



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

La imagen del diablo. Estudio de la iconografía del diablo europeo en la Edad Media como base para la realización de un proyecto artístico.

Trabajo Fin de Grado

Grado en Bellas Artes

AUTOR/A: Martínez Vázquez, Ángela

Tutor/a: Valero Hoyo, Vanesa

CURSO ACADÉMICO: 2021/2022

RESUMEN

Este proyecto pretende describir el concepto diablo de la época medieval con objeto de entender sus innumerables representaciones a lo largo de este periodo para que nos sirva como base para la realización de una serie de nueve estampas serigráficas que describen las diferentes formas en las que el diablo era representado en la Edad Media en Europa. Se pretende describir el concepto diablo con objeto de entender sus innumerables representaciones a lo largo de este periodo. Mediante el estudio de la ideología y del folklore popular del Medievo, así como obras pictóricas de la época, se obtienen unos conceptos básicos de la figura de Satán que nos servirán para simplificar las figuras al máximo a fin de poder reproducirlas en serigrafía.

Palabras clave: Edad Media; Europa; iconografía; ilustración; serigrafía; diablo

ABSTRACT

This project aims to describe the concept of devil in medieval times in order to understand its innumerable representations throughout this period so it works as a base for the realization of a series of nine serigraphic prints that describe the different ways in which the devil was represented in the Middle Ages in Europe. It is intended to describe the devil concept in order to understand its innumerable representations throughout this period. Through the study of the folklore of the Middle Ages, as well as pictorial works of the time, some basic concepts of the image of Satan are obtained that will help us to simplify the figures as much as possible in order to be able to reproduce them in serigraphy.

Keywords: Middle Ages; Europe; iconography; illustration; serigraphy; devil

AGRADECIMIENTOS

A Vanesa Valero por tutorizar este proyecto.

A Denis Bogdan, por acompañarme durante todo el proceso.

A mi familia y amigos por los consejos y apoyo moral recibidos.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	5
2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA	6
3. CUERPO TEÓRICO	7
3.1. DEFINICIÓN DE DIABLO	7
3.2. BASE TEÓRICA	8
3.2.1. CONTEXTO HISTÓRICO DE LA EDAD MEDIA	8
3.2.2. ICONOGRAFÍA	10
3.2.3. EL COLOR	15
3.2.3. LA TÉCNICA: SERIGRAFÍA. ORÍGENES	16
3.3. REFERENTES ANTIGUOS	17
3.3.1. EL BOSCO	17
3.3.2. GUSTAVE DORÉ	18
3.3.3. FRANK C. PAPÉ	19
3.4. REFERENTES CONTEMPORÁNEOS	20
3.4.1. RPKK	20
3.4.2. LINNEA KIKUCHI (FEEFAL)	21
3.4.3. ALICIA CHEN	21
4. CUERPO PRÁCTICO	22
4.1. BOCETOS	24
4.2. ESTAMPAS FINALES	26
5. CONCLUSIONES	31
6. BIBLIOGRAFÍA	32
7. ANEXO I. FIGURAS	34
8. ANEXO II. IMÁGENES/PROCESO	35

1. INTRODUCCIÓN

Este proyecto consiste en una serie de nueve estampas serigráficas que muestran diferentes formas en las que el diablo era representado en el Medioevo en Europa.

La idea de hacer una serie de ilustraciones dedicadas al diablo nace del deseo de la experimentación con una técnica la serigrafía, y del estudio de leyendas antiguas sobre Lucifer, así como de abordar cada una de las etapas de un proyecto artístico.

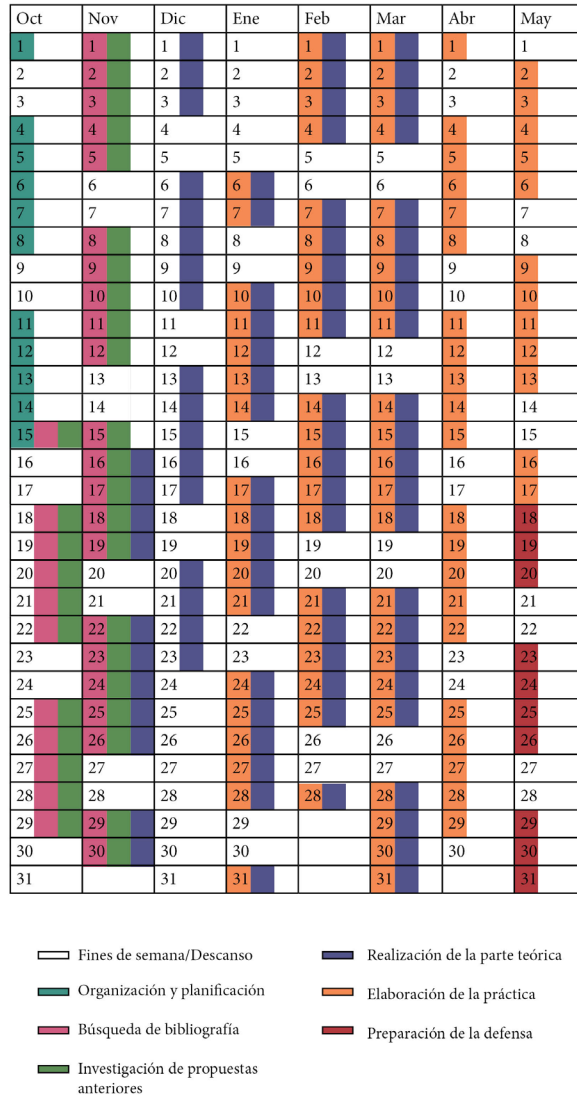
Toda investigación nace de una inquietud, en el caso de este trabajo se pretende adquirir más conocimientos del bien y del mal en la época medieval, así como estudiar la iconografía y simbolismo de dicho periodo.

En la Edad Media se contaban distintos mitos entre la población sobre Satán, que hablaban de las distintas maneras que se presentaba y castigaba a los pecadores, advirtiendo así a la gente, de que si pecaban serían atormentados por criaturas malignas y torturados en el Infierno, para crear miedo y darle el máximo poder a la religión. Algunas leyendas han perdurado hasta la actualidad convirtiéndose en supersticiones.

Para la realización, el proyecto se dividió en dos partes: una primera donde se especifican los objetivos y metodología a seguir, detallando un objetivo principal: la creación de una serie serigráfica basada en el concepto medieval del diablo, y objetivos específicos, como el estudio de mitos e investigaciones sobre el tema religioso. La metodología cuenta con una base bibliográfica, cronograma y presupuesto.

La segunda parte, el desarrollo del proyecto siguiendo los objetivos y metodologías, se divide también en dos apartados; el primero es el cuerpo de la memoria, donde se detalla toda la información relacionada con el tema, obtenida gracias a las fuentes bibliográficas y donde se explica todo el contexto histórico, iconografía y referentes del proyecto. El segundo, es el cuerpo práctico, donde se explica todo el proceso de trabajo, hablando de problemas y soluciones surgidas durante la práctica, aportando también apoyo visual, mediante bocetos e imágenes de proceso.

Fig.1: Cronograma para la realización del Trabajo de Final de Carrera.



2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

El objetivo principal de este proyecto es la realización de una serie de nueve estampas mediante la serigrafía, abordando el tema de la representación del diablo en la Edad Media en Europa.

Con el fin de realizar un trabajo bien estructurado se han propuesto un listado de objetivos más específicos:

- Investigar el tema del diablo y sus distintas representaciones.
- Conocer mitos y leyendas de la Edad Media sobre el mal.
- Estudiar cómo representan otros artistas antiguos y contemporáneos a Satán.
- Aplicar los conocimientos aprendidos sobre gráfica e ilustración a lo largo de la carrera.

Concepto	Cantidad	Precio* (€)
Tinta Sederlac Roja	1	19,5
Tinta Sederlac Negra	1	14,7
Cartulina	18	9
Acetato (Impreso)	9	9
Papel Canson Edition	3	12
SUBTOTAL		54,4
Imprevistos (20%)		12,88
TOTAL		67,28

*IVA incluido

Fig. 2: Tabla de presupuestos TFG.

-Experimentar con la técnica de la serigrafía a través de las formas y el color.

Una vez establecidos los objetivos se desarrolla la metodología, la cual tiene una base bibliográfica, mediante libros y documentos y por otra parte, mediante la investigación de obras de arte sobre el tema y se ha investigado toda aquella información útil, sirviendo así de apoyo teórico y dándole credibilidad a la propuesta.

Además, se crea un cronograma (fig 1) con todas las fases del proyecto de modo que estuviese todo bien planificado. También, al tener una parte práctica de taller, se hizo una tabla de presupuestos (fig 2), añadiendo un 20% de imprevistos al precio total en el caso de que hubiese algún inconveniente con la cantidad planteada.

3. CUERPO TEÓRICO

3.1. DEFINICIÓN DE DIABLO

“En la tradición judeocristiana, príncipe de los ángeles rebelados contra Dios, que representa el espíritu del mal.” Es la primera definición que nos proporciona la Real Academia Española (RAE) de la palabra diablo, aunque es difícil una definición exacta de éste término ya que es un concepto abstracto creado hace siglos. La concepción de diablo en la que más se centrará este proyecto es la que se da en la Biblia, donde se describe a este ser maligno como líder de los ángeles caídos, pues se explica que Lucifer, aunque “antes de su caída, en el cielo se lo llamaba Lucero”¹, comenzó una rebelión contra Dios llevando las enfermedades, el pecado y la muerte al mundo terrenal, por lo que se le condenó a reinar el mundo de los muertos y las tinieblas, llevando consigo a los demás ángeles que se terminarían denominando demonios.

Al diablo se le podía reconocer porque presentaba una serie de características que se exponen en el Nuevo Testamento:

Era la personificación del mal, causando daños a los humanos, torturando a los pecadores e incluso poseyéndolos, además de ponerlos a prueba mediante tentaciones varias (comúnmente usaba el cuerpo de mujeres jóvenes y atractivas, atrayendo hombres pecadores), para así destruirlos o reclutarlos en su disputa con Dios, especificando en el Nuevo Testamento que siempre estaría en guerra con el Señor, aunque este último terminaría por vencerlo. Se le conocía como jefe de los ángeles caídos, demonios y espíritus malos, habiendo asimilado cualidades de estos entes². Sobre algunos de estos puntos se enfatizará más adelante.

1 Is.14:12-14

2 BURTON RUSSELL, J. (1977) *El Diablo: Percepciones del mal, de la antigüedad al cristianismo primitivo*. Pág. 256.



Fig. 3: HERRADA DE LANDSBERG (1167-1185), *El Infierno*, ilustración del *hortus deliciarum*.



Fig 4: HUBERT VAN EYCK o JAN VAN EYCK o ambos (1425 - 1435). *Las tres Marías en la tumba*.

Etimológicamente hablando, se deben separar los términos diablo y demonios, teniendo el primero, uso exclusivo en singular, pues su plural (diablos) haría alusión a la segunda palabra. «“Diablo” (Διάβολος) significaba en la lengua griega “calumniador”. El término constituye la designación en lengua griega de un personaje mítico de las religiones judía y cristiana: un ser espiritual maligno de gran poder [...] Frente a esto, “demonio” (δαίμωνιον) es un término popularizado por el cristianismo para designar a un espíritu maligno, sin mayor especificación [...]»³.

Aunque se conocen mitos donde el Diablo aparece con diferentes nombres o incluso se habla de que son entes diferentes basados en su apelativo, se considera que es un único ser que controla todas las fuerzas del mal. Se le ha conocido como Satán, Lucifer, Abbatón, Asmodeo, Trifón, Sabbataal o Satanael, y esta lista fue creciendo conforme pasaba el tiempo y las historias populares.

3.2. BASE TEÓRICA

3.2.1. CONTEXTO HISTÓRICO DE LA EDAD MEDIA

La época sobre la que se basa este trabajo es la Edad Media, comprendida entre los siglos V y XV. Los datos que se proporcionan a continuación obvian todas las guerras territoriales y nombres de gobernadores, pues la información de este trabajo se basa en cómo vivía la gente en aquella época, sus tradiciones y creencias y, sobre todo, el poder que tenía la Iglesia sobre el pueblo, muy influyente en todo pensamiento medieval, ya que la religión se usaba para la interpretación de cualquier fenómeno real.

Para analizar el origen de las leyendas debemos entender cómo se per-

3 FUERTES MARTÍN, F. (2015) *Santos y demonios: el protagonismo de lo demoníaco en la primera literatura hagiográfica sobre Egipto en la antigüedad tardía*. Pág. 190.

cibían los diferentes lugares desde fuera hasta dentro de las ciudades, comenzamos destacando los bosques, los cuales rodeaban toda la periferia de cada pequeña ciudad. Eran lugares lúgubres y peligrosos donde los caballeros afrontaban nuevos retos, casa de bandidos y de campesinos expulsados de sus hogares, aunque también era posible encontrar zonas de caza o de crianza de animales. Es en estos paisajes donde abundaban leyendas que advertían a los campesinos de mantenerse alejados de aquellos lugares.

Entrando en la ciudad es donde se encontraba la verdadera vida de la gente. Las calles no tenían luz y parecían laberintos. Debido a las guerras siempre contaban con murallas que eran renovadas cuando sufrían desperfectos o se deterioraban, manteniendo a todos dentro y protegiéndolos del enemigo. Había un olor pestilente pues pese a que existían los inodoros, solo las viviendas de ricos los tenían y eran rudimentarios por lo que los suelos se llenaban de excrementos, además de cadáveres de animales que morían de hambre o de humanos que exponían para que se siguiese ejemplo de lo que les podía pasar a los que desobedecían. También existía la contaminación química de la creación de vasijas. El aire que respiraban era insalubre, ya no solo de los olores mencionados anteriormente, también de los malos hábitos higiénicos de los habitantes. Como consecuencia de esto hubo muchas enfermedades y plagas que se llevaron consigo millones de vidas como la peste negra, la viruela o la lepra, entre muchas otras. Los enfermos eran marginados debido a su condición, por ejemplo, los infectados con lepra debían vestir diferente y hacían sonar una campana cuando se acercaban a mendigar. Los que padecían locura, en algunas ocasiones se les veía como intermediarios entre el mundo de Dios y del mundo terrenal, aunque en la mayoría de los casos, se consideró como “el mal del demonio” y se curaba mediante el exorcismo⁴.

Pasando ahora al punto central del pensamiento del Medieval, analizamos la importancia de la Iglesia. En aquella época la religión no era de ámbito privado como hoy en día, sino que era algo que se imponía socialmente. El pensamiento teocéntrico se apoderó de toda Europa, siendo la Iglesia católica el máximo influyente de las vidas de la gente y por lo tanto fue el catolicismo la religión predominante de occidente. Se contemplaba la existencia de dos poderes distintos, uno, el terrenal, de reyes y emperadores y otro, el supra terrenal, el de Dios. La Iglesia organizaba el calendario de festejos, misas e incluso agrícola. También eran los monjes los encargados de crear las réplicas de los libros religiosos, con los cuales se hacía la misa o se predicaban en la calle.

Todos aquellos que practicasen el cristianismo de manera diferente o que no obedecieran al Papa, eran acusados de brujería o de herejía. La Inquisición era la encargada de perseguir, encarcelar y ejecutar a los infieles. «Los inquisidores gozaban de una absoluta independencia. Sólo respondían ante el Papa, y cuando un conflicto los enfrentaba con el obispo, eran ellos quienes

4 GARCÍA, M (2007) *Edad Media y enfermedad*. Pág., 9-27.



Fig. 5: CABASSON, G. (1885), *La gargouille de Rouen, et le privilege de Saint Romain*.

tomaban la decisión final»⁵. Eran temidos y respetados.

Centrándonos ahora más en la temática diabólica, encontramos los dos tipos de pecados existentes; por una parte, los pecados veniales, de los cuales las personas se podían salvar, aunque ponía en riesgo la salvación eterna, y, por otra parte, los pecados mortales, que solo podían ser redimidos por orden de la Iglesia y eran penados con la muerte. Se dividía entonces a la población entre condenados y elegidos, siendo los primeros los infieles que se desterrarían al Infierno y los segundos los creyentes que irían al Paraíso⁶. El miedo se promulgaba diariamente, y se hablaba de las atrocidades que se les realizaban a los condenados en el mundo de las Tinieblas. La Iglesia controlaba todos los ámbitos de la vida para ejercer su doctrina, encontrándose el arte entre ellos, donde las representaciones del mal no eran escasas y en muchos cuadros se ve la representación de los pecados capitales y de los castigos a los herejes.

Un símbolo demoniaco muy característico de la Edad Media son las gárgolas, estatuas de piedra colocadas normalmente en las iglesias con formas grotescas. La interpretación que más autores afirman que es la acertada, es que son defensoras de la iglesia, manteniendo alejado al diablo, lo que explicaría su aspecto y su ubicación, en los exteriores de los edificios sagrados⁷. Su origen se remonta a una leyenda de la gárgola de Ruan (fig.5) que habla de un dragón que cometía atrocidades llamado la Gargouille (la Gárgola), fue atrapado y quemado, exceptuando su cabeza y cuello, que debido a su aliento no se pudo quemar ya que estaba endurecida. Colocaron sus restos en la muralla de la ciudad, para que sirviera de ejemplo a las demás gárgolas. Se cree que el verdadero mito de las gárgolas surgió en la antigua Grecia, lo que derivó a lo anteriormente narrado, afirmando que estos seres de piedra cobraban vida por las noches para proteger a los humanos y al amanecer se volvían a petrificar⁸. La verdadera finalidad de algunas de ellas, específicamente las situadas en el tejado, es su uso como desagüe, es decir, expulsar el agua de lluvia que se acumulaba.

3.2.2. ICONOGRAFÍA

Cada una de las ilustraciones cuenta con una explicación teórica. Serán ordenadas cronológicamente según iban siendo creadas, comenzando por la **serpiente**, reptil que siempre ha sido identificado con el mal, debido a que fue una de las primeras apariciones del diablo mencionadas. En la Biblia se habla de que dicho animal fue el que indujo a Eva a comer de la fruta prohibida, condenando así a la humanidad a sufrir las consecuencias de ese acto. No siempre había sido un animal diabólico, pues los israelitas usaban figuras

5 VERDÓN, J (2006) *Sombras y luces de la Edad Media*. Pág., 32-36.

6 Ídem. Pág., 43.

7 GONZÁLEZ MUNUERA, J (2017) *Gargolarium: 276 dibujos de gárgolas, quimeras y hombres verdes*. Pág., 21.

8 Ídem., pág., 23-26.



Fig. 6: RAMÓN DE MUR (1412), *El Pecado Original*.

con su forma para rituales médicos. Fueron los primeros cristianos, en los textos bíblicos, los primeros en atribuirle esta forma de reptil a Satán. Por esto encontramos diversas representaciones en escultura, pero con diferentes significados; cuando la encontramos enroscada hacia arriba, alrededor de un tronco o árbol, se veía como una mediadora entre el Cielo y la Tierra, en cambio, cuando se posiciona su cabeza hacia abajo encarna al mal y al propio Satán. Además, se definiría como el más inteligente de los animales, pues fue el único que consiguió hacer pecar a Eva, ignorando todas las advertencias de Dios, haciendo que este, despojase a la serpiente de sus extremidades: «Por haber hecho esto, maldita seas entre todos los animales y entre todas las bestias del campo. Te arrastrarás sobre tu vientre y comerás del polvo de la tierra todos los días de tu vida»⁹. Durante la Edad Media pues, encontramos dos representaciones distintas; una donde se veía a este animal con extremidades, relacionándolo con el momento anterior al Pecado Original, añadiéndole manos para ofrecer el fruto prohibido a la mujer y, otra relacionada con el momento posterior al pecado, quitándole estos miembros y situándolo después del castigo de Dios. También es posible encontrar a este reptil con cabeza de mujer, debido a que es a Eva a quien se le atribuye toda la culpa, tanto de comenzar una conversación con la serpiente, como de ofrecerle a Adán la manzana, adquiriendo el papel de primera pecadora.

Seguidamente hablaremos del **espejo**, que en un principio se hacían con metal bruñido, especialmente cobre o bronce, con forma ovalada y muy decorados. Las imágenes reflejadas eran bastante borrosas y cuando el metal perdía lustre, era bastante difícil ver un reflejo, hasta que se desarrolló una nueva técnica de fabricación de vidrio y mercurio y los espejos comenzaron a tener mayor calidad y fragilidad, lo que hacía también que, fuesen bastante caros. En el Medievo no se usaban demasiado hasta que en XIII se empezaron a hacer de cristal de roca, aun así, se seguían utilizando los de metal debido a su bajo precio. Sobre este objeto hay muchos mitos, dependiendo de la cultura y la época, pues, por ejemplo, en la antigua Grecia, los oráculos los usaban para sus predicciones, viéndolos como ventanas al futuro, o en China se creía que eran un portal al otro mundo y su posición en una habitación era clave pues no se podía colocar un espejo frente a una cama ya que el espíritu de la persona que duerme estaría toda la noche viajando entre un mundo y el otro. Hoy en día la superstición más común es que al romperlo, tendrás 7 años de mala suerte, también, para los judíos, cuando practican el Shiva¹⁰ cubren todos los espejos con una tela negra para que el alma no quede atrapada dentro. Hubo una práctica llamada catoptromancia, que consistía en la adivinación por medio de un espejo, que se realizaba en la antigüedad y en la Edad Media. Se tomó como herencia de antiguas culturas, pero en ese momento ya no se admiraba a las personas que la ejecutaban, sino que se

9 Génesis 3, 14-16.

10 Periodo de luto de 7 días para la familia inmediata de un ser querido fallecido.

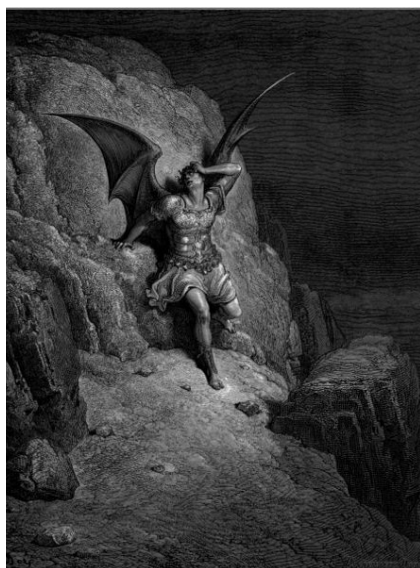


Fig. 7: DORÉ, G. (1868), *La caída de Satán*, *Paradise Lost*.



Fig. 8: PAPÉ, F. (1916) del libro: *The Russian Story Book*, pág. 123.

les acusaba de brujería y de pactos con el diablo, pues los espejos se usaban como portales a otro mundo para poder conectar con los muertos y que estos les advirtiesen desde el futuro, realizándose en gran parte bajo influencia de sustancias que invocaban el trance o mediante ayunos que traían consigo alucinaciones. La catoptromancia fue perseguida por la Iglesia tomándola como una práctica diabólica y ejecutando a todos sus practicantes por herejía.

En el siguiente icono encontramos la figura del **diablo como ser antropomorfo**. Aunque se ha ilustrado de manera caricaturesca para este trabajo, contiene varias partes que caracterizaban su representación en la Edad Media. Comenzando por los cuernos, legado del Dios Pan, el más grande de los sátiros, se le atribuyen debido a que es un viejo símbolo de poder y fertilidad y está claro que hablamos de un ser poderoso que previamente había sido el más grande de todos los ángeles. También como elemento imprescindible encontramos la cola, que quedó como herencia de algunas de sus antiguas formas como podía ser el dragón, así como sus orejas puntiagudas. Siempre que el anticristo es representado de alguna manera cercana al hombre suele ser delgado o musculoso, nunca grueso, y guapo o grato, pues seducía a muchas de las almas antes de engañarlas y llevarlas consigo. Dos elementos que no se han introducido en las imágenes finales son, por un lado, las alas, que son un viejo símbolo del poder divino, pues cuando era un querubín sus alas se parecían a las de una paloma, y tras su caída, se deformaron, pareciéndose más a las de un murciélago y, el segundo elemento, el tridente u horca, el cual, en la tradición cristiana tiene dos interpretaciones, por un lado, los tres grandes seres: Padre, Hijo y Espíritu Santo y, por otro, las tres cabezas del diablo: Judas, Caifás y Pilato. Ambos símbolos se utilizaban siempre, pero en muchas obras podemos ver que lo diferencian de sus secuaces los demonios. Su figura es una recopilación de muchos aspectos de distintas culturas a lo largo de la historia, aunque esta última de “rojo con cuernos” es la que se ha conservado hasta la actualidad. Otros atributos con los que se le suele dibujar son patas de cabra y pelo por todo el cuerpo o barba, también por el Dios Pan.

El **dragón** es otra de las formas más comunes del diablo, pues, no es ni más ni menos que la más grande de las serpientes, por lo que su historia viene derivada también del Pecado Original. Este animal mitológico escupía fuego por la boca, volaba a gran altura y tenía una poderosa cola, donde tenía gran parte de su fuerza. Se decía que contenía los cuatro elementos: «El fuego por el aliento, el aire por las alas, el agua por las escamas del cuerpo y la tierra por la forma de serpiente»¹¹. Era el protector de puentes, castillos y lugares sagrados. En el contexto medieval encarnaba el mal y era el culpable de diversas enfermedades debido a que envenenaba las aguas con su pestilente aliento. En las leyendas populares eran comúnmente situados en pantanos.

El animal era protagonista de muchos mitos, la Iglesia lo utilizaba a su favor para expandir el miedo sobre Lucifer, diciendo que él mismo se camuflaba en estas bestias. También por ello surgieron diferentes héroes como el caso de San Jorge el cual mató a un dragón, promulgando así que todos los seres malignos debían ser exterminados. También era común escuchar que la sangre de éstos era usada para la brujería y tenía poderes curativos. Se convirtieron pues, en metáforas de los peligros a los que nos enfrentamos los humanos, creando la necesidad de inventarse monstruos temibles para enfrentarse a ellos siendo una comparación del hombre luchando contra sí mismo. Hoy en día inspira numerosos relatos, series y todo tipo de obras.

Otro animal representativo es la **langosta** que es un insecto al que la biblia atribuye muchas de las referencias diabólicas del Medievo, así pues, todo lo relacionado con las enfermedades se le atribuía al demonio. Esta imagen, representa las plagas, que seguían dándose en la Edad Media, pues la peste negra, una de las epidemias más mortales de la época se transmitía directamente de las pulgas, las cuales al picar al hombre le transmitían la enfermedad. La plaga de langostas se puede leer en el Éxodo, donde Dios envía distintas plagas por no permitir a los israelitas salir de Egipto hacia la Tierra Prometida. Debido a las plagas, se comenzaron a hacer Juicios Inquisitoriales, que consistían en que un Obispo excomulgaba una plaga y utilizaba oraciones de cura en el sitio donde supuestamente emergían y, el pueblo lo veía tan común como el uso de pesticidas hoy en día. Lo que aún no sabían los campesinos es que no era un castigo enviado por Lucifer, si no que eran por culpa de las pésimas medidas sanitarias en las que vivían, pues estas pulgas venían directamente de las ratas infectadas, pero al estar en contacto directo con tantos animales y suciedad de las calles, era bastante fácil la propagación de cualquier enfermedad.

En el siguiente lugar hablaremos sobre las **brujas**, que eran fieles seguidoras del diablo, podían ser tanto hombres como mujeres, pero debido a la tradición bíblica, en la que se dice que la primera pecadora fue Eva, se hizo más popular el mito de que las brujas eran únicamente mujeres. Contrariamente a la concepción que se tiene hoy en día de estas, con piel verde, verrugas, nariz prominente y gorros de pico, las brujas solían ser campesinas que sabían mucho de medicina, botánica y de alquimia, pero debido a lo llamativo de estos conocimientos, inexplicables para la mayoría de la población, se les acusaba de brujería. Ya en la Edad Media circulaban ciertos rumores de que se las había visto volando sobre sus famosas escobas y que se escondían transformándose mediante la magia en gatos negros, evitando así que la inquisición las encontrase. Por ello aún hoy en día sigue existiendo superstición de que cruzarse con un gato negro da mala suerte. La brujería era perseguida por la Iglesia y normalmente se castigaba a los supuestos culpables en ejecuciones públicas, comúnmente en hogueras, donde eran quemados vivos. En algunos libros de la época se describe que algunas brujas entraban en trance al dormir y el diablo poseía sus cuerpos, cometiendo crímenes y abandonán-

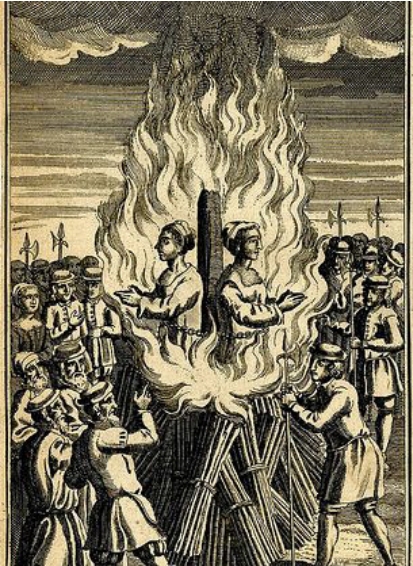


Fig. 9: (1710-1767), *La quema de Agnes Potton y Joan Trunchfield en Ipswich*.



Fig. 10: GALLARDO, M. (2019), *Ilustración para el libro España embrujada*.

dolas a la mañana, sin recuerdos de lo que había sucedido mientras estaban poseídas. También se les culpaba de plagas y enfermedades, diciendo que, al haber hecho un pacto con el diablo, este les otorgaba poderes oscuros capaces de quitar vidas y crear pócimas mortales. A pesar de que Los Juicios de Salem (1692-1693) (Massachusetts, EE.UU.) fue un acontecimiento bastante reconocido en la historia, la mayor caza de brujas se realizó en Europa entre 1400 y 1700, llegando a contar 100.000 inculpados (sobre todo mujeres) y alrededor de 60.000 ejecuciones. Con la ilustración presentada se quiere hacer un guiño a esta magia oscura, creadora de pociones que se pensaban mortíferas, cuando en realidad, la sabiduría de varias de las mujeres alquimistas curaba muchas de las enfermedades de las que se les había culpado.

Como ya se ha comentado con anterioridad la **cabra** era uno de los símbolos más antiguos del anticristo, que venía del Dios Pan, representación de lo salvaje, que comenzó siendo un Dios en la antigua Grecia, pero con el paso del tiempo la Iglesia católica comenzó a darle connotaciones diabólicas. Esto se debe a que este dios no tenía el mejor de los comportamientos en el Olimpo, ya que se caracterizaba por su apetito sexual y su carácter lascivo e inapropiado, pues se decía que espiaba a las ninfas. Se hace también una referencia a este animal en la Biblia, en el Evangelio de Mateo, diciendo que Jesucristo dividiría las naciones como un pastor separa a las ovejas de las cabras, creando el símil de que las ovejas son los elegidos y las cabras los condenados, y fue en cierta forma, cuando se comenzó a utilizar diferentes partes del macho cabrío para representar a Lucifer. Se ha mencionado anteriormente, al diablo como ser antropomorfo, se ha hablado del pelaje de cabra, los cuernos, las patas y la barba para su representación en diversas obras de arte. La tradición cristiana siempre dibujaba al señor de las tinieblas como un monstruo, deforme y de color negro o rojo, a veces mitad animal, y que mejor imagen que la de un dios poco civilizado e híbrido. En la Edad Media también se utilizó esta forma de mostrar a Satán, aunque en muchas ocasiones en el folklore se representaba como un diablo ridículo para rebajar las tensiones y el miedo, al contrario que la imagen oficial que lo describía como un ser temible, que era la idea que quería transmitir la Iglesia sobre él.

Otro animal asociado al mal era el **cuervo**, el cual ya se había hablado de este en libros sobre cristianismo, pero siempre con connotaciones difusas pues en algunos textos se explica cómo llevaba pan a los hambrientos y en otros como devoraba los ojos de los cadáveres humanos, asociándolo también con el pecado de la avaricia. Fue en el Medievo cuando se consolidó una imagen más malévolas de dicha ave, en contraposición a la paloma, se asoció al mal principalmente por su color negro, identificándolo también con la traición, se decía que cuando aparecían volando delante de alguien solo podía tener dos significados; el primero la traición y el segundo el mal agüero. No obstante, se consolidó una idea negativa del pájaro en cuestión con el comienzo de una de las peores epidemias de esos tiempos: la peste negra o peste bubónica. Una enfermedad que se llevó consigo la vida de entre 30 y

50 millones de personas. Los médicos que atendían a los enfermos llevaban máscaras semejantes a los picos de los cuervos, cuya función era guardar diversas hierbas con olor para evitar el pestilente aire que según se pensaba podía transmitir la peste. Además del uso de las terroríficas máscaras, los médicos cubrían su cuerpo con telas negras y usaban botas bastante gruesas, es decir, no se veía nada de quien lo llevaba. Usaban también bastones de madera para no tener que tocar al paciente. Por esta circunstancia cuando un doctor entraba a una casa era signo de que la enfermedad había llegado.

Por último, cabe mencionar, los **fantasmas o entes demoniacos**, de los que se decía que eran también siervos, como las brujas. En un principio la idea que promulgaba la Iglesia era que al morir tu alma iba o al Infierno o al Paraíso, pero debido a la influencia tan importante del culto a la muerte de otras culturas, se vio obligada a dar más respuestas sobre el fin de la vida. Para ello, se recurrió a los textos de los teólogos Tertuliano y San Agustín, que fueron muy importantes para los clérigos de la Edad Media. Tertuliano, no compartía las ideas de Platón, que afirmaba que el alma podía permanecer en el cuerpo, atrapada una vez se fallece, sino que defendía que los espíritus eran los muertos poseídos por el diablo (posteriormente la Iglesia recogió dichas ideas). Con lo que viene a decir que el diablo nos manda ilusiones para engañarnos. San Agustín en cambio, defiende que no es el difunto el que se aparece, sino que son los ángeles: «los ángeles buenos traen los sueños buenos, los que emanan de Dios; los ángeles caídos provocan los sueños falaces y los fantasmas»¹², no alejándose mucho de la teoría de Tertuliano. San Agustín define a los aparecidos sin forma corpórea, siendo reflejos, imágenes difusas que terminarían por llamarlas fantasmas.

Concluyendo con este apartado, resumimos que el diablo se podía representar de infinidad de maneras, además ya de las mencionadas, también se representaba mediante otros animales como cerdos, perros, escorpiones, ratas, sapos y leones. Asimismo, usaba formas humanas como mujeres atractivas para así llamar la atención de los pecadores.

3.2.3. EL COLOR

Al contrario de lo que se pueda pensar, en la Edad Media el color estaba muy presente, pues los nobles vestían telas y joyas coloridas, se comenzaron a crear las grandes vidrieras que decoraban las iglesias, y además se pintaban y ornamentaban columnas y relieves, pese a que en la actualidad no se conserven. El color dorado se utilizaba en numerosas pinturas, mientras que el azul fue uno de los primeros colores que se le atribuyó al diablo, pero terminó por obtener connotaciones favorables tras su uso en ropajes nobles. El negro siempre fue el que caracterizaba todo el mundo de la oscuridad, la noche y, por lo tanto, al diablo. Este color se utilizaba para la representación de los demonios y monstruos, también era usado para el fondo del Infierno. El

rojo en cambio había heredado su significado de la antigüedad, representando siempre las llamas del reino de Satán. Se le otorgaba también significados como la traición, la mentira (por esto a Judas se le pintaban las ropas de dicho tono), la fealdad, la sangre y la crueldad.

El blanco, el rojo y el negro conformaban la triada de colores principales de la Edad Media, siendo el blanco la pureza y la luz, el negro la oscuridad y el rojo la sangre de Cristo¹³. Estos dos últimos se siguen utilizando para la creación de imágenes de seres malignos y el diablo, aunque su connotación haya cambiado en muchos aspectos.

3.2.4. LA TÉCNICA: SERIGRAFÍA. ORÍGENES

La serigrafía es una técnica plantigráfica o permeográfica, es decir, la tinta atraviesa el hueco (la parte donde no hay emulsión) en la pantalla por el cliché o plantilla y así transferir la imagen al soporte deseado¹⁴.

No es posible datar exactamente su creación, pues fue una evolución de distintas técnicas de estampación. Todas estas tenían en común la utilización de plantillas, por lo que la primera que surgió fue el estarcido o stencil, el cual consiste en colocar una plantilla con una forma específica y aplicar tinta o pintura a su alrededor, de modo que la silueta queda intacta porque no ha traspasado la tinta y si a pasado dando color al contorno de la plantilla. Una de las más antiguas impresiones descubiertas hasta la fecha se encuentra en las Cuevas Magdalenas de los Pirineos, fechado entre 14.000 – 9.000 a.C, donde la plantilla era la propia mano, proyectando con la boca el pigmento sobre los dedos. Más tarde los egipcios también usarían esta técnica con motivo ornamental, decorando paredes, sarcófagos, murales... alrededor del 2.500 a.C.

La primera forma serigráfica más cercana a la actualidad nació en China durante la dinastía Song (960 a.C - 1279 d.C) al extenderse por Asia, fue perfeccionada y combinada con otras técnicas.

En la Edad Media, se pintaba con chapapote¹⁵ sobre telas estiradas que cuando estaban completamente secas se creaba un stencil negativo, para después utilizar un cepillo duro y pasar con este la tinta a través del chapapote. Se solían estampar motivos sencillos sobre uniformes.

En el S. XVIII, Matthew C. Perry viajó a Japón y llevó al mundo occidental técnicas artísticas tradicionales japonesas, como el katagami¹⁶, consiguiendo gran éxito. La expansión del comercio de la seda, propició más tarde su uso en la serigrafía.

No fue hasta 1907 cuando la serigrafía evolucionó realmente con los descubrimientos de Samuel Simón que creó pantallas más parecidas a las

13 MONTEMURRO, M. (2019) *Los múltiples colores del diablo*. Pág., 12-21.

14 ALGUACIL, C., ESTRAMA, M., BIFÍ, B., ROM, A. (2018) *Triunfar estampando: Entresijos y soluciones gráficas del legendario equipo Vostok*. Pág., 91.

15 FAINE, B. (1991) *Nueva guía de serigrafía*. Pág., 9.

16 Técnica tradicional japonesa que crea plantillas en papel para teñir textiles.



Fig. 11: EL BOSCO (1486), *El Juicio Final*. Tabla central del tríptico.

actuales, mejorando el bastidor de madera y añadiendo seda muy tensada, además de crear la emulsión que bloquea la parte de la pantalla por donde no debe pasar la tinta. Este avance fue revolucionario en el sector de rótulos y carteles, pudiéndolos hacer en serie.

Al llegar la I Guerra Mundial, se popularizó en EE.UU. para su creación de banderas, carteles, pancartas y demás elementos publicitarios. También se avanzó en la creación de pantallas a través de emulsiones fotosensibles, agilizando el proceso.

En 1914 John Pilsworth creó el método Selectasine el cual permite hacer serigrafía multicolor con una sola pantalla. La serigrafía se popularizó para su uso sobre telas y fue en 1924 cuando se crearon mesas semejantes a los pulpos serigráficos¹⁷. En los años 60 también fueron importantes ya que los artistas se comenzaron a interesar por la técnica, en la que Andy Warhol fue el máximo representante. En la actualidad es una técnica bastante consolidada que también es impartida en universidades y talleres.

3.3. REFERENTES ANTIGUOS

3.3.1. EL BOSCO

Jerónimo van Aken, también conocido como el Bosco, es un artista bastante misterioso pues, además de no saberse su fecha de nacimiento exacta, muchas de sus obras no están firmadas, por lo que es difícil saber a ciencia cierta si las pinturas son suyas o de alguno de sus aprendices del taller. La fecha de su muerte, en 1516 sí que es más precisa debido a la *Hermandad de Nuestra Señora*, la cual era un grupo que veneraba a la virgen y para la que el Bosco hacía cuadros como encargos, y debido a su estrecha relación, en el libro de cuentas de la hermandad la última anotación encontrada registra la muerte del Bosco en dicha fecha.

Centrándonos más en su obra, en esta es muy recurrente la representación del mal, por ejemplo, con los pecados capitales, como vemos en *Tablero de los Siete Pecados Capitales* y *de las Cuatro Postrimerías* (1505-1510) donde cada uno de los pecados tiene su sitio alrededor del "Ojo de Dios" que se sitúa en el centro, donde aparece la imagen de Jesucristo. En cada esquina hay otro círculo, y cada uno tiene un significado: la Muerte, el Infierno, el Juicio Final y el Cielo.

En su tríptico *El Juicio Final* (1486) vemos la representación de los ángeles rebeldes cayendo del cielo en la tabla izquierda, justo encima de la escena de la expulsión del Edén. En la tabla central se contempla como el ejército de Satán castiga a los malditos, con durísimos castigos. El Infierno de Dante le sirvió como referencia para la tabla de la derecha, en el que se ve este lugar. Un sitio dominado por las llamas, con hornos, abismos ardientes, con criaturas monstruosas. El Bosco representa a los demonios de diferentes maneras

¹⁷ Es la máquina utilizada para la serigrafía textil a nivel industrial o artesanal. Consta de varios brazos mecánicos giratorios, sobre los que se instalan pantallas, y una estación de control.



Fig. 12: EL BOSCO (1515), *El hombre-árbol*.



Fig. 13: EL BOSCO (1516), *Tríptico El Carro de Heno*.

como culebras, dragones, seres antropomorfos e incluso fusiones de animales y humanos y a veces de objetos inanimados, teniendo como referencia en muchos casos lo grotesco (también en el cuadro *Cristo cargando la cruz* (1516) claramente se fijó en los retratos grotescos de Leonardo Da Vinci), creando de manera muy precisa lo que en la Edad Media se concebía como Infierno; un lugar ambiguo, lleno de dolor y miedo.

Otro cuadro con la destacable presencia del diablo es el *Carro de Heno* (1516) donde se presenta el pecado de la avaricia, con demonios guiando el carro hacia el Infierno. Encontramos a un diablo (conocido como Impostor) tocando música en lo alto de la carreta, que es azul, color tradicional del engaño, pues se supone que «Satán y su armada nos utilizan como carnada para conducir al género humano a su destrucción»¹⁸.

En *EL Jardín de las Delicias* (1515) se puede ver como la lujuria es el pecado del que se habla en el retablo central, escogiendo símbolos como las frutas para simular los órganos reproductores (interesante pues el Pecado Original surgió por un fruto) o la música tocada por gaitas (que también simbolizan estas partes). En la antigüedad a la lujuria se le llamaba “la música de la carne” por ello siempre hay referencias de instrumentos y músicos... Hay una figura, llamada hombre-árbol que se encuentra justo en el lado contrario a la Fuente de la Vida en la Tabla del Edén, evocando todo lo opuesto al otro retablo.

3.3.2. GUSTAVE DORÉ

Nació en Estrasburgo en 1832 y pronto destacó por sus habilidades pictóricas, ya que con tan solo 12 años publicó una serie de litografías sobre *Los Doce trabajos de Hércules*. A los 15 años firmó un contrato con Charles Philippon para que le publicara una litografía por semana en el *Journal pour Rire*,

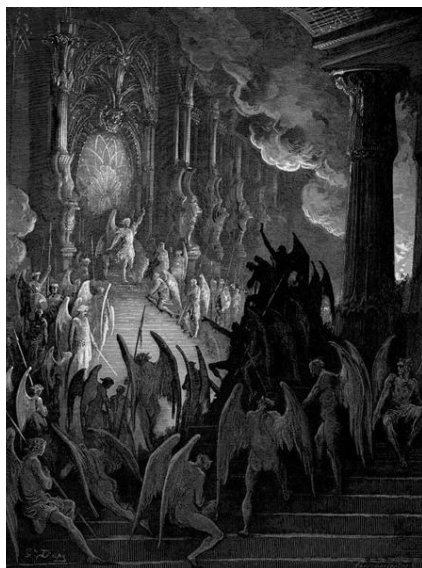


Fig. 14: DORÉ, G. (1868), *Satan in council*.

empezando así a crecer su fama.

Además de ilustrador, también era escultor y pintor, aunque de estos campos constan menos obras. De la que si tenemos mucha es de sus ilustraciones pues encontramos alrededor de 700 entre grabados y dibujos, ilustrando libros como *La Divina Comedia* de Dante, *el Quijote* de Cervantes o *el Paraíso Perdido* de John Milton. Fueron sus dibujos de la edición de 1865 de la Biblia los que le abrieron el camino para exponer en Londres y crear, gracias a esta exposición, la Doré Gallery en New Bond Street. Como bien dijo Doré «¡Lo ilustraré todo!» ya que cuenta con una obra inmensamente grande, como podemos ver en el *Catálogo de la obra completa de Gustave Doré* (1931), donde Henri Leblanc contabiliza 9850 ilustraciones, 68 títulos de música, 5 carteles, 51 litografías originales, 54 “lavis”¹⁹, 526 dibujos, 283 acuarelas, 133 pinturas y 45 esculturas.

Es el máximo referente para este trabajo con sus ilustraciones del libro *el Paraíso Perdido* pues representa al diablo y el Infierno, imaginándolo como un ser humano con alas de murciélago. Sus estampas y dibujos son en blanco y negro, con sombras muy contrastadas y máximo detalle.

3.3.3. FRANK C. PAPÉ

Frank Cheyne Papé, quien firmaba normalmente como Frank C. Papé, fue un ilustrador nacido en Londres en 1878. Estudió en Slade School of Fine Art donde completa sus estudios artísticos.

Alrededor de 1901 se considera a sí mismo como “artista en blanco y negro” pues todas las ilustraciones de esta primera etapa se ciñen a esos dos colores. El primer libro que ilustró fue *Nauthy Eric and other stories from Giant, Witch and Fairyland* de E. Clement en 1902, del cual no existen muchas copias y de la única que se tiene constancia es de la que guarda la British Library, siendo la original, con las ilustraciones hechas a bolígrafo y tinta líquida.

Las primeras ilustraciones en las que se ve su firma fueron las que realizó para el libro *The Odyssey and Pilgrim's Progress* en 1908, tras esto, su carrera como ilustrador de libros prosperó rápidamente.

En 1911 Frank C. Papé ya era un ilustrador prolífico, pero su producción frenó drásticamente al alistarse en 1915 al ejército para servir a los frentes greco-búlgaros, mas la retomó cuando ya no se requerían sus servicios.

Además de numerosos libros para escritores como Dennis Wheatley o James Branch Cabell, en 1925 dio comienzo a un trabajo para *Cleveland Plain Dealer* una columna semanal llamada Uncle Ray's Corner ganando más fama y creando numerosos “spin-off” y revistas sobre estas historias. También dedicó una parte de su vida a hacer cómics para *The Children's Own Sunday Pictorial* incluyendo obras como *Robinson Crusoe*.



Fig. 14: PAPÉ, F. (1928) del libro: *The silver stallion*, pág., 278.

¹⁹ Lavis es una técnica calcográfica que consiste en resinar la superficie de la plancha para posteriormente dibujar directamente sobre ella mediante un pincel impregnado de mordiente, de manera que se llegaran a obtener tonos muy sutiles.



Fig. 15: RPKK (2021), *Nueva Normalidad*.



Fig. 16: RPKK (2020), *Like Us*.

En sus últimas décadas de vida, perdió la visión parcialmente, lo que dificultaba su trabajo y decidió finalizar con un libro para niños en 1960. Papé murió 12 años después, en 1972.

La obra de este artista depende mucho del libro y el público al que va dirigido, pues es posible ver desde unas ilustraciones detalladas, a color y más realistas a caricaturas sátiaras en blanco y negro.

Las temáticas de sus ilustraciones siempre dependen del libro o revista para las que trabajó, muchas tienen conexión con el tema planteado para este proyecto, siendo el diablo una figura muy recurrente en sus obras, sobre todo en las primeras ediciones de libros del autor Dennis Wheatley, como por ejemplo *The Devil Rides Out* (1935), *Strange Conflict* (1941) y *To The Devil A Daughter* (1953), entre otros, donde la temática demoníaca toma un papel muy importante.

3.4. REFERENTES CONTEMPORÁNEOS

3.4.1. RPKK

Es un dúo de artistas conformados por Pablo Kiran y Rei Kwk, fundado en 2018 en Valencia, trabajan la técnica de la serigrafía, por ello han sido escogidos como referentes formales del proyecto.

A la hora de trabajar, cada uno tiene su especialización, por ejemplo, Pablo tiene más conocimientos sobre pintura mural e ilustración, en cambio Rei es más académica, con más experiencia en la pintura y serigrafía, además de llevar todo el soporte técnico.

Su obra está fuertemente influenciada por la cultura asiática, en especial la japonesa, mezclándola con la occidental para así crear imágenes originales.

En cuanto a su obra, sus serigrafías suelen estar hechas en un mínimo de tres tintas, incluyendo tintas brillantes como la plata. La gran mayoría de ellas son en tonos blancos, negros y grises y, en caso de añadir algún color, utilizan colores en tonalidades fluorescentes. El casamiento de todas las tintas es muy preciso y crean complicadas estampas llenas de detalle.

En su obra *Nueva Normalidad* (2021) (fig. 15) se utilizan cuatro tintas: plata, negro, blanco y negro perlados y según su título simboliza el momento tras la cuarentena española, en la que tuvimos que vivir con una serie de medidas sanitarias. Se crearon 99 copias firmadas y numeradas, los días exactos que duró la cuarentena en España. Podemos observar en esta estampa distintas figuras que fusionan lo que es la situación post-covid en España con la cultura japonesa.

En otra de sus obras titulada *Like Us* (2020) (fig. 16) nos muestran el proceso creativo y de estampación mediante una serie de imágenes; en primer lugar, crean un boceto definiendo dónde irá cada color y el dibujo básico, para más tarde crear las pantallas y estampar cada tinta, una a una. Esta estampa consta de una edición limitada de 40 copias firmadas y numeradas y están hechas a cuatro tintas: plata, negro mate, oro y amarillo fluorescente.



Fig. 17: KIKUCHI, L (2019), *La morte*.



Fig. 18: CHEN,A. (2021), *Bonsai*. (DETALLE)

3.4.2. LINNEA KIKUCHI (FEEFAL)

Linnea, más conocida como Feefal, es de nacionalidad sueca y cuenta con una gran influencia en las redes, donde publica todo su trabajo y llega a acumular más de un millón de seguidores. «Sobre todo me inspira la naturaleza, la muerte, de vez en cuando el espiritualismo y el espacio»²⁰. Asegura la artista en una entrevista realizada para la publicación de su libro. Además de trabajar por encargos, Linnea, en colaboración con Kickstarter, creó un libro donde plasma gran parte de su obra y, un pequeño fanzine que trata de criaturas feéricas y demoníacas.

Kikuchi define su arte como «rico en elementos oníricos, combinados con características del cuerpo femenino con significados oscuros y macabros»²¹. Otro de sus intereses es la creación de personajes basados en objetos cotidianos, como por ejemplo lámparas, setas y flores, entre otros. Actualmente sus ilustraciones cuentan con una gama cromática bastante amplia, pero en este caso, se han tomado como referencia sus antiguas láminas, hechas a grafito.

La obra de esta artista ha tenido gran relevancia para este proyecto, no solo por la temática diabólica, sino también por el tipo de sombreado que utiliza, con trazos verticales (fig. 17), los cuales fueron sometidos a un cambio para las estampas de este trabajo, pues no sólo son líneas en una única dirección. También su uso del blanco y el negro, que, pese a que la gran mayoría de sus ilustraciones cuentan con una inmensa variedad de grises, el negro toma un papel esencial, dándole oscuridad a los dibujos.

3.4.3. ALICIA CHEN

Alicia Chen es una ilustradora y diseñadora estadounidense, actualmente trabajadora de la empresa Tremendousness. Graduada en la Universidad de Washington en San Luis, Misuri y licenciada en diseño y psicología de comunicación e ingeniería electrónica. Su estilo de dibujo cambia del trabajo a lo personal, pues se dedicó durante dos años a ser diseñadora de juguetes, creando un arte más infantil, con tonos saturados y formas simples, además de crear coloridos estampados. En cambio, a la hora de crear obra propia (y para vender como freelancer) tiende a dibujar animales en blanco y negro, a veces con un toque de color, provenientes de un mundo onírico y macabro.

Es este último estilo de dibujo el que inspira este proyecto, pues las tintas no rellenan las formas completamente, si no que deja pequeños huecos sin cubrir, creando interesantes efectos. En muchos de ellos la línea que los dibuja es blanca, diferenciando la forma del negro del fondo. Si bien como se ha comentado ilustra animales imaginarios o mitológicos, como ciervos, conejos y serpientes, también se pueden observar distintos tipos de dragones, reptiles e hidras.

La ilustradora trabaja normalmente en digital, pero también se pueden

20 Kikuchi,L (2022). *The Art of Feefal*. Londres: 3dtotal Publishing.

21 Ídem.



Fig. 19: Pantalla con obturador aplicado.

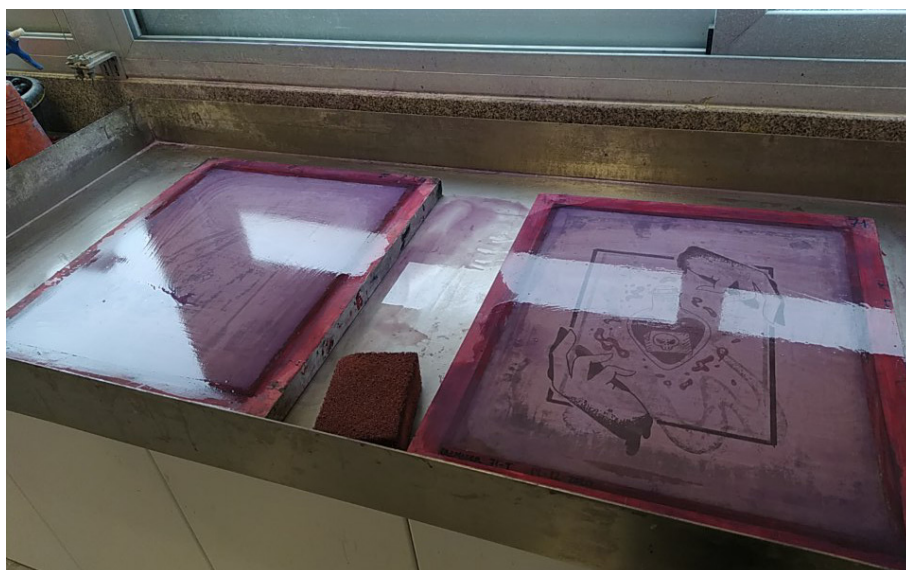


Fig. 20: Proceso de limpieza de las pantallas de serigrafía. Es posible ver la imagen fantasma.

ver algunas xilografías, acuarelas e incluso acrílico sobre madera, mas este primer soporte es el más cómodo, según indica la artista, para crear copias de calidad y enviarlas a sus distintos clientes.

4. CUERPO PRÁCTICO

Al mismo tiempo que se ha desarrollado la base teórica, se comenzó con la parte práctica: el proceso de las estampas. Si bien ya se comenzaron bocetos y se tenían algunas ilustraciones terminadas, había que preparar las pantallas de serigrafía.

Antes del preparado del soporte de estampación, se imprimieron los clichés, es decir, la ilustración sobre acetato, en tamaño A3, siendo el máximo permitido por las pantallas serigráficas.

Se utilizaron tres pantallas en total, que no están en el presupuesto debido a que pertenecen a la asignatura de *Pintura e Imagen Técnica*, en la cual se hicieron todas las estampas. Estas pantallas tenían todavía imágenes de antiguos cursos, por lo que se limpiaron primero con Proclean y más tarde con Propaste, pues se quedaba la imagen fantasma²² al usar únicamente el primer producto.

Una vez con las pantallas limpias, estas se trasladaron a la sala de insolaación, donde se les extendió la emulsión y se secaron para introducir las en la insoladora. Para este paso es necesario tener la ilustración impresa sobre un acetato, que se coloca sobre la pantalla con cinta y se deja un minuto dentro de la máquina. Cuando este tiempo ha transcurrido, se elimina con agua la emulsión sobrante de la pantalla, dejando limpia la parte del dibujo, siendo estos poros finos por donde pasa la tinta.

22

En serigrafía, residuos de tinta que queda en las pantallas de trabajos anteriores.

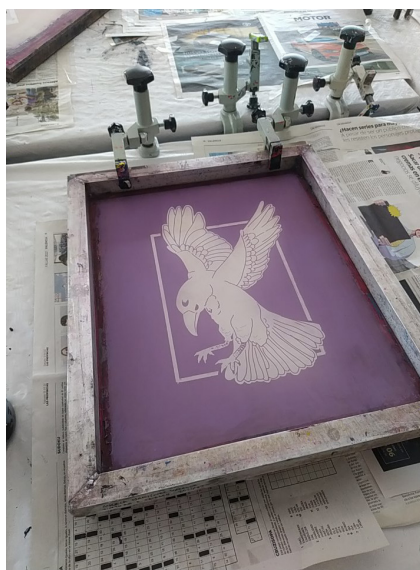


Fig. 21: Pantalla antes de ser estampada.

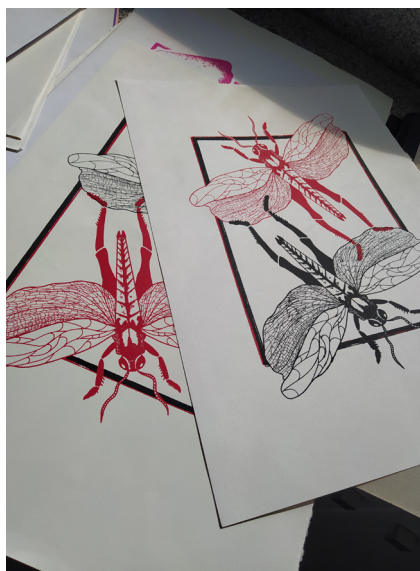


Fig. 22: Pruebas sobre distintos papeles de la imagen *Plaga*.

Para la estampación se hicieron unas primeras pruebas, con una pantalla preparada que terminó siendo descartada del proyecto.

Las tintas que se usaron para las estampas finales fueron Sederlac negra y roja, aunque también se utilizaron tintas de esta misma marca del aula para hacer distintas pruebas de color.

Las primeras pantallas (*Serpiente, Espejo y Dragón*) no tuvieron más problemas que unos cuantos agujeros que tenían las más antiguas, que rápidamente se solucionó con unos trozos de cinta de carroceros, la cual se despegaba sin ninguna dificultad.

Fue tras la primera limpieza cuando estas comenzaron a presentar inconvenientes, pues la imagen fantasma era muy visible y, aunque en las estampas no se viese, consumió una gran cantidad de tiempo procurar eliminar los restos de tinta que quedaban. Otro contratiempo fue, que la emulsión se caía al lavarla, dejando huecos por los que podía pasar la tinta. En una de las pantallas se usó un obturador²³ (fig. 19) para no tener que volver a empezar el proceso de nuevo, dando un buen resultado. Se investigó por qué se caía la emulsión de la tela, encontrando que el calor hacía que esta pasta se arruinase con más facilidad y, al acercarse los meses de verano, era imposible remediar este problema (la emulsión era un producto proporcionado por el departamento, por lo que se conservaba en la sala oscura del taller). Dado que no se podía evitar la caída, los huecos que dejaba sin emulsionar eran tapados con cinta.

Para las siguientes estampas no hubo ningún percance que no fuese alguno de los ya mencionados. Una vez solo quedaban dos pantallas por preparar, la insoladora se averió debido a la mala colocación del tubo de vacío que se encontraba dentro, hecho que hizo que las pantallas emulsionadas se tuviesen que dejar dentro de la sala oscura durante un fin de semana entero, esperando a la reparación de la máquina. Contra todo pronóstico, pues dejar la pantalla sin insolar puede causar que la imagen no se fije, una vez la insoladora funcionaba correctamente, se pudieron insolar sin ninguna dificultad las pantallas del cuervo y los fantasmas.

Durante los procesos de estampación lo único a destacar serían los errores cometidos por inexperiencia, ya que en un principio no se ejercía la presión suficiente y pasaba demasiada tinta, provocando inundaciones en el papel. También, el incorrecto secado del material que es lavado con agua hacía que la tinta no apareciese en el soporte. Poco a poco todos esos descuidos se arreglaron haciendo diferentes pruebas y consiguiendo la habilidad suficiente mediante la práctica y la repetición. Una vez con todas las imágenes estampadas, se recortaron (con guillotina) a tamaño A3 (42 x 29,7 cm).

23 El líquido obturador sirve para bloquear o tapar un conducto, fisura, grieta o pequeño agujero.

Fig. 23: Bocetos de la ilustración *Bruja*.

4.1. BOCETOS

Para la creación de las ilustraciones, además de toda la investigación de iconografía, se crearon moodboards²⁴ (mirar anexo II. Imágenes/proceso) con la intención de inspirar posibles bocetos. Todas las ilustraciones han sido sintetizadas al máximo, iconizándolas para su posible reproducción en tela, para así tener un estilo común. El elemento que aparece en todas ellas es el rectángulo del fondo, sin llegar a encerrar la imagen pues como podemos observar, no las delimita, si no que sobresalen de los bordes. Durante el proceso de creación de las imágenes, fueron eliminadas dos ilustraciones de la serie, habiendo hecho las primeras pruebas de serigrafía con una de ellas, fue descartada debido a la poca adecuación temática con el proyecto. El otro dibujo

24 Expresión inglesa traducida como "tablero de inspiración". Trata de, visualmente, exponer un concepto o idea sobre la que trabajar.

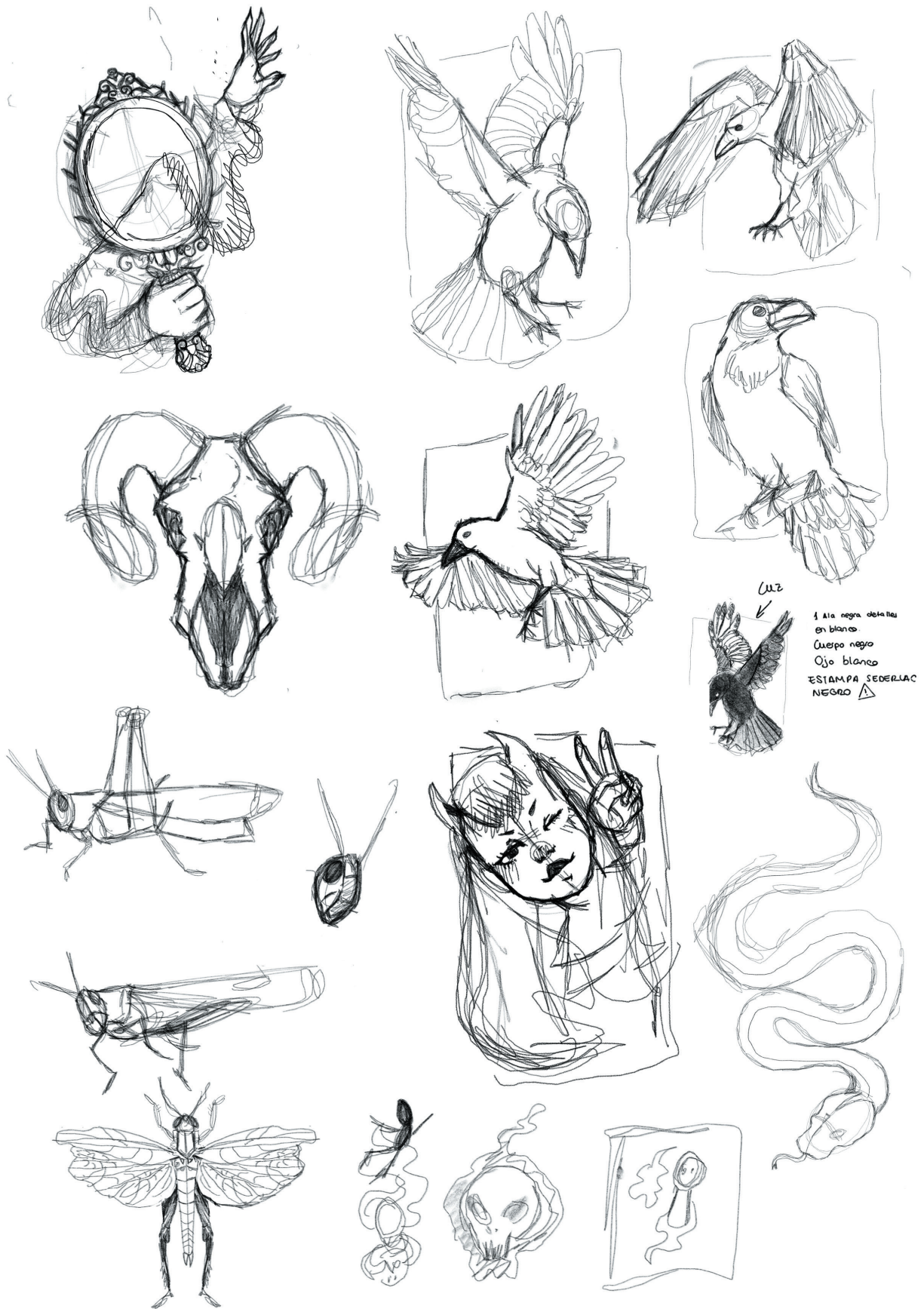


Fig. 24: Bocetos realizados para las diferentes pantallas en digital.



Fig. 25: Ilustración desechada.

Fig. 26: Ilustración para *Bruja* desechada.Fig. 27: Cliché *Plaga*.

descartado fue uno creado para la estampa *Bruja* para la cual se realizaron diversos bocetos antes de llegar al final.

Que sea una serie de nueve estampas, tiene que ver en que se deseaba obtener tres imágenes de cada color, es decir, tres en color negro, tres en color rojo y tres de ambos colores. Al tener que decidir que serigrafía iría en cada color, se descartaron diversos bocetos creados, obteniendo así los dibujos finales.

Estos bocetos se realizaron tanto en papel como digitalmente (mirar anexo II. Imágenes/proceso), y para las ilustraciones que se imprimirían, se dibujaron en digital, agilizando el proceso de impresión y evitando posibles problemas de insolación.

4.2 ESTAMPAS FINALES.

A continuación se muestran las estampas finalizadas sobre papel Canson Edition de 42 x 29,7 cm, ordenadas por grupos de color; en la primera fila encontramos las estampas negras, en la fila central las estampas de ambos colores y, la última las tres imágenes rojas.

Se agregan además, diferentes fotografías de detalle de algunas de las serigrafías, con objeto de apreciar de cerca la superposición de colores, la integración de línea y mancha, las texturas creadas para los cuerpos de las serpientes y la delicadeza de las líneas de las alas de las langostas.



Fig. 28: Fantasmas.



Fig. 29: Cuervo.



Fig. 30: Espejo.



Fig. 31: Serpiente.

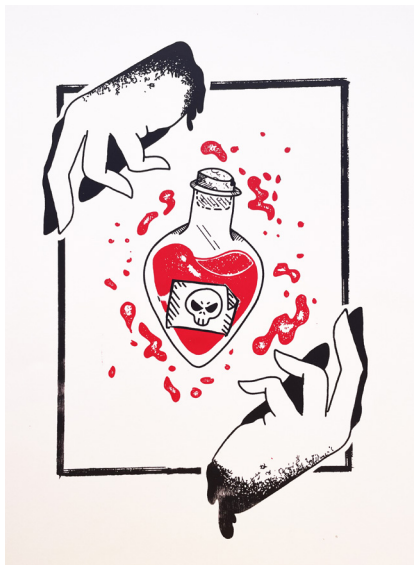


Fig. 32: Bruja.



Fig. 33: Plaga.



Fig. 34: Dragón.

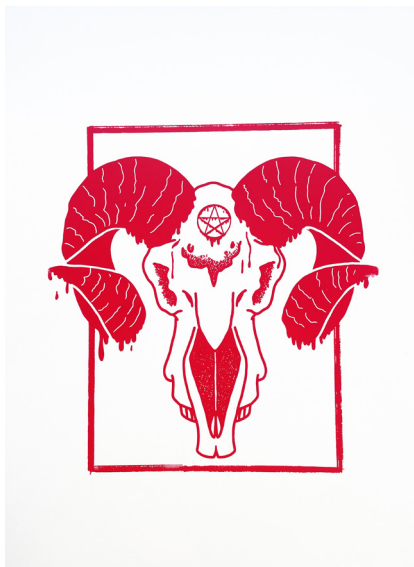


Fig. 35: Cabra.



Fig. 36: Diablo antropomorfo.



Fig. 37: (DETALLE) *Serpiente*.



Fig. 38: (DETALLE) *Dragón*.



Fig. 39: (DETALLE) *Plaga*.

5. CONCLUSIONES

Este TFG ha sido una síntesis de conocimientos adquiridos durante los cuatro cursos de carrera de Bellas Artes, además de ayudar a crear un proyecto académico con todas sus fases, compaginándolo con el último curso, suponiendo un reto, del cual también se ha aprendido.

Con el trabajo se han conseguido todos los objetivos planteados, obteniendo muchos más conocimientos sobre la temática elegida y madurando en la manera de crear proyectos artísticos y redactar ideas, así como de búsqueda exhaustiva de información. Además, se han cumplido también objetivos personales, pues la simplificación de las formas y los acabados profesionales se buscaban desde un principio.

En lo que al cuerpo de la memoria se refiere, el concepto del diablo es tan amplio que se podría haber añadido mucha más información, pero siempre existen unos límites a los que hay que atenerse, aprendiendo también a sintetizar y elegir la información que se quiere aportar, aunque esta línea de investigación seguirá siendo estudiada y utilizada en futuros proyectos, pues se puede abordar desde diferentes puntos de vista.

El proceso ha sido un verdadero desafío, ya que fue el primer contacto con la técnica serigráfica y, pese a los primeros errores, se pudieron obtener muy buenos resultados. Las asignaturas de gráfica cursadas durante la carrera, como *Xilografía* y *Fundamentos del grabado y de la impresión*, fueron esenciales para el trabajo. Gracias a las destrezas adquiridas de dichas asignaturas fue posible la realización de la obra. Por su puesto, la asignatura que más ha ayudado a la creación de la obra fue *Pintura e Imagen Técnica*, de donde se obtuvo gran parte del material y los conocimientos sobre esta técnica serigráfica. Esperamos que todo el esfuerzo y tiempo puesto en la realización del TFG se vea reflejado en el resultado.

Nos parece oportuno concluir con reflexión de Fyodor Dostoevsky de su libro *Los Hermanos Karazamov* (1880): “Si el diablo no existe, sino que lo creó el hombre, fue creado a su imagen y semejanza”.

6. BIBLIOGRAFÍA

LIBROS

ALGUACIL, C., ESTRAMA, M., BUFÍ, B. Y ROM, A. (2018). *Triunfar estampando: Entresijos y soluciones gráficas del legendario equipo Vostok*. Barcelona: Editorial GG.

BENDADI L., DDEMORATTI D., KOMURKI J. (2018) *Maestros de la serigrafía: Técnicas y secretos de los mejores artistas internacionales de la impresión serigráfica*. Barcelona: Editorial GG.

BOSING, W. (1994) *El Bosco 1450(?) – 1516: Entre el cielo y el infierno*. Madrid: Taschen.

CASTELLI, E. (2007) *Lo demoniaco en el arte*. Madrid: Siruela.

DORÉ, G. (1994) *Doré's illustration for "Paradise Lost"*. Nueva York: Doré Publications Inc.

FAINE, B. (1991) *Nueva guía de serigrafía*. México: Editorial Diana.

FLISFLISHER, N. (2021): *España embrujada: Un recorrido terrorífico por misterios, leyendas y secretos ocultos*. Editorial: Montena.

GIUNTI EDITORE (2016) *100 Monsters in art*. Editorial Giunti.

GONZÁLEZ MUNUERA, J. (2017) *Gargolarium: 276 dibujos de gárgolas, quimeras y hombres verdes*. Almería: Editorial Círculo Rojo.

HELLER, E. (2004) *Psicología del color: Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. Barcelona: Gustavo Gili.

LECOUTEUX, C. (1999) *Hadas, brujas y hombres lobo en la Edad Media: Historia del doble*. Palma de Mallorca: José J. de Olañeta.

LLAUGE, F. (2013) *Diccionario universal de ángeles, demonios, monstruos y seres sobrenaturales*. Barcelona: Obelisco.

RUSSELL, J. B. (1984): *Lucifer: The Devil in the Middle Ages*. Ithaca/London: Cornell University Press, 1984

RUSSELL, J. B. (1977): *The Devil: Perceptions of Evil from Antiquity to Primitive Christianity*. Ithaca/Londres : Cornell University Press.

RUSSELL, J. B. (1988): *The Prince of Darkness: Radical Evil and the Power of Good in History*. Ithaca/London: Cornell University Press, 1988.

STUDIO CONTRI TOSCANO (2015): *Uffizi. Las principales obras maestros*. Editorial Scala

VERDON, J. (2006) *Sombras y luces de la Edad Media*. Buenos Aires: El Ateneo

WHEATLEY, D. (1971) *The devil and all his works*. Londres: Book Club Associates.

WILSON, R. (1916) *The Russian Story Book illustrated by Frank C. Papé*. Londres: Macmillan and Co.

PÁGINAS WEB

ADÁN LLEDÍN, S. (2020) “La serpiente, ¿la verdadera pecadora?” En *MirabiliaArs*, Nº12, pág. 64-80. Disponible en: <https://www.revistamirabilia.com/sites/default/files/ars/pdfs/04_adan_lledin.pdf> [Consulta: 4 mayo 2022]

CEBALLOS GÓMEZ, D. (2012) “Política, heterodoxia e Inquisición” en *Historia y Sociedad*, nº22, pág. 51-72. Disponible en: <<http://www.scielo.org.co/pdf/hiso/n22/n22a04.pdf>> [Consulta: 2 junio 2022]

CHEN, A. (2020) Black/White. Disponible en: <<https://www.alicia-chen.com/blackwhite>> [Consulta: 13 marzo 2022]

FALLENA MONTAÑO, R. (2020). “De máscaras y espejos: la iconotropía del diablo medieval en el código Glasgow ms. Hunter 242” en *Anuario del Departamento de Historia y Teoría del Arte*, vol. 32, pág. 47-70. Disponible en: <https://revistas.uam.es/anuario/article/view/anuario2020_32_003/13125> [Consulta: 13 mayo 2022]

GÓNZALEZ FREYRE, C. (2020) “De ángeles caídos a monstruos con cuernos: las representaciones del demonio en el arte” en *El País*, 28 de febrero. Disponible en: <https://verne.elpais.com/verne/2020/02/12/articulo/1581505568_410932.html> [Consulta: 26 mayo de 2021]

LÓPEZ, J. (2019) “La serpiente el animal maldito del paraíso” en *National Geographic*. Disponible en: <https://historia.nationalgeographic.com.es/a/serpiente-animal-maldito-paraíso_13771> [Consulta: 4 mayo 2022]

MONTEMURRO, M. (2019) “Los múltiples colores del diablo” en *Arqueología, historia y viajes sobre el mundo medieval*, vol. 72, 2019, p. 12-21. Disponible en: <<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7191014>> [Consulta: 8 marzo de 2022]

MORALES MUÑIZ, M. (1996) “El simbolismo animal en la cultura medieval” en *Espacio, Tiempo y Forma*, serie III, Hª Medieval, t.9, 1996, pp. 229-255. Disponible en: <<http://e-spacio.uned.es/fez/eserv/bibliuned:ETFEE63E424-4813-5EB2-3EEA-17F5DC8A7F78/Documento.pdf>> [Consulta: 15 mayo 2022]

MUSEU NACIONAL D'ART DE CATALUNYA (2022) “La serpiente”. Disponible en: <<https://www.museunacional.cat/es/la-serpiente>> [Consulta: 4 mayo 2022]

MUSEU NACIONAL D'ART DE CATALUNYA (2022) “El dragón”. Disponible en: <<https://www.museunacional.cat/es/el-dragon>> [Consulta: 4 mayo 2022]

REAL ACADEMIA ESPAÑOLA: DICCIONARIO DE LA LENGUA ESPAÑOLA. Catoptromancia. 23ª ed., (versión 23.5 en línea) Disponible en: <<https://dle.rae.es/catoptromancia>> [Consulta: 13 mayo 2022]

TREMENDOUSNESS. (2013) Disponible en: <<https://tremendo.us/team/alicia-chen/>> [Consulta: 13 marzo 2022]

YARZA RUACES, J. (1994) “El diablo en los manuscritos monásticos medievales” en *Codex aquilarensis Cuadernos de investigación del Monasterio de Santa María la Real* Nº11 p. 103-130. Disponible en: <<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=128830>> [Consulta: 12 mayo 2022]

TESIS Y TFG

FRANCO SANTACREU, J. (2018) *Libro de concept art. La imagen del dragón*. Trabajo Final de Carrera (TFG). Valencia: Universitat Politècnica de València, Disponible en: <<https://riunet.upv.es/handle/10251/109027>> [Consulta: 24 mayo de 2021]

FUERTES MARTÍN, F. (2015) *Santos y demonios: el protagonismo de lo demoníaco en la primera literatura hagiográfica sobre Egipto en la antigüedad tardía*. Tesis. Cantabria: Universidad de Cantabria. Disponible en: <<https://repositorio.unican.es/xmlui/handle/10902/7925>> [Consulta: 20 octubre 2021]

JUDOVA, J. (2013) *The Signifiers of the Demonic in the Queen Mary Psalter, Ms 2 B VII*. Tesis. Escocia: Universidad de Glasgow, Disponible en: <<https://theses.gla.ac.uk/5052/1/2014Judovamphil.pdf>> [Consulta: 20 octubre 2021]

PALOMAR PÉREZ, S. (2020) *Amor y Muerte. El eterno viaje de Laura Palmer*. Trabajo Final de Carrera (TFG). Valencia: Universitat Politècnica de València, Disponible en: <<https://riunet.upv.es/handle/10251/158151>> [Consulta: 20 octubre 2021]

PELÁEZ MARCO, C. (2018) *Novela Gráfica. Proyecto de Cómic: Dead End*. Trabajo Final de Carrera (TFG). Valencia: Universitat Politècnica de València, Disponible en: <<https://riunet.upv.es/handle/10251/110011>> [Consulta: 20 octubre de 2021]

VIVÓ VIDAL, N. (2019) *Interpretación gráfica de un barrio con historia. EL CABANYAL*. Trabajo Final de Carrera (TFG). Valencia: Universitat Politècnica de València, Disponible en: <<https://riunet.upv.es/handle/10251/158151>> [Consulta: 6 junio 2022]

7. ANEXO I. FIGURAS

Fig. 1: Cronograma para la realización del Trabajo de Final de Carrera.

Fig. 2: Tabla de presupuestos TFG.

Fig. 3: HERRADA DE LANDSBERG (1167-1185), *El Infierno*, ilustración del *hortus deliciarum*.

Fig. 4: HUBERT VAN EYCK o JAN VAN EYCK o ambos (1425 - 1435) *Las tres Marías en la tumba*. De la colección de: Museum Boijmans Van Beuningen.

Fig. 5: CABASSON, G. (1885) *La gargouille de Rouen, et le privilege de Saint Romain*. Grabado.

Fig. 6: RAMÓN DE MUR (1412), *El Pecado Original*.

Fig. 7: DORÉ, G. (1868), *La caída de Satán, Paradise Lost*.

Fig. 8: PAPÉ, F. (1916) Página 123 del libro: *The Russian Story Book*.

Fig. 9: (1710-1767) *La quema de Agnes Potton y Joan Trunchfield en Ipswich*.

Fig. 10: GALLARDO, M. (2019) *Ilustración para el libro España embrujada*.

Fig. 11: EL BOSCO (1486) *El Juicio Final*. Tabla central del tríptico.

Fig. 12: EL BOSCO (1515) *El hombre-árbol*.

Fig. 13: EL BOSCO (1516) *Triptico El Carro de Heno*. Óleo sobre tabla.

Fig. 14: PAPÉ, F. (1928) Ilustración de la página 278 del libro: *The silver stallion*.

Fig. 15: RKPK (2021) *Nueva Normalidad*.

Fig. 16: RKPK (2020) *Like Us*.

Fig. 17: KIKUCHI, L (2019) *La muerte*.

Fig. 18: CHEN, A. (2021) *Bonsai. (DETALLE)*

Fig. 19: Pantalla con obturador aplicado.

Fig. 20: Proceso de limpieza de las pantallas de serigrafía. Es posible ver la imagen fantasma.

Fig. 21: Pantalla antes de ser estampada.

Fig. 22: Pruebas sobre distintos papeles de la imagen *Plaga*.

Fig. 23: Bocetos para ilustración *Bruja*.

Fig. 24: Bocetos para el trabajo de fin de carrera.

Fig. 25: Ilustración digital desechada.

Fig. 26: Ilustración digital desechado para *Bruja*.

Fig. 27: Imágen digital lista para imprimir sobre acetato.

Fig. 28: MARTÍNEZ, A. (2022) *Fantasmas*. Serigrafía, 42 x 29,9 cm.

Fig. 29: MARTÍNEZ, A. (2022) *Cuervo*. Serigrafía, 42 x 29,9 cm.

Fig. 30: MARTÍNEZ, A. (2022) *Espejo*. Serigrafía, 42 x 29,9 cm.

Fig. 31: MARTÍNEZ, A. (2022) *Serpiente*. Serigrafía, 42 x 29,9 cm.

Fig. 32: MARTÍNEZ, A. (2022) *Bruja*. Serigrafía, 42 x 29,9 cm.

Fig. 33: MARTÍNEZ, A. (2022) *Plaga*. Serigrafía, 42 x 29,9 cm.

Fig. 34: MARTÍNEZ, A. (2022) *Dragón*. Serigrafía, 42 x 29,9 cm.

Fig. 35: MARTÍNEZ, A. (2022) *Cabra*. Serigrafía, 42 x 29,9 cm.

Fig. 36: MARTÍNEZ, A. (2022) *Diablo antropomorfo*. Serigrafía, 42 x 29,9 cm.

Fig. 37: *Serpiente*. (Detalle)

Fig. 38: *Dragón*. (Detalle)

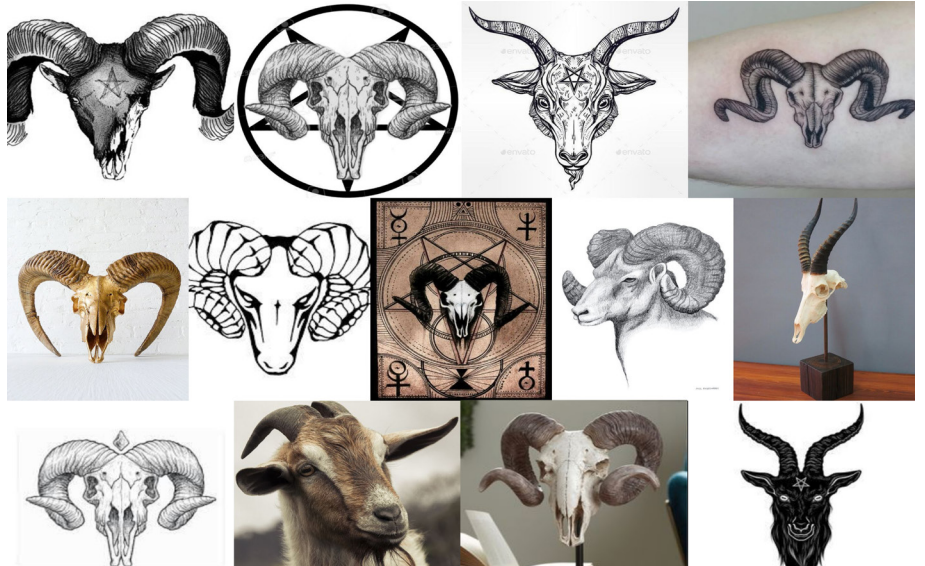
Fig. 39: *Plaga*. (Detalle)

8. ANEXO II. IMÁGENES/PROCESO

Imagen de la pantalla *Bruja*, con las partes que no se iban a estampar tapadas. (A estampar la tinta negra en la izq. y a estampar la tinta roja en la drch.)



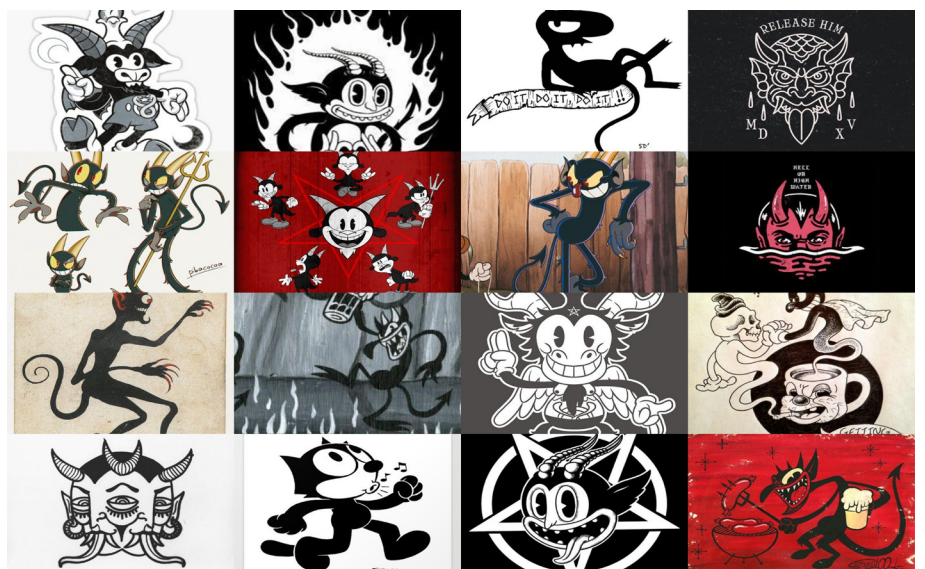
Moodboard para ilustración *Cabra*.



Moodboard para ilustración *Cuervo*.



Moodboard para ilustración *Diablo antropomorfo*.



Estudios de serpientes a color. Digital.

Estudio de serpientes.
Ángela Martínez



Bocetos a grafito.



Bocetos sobre papel.

