



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES
ARTS DE SANT CARLES

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

Ritos y Ritones: mitología animal mediterránea a través de la cerámica e ilustración.

Trabajo Fin de Grado

Grado en Bellas Artes

AUTOR/A: Quintana Sánchez, Diana

Tutor/a: Albelda Raga, José Luís

Cotutor/a: Tomás Marquina, Daniel

CURSO ACADÉMICO: 2023/2024

RESUMEN

Este Trabajo de Fin de Grado propone una investigación teórica y práctica de las figuras mitológicas comunes en la cuenca del Mediterráneo y Mar Egeo. Para ello, realizaremos una revisión y reinterpretación de los mitos y folklore como forma de transmisión de conocimiento a través de la ilustración y la escultura cerámica mediante el uso de elementos naturales como símbolos, centrándonos en las figuras animales, culminando en una obra inmersiva y ritualística. Para desarrollar la parte práctica, partiremos de piezas cerámicas inspiradas en los ritones zoomorfos hallados en la zona mencionada. Las ilustraciones explorarán la relación mitológica entre estos animales y el ser humano, además de la naturaleza ritual de éstos y de los ritones cerámicos como objetos en si mismos.

PALABRAS CLAVE:

Cerámica, Ilustración, Mitología, Ritual, Naturaleza

SUMMARY

This end-of degree project aims to bring forward a theoretical and practical examination of common mythological figures across the Mediterranean and Aegean Sea basins. We will do so by examining and reinterpreting myths and folklore as ways of passing on knowledge, specifically through illustration, ceramic sculptures and their use of natural elements, focusing on the use of animals as symbols. The project will culminate in an immersive and ritualistic body of work. Zoomorphic Rhyta found on said area will be the starting point from which we will develop the practical aspect. The illustration will explore the mythological relationship between these animals and human beings, as well as their ritual nature and that of the clay Rhyta as objects themselves.

KEY WORDS:

Ceramics, Illustration, Mythology, Ritual, Nature

AGRADECIMIENTOS

A Edu y a mi familia, por quererme incondicionalmente y apoyarme siempre.

A Jose y Dani, por guiarme y acompañarme durante todo este proyecto (y dejarme hacer del taller de cerámica mi segunda casa).

A todas mis compañeras de taller, Sandra, Natalia, Carol, Loli, y todas las demás personas que habéis pasado, ayudado y animado con vuestra presencia.

A Delmícates, que con su memoria infinita y pasión por la historia consigue fascinar a cualquiera e hilar acontecimientos como nadie.

ÍNDICE

| | |
|---|-----------|
| 1. INTRODUCCIÓN | 4 |
| 2. OBJETIVOS | 5 |
| 3. METODOLOGÍA | 6 |
| 4. MARCO TEÓRICO | 7 |
| 4.1 MARCO CONCEPTUAL..... | 7 |
| 4.1.1. VÍNCULOS ENTRE HUMANOS, ANIMALES Y SU ENTORNO..... | 7 |
| 4.1.1.1 EVOLUCIÓN DE LA DOMESTICACIÓN | 7 |
| 4.2.1. MITOS Y COSMOLOGÍAS..... | 8 |
| 4.2.1.1 INICIOS..... | 8 |
| 4.2.1.2 RITUALES..... | 9 |
| 4.2.1.3 EVOLUCIÓN..... | 10 |
| 4.2.1.4 ENTRE LO MATERIAL Y LO MITOLÓGICO..... | 11 |
| 4.3.1. RITOS Y REPRESENTACIONES..... | 12 |
| 4.3.1.1 RECIPIENTES ZOOMORFOS..... | 12 |
| 5. REFERENTES ARTÍSTICOS | 14 |
| 5.1. ANIMALES EN LA CERÁMICA..... | 14 |
| 5.1.1 RITONES..... | 14 |
| 5.1.2. ALESSANDRO GALLO..... | 15 |
| 5.1.3. SARAH J CONTI..... | 15 |
| 5.2 ANIMALES EN LA ILUSTRACIÓN: BESTIARIOS..... | 16 |
| 5.2.1. BESTIARIO DE ABERDEEN..... | 16 |
| 5.2.2. LOU BENESCH..... | 17 |
| 5.2.3. JESSICA ROUX..... | 17 |
| 6. PRODUCCIÓN ARTÍSTICA | 18 |
| 6.1. BRAINSTORMING Y MAPA CONCEPTUAL..... | 18 |
| 6.2 BOCETOS GENERALES..... | 20 |
| 6.2.1 ESTILO..... | 21 |
| 6.2.2 CERÁMICA, BOCETOS Y PRUEBAS..... | 22 |
| 6.2.3 ILUSTRACIONES, BOCETOS Y PRUEBAS..... | 23 |
| 6.3 REALIZACIÓN..... | 25 |
| 6.3.1. PIEZAS CERÁMICAS..... | 25 |
| 6.3.2. ILUSTRACIONES..... | 28 |
| 6.3.3 PINTURA..... | 31 |
| 6.3.4 RESULTADOS..... | 32 |
| 7. CONCLUSIONES | 36 |
| 8. BIBLIOGRAFÍA | 38 |
| 9. ÍNDICE DE FIGURAS | 41 |
| 10. ANEXOS | 44 |

1. INTRODUCCIÓN

Este trabajo de final de grado surge como nexo común entre algunas de mis mayores inquietudes artísticas, pretendiendo unir las tanto a nivel conceptual como a nivel práctico.

Por un lado, parte de una fascinación por la mitología antigua, sobre todo la del territorio en el que me he criado y en el que habito actualmente, que comparte rasgos comunes a lo largo de la cuenca del Mediterráneo y Mar Egeo. La mitología y sus símbolos conforman un lenguaje colectivo fácil de trasladar a un plano propio e individual, manteniendo su capacidad de comprensión. Por ello, se trata de una herramienta en la cual me apoyaré para abordar el proyecto. Además, habla acerca de nuestra cultura, inextricablemente unida al entorno natural y geográfico.

Concretamente, nos centraremos en la representación de los principales elementos naturales que forman su cosmología a través de expresiones artísticas tangibles. Los ritones serán de especial interés por la abundancia de restos arqueológicos hallados en distintas zonas mediterráneas, por su uso específico ritual y la evolución de este. Se trata de unos recipientes, a menudo zoomorfos, que se han utilizado a lo largo de los siglos para ceremonias, rituales y para verter líquidos. Además, queremos profundizar en las figuras animales por la relación directa y esencial que suponen entre el humano y su entorno.

Me interesa explorar este ámbito ya que considero que, debido al colapso medioambiental y socioeconómico bajo el imparable desarrollo industrial y tecnológico, a menudo se deja en segundo plano la relación mística y espiritual con la que nos hemos relacionado durante milenios con la naturaleza.

Por otro lado, el trabajo continúa el desarrollo artístico de dos disciplinas en las que llevo formándome desde hace algún tiempo, combinándolas. Se trata de la cerámica y la ilustración. Del interés por el mundo antiguo que he mencionado anteriormente, surge la admiración por los ritones. Estos recipientes misteriosos se elaboraban con distintos materiales, siendo uno de ellos la cerámica. Por otro lado, pretendo desarrollar mi creciente interés en los códices ilustrados y bestiarios a través de elementos ilustrativos que incluiré en las obras.

Trasladando todo ello a una obra contemporánea, participamos de forma activa en la adaptación de la cultura mediterránea antigua a nuestra cultura actual, trazando así diferencias y paralelismos que evidencien la historia y legado artístico ligados al territorio que habitamos.

2. OBJETIVOS

Objetivo principal:

- Crear una serie de piezas que unan la cerámica con la ilustración.

Objetivos específicos:

- Aprender e investigar sobre el desarrollo histórico de la cultura mediterránea y los elementos a través de los cuales se ha transmitido.
- Participar de forma activa en su evolución, evidenciando la relación entre cultura y entorno.
- Revisar y reinterpretar sus mitos y símbolos para crear una obra nueva.
- Formar un lenguaje estético y simbólico propio a partir de elementos ligados al territorio.
- Crear una obra interdisciplinar para desarrollar nuevas habilidades.
- Resaltar la importancia de los animales y la naturaleza en el legado cultural humano.

3. METODOLOGÍA

A continuación, describiremos las distintas etapas en las que se dividirá el trabajo para poder realizar un desarrollo apropiado del mismo.

Dado el marco en el que se contextualiza, se utilizará una metodología cualitativa, ya que se pretende una comprensión global del fenómeno a investigar. En primer lugar, se realizará una labor de investigación teórica que guiará las siguientes fases. A partir de la lectura de libros y trabajos académicos relacionados con los ritones, la simbología de animales y la cosmología mediterránea, ahondaremos en los principales conceptos de los que partirá la obra. Esta labor de investigación también se acompañará de visitas a museos como el “Museo Valenciano de Etnología” y el “Museo Prehistórico de Valencia.” Se sintetizará y reflexionará sobre lo aprendido para conformar una base conceptual sólida sobre la que construir la obra.

De manera paralela, recopilaremos referentes artísticos que nos inspirarán a la hora de presentar y abordar la parte práctica del trabajo. Para ello, seleccionaremos referentes escultóricos e ilustrativos, debido al carácter multidisciplinar de la obra.

Por último, se desarrollará la producción artística. En primer lugar, intentaremos conformar un universo estético propio pero referencial al bagaje cultural mediterráneo. Para ello, se elaborará un mapa conceptual con símbolos que conformarán el lenguaje de la obra. A continuación, realizaremos bocetos y pruebas con distintos materiales, probando pastas cerámicas y realizando diversas ilustraciones hasta encontrar lo que mejor transmita las cualidades estéticas que pretendemos aportar a la obra. Una vez seleccionados los materiales y concretados los conceptos, se elaborarán las piezas. Las piezas cerámicas seguirán un proceso de amasado, modelado y cocción. Las piezas de ilustración se realizarán sobre un soporte que se adecúe a la técnica, que se elegirá a lo largo del proceso. Una vez elaboradas las piezas se valorará su presentación, realizando, si es necesario, elementos adicionales que mejoren y permitan apreciar la calidad de la obra.

4. MARCO TEÓRICO

4.1 MARCO CONCEPTUAL

Para establecer un marco teórico sólido sobre el que desarrollar la obra, estudiaremos distintas etapas de la historia de la humanidad, centrándonos en la relación “humano-animal-entorno.” Recorreremos esta fase de forma sintética, profundizando más en la historia de la cultura mediterránea de la península ibérica, pero reconociendo a su vez las culturas vecinas de las que se nutre.

4.1.1 Vínculos entre humanos, animales y su entorno

La relación entre los humanos, los animales y su entorno ha sido fundamental durante el desarrollo de cada uno de ellos. Han funcionado como vértices de una misma forma, modelada según la influencia bi-direccional de unos sobre otros. Su evolución ha sufrido grandes cambios a lo largo de la historia, que revisaremos a continuación.

4.1.1.1 Evolución de la domesticación

Durante la prehistoria, los humanos dependían completamente del entorno natural para su supervivencia, ya que subsistían gracias a la recolección de plantas y la caza. De los animales obtenían alimento, pieles con las que abrigarse y otros recursos para la fabricación de útiles. A su vez, los humanos también servían como alimento para otros animales y los restos orgánicos que dejaban a su paso nutrían los seres vivos que conformaban el entorno.

Motivada por los cambios climáticos y medioambientales después de La Última era Glaciar (hace unos 21.000 años), en la que la obtención de comida era más difícil, surge la domesticación. Se desarrollará paralelamente entre animales y plantas, que proveerán a los humanos con recursos susceptibles a la redistribución y permitirán la expansión de la población agricultora por todo el planeta. La continua domesticación de especies durante la transición Neolítica marca el principio de un rápido cambio en la evolución, ecología y demografía tanto de humanos como de numerosas especies de seres vivos. Las áreas en las que se desarrolló se sometieron a un proceso de urbanización, fomentado por la formación de comunidades sedentarias.¹

La primera domesticación animal fue la del perro doméstico (*Canis lu-*

1. Zeder, M. (2012). *The domestication of animals*. *Journal of Anthropological Research*. 68 (2), 161–190. <https://doi.org/10.3998/jar.0521004.0068.201>

pus familiaris) de su ancestro el lobo (*Canis lupus*), hace al menos 15.000 años. Además, en el territorio del creciente fértil, hace 10.000-11.000 años, la zooarqueología indica que las cabras, cerdos, ovejas y bovinos fueron los primeros animales ganaderos domesticados.²

La relación entre los humanos, el entorno y los animales ha evolucionado de una manera compleja, que aborda aspectos emocionales y éticos marcados por la problemática explotación de recursos naturales, la urbanización y la industrialización sistemáticas actuales.

4.1.2 Mitos y Cosmologías

Desde los albores de la humanidad, al igual que cualquier otra especie, su supervivencia ha dependido de su entorno directo. A medida que evolucionaron los homínidos, conformaron una concepción cosmológica que reflejaba esta dependencia hacia la naturaleza, reconociéndose además como una parte indivisible de ella. Los animales nos han provisto con alimento y vestimenta, los hemos aprovechado como fuerza de trabajo y también cómo recurso protector ante posibles guerras y amenazas. Además, son una fuente de admiración y asombro por sus cualidades físicas y de conducta.³ Por todo ello, los animales inspiran nuestros mitos, leyendas y fábulas. Se genera así un vínculo cultural inextricable con los animales desde la prehistoria hasta nuestros días.

4.1.2.1 Inicios

La mitología mediterránea es rica y variada, influenciada por las culturas que han habitado la región a lo largo de milenios y la relación directa entre el entorno, los animales y humanos, que forjaban sus destinos mutuamente. Los mitos servían como vehículo para trazar una concepción cosmológica a través de la cual los humanos buscaban dar sentido a su propio entorno, desarrollo, destino y existencia. Estaban formados por figuras de origen animal, vegetal y humano, que jugaban un papel importante en la comprensión del mundo natural, reflejando además la profunda conexión entre ellos. Se les posicionaba como fuentes de poder a las que recurrir para obtener ciertas cualidades, pero también como entes misteriosos y caprichosos que influían en sus vidas.

En la península ibérica han cohabitado varias culturas. Popularmente conocida como cultura “íbera”, el término se refiere al conjunto general de pue-

2. MacHugh, David E.; Larson, Greger; Orlando, Ludovic (2017). *Taming the Past: Ancient DNA and the Study of Animal Domestication*. Annual Review of Animal Biosciences. 5, 329–351. doi:10.1146/annurev-animal-022516-022747. PMID 27813680. S2CID 21991146.

3. Bainbridge, D. (2022). *La clasificación de los animales : un estudio ilustrado*. Omega. 5-6



Fig. 1 - Diosa Tanit con cabeza de leona. Museo Nacional del Barzo (Túnez).

blos que habitaban el levante y sur de la península ibérica en torno al S. IV a.C. que compartían rasgos y lenguas comunes. La asimilación e integración por los indígenas de corrientes procedentes del Levante mediterráneo, a lo largo de un proceso evolutivo de cinco siglos, originaron el surgimiento de un complejo cultural autóctono, propio y distinto al resto de la cultura material de otros pueblos del Mediterráneo. El origen del sustrato cultural local que ejerció influencia en los íberos se remonta al primer Neolítico mediterráneo: la cultura agro-pescadora de la cerámica impreso-cardial, que se extendió desde el Adriático hacia occidente.⁴

Se cree que la cosmología íbera, es decir, la comprensión del universo y su ordenamiento por parte de los antiguos íberos, a grandes rasgos se conformaba a partir de los siguientes ejes:

- **Dualidad y equilibrio:** El universo estaba ordenado por pares de opuestos complementarios, como el día y la noche, el sol y la luna, la vida y la muerte. Este equilibrio entre fuerzas opuestas era fundamental para el funcionamiento armonioso del cosmos.
- **Vinculación con la naturaleza:** Los dioses y las fuerzas divinas habitaban la tierra, el cielo y los elementos naturales. Algunos de ellos tenían forma humana. Otros tenían forma animal, fusionándose posteriormente con las deidades de forma humana. Las deidades servían como puente entre lo humano y lo natural, que estaba imbuido de significado religioso y espiritual.
- **Adoración de los elementos:** El sol, la luna, los ríos, las montañas y los árboles eran venerados como manifestaciones de lo divino que controlaban el universo y la vida humana.
- **Culto a los ancestros:** Se creía que los difuntos tenían un papel activo en la vida de los vivos y su presencia y protección eran necesarias para el bienestar de la comunidad.

4.1.2.2 Rituales

La vida cotidiana se veía marcada por una serie de rituales. Entre ellos, destacan los rituales de paso (de la niñez a la edad adulta), en los que los miembros jóvenes de la comunidad se cortaban el pelo, trenzado, para dar paso a una nueva etapa adulta. Por otro lado, se practicaba el culto en santuarios y espacios naturales (cuevas etc.) junto al culto doméstico. Era común en las

4. Quesada Sanz, F (2017). *Los íberos y la cultura ibérica. La protohistoria en la Península Ibérica*. Akal, Madrid. 532.

puertas de los templos colocar símbolos de deidades relacionadas con fechas concretas como los solsticios y equinoccios. En las entradas de las casas se colocaban pequeñas estatuillas en honor a los ancestros. En ambos se repite la acción de abrir una puerta para entrar en un espacio con carácter sagrado.

En El Puig d'Alcoi, al norte de Alicante, se encontraron dos depósitos en la base de viviendas de un poblado de los S. V y IV a.C., en los que se enterraron restos de banquetes y sacrificios de animales, con la inhumación de un perinatal en uno de ellos. Se interpretan como rituales de fundación de viviendas y se analizan en relación con la vida doméstica desarrollada en el transcurso de la ocupación del poblado, en concreto con los procesos de construcción-reconstrucción de las casas. Según los investigadores, "el ejemplar apareció entero y enterrado precisamente bajo el umbral de entrada a una casa, lo que nos lleva a proponer que fue sepultado en esa parte de la casa con mayor connotación simbólica."⁵ La posible relación entre el sacrificio de ovicaprinos con el culto doméstico a los antepasados ha sido propuesta por M. Almagro-Gorbea: "la importancia de los ovicaprinos, especialmente carneros, en este tipo de sacrificios tendría su origen en un sustrato cultural indoeuropeo con ritos semejantes que se extienden desde la Europa Céltica hasta la India, pasando por las Galias, Roma o Grecia."⁶

4.1.2.3 Evolución

La evolución cosmológica de la península ibérica y del mediterráneo fue fruto de la interacción paulatina entre varias culturas, religiones y corrientes filosóficas con sus consiguientes cambios socio-políticos.

La visión primitiva giraba en torno a la formación y ordenación del cosmos a partir de un caos primordial por parte de deidades y otros elementos, como hemos visto anteriormente. Con el tiempo, se desarrollaron estas facetas a través de sistemas religiosos complejos, basados en el politeísmo, que representaban aspectos más específicos del mundo natural y humano. Se produce un cambio gradual en el que se instaura la figura humana, en lugar de la animal o vegetal, como deidad principal. Aún así, el papel divino de los animales permanece presente durante las culturas dominantes del mundo antiguo, que asociaban las aptitudes físicas de los animales con las de los dioses que conformaban su cosmología.

5. Grau Mira, I., Amorós López, I., de Miguel Ibáñez, M. P., Iborra Eres, P., & Segura Martí, J. M. (2015). *Fundar la casa: prácticas rituales y espacio doméstico en el oppidum ibérico de El Puig d'Alcoi (Alacant)*. *Archivo Español De Arqueología*, 88, 67–84.

6. Almagro 2009: 230-231 Almagro-Gorbea, M. (2009) *El culto al Héros Ktístes en Hispania prerromana: ensayo de mitología comparada*, F. Delpech y M. García Quintela (eds.), *Mythologie comparée indo-européenne et idéologie trifonctionnelle: bilans, perspectives et nouveaux domaines*, *Archaeolingua* 22, Budapest, 227-250.

Con la llegada y difusión de grandes religiones como el judaísmo, el cristianismo y el islam, se introdujo el monoteísmo, que entró en conflicto con las creencias y prácticas religiosas anteriores, reemplazándolas, absorbiéndolas o adaptándolas para crear una cosmovisión que combinaba elementos de ambas tradiciones. Con la cristianización de la Península Ibérica, muchas deidades animales fueron demonizadas o relegadas a roles secundarios en la mitología popular. Sin embargo, algunas criaturas míticas como el dragón persistieron en el folclore cristiano, adaptándose a nuevas interpretaciones y significados.

Durante el Renacimiento y la Ilustración, surgieron nuevas ideas sobre la naturaleza del universo y el conocimiento científico que continuaron desarrollándose en la época moderna. Con la creciente influencia de la ciencia y la razón, la cosmología mediterránea se alejó cada vez más de las interpretaciones religiosas del universo. Las interpretaciones científicas del cosmos, basadas en la astronomía, la física y otras disciplinas, comenzaron a predominar.

4.1.2.4 Entre lo material y lo mitológico

Existen principalmente dos tipos de animales mitológicos: los que dotan de significados simbólicos y espirituales a animales ya existentes y los que son fruto de una combinación de elementos de varios animales, a los que se les atribuye nuevamente otros significados. En cualquier caso, la mitología se desarrolla siempre a partir de lo material y tangible, del entorno directo.

Desde sus inicios, el ser humano ha mostrado una verdadera pasión por la recombinación de elementos visuales de manera inusual y extraordinaria. Esta habilidad llamó la atención del biólogo francés François Jacob, que en su artículo “Evolución y Remiendos” habla sobre unas detalladas ilustraciones del S.XVI de seres monstruosos, que mezclaban características de varias especies existentes. Estas imágenes fantásticas no son sorprendentes, todos nos hemos imaginado alguna vez tales hibridaciones, que “encarnan una ruptura de fronteras que fascina y desconcierta al mismo tiempo”.⁷ Su mecanismo creativo radica en la compleja interacción entre la sensibilidad, el intelecto y la imaginación.

Desde un punto de vista filosófico, en “La Crítica de la Razón Pura”, Kant define a la imaginación como “la facultad de representar en la intuición un objeto aún sin la presencia del mismo.”⁸ Ésta se suele utilizar principalmente de dos maneras distintas: para reproducir objetos reales, permitiéndonos recordar eventos pasados (imaginación como reproducción de la memoria), o

7. Maggiore, V. (2020). *Fantastic morphologies: animal form between mythology and Evo-Devo*, *Thaumàzein*. Online Journal of Philosophy. Vol 8, 39-58.

8. Kant, I (1781).

bien para producir imágenes que no provienen de la experiencia, siendo las últimas el resultado de un “collage fantástico”, un “ensamblado.” En el caso de los seres mitológicos, se utiliza la imaginación de esta manera, combinando elementos dispares que crean novedades a nivel formal.

Como muestra Kant, “la imaginación del Homo Sapiens no tiene límites en la creación de formas fantásticas, en la re-combinación de elementos experienciales para crear monstruos, híbridos y criaturas maravillosas”.⁹

Uno de los ejemplos más notables sería el dragón, que posee características dispares y fantásticas. Su figura tiene raíces en muchas culturas de Europa, Asia, África y América y su origen es difícil de rastrear con precisión debido a la antigüedad de las historias que lo involucran. En muchas culturas europeas, el dragón era considerado una criatura poderosa y a menudo maligna, asociada con el caos, la destrucción y la tentación.

Algunas teorías sugieren que podría haber surgido del descubrimiento de fósiles de dinosaurios o restos de animales prehistóricos, que hubiesen inspirado historias y leyendas sobre criaturas gigantes con características similares a las de los dragones.



Fig. 2 - Perfil de recipiente en forma de león con dos cavidades, una para llenarlo y otra para verter los contenidos. Museo de Málaga, S. V a.C.

4.1.3 Ritos y representaciones

Los animales figuran entre los primeros sujetos dibujados por el hombre. Muchas pinturas rupestres prehistóricas son representaciones de animales o huellas de nuestras manos con pulgar, un atributo distintivamente humano que distingue nuestro cuerpo del de los demás animales y nos clasifica como algo diferente. Es de suponer que nuestro antiguo y arraigado afán de dar sentido a la desconcertante variedad de vida animal tenía a menudo una base práctica, como por ejemplo la de diferenciar lo comestible de lo tóxico o lo feroz de lo dócil, aunque siempre ha habido, además, motivos artísticos, espirituales etc.

4.1.3.1 Recipientes Zoomorfos

El impulso de crear recipientes con forma de animales, o recipientes zoomorfos, es un fenómeno que se extiende a largas distancias espaciales y temporales. Los recipientes zoomorfos aparecen en el Neolítico, alrededor del año 6.000 a.C., cuando comienzan a emerger las urbes mesopotámicas.¹⁰



Fig. 3 - Jarro de Bronce, S. VII - VI a.C. Museo Arqueológico de Badajoz.

9. Maggiore, V. (2020). *Fantastic morphologies: animal form between mythology and Evo-Devo*. Thaumazein, Online Journal of Philosophy. Vol 8, 39-58.

10. Koehl, R (2006) *Animal Shaped Vases from the Neolithic to the Bronze Age, from Mesopotamia to the Aegean*. Dpt. of Classical Studies, Hunter College.

Los recipientes zoomorfos se fabricaban con gran habilidad y materiales exóticos y preciados desde sus comienzos, tallados en piedra durante el Neolítico, culminando en los preciosos ejemplares metálicos de la edad de Cobre en la región Egea y Anatolia. Los primeras formas halladas fueron una liebre, un erizo y un toro tallados en yeso. Otras formas comunes fueron los recipientes con forma de ave y de ibex. La especie animal representada estaba cargada de un valor simbólico y, en su mayoría, también servía de alimento para la comunidad.

Los recipientes zoomorfos son prueba del contacto interregional y cultural entre distintas esferas sociales, como la ritual, la religiosa, la diplomática o la cotidiana. Sin embargo, no han quedado representaciones de los recipientes en uso, por lo que su estudio es hipotético. En este caso, se recurre a teorizar acerca de su uso basándose en los contextos en los que se han encontrado, y valorándolos en asociación con otros objetos con los que se han hallado.

Como dice el arqueólogo Robert B. Koehl (2006) “En ausencia de fuentes escritas explicando las funciones y significados de los recipientes zoomorfos, las conclusiones sacadas a partir del análisis contextual deben ser reconocidas como subjetivas y dependientes de los límites intelectuales y sesgos culturales que acompañan cualquier estudio de la cultura material antigua.”

Anteriores a los recipientes zoomorfos, las figurillas zoomorfas tienen una historia y distribución todavía mayores. Normalmente eran macizas y, por lo tanto, su principal función práctica era como ofrenda, mientras que los recipientes zoomorfos actuaban como contenedores, estableciendo una relación entre el contenedor y contenido a través de la representación artística de un ser.

Es de suponer que, en origen, los recipientes zoomorfos contenían sustancias orgánicas consumibles y perecederas, tanto líquidas como sólidas, que podrían ser ofrendas votivas.¹¹ Además, debido a su amplia capacidad, se cree que podrían haber tenido uso en banquetes festivos y comunales. Si los animales representados en estos recipientes se asociaban con características específicas, podríamos imaginar que, al beber los fluidos que contenían, su esencia, las personas absorberían esos rasgos.

11. Los textos mesopotámicos a menudo hablan de ofrendas de bebidas votivas a los dioses en recipientes metálicos.



Fig. 4 - Ritón de cerámica con forma de caballo. Apulia. S. IV a. C.



Fig. 5 - Ritón de cerámica con forma de antlope. Irán S. VII a. C.



Fig. 6 - Ritón de cerámica con forma de grifo. Tarento, 350-330 a.C.



Fig. 7 - Ritón metálico con forma de cabra. Tracia, S. II a.C.

5. REFERENTES ARTÍSTICOS

Como hemos podido ver, los animales han poblado el imaginario humano desde sus inicios, quedando plasmados en multitud de representaciones artísticas. Con motivo de la obra que voy a desarrollar, me centraré en la investigación de referentes del ámbito cerámico e ilustrativo para extraer conceptos o técnicas que nutran las obras. Los referentes se investigarán siguiendo un orden cronológico, desde la antigüedad hasta la contemporaneidad.

5.1 ANIMALES EN LA CERÁMICA

5.1.1 Ritones

Los ritones eran recipientes zoomorfos que aparecen por primera vez en torno al Próximo y Medio Oriente para extenderse después por todo el mediterráneo. Eran objetos utilizados para beber o verter líquidos en ceremonias o libaciones, se trata de uno de los objetos rituales más extendidos por la zona, que se popularizaron sobre todo durante la Edad de Bronce. Su morfología evoluciona desde formas similares al cuerno o la cabeza de animal, hasta un tipo de ánfora con un asa semicircular. Muchos vasos considerados ritones están caracterizados por una amplia boca en la parte superior y un orificio en forma de cono en la parte inferior por donde fluye el líquido.

Debido a la gran extensión, fruto del intercambio y comercio entre culturas, su estética era diversa. Se elaboraban con cerámica, piedra y metales, ornamentados con pinturas y piedras preciosas en algunas ocasiones. En cualquiera de sus formas, se trataba de objetos simbólicos que permitían tener un gran control sobre los líquidos utilizados durante los rituales.

Algunos de los líquidos que podían contener los ritones eran vino, leche, cerveza y aceites. Se cree que los ritones podían haberse utilizado como sustitutos en rituales en los que sacrificaban animales, el ritón representaría al animal sacrificado y el vino, su sangre. Así pues, los ritones funcionaban en una abstracción del ritual de sacrificio y actuaban como contenedores de la esencia de la vida. El uso de los ritones representa una acción de transformación, que contribuye al carácter sagrado de los rituales y la creación de un proceso liminal, que permite experimentar de forma compartida a varios seres humanos algo fuera de la cotidianidad.

Estos objetos, de autores desconocidos, serán el referente principal de las obras. Nos fijaremos en la variedad de estilos y formas que adoptan para conformar una estética propia pero sugerente.



Fig. 8 - "Cena con Reinitas Grandes", Sarah J Conti. 2020

5.1.2 Alessandro Gallo

Alessandro Gallo es un escultor italiano contemporáneo. En su obra cerámica fusiona elementos anatómicos humanos y animales para generar híbridos en contextos urbanos. Estas criaturas se establecen como personajes con personalidades marcadas, debido a la asociación de ciertas especies animales con conductas de comportamiento como la agresividad o la pereza y emociones como el miedo, que forman parte de nuestra realidad humana.

Lo considero un referente ya que, de nuevo, podemos observar cómo los animales siguen siendo un recurso simbólico a día de hoy para hablar de problemáticas humanas, siendo la cerámica un medio relevante a través del cual representarlos. Gallo aprovecha la versatilidad que ofrece la cerámica para crear esculturas realistas, detalladas y vívidas con una expresividad que me gustaría transmitir en mi obra.



Fig. 9 - "Vasija Atajacaminos - neonicotinoide", Sarah J Conti. 2022



Fig. 11- "Jiraija" (2012) Alessandro Gallo



Fig. 12 - "None of your bussiness" (2022) Alessandro Gallo

5.1.3 Sarah J Conti

Sarah J Conti es una escultora y ceramista cuyas obras se centran en generar diálogos en torno a la ecología, la conservación, el impacto humano sobre el planeta y los problemas sociales ligados a ello. Conti declara:

Mediante mi práctica escultórica utilizo los pájaros de forma literal, para hacer referencia a los peligros que les espera en el futuro del planeta, pero también los utilizo de forma metafórica, como ejes sobre los que tratar problemáticas sociales históricas y contemporáneas.



Fig. 10 - "Vasija Avetoro Americano", Sarah J Conti. 2022

Conti hace uso de la carga simbólica asociada a estos animales para hablar sobre moralidad, como se ha hecho a lo largo de la historia a través de múltiples representaciones, entre ellas, los bestiarios, que veremos a continuación. Nos interesa especialmente la mezcla de lo utilitario con lo escultórico, que se relaciona de primera mano con los ritones, además de cómo realza las cualidades matéricas de la cerámica para transmitir de forma poética. El uso de estas figuras para transmitir problemáticas universales con efectividad gracias al simbolismo humano colectivo también resulta relevante.



Fig. 13 - Folio 56. Fénix, Bestiario de Aberdeen.



Fig. 14 - Folio 21. Carnero, Bestiario de Aberdeen.



Fig. 15 - Folio 13. Sátiro, Bestiario de Aberdeen.



Fig. 16 - Folio 8. Sátiro, Bestiario de Aberdeen.

5.2. ANIMALES EN LA ILUSTRACIÓN : BESTIARIOS

Un bestiario es una recopilación de animales tanto reales como fabulosos. Su contenido reunía relatos, ilustraciones y descripciones de las bestias catalogadas. Aunque su origen puede localizarse ya en obras clásicas griegas y romanas, su popularidad se desarrolló durante la Edad Media en forma de “manuscritos iluminados”, populares en todo Europa a partir del siglo XII.

En el contexto del lenguaje simbólico de los animales en la literatura y el arte, predominantemente cristiano de Occidente, estos primitivos manuales de historia natural se solían acompañar con una lección moral, reflejando la creencia de que todo en el mundo, real o imaginario, era la creación del dios cristiano y que cada ser tenía su función en él. De la misma forma, el bestiario arrojaba el significado del animal dentro de la creencia popular de las poblaciones y el papel de dichos animales dentro del imaginario colectivo.

Además, el bestiario servía a modo de guía para el ser humano durante la Edad Media, permitiéndole conocer peligros a los que podría enfrentarse en su viaje, especialmente por el desconocimiento de las criaturas que pudieran acechar los bosques, lugar de acontecimientos inesperados y peligros. Para la época, eran considerados como un manual de supervivencia básica que advierte sobre las capacidades y características de estas criaturas.

Los restos arqueológicos ilustran la tesis de que un gran número de criaturas legendarias fueron imaginadas por vez primera en los valles mesopotámicos entre los ríos Tigris y Éufrates, difundiéndose luego tanto en Oriente como Occidente.

5.2.1 Bestiario de Aberdeen

El Bestiario de Aberdeen es un manuscrito iluminado hecho en Inglaterra durante el siglo XII, escrito en latín. Su contenido está agrupado por reinos y tópicos: mamíferos, bestias, ganado, animales pequeños etc.

Puede resultar interesante que en muchos casos las ilustraciones no corresponden con la fisonomía real de los animales. Esto se debe a que los iluministas encargados de ilustrar el libro nunca los habían visto. Por esta razón debían basarse en las descripciones e imágenes de otros libros. Recuérdese que en esta época las autoridades literarias contaban con la confianza de todos, y se basaban en ellas para realizar sus representaciones.

Estos libros generalmente eran de gran tamaño y valor, debido a que en su elaboración se utilizaban materiales de alta calidad, como pinturas doradas y azules, papeles hechos a mano y encuadernaciones en cuero.



Fig. 17 - "Palace Creatures" (2019), Lou Benesch, 2019.



Fig. 18 - "Palace Creatures" (2019), Lou Benesch, .



Fig. 19 - Baraja de Cartas "Woodland Wardens" (2022), Jessica Roux.

5.2.2. Lou Benesch

Lou Benesch es una artista e ilustradora francesa cuyas obras se inspiran, sobretudo, en la naturaleza y cuentos populares. Sus ilustraciones abarcan motivos vegetales, animales, anatómicos y mitológicos. Utiliza acuarela y gouache para crear composiciones vívidas y surrealistas que nos adentran a un mundo místico, expresando la dualidad entre lo personal y lo universal.

Para este proyecto, observaremos sus paletas de colores vivos y la efectividad con la que consigue mezclar elementos para crear composiciones con una gran carga simbólica. Al igual que en este caso, los bestiarios son referentes importantes en su obra:

*Siempre he sentido pasión por todo tipo de bestiarios, sobretudo los medievales. (...) Hay una belleza especial en el acto de recolectar y plasmar todas estas criaturas. Sean mías, tuyas o de una población entera, las mitologías e historias de todo tipo son un importante medio de comunicación y conexión.*¹²

Benesch a menudo utiliza acuarelas y gouache, que le permiten aportar una cualidad "naive" presente en las ilustraciones medievales. Su estética no parte del realismo, sino de exacerbar las cualidades fantásticas, surrealistas e incluso humorísticas de estas criaturas. Sus obras, además, se centran en figuras de todo el mundo, subrayando, al pintarlas en el mismo estilo, el hecho de que todas ellas pertenecen al mismo reino, el del imaginario humano gobernado por miedos, deseos y aspiraciones.

5.2.3. Jessica Roux

Jessica Roux es una ilustradora americana y coautora, junto a Emily Hawkins, de libros ilustrados sobre seres fantásticos y mitológicos. A través de paletas sobrias y composiciones rítmicas, plasma con detalle la flora y fauna que habitan tanto la realidad como la imaginación humana. Los detalles y estilo de su obra hacen referencia a representaciones antiguas, a las que añade un componente de frescura mediante la combinación de técnicas de dibujo manuales con coloreados digitales.

Me siento particularmente atraída hacia los elementos compositivos de su obra y como mediante su cuidada combinación es capaz de aumentar la carga simbólica. En el caso de la baraja de cartas que creó a modo de oráculo, utiliza la asociación de ciertos animales y plantas para aludir a estados o cualidades humanas como la inocencia, la independencia o la valentía.

12 Revista online *Wernn*, (febrero de 2021).

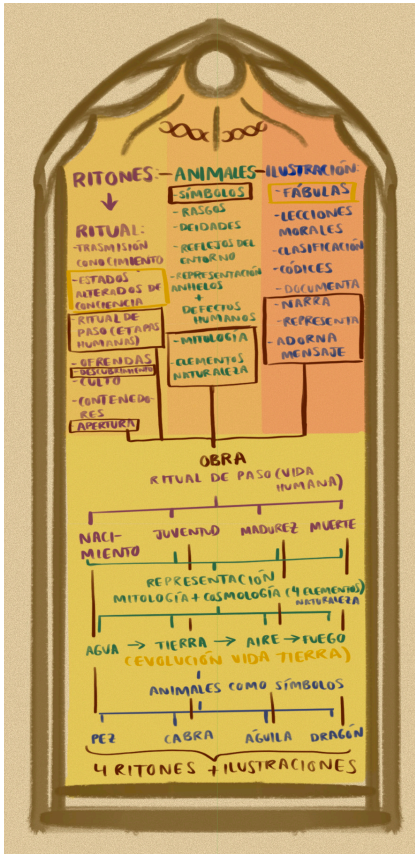


Fig. 20 - Mapa Conceptual.

6. PRODUCCIÓN ARTÍSTICA

En esta parte del proyecto nos centraremos en plantear una o varias obras que enlacen los conceptos derivados del proceso de investigación y definan el carácter formal de las mismas. Teniendo en cuenta el objetivo principal, crear una serie de piezas que unan la cerámica y la ilustración, empezaremos el desarrollo del mismo elaborando un mapa conceptual.

6.1. BRAINSTORMING Y MAPA CONCEPTUAL

En primer lugar, he anotado algunas palabras recurrentes y que más me han llamado la atención durante la investigación, divididas en varios bloques. Uno de los bloques se centra en la parte cerámica y más concretamente en el carácter ritual de los ritones, mientras que el otro plasma las características generales de la ilustración como forma de representación. Por último, el bloque central actúa como unión de conceptos, cuyo nexo común son los animales.

Una vez completada esta lluvia de ideas, he rodeado aquellas ideas que más me han llamado la atención, con el fin de profundizar en ellas y solidificar los conceptos sobre los que conformar la obra. El resultado ha sido el siguiente:

1. Cerámica, Ritones, Rituales:

- Rituales de paso (Etapas de vida humana)
- Sensación de Asombro / Descubrimiento / Misterio
- Puertas - Apertura

2. Ilustración:

- Fábulas
- Función narrativa
- Función representativa
- Función ornamental

2. Animales:

- Símbolos
- Reflejos del entorno

Con estos resultados, y tratando de hilar conceptos, se plantea una obra que represente rituales de paso de la vida humana utilizando la representación animal como vehículo. Se dividirán en cuatro etapas, estando cada una de ellas simbolizada por un animal. Además, estos harán referencia a un elemento natural que forma parte del entorno, estableciendo así la re-

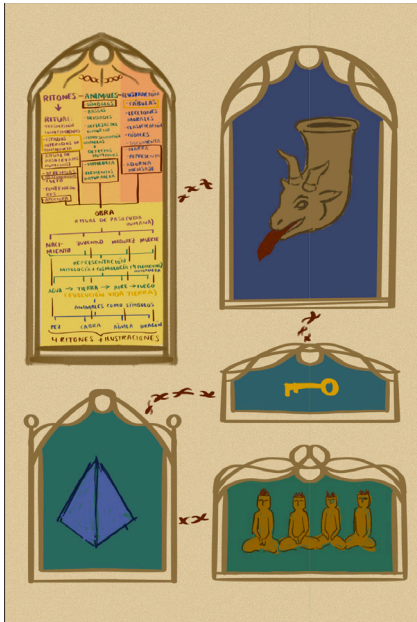


Fig. 21 - Desarrollo del mapa conceptual : de lluvia de ideas a materialización de las obras.

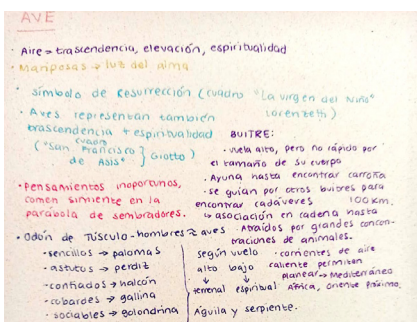
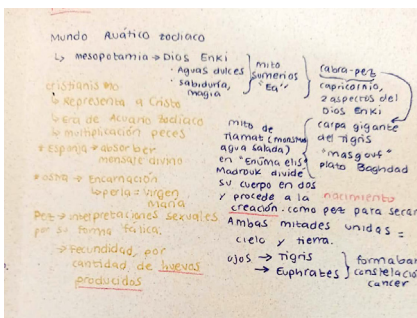


Fig. 22 - Anotaciones de simbología asociada a distintos animales, según la información recopilada a través de varios libros.

lación humano-animal-entorno que caracteriza este trabajo.

Consecuentemente, se decide elaborar cuatro ritones cerámicos, cuyo contenido original (líquidos) se sustituye por un rollo de papel ilustrado, que también saldrá de la boca del animal, creando así una pieza que una la cerámica y la ilustración.

En cuanto a la elección de los animales, tras recopilar información acerca del carácter simbólico de los mismos, que ha ido cambiando a lo largo de la historia en función de interacciones culturales y corrientes de pensamiento dominantes, se concluye que los que mejor representan cada etapa de la vida humana y los elementos naturales del entorno serían los siguientes:

- **Pez - Agua - Nacimiento**
- **Cabra - Tierra - Crecimiento - Juventud**
- **Águila - Aire - Madurez**
- **Dragón - Fuego - Muerte**

Dado el carácter ritual de la mayoría de piezas cerámicas antiguas, y concretamente, de los ritones en sí mismos, me pareció oportuno que las piezas estuviesen relacionadas entre sí y pudiesen formar parte de una suerte de ceremonia propia. Esta pretende ahondar en la sensación de asombro y descubrimiento, relacionada con el concepto de apertura, que formaba parte de los rituales íberos entorno a las puertas. Por ello, he decidido añadir dos piezas más.

La primera sería una pirámide tridimensional de madera, que ilustre la correspondencia entre los animales y las etapas humanas. Cada vértice de esta pirámide estará cerrado con candados, cuyas llaves se encontrarán al final de cada rollo de papel ilustrado.

La segunda, ubicada dentro de la pirámide, serán unas pequeñas figurillas cerámicas de personas en posición de meditación con cuarzos rojos sobre la cabeza. Esto hace referencia, en parte, a los estados alterados de conciencia que (se supone) pretendían alcanzar bebiendo los contenidos de los ritones o en contextos rituales. Esta pieza está inspirada en una conferencia que presentó el escritor Aldous Huxley en el congreso anual de psicología de 1961¹³, en la que argumentaba la relación directa entre estos estados “visionarios” o “místicos” y la admiración humana de materiales como las piedras preciosas para presentarlos, que desarrollaré posteriormente a

la hora de confeccionar un lenguaje visual propio.

Finalmente, se elabora así una ceremonia en la que para llegar de un punto a otro hay que atravesar varios pasos, enfatizando así el cambio de etapas. Para abrir la pirámide son necesarias las cuatro llaves, que se encuentran al final de cada rollo, del que hay que tirar. Para observar la pieza interior es necesario abrir la pirámide.

6.2. BOCETOS GENERALES

A continuación, elaboré varios bocetos iniciales de las posibles obras finales, utilizando lápices de colores y papel, para así poder iniciar el proceso de producción. Ya que los bocetos se desarrollaron paralelamente a la conceptualización, en ellos aparecen algunos animales que más tarde descarté, como el buey.

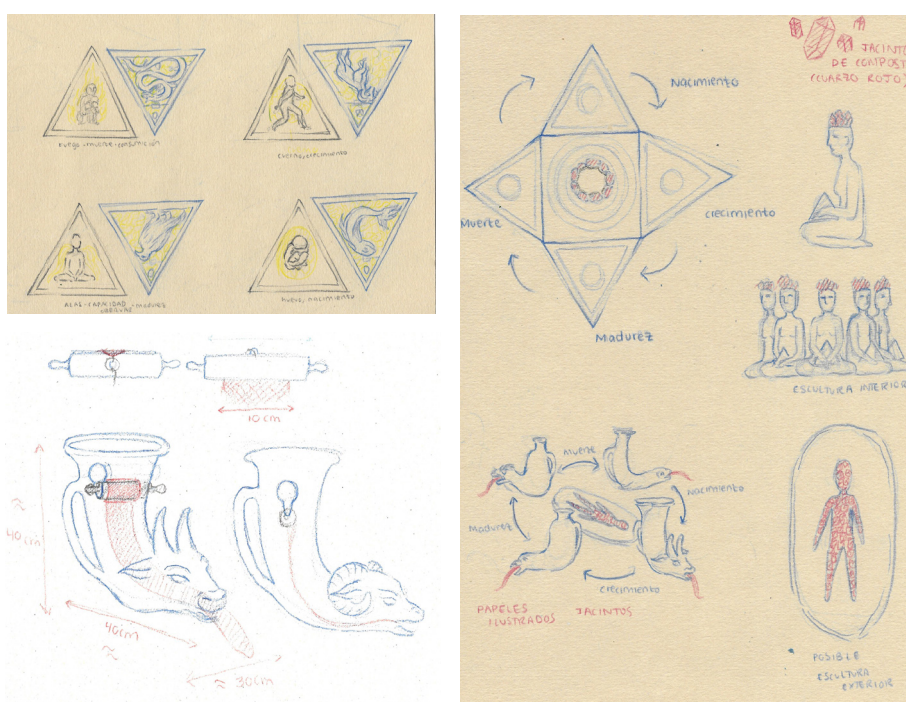


Fig. 23, 24 y 25 - Distintos bocetos iniciales de las obras y sus partes.

En ellos, se ha experimentado asociando distintos tipos de vasijas con las cabezas de los animales elegidos para crear nuevos modelos de ritones. Además, se han establecido las medidas aproximadas que deberán tener las piezas, en función de todos elementos con los que intervendrán, como el rollo de papel ilustrado que debe contener y cuya anchura será de 8 centímetros. Esto determinará el tamaño de abertura de las bocas de los ritones y la anchura de la parte en forma de vasija, que sostendrá el rodillo de madera al que irá fijado el rollo de papel y permitirá desenrollarlo.

6.2.1. Estilo

Como en la mayoría de representaciones mitológicas, quiero utilizar un lenguaje visual que acompañe y potencie el simbolismo de las figuras escogidas. Para ello, me inspiraré en la relación entre materiales y gamas cromáticas asociadas a lo ritual y lo místico. Basándonos en la conferencia de Aldous Huxley mencionada anteriormente, observamos cómo a lo largo de la historia distintas culturas conforman lenguajes visuales comunes:

El filósofo George Santayana dijo que las piedras preciosas eran preciosas precisamente porque parecen la forma más próxima que tiene el hombre de acercarse a lo permanente y eterno en un mundo en el que todo parece de forma perpetua. Estas piedras se mantienen aparentemente iguales generación tras generación. En “Fedón”, de Platón, Sócrates describe el mundo ideal como más bello y real que el que habitamos. Allí los colores son más puros y brillantes. Ezequiel describe el jardín del Edén cubierto de piedras preciosas y gemas, a las que se refiere como piedras de fuego. Huxley argumenta cómo estas apreciaciones tienen una raíz psicológica: “Hay objetos del mundo natural que nos recuerdan a aquello que reside en lo más profundo de nuestro mundo interior. Nos recuerdan a algo que está sucediendo en el fondo de nuestras mentes y que a veces podemos percibir ligeramente. (...) Es significativo, por ejemplo, cómo los altares más sagrados de distintas religiones siempre están compuestos de materiales brillantes, como metales pulidos, gemas, mármol etcétera .

Aludiendo a estas reflexiones, utilizaré una paleta de colores vívida, en la que el dorado remitirá a lo divino y espiritual por su cualidad brillante. Representaré la imaginación y subconsciente humanos, que son intangibles pero podemos percibir, como un haz de luz. Utilizaré tintas planas para acercarme también al estilo de los bestiarios medievales.

Como primer acercamiento y experimentación, he realizado un tríptico, combinando pintura acrílica con serigrafía. Aprovechando el concepto de apertura que me brinda el formato de la obra, he decidido pintar una vasija en la parte exterior que, al abrirse, desgrana la evolución conceptual y proceso de creación de un Ritón. De este modo, el soporte imita la función de “contenedor” asociada a las vasijas y recipientes, conteniendo en su interior otra obra. Esta pieza me ha permitido crear los primeros bocetos y pruebas a partir de los cuales trabajar.



Fig. 26, 27 y 28 - "Ritones" (2024), Acrílico y serigrafía sobre contrachapado, 40x30x1 cm (cerrado) y 40x60x1 cm (abierto).

6.2.2. Cerámica, bocetos y pruebas



Fig. 29 - Proceso de reproducción a partir del molde.

Partiendo de los bocetos realizados digitalmente y a lápiz, y aprovechando un ejercicio de moldes de la asignatura de Cerámica y creación interdisciplinar, decidí elaborar un molde de una cabeza animal simplificada, realizada en barro rojo, para después poder sacar varias reproducciones que me permitiesen modificarlas en busca de un estilo propio y de una experimentación con varias pastas. Además, elaborarías unas vasijas a torno, que después uniría para formar los ritones.

Las pastas utilizadas durante el proceso serán pastas de gres de alta temperatura, caracterizadas por su gran resistencia, durabilidad y dureza. Además, tendrán chamota impalpable, que evitarán grandes deformaciones, inevitables de cualquier otro modo dado el tamaño de las piezas, sin alterar su textura. Los moldes se realizarán por colada y por apretón, lo que me permitirá probar la versatilidad de las barbotinas de colada, colorearlas y



Fig. 30 - Variaciones de reproducciones del molde.



Fig. 32 - Aplicación de pan de oro sobre bocetos cocidos.

valorar mas una técnica u otra.



Fig. 31 - Resultados de variaciones con distintas pastas.

Los resultados me llevaron a concluir que prefería una pasta oscura, que contrastase con el interior colorido de las ilustraciones y diese a las piezas un carácter más sobrio. A pesar de que los moldes me limitaron a la hora de modelar, ya que todas las piezas partían de la misma base, me permitieron otorgar a las piezas de una continuidad estilística. Sin embargo, la mezcla de pastas que utilicé en algunos de ellos no resultó, ocasionando grietas y desprendiendo piezas. Repetir el proceso a gran escala me pareció demasiado arriesgado, ya que limitaría más los tiempos de secado y las posibilidades estilísticas de cada pieza. En cuanto a las vasijas a torno, resultó difícil adaptarlas a los moldes, al haberlas hecho separadamente, por lo que me pareció mas apropiado construir las vasijas a cordones, directamente sobre las cabezas para poder adaptar así mejor las formas.

Por último, con las piezas ya cocidas he realizado sobre los moldes algunas pruebas de acabado con pan de oro, utilizando barniz mixtion como mordiente.

6.2.3. Ilustración, bocetos y pruebas

Para la parte ilustrativa de la obra, se ha comenzado con bocetos realizados con lápices de colores sobre papel. Para cada animal, inspirándonos en mitos, fábulas y significados simbólicos recopilados, hemos propuesto una serie de ilustraciones de carácter ligeramente narrativo, como representaciones de escenas que se suceden y narran una historia.

La técnica elegida para realizar esta parte ha sido la serigrafía, que se estampará sobre una cartulina de 120 gr. El grosor de la cartulina admite que se enrolle sobre si misma, y su grano imperceptible captura detalles a pequeña escala. Esta técnica es adecuada porque me permite conseguir grandes superficies de tintas planas y vivas sobre papeles finos, además de aportar continuidad a la obra. Algunas de ellas se intervendrán con acu-



Fig. 33 - Ilustraciones de un águila y su transformación en ritón.

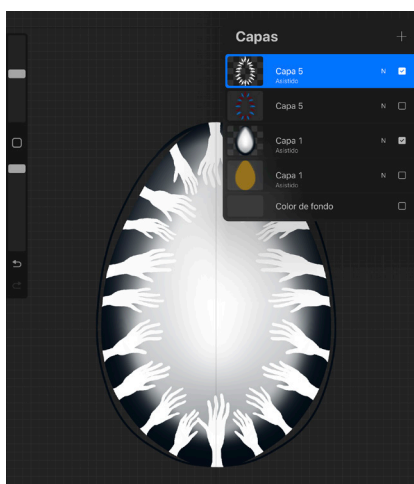


Fig. 34 - Sombreado de ilustración por capas en Procreate.

rela y lápices, para aportar frescura y diversidad estilística. Las cartulinas serán de color rojo, ya que hará alusión al vino que originalmente podían contener los ritones.

Para adaptar las ilustraciones a la técnica y partiendo de los bocetos, procederé a realizar las ilustraciones finales digitalmente, para así poder manipularlas de manera efectiva y flexible. Utilizaré la aplicación Procreate en un iPad, trabajando por capas según los colores a estampar. La variedad de herramientas de esta aplicación me permite hacer pruebas de trazo y color rápidamente, además de reutilizar elementos sobre los que realizar pequeñas modificaciones. Esto se complementará con el uso de Illustrator, al que trasladaré las ilustraciones y maquetaré para componer los fotolitos a tamaño real (A3). Además, utilizaré Photoshop para realizar tramados que aporten mayor dimensionalidad a la obra, a través de sombras y degradados.

Utilizaré como referencia las ilustraciones y bocetos generales realizado anteriormente, en el tríptico "Ritones". Por último y antes de comenzar, he experimentado utilizando pan de oro sobre medium de Serigrafía, mientras se mantenía mordiente. Debido al secado rápido del medium, no era posible conseguir un pegado adecuado del pan, y tras probar a aplicar barniz mixtión con pincel sobre una estampa base, se ha decidido estampar con acrílico dorado, debido a la rapidez de la técnica y lo flexible a la hora de repetir estampas en caso de descuadres entre tintas.



Fig. 35 - Pruebas con pan de oro sobre medium serigráfico.



Fig. 36 - Pruebas estampando sobre pan de oro aplicado con barniz mixtión.



Fig. 37 - Proceso de modelado a cordones.



Fig. 38 - Boceto y pieza final en proceso.



Fig. 39 - Cabeza modelada a partir de pella, partida por la mitad para vaciarla.

6.3 REALIZACIÓN

Con los bocetos, técnicas e ideas claras, procedemos a la realización de las piezas finales.

6.3.1. Piezas cerámicas

El proceso de creación de cada pieza se ha desarrollado a lo largo de una semana y media cada una, para poder cumplir así con los plazos previstos para realizar todas las obras. Para cada pieza, dispondré de una pastilla de 12 kg de gres negro PRNI de Prodesco. La cabra ha sido el primer ritón que he decidido modelar, ya que se trataba del más sencillo y, por lo tanto me ayudaría a probar fácilmente diversas técnicas de modelado, pudiendo decidir cuales serían las más adecuadas para la realización de las piezas siguientes.

He comenzado formando cordones y uniéndolos con barbotina, elaborada con la misma pasta. A pesar de que iba comprobando las medidas de la pieza conforme iba creciendo, me resultaba muy difícil calcular los volúmenes con esta técnica y acababa resultando en una cabeza demasiado grande. La solución a este problema fue deshacer la pieza y comenzar de nuevo, prestando más atención a las medidas y al boceto esta vez. Tras un segundo intento con resultados parecidos, opté por deshacer la pieza y rehacerla modelándola sobre un bloque macizo, para después partirla por la mitad, vaciarla y unirla de nuevo.

Con la cabeza ya formada, continué creciendo la pieza con cordones para crear la forma de la vasija. Según crecía la pieza y para evitar el secado prematuro durante el transcurso de las sesiones, he ido cubriendo las partes en las que no estaba trabajando con bolsas de plástico, con el fin de retener la humedad de manera uniforme. Para modelar los detalles de la cabeza he utilizado vaciadores con distintas dormas, que me permitían aproximar los volúmenes con mas precisión. Para terminar, he pasado una esponja húmeda por toda la pieza, dejando un acabado más liso y uniforme.



Fig. 40, 41, y 42 - Distintas fases del proceso de modelado.



Fig. 43 - Modelado de los cuernos.



Fig. 44 - Etapa final de creación del ritón.



Fig. 45 - Prueba del funcionamiento del ritón.

Durante el proceso de modelado, me he ido asegurando de que la medida de la boca fuese lo suficientemente ancha como para que salga el papel, dejando un poco de margen por la posible reducción de tamaño al contraer el barro durante la cocción.

El último paso ha sido realizar los agujeros para que la pieza pueda sostener el rodillo sobre el que irán enrolladas las ilustraciones. Con un papel en blanco, he comprobado que todas las medidas fuesen correctas antes de poner a secar la pieza. Para evitar grietas, he procurado que el proceso de secado haya sido lento, destapando la pieza a ratos antes de poder destaparla del todo.

Dado que este proceso me ha parecido muy adecuado, hemos decidido repetirlo para la realización de los otros tres ritones. Dependiendo del animal representado, he experimentado acabando las piezas con distintas texturas, como en el caso del dragón y el pez, marcados con escamas. El efecto se ha conseguido con ayuda de un palillos finos de modelar y pinceles húmedos. Este proceso ha sido relativamente lento y minucioso, sin embargo, al ser bastante sencillo, me ha resultado entrenado.



Fig. 46 y 47 - Proceso de modelado del ritón en forma de dragón y de águila.

Durante el modelado del águila, he observado cómo la cabeza se aplastó ligeramente al acabar la vasija trasera. Esto se ha debido a que las paredes no han podido aguantar el peso y quizás se podría haber evitado colocando puntos de apoyo junto a las paredes, o modelando la pieza sobre un colchón de espuma, que sostuviese los lados sin dañarlos. La única solución, ya modelada la pieza, ha sido añadir más volumen a la parte de arriba de la cabeza, para evitar el efecto aplastado. Esto, combinado con el tamaño de la vasija, mucho más grande que las anteriores, conllevó la utilización de casi dos pastillas de barro, en lugar de una, como en las anteriores piezas.

En el último ritón realizado, el pez, se produjo una gran grieta en el interior de la pieza al intentar desplazarlo. Para subsanar la grieta, que atravesaba gran parte de la base, desplazamos entre varias la pieza (que contaba ya con los 25kg de dos pastillas) a una mesa. Colocamos esponjas para poder tumbarla sin deformarla. A continuación, abrí la grieta del todo y la cosí con-



Fig. 48 - Proceso de figurillas de cerámica.



Fig. 49 - Piezas cargadas en el horno, antes de cocer.



Fig. 50 - Piezas después de cocer.

cienzudamente, aplicando barbotina. Reforcé la unión con varios cordones de barro. Una vez colocada en su posición original, con ayuda de la cámara del móvil, cerré la grieta por la parte interior.

Durante todo el proceso de elaboración, ha sido imprescindible trabajar cerca de las demás piezas, para poder comprobar los tamaños y mantener la continuidad expresiva de su conjunto.

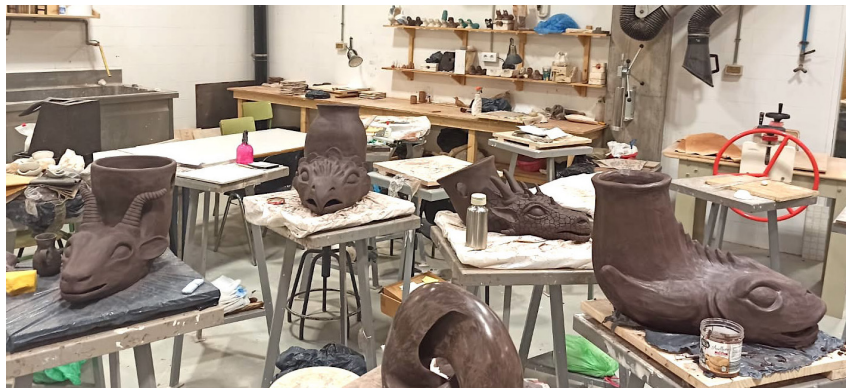


Fig. 51 - Piezas en el taller de cerámica.

Para finalizar, me he dispuesto a modelar las figurillas cerámicas que iran dentro de la pirámide. Aunque quizás la técnica más apropiada para estas piezas hubiese sido la de moldes, he decidido modelarlas directamente a partir de una pella por rapidez. Las figuras se han ido modelando con ayuda de vaciadores pequeños y repasadas con un pincel después. He procurado vaciar el interior de las piezas al máximo, para permitir la circulación de aire durante el secado y la cocción.

6.3.1.1 Cocción

Tras dos semanas de secado, hemos procedido a cocer las piezas a 1240º, siguiendo las indicaciones de los fabricantes de la pasta cerámica. Debido al tamaño y uso de los hornos, primero cocimos tres de las piezas, calculando una curva de cocción lenta para evitar roturas y asegurar el secado completo. Desafortunadamente, estas explotaron en el horno, causando daños irreparables y en algunos casos, la destrucción casi absoluta. Debido a que la pieza que mejor aguantó la cocción fue las más seca, la primera en realizarse, y tras analizar los restos, hemos podido comprobar que la explosión se ha debido a la combinación entre aire y humedad, siendo este último el factor determinante. A pesar de que las piezas parecían secas, debido a su grosor y tamaño todavía quedaba humedad en su interior, causando roturas. Además, durante el proceso de modelado quedaron atrapadas pequeñas burbujas de aire, que si bien en muchos casos simplemente causan pequeñas imperfecciones en la pieza, combinadas con la humedad el resultado fue fatal. Para asegurar el secado de las piezas restantes, hemos decidido posponer su cocción.



Fig. 52 - Bocetos de peces a lápiz.



Fig. 53 - Bocetos de cabras a lápiz.

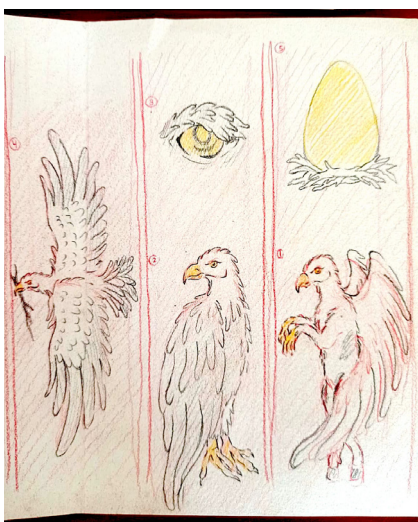


Fig. 54 - Bocetos de águilas a lápiz.

6.3.2. Ilustraciones

El procedimiento para realizar las ilustraciones ha comenzado con bocetos a lápiz. En el caso del pez, se trata de ilustraciones simbólicas inspiradas en un mito de creación mesopotámico. En el mito, un dios pesca una carpa gigante, inspirada en las carpas autóctonas del Tigris, y al partirla en dos mitades, surgen de su interior el cielo y la tierra.¹⁴ He seleccionado los conceptos de esta historia que más me han llamado la atención, fusionándolos con otras figuras simbólicas asociadas a los peces y a la creación, como los huevos.¹⁵

En el caso de la cabra, las ilustraciones hacen referencia a una fábula de Esopo.¹⁶ En ella, dos cabras testarudas se enfrentan la una a la otra hasta caer a un río. Me he inspirado en ella para representar el crecimiento personal que se desarrolla durante la infancia y juventud a través del enfrentamiento con otras personas, situaciones o partes opuestas de nosotros mismos que conforman la complejidad de nuestra identidad individual. En este caso, en lugar de caer a un río, las dos pequeñas cabras se fusionan dando lugar a una cabra madura. He representado la idea de crecimiento también a través de cambios en los cuernos y pezuñas.

De la misma forma, me he apoyado en el simbolismo de raíces hebreas y cristianas que asocia las águilas como representación de sabiduría, visión y fuerza ligados a la madurez. La formación del nido representaría el legado para que dejemos a las siguientes generaciones y la lucha con la serpiente (símbolo universal) representaría la batalla entre la vida y la muerte, cuyo ganador, finalmente siempre es la última.

El dragón se asocia con la muerte en gran parte por su relación con el fuego, elemento crucial en muchos rituales funerarios (también de la cultura íbera), pero también como elemento transformador. El dragón es el único animal representado que no forma parte de nuestro entorno real, sino que existe en un plano imaginado, mental, al igual que todo aquello que, suponemos, transcurre al morir. Del folclore de la costa catalana me inspiró en “La Guita Xica”, una especie de dragón que protegía al ganado en la montaña, y del que surge la idea de representar al dragón escalando la montaña de la vida, en la que aparecen elementos de etapas anteriores, para finalmente consumirse y nutrir otra nueva forma de vida (simbolizada por el huevo).

14. Alberto, J., Belmonte, J., Prada, F., Alberdi, A (2008) *Cosmology Across Cultures*. Vol. 409. Astronomical Society of the Pacific.

15. Ronnberg, A., & Martin, K. (2011). *El libro de los símbolos : reflexiones sobre las imágenes arquetípicas*. Taschen.

16. Fabulista de la antigua grecia, cuyas obras fueron recopiladas en el S.IV a.C.

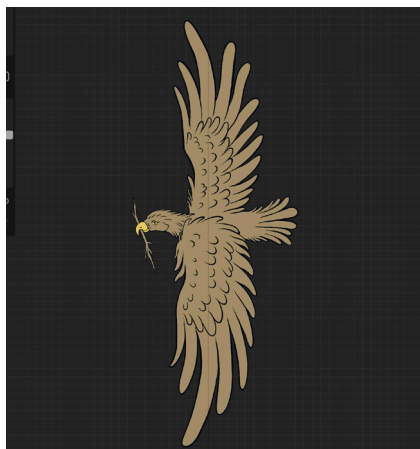


Fig. 55 - Ilustración de águila a tres colores en Procreate.

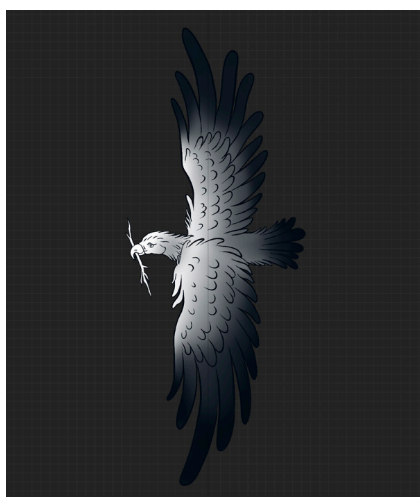


Fig. 56 - Sombreado de águila en Procreate.



Fig. 57 - Fotelito maquetado y tramado para imprimir partes de la ilustración en tinta negra.

Además, he añadido ilustraciones que sirven como puente entre una etapa y la siguiente e ilustran ese momento de transformación a través de la combinación de dos animales distintos, un pez-cabra, un águila-cabra y un águila-dragón.

El proceso ha continuado con las ilustraciones finales, que se han creado de manera digital, con el iPad y la aplicación Procreate. Las ilustraciones se han dividido por capas, según los colores, líneas y sombras, que después se trabajarán y juntarán para producir los clichés. Las ilustraciones se han creado acorde a las medidas reales del trabajo final, con una resolución de 400 píxeles, ya que se van a imprimir acetatos a partir de ellas. En total, se han realizado 30 ilustraciones distintas. He aprovechado las herramientas que ofrece la aplicación para hacer también algunas pruebas de color.

Con las ilustraciones ya terminadas, he procedido a trabajarlas con Photoshop, creando tramas que les aporten profundidad. El entramado está formado por líneas a 45 grados y lineatura de 30 líneas/pulgada. Además, he utilizado Illustrator para vectorizar las ilustraciones, añadir detalles con pinceles que he creado a partir de motivos vectorizados y facilitar la división por capas, asegurando que todas encajen entre sí. Durante el proceso, ha sido necesario ajustar las ilustraciones a su tamaño real y cuadrarlas, mediante guías, dentro del formato (tiras de 8cm) de impresión. Por último, se han añadido unas crucetas que permitirán casar las tintas a la hora de imprimir. En algunos de los fotolitos, se ha dejado espacio para poder intervenir posteriormente las ilustraciones con acuarelas.

La obra se ha dividido en un total de 7 grupos de ilustraciones en formato A3, compuestos de 3 y 4 tintas. Para la impresión de cada tinta, se han realizado 21 acetatos diferentes, que se trabajarán de tres en tres, ya que dispongo de tres pantallas.

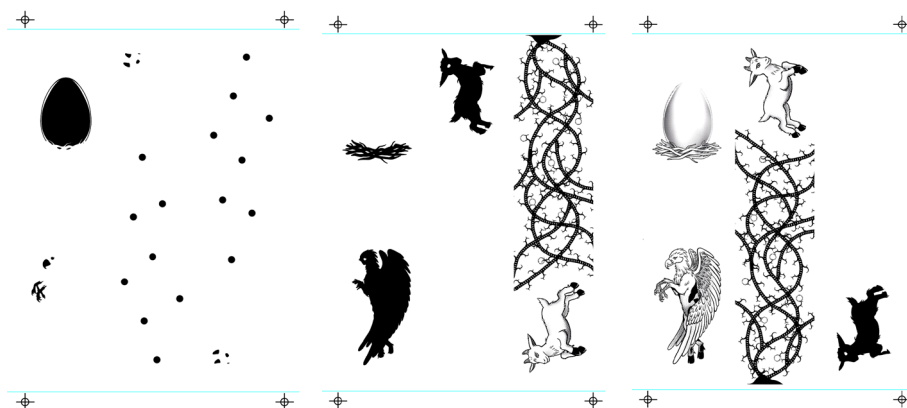


Fig. 58 - Grupo de fotolitos maquetados y divididos por tintas dorada, blanca y negra.



Fig. 59 - Prueba de estampación con dos tintas y reservas.

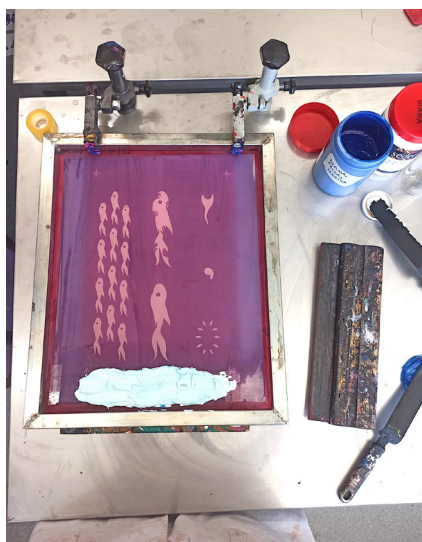


Fig. 60 - Estampación de tinta azul claro.



Fig. 61 - Estampación con reservas de celo y papel.

El proceso de estampación se ha realizado con pinturas y tintas de serigrafía, que se han mezclado entre sí en ocasiones para obtener nuevos colores. Dependiendo de la pantalla, ha sido necesario reservar algunas zonas con celo o papel para estampar únicamente un color o sección. Además, he probado la técnica de monotipo mezclando pintura acrílica marrón con tinta blanca. El resultado me ha parecido interesante, pero finalmente he optado por una sola tinta porque creo que funcionaba mejor con la ilustración, permitiendo fijar más la atención en los trazos y tramados.



Fig. 62 - Proceso de estampación de distintas tintas.

Una vez estampadas todas las ilustraciones, las he recortado y unido, cosiéndolas entre sí con una máquina de coser. He hecho uso de unos puntos en zig zag, cosiendo en curva para darle un toque más orgánico e interesante a la pieza. El cosido se ha realizado despacio, para obtener la precisión necesaria. Aun así, en algunas partes ha sido necesario descoser y volver a reparar la pieza, ya que no habían quedado alineadas entre sí.

Por último, he realizado un sobre de origami con el mismo papel para guardar la llave que abrirá otra de las piezas que formarán parte de la obra final, atada con una cinta de raso rojo.



Fig. 63 y 64 - Cosido de ilustraciones utilizando cinta para evitar que se desplace el papel.



Fig. 65 - "Delta" (2023). Pirámide de contrachapado y acrílico realizada anteriormente y utilizada como referencia.



Fig. 66 - "Delta" (2023). Interior de la pirámide de contrachapado realizada anteriormente y utilizada como referencia.



Fig. 67 - Proceso de pintado una de las caras de la pirámide.

6.3.3. Pintura

La primera parte del proceso de la pirámide, ha consistido en la realización de los cálculos necesarios para crear los componentes de la obra. Para ello, he partido de otra pirámide que realicé anteriormente, siguiendo los mismos cálculos pero a una escala mayor, ya que la base de la pieza anterior medía 30cm y esta medirá 42. Este tamaño funcionará con los ritones, cuyas medidas son parecidas. He utilizado una calculadora online¹⁷ en la que he introducido las dimensiones de la pieza para calcular los ángulos de corte. Los datos introducidos en la calculadora han sido: la dimensión de la base (42x42cm) y lados de la pirámide (4), además del ángulo de inclinación, 60º., que permite una cómoda observación de los laterales exteriores de la obra.

Una vez obtenidos los cálculos he procedido a realizar los cortes de la pieza a partir de un tablero de 12mm, márcandolos primero con un lápiz. Los cortes han sido realizados con la sierra de mesa y con ayuda del técnico de laboratorio de pintura. La realización de los cortes ha sido aproximada, ya que la sierra no corta decimales de grados. A continuación, he lijado y masillado algunos de los laterales para conseguir un mejor encaje de las piezas y así poder unirlos a la base con bisagras. Las bisagras han sido fijadas con tornillos. Tras haber comprobado el correcto funcionamiento de la obra y taladrado agujeros para poder cerrarla con candados, he procedido a desmontarla y preparar las superficies para la pintura. Las piezas, lijadas previamente, se han imprimado y pintado con pintura acrílica a partir del encaje realizado con lápices acuarelables.

La parte exterior muestra los animales que simbolizan cada etapa y su cara interior la fase vital representada, con detalles en pan de oro que aluden a recursos simbólicos de esos animales.

Por último, se han añadido detalles en pan de oro, añadido patas y ensamblado de nuevo todas las partes. En esta ocasión, el pan de oro me ha parecido más apropiado y efectivo frente a la transparencia del acrílico dorado.



Fig. 68, 69 y 70 - Proceso de pintado de la base interior de la pirámide, en cuyo centro descansarán las piezas cerámicas.

6.5 RESULTADOS

A continuación, los resultados de las piezas de cerámica antes de la cocción.



Fig. 71 - "Ritones" (2024). Piezas cerámicas presentadas con los rodillos en los que irían las ilustraciones, antes de la cocción. Dimensiones: 45 x 45 aprox.



Fig. 72 - "Ritones" (2024). Detalle de la parte interior del ritón en forma de cabra. Dimensiones: 45 x 45 aprox.



Fig. 73 - "Ritones" (2024). Detalle de la parte interior del ritón en forma de pez. Dimensiones: 45 x 45 aprox.



Fig. 74 - "Ritones" (2024). Detalles de las obras.

Los resultados de las estampas serigráficas, agrupadas según el ritón al que corresponden.

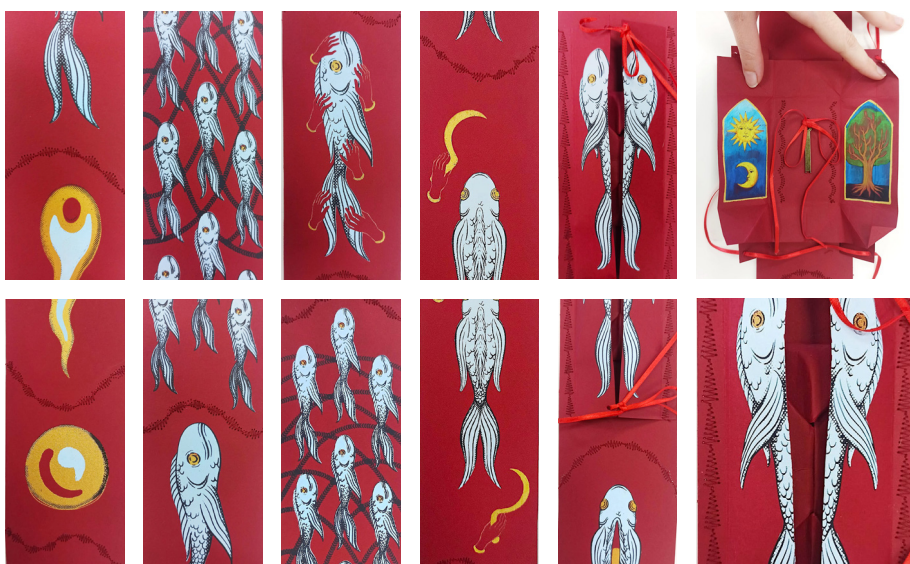


Fig. 75 - "Fábulas, ciclos y ritones" (2024). Detalles de las piezas que conforman el rollo ilustrado que contendría el ritón en forma de pez. Serigrafía a 3 tintas, lápices acuarelables y acuarela Dimensiones totales: 200 x 8 cm.



Fig. 76 - "Fábulas, ciclos y ritones" (2024). Detalles de las piezas que conforman el rollo ilustrado que contendría el ritón en forma de cabra. Serigrafía a 4 tintas y acuarela. Dimensiones totales: 200 x 8 cm.



Fig. 77 - "Fábulas, ciclos y ritones" (2024). Detalles de las piezas que conforman el rollo ilustrado que contendría el ritón en forma de águila. Serigrafía a 3 tintas, lápices acuarelables y acuarela. Dimensiones totales: 200 x 8 cm.



Fig. 78 - "Fábulas, ciclos y ritones" (2024). Detalles de las piezas que conforman el rollo ilustrado que contendría el ritón en forma de dragón. Serigrafía a 3 tintas y acuarela. Dimensiones totales: 200 x 8 cm.

Además, en el anexo se recogen imágenes adicionales del resto de obras que conforman el trabajo, así como de los resultados de la cocción y propuestas de posibles formas de exposición.

7. CONCLUSIONES

Teniendo en cuenta el objetivo principal, crear una serie de piezas que unan la cerámica con la ilustración, se ha cumplido con este a través de la conceptualización y materialización de la obra. El resultado ha sido una serie de piezas que establecen un diálogo entre sí mismas tanto a nivel conceptual, como material, referenciándose las unas a las otras a través de ello. Las obras permiten interactuar con ellas, otorgándoles el carácter ritual que buscábamos mediante la acción. Si bien es una obra muy personal, y quizás por ello, algunos de sus significados innaccesibles sin una explicación adicional, creo que cumple con el objetivo de provocar esa sensación de misterio al tener partes ocultas por su propio formato. Este invita a la reflexión acerca de los objetos artísticos que a lo largo de la historia a menudo han tenido una función ritual, más que decorativa.

Este proyecto me ha permitido adentrarme en la historia material y mitológica de culturas vecinas y concretamente en la de los ritones. A pesar de empezar el proyecto con estos referentes tan concretos, he disfrutado mucho lo que ha emergido al otro lado de este agujero de gusano y todo lo que he aprendido en consecuencia. El viaje de los ritones desde sus incios en la zona de Mesopotamia hasta llegar al Mediterráneo se ha reflejado también mediante las historias en las que se inspiran las ilustraciones y hablan mucho acerca de la formación de nuestras identidades culturales a nivel colectivo e individual, como suele ocurrir a menudo con el legado tangible material. También resaltan cómo nuestro vínculo con la naturaleza, presente a través de la mitología, ha continuado a través del tiempo, si bien ahora en segundo plano y reemplazado por el desarrollo de lo material.

La libertad de poder trabajar en una obra personal, nutriéndome de un proceso relativamente largo de investigación me ha hecho tomar decisiones que me han ayudado a conformar un lenguaje propio a nivel estético y simbólico, lo cual también era otro de mis objetivos. Durante el proceso, y todavía, sigo descubriendo relaciones y capas de significado entre ellos que me permiten desenredar los hilos de pensamiento de me ha llevado a crearlas. Con esto, espero que mi obras y mi persona alcancen un nivel más alto de madurez a medida que avanzo.

Por otro lado, he podido practicar el modelado de barro a una escala bastante grande y entender las cualidades expresivas de este material a ese tamaño, lo cual era nuevo para mí. A pesar de los imprevistos que han surgido durante el proceso, he intentado abordarlos rápidamente con el fin de que causasen el menor daño posible. Si bien el resultado de la cocción ha sido inesperado, pues en los tres años que llevo aprendiendo cerámica nunca me

había pasado nada parecido, ha sido una lección de paciencia y humildad, una parte del proceso de aprendizaje en un ámbito a menudo tan impredecible como la cerámica. Mas allá del desánimo sufrido tras ello, a nivel formal el resultado de las piezas me pareció muy acertado y me gustaría continuar con obras parecidas en el futuro, respetando esta vez los tiempos de secado y prestando todavía más atención al proceso. Además, opino que, enmarcando en un contexto arqueológico los restos de la cocción, no se alejan del carácter de la obra, sino que plantean otras posibilidades. Los ritones no dejan de ser restos arqueológicos que en muchas ocasiones, se habrán hallado en estados parecidos.

A nivel expositivo, plantea muchas posibilidades que me gustaría explorar en el futuro. Por un lado, las obras podrían completarse con una audioguía, que permitiese al espectador entender mejor su significado y aludir también a ese componente museístico en el que se muestran los ritones y otros hallazgos arqueológicos. Por otro, la acción ritual invita quizás a la performance, realizar el proceso de abrir cada pieza, pudiendo quedar documentando en formato audiovisual.

Como conclusión final, este trabajo me ha permitido desarrollar una obra personal, haciendo referencia a piezas cerámicas y figuras mitológicas del pasado pero reinterpretándolas a mi manera. Al trabajar en este proyecto, más largo y complejo de lo habitual para mi, me he implicado mucho emocionalmente, lo cual me ha permitido disfrutarlo intensamente, pero también ha supuesto enfrentarme a una mayor frustración y a intentar mantenerme motivada tras tener que replantear parte de los resultados de la cocción. Esto me ha hecho crecer personalmente, además de entenderme mejor a mi misma y mi relación con las obras. En el futuro, me gustaría continuar ampliando y desarrollando este proyecto de forma académica y profesional, posiblemente continuando en mis estudios de máster.

8. BIBLIOGRAFÍA

LIBROS:

- ALLAN, T. (2009). *Mitos del Mundo*. Naturart, S.A. .Blume.
- BAINBRIDGE, D. (2022). *La Clasificación de los Animales, Un estudio Ilustrado*. Barcelona, Omega.
- BORGES, J.L. (1986). *El libro de los seres Imaginarios*. Barcelona, Libro Amigo.
- BORGES, J.L. & GUERRER, M. (1957). *Manual de zoología fantástica*. México, Fondo de cultura económica.
- CABARCAS, H. (1994). *Bestiario del Nuevo Reino de Granada*. Colcultura, Bogotá, Biblioteca Nacional de Colombia.
- CIRLOT, J.E. (1998). *Diccionario de Símbolos*. Barcelona, Círculo de Lectores.
- CHAPA BRUNET, T. (1984). *La escultura ibérica zoomorfa*. Ministerio de Cultura. Madrid.
- CHAPA BRUNET, T. (1989). *Influjos griegos en la escultura zoomorfa ibérica*. CSIC. Madrid.
- CLARKE, V. (2018). *Animal : exploring the zoological world*. New York : Phaidon.
- HUXLEY, A. (1978). *Moksha*. Editora y Distribuidora Hispano Americana, S.A.
- KANT, I. (1781) *Crítica de la razón pura*. Taurus (2013).
- MALAXECHEVERRÍA, I. (1986). *Bestiario Medieval*. Ediciones Siruel. Madrid.
- NOBLE, A, & ALEXAKIS, A. & GREENFIELD, R. (2022). *Animal fables of the courtly Mediterranean : the Eugenic recension of Stephanites and Ichneutes*. Cambridge, Massachusetts : Harvard University Press.
- RAMOS FERNÁNDEZ, R. (2017). *Los iberos. Imágenes y mitos de Iberia*. Almuzara.
- ROOB, A. (2006). *Alquimia y Mística*. Köln, Taschen.
- VARIOS AUTORES. (2011). *El libro de los Símbolos*. Köln, Taschen.
- WALTHER, I. F., & WOLF, N. (2014). *Codices illustres : los manuscritos más bellos del mundo desde 400 hasta 1600*. Taschen.

TRABAJOS ACADÉMICOS:

- ABRAM, D (2010). *Becoming Animal: An Earthly Cosmology*. New York: Pantheon Books.
- ALMAGRO-GORBEA, M. (2009) *El culto al Héros Ktistes en Hispania prerromana: ensayo de mitología comparada*. Archaeolingua 22, Budapest.
- BAINBRIDGE, D. (2022). *La clasificación de los animales : un estudio ilustrado*. Omega.
- BONGA, L. (2014). *Late Neolithic Rhyta from Greece: Context, Circulation and Meanings*. Rosetta, University of Birmingham.
- BOKERN, A. , ROWAN, C. (2014). *Embodying Value? The Transformation of Objects in and from the Ancient World*. Archaeopress.
- ESCUDERO , G. (2015). *El bestiario cristiano en la Plena Edad Media hispánica*.

Exposición Virtual Bestiario Medieval.

- FISCHER, P & BÜRGE, T. (2014). *Pottery studies: Mycenaean and Aegean imports, and rhyta*. The new swedish cyprus expedition.
- GUENTHER, M. (2020). *Human-Animal Relationships in San and Hunter-Gatherer Cosmology, Volume II*. Suiza, Palgrave Macmillan.
- KOEHL, R.B. (2011). *Animal Shaped Vases from the Neolithic to the Bronze Age, from Mesopotamia to the Aegean*. Dpt. of Classical Studies, Hunter College.
- KOEHL, R.B. (2009). *Animal Shaped Vases from the Ancient World* Dpt. of Classical Studies, Hunter College.
- KOEHL, R.B. (2008). *Bibru and Rhyton: Zoomorphic Vessels in the Near East and Aegean*. Dpt. of Classical Studies, Hunter College.
- GRAU MIRA, I., AMORÓS LÓPEZ, I., DE MIGUEL IBÁÑEZ, M. P., IBORRA ERES, P., & SEGURA MARTÍ, J. M. (2015). *Fundar la casa: prácticas rituales y espacio doméstico en el oppidum ibérico de El Puig d'Alcoi (Alacant)*. Archivo Español De Arqueología.
- MACHUGH, DAVID E.; LARSON, GREGER; ORLANDO, LUDOVIC. (2017). *Taming the Past: Ancient DNA and the Study of Animal Domestication*. Annual Review of Animal Biosciences.
- MAGGIORE, V. (2020). *Fantastic morphologies: animal form between mythology and Evo-Devo*, Thaumàzein. Online Journal of Philosophy. Vol 8.
- MORALES, M. (1996). *El simbolismo Animal en la cultura Medieval*. Historia Medieval, Serie III.
- MORRIS, J. (2005). *Animal "Ritual" Killing: from Remains to Meanings*. Bar British Series.
- MORRIS, J. (2011). *Investigating Animal Burials: Ritual, Mundane and Beyond*. Bar British Series.
- QUESADA SANZ, F. : *Los íberos y la cultura ibérica. La protohistoria en la Penín*. Akal, Madrid.
- RECHT, L. (2012). *Transformers Energize! Aegean Bronze Age rhyta in moments of transformation*. Moments of Transformation Conferences.
- RECHT, L. (2012). *Ritual objects of transformation*. Moments of Transformation Conferences.
- RUBIÑO-MARTÍN, J, & BELMONTE, J. & PRADA, F. &, ALBERDI, A. (2009) *Cosmology Across Cultures*. Astronomic Society of the Pacific.
- VERGAKI, A. (2019). *"Ritual" Contexts Revisited. Case studies from the Minoan sites of Pseira, Mochlos and Gournia*. Institute for European and Mediterranean Archaeology.
- ZEDER, M. (2012). *The domestication of animals*. Journal of Anthropological Research.

CONSULTAS WEB:

- <http://www.alessandrogallo.net>
- <https://www.jessica-roux.com>

- <https://loubenesch.com>
- <https://www.sjconti.com>
- <https://tonovizcaino.com>
- <https://wertn.com/2021/02/lou-benesch/>

9. ÍNDICE DE FIGURAS

- Fig. 1 - Diosa Tanit con cabeza de leona. Museo Nacional del Barzo (Túnez). Disponible en: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Barzo_National_Museum_tanit-edit.jpg (Página 9)
- Fig. 2 - Perfil de recipiente en forma de león con dos cavidades, una para llenarlo y otra para verter los contenidos. Museo de Málaga, S. V a.C. Disponible en: <https://ceres.mcu.es/pages/ResultSearch?txtSimpleSearch=Museo%20de%20M%E1laga&simpleSearch=0&hipertextSearch=1&search=simpleSelection&MuseumsSearch=&MuseumsRolSearch=2&listaMuseos=null> (Página 12).
- Fig. 3 - Jarro de Bronce, S. VII - VI a.C. Museo Arqueológico de Badajoz. Disponible en: <http://museoarqueologicobadajoz.juntaex.es/web/view/portal/index/standardPage.php?id=257> (Página 12).
- Fig. 4 - Ritón de cerámica con forma de caballo. Apulia. S. IV a. C. Disponible en: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/250570>. (Página 14).
- Fig. 5 - Ritón de cerámica con forma de antílope. Irán S. VII a. C. Disponible en: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/324395> (Página 14).
- Fig. 6 - Ritón de cerámica con forma de grifo. Tarento, 350-330 a.C. Disponible en: <https://www.pinterest.es/pin/93520129755190917/> (Página 14).
- Fig. 7 - Ritón metálico con forma de cabra. Tracia, S. II a.C. Disponible en: <http://www.thracefoundation.org/en/> (Página 14).
- Fig. 8 - “Cena con Reinitas Grandes” , Sarah J Conti. 2020 (Página 15).
- Fig. 9 - “Vasija Atajacaminos - neonicotinoide” (2022), Sarah J Conti. (Página 15).
- Fig. 10 - “Vasija Avetoro Americano” (2022), Sarah J Conti. (Página 15).
- Fig. 11- “Jiraija” (2012), Alessandro Gallo (Página 15).
- Fig. 12 - “None of your bussiness” (2022), Alessandro Gallo (Página 15).
- Fig. 13 - Folio 56. Fénix, Bestiario de Aberdeen (Página 16).
- Fig. 14 - Folio 21. Carnero, Bestiario de Aberdeen (Página 16).
- Fig. 15 - Folio 13. Sátiro, Bestiario de Aberdeen (Página 16).
- Fig. 16- Folio 8. Sátiro, Bestiario de Aberdeen (Página 16).
- Fig. 17 - “Palace Creatures” (2019), Lou Benesch, (Página 17).
- Fig. 18 - “Palace Creatures” (2019), Lou Benesch, (Página 17).
- Fig. 19 - Baraja de Cartas “Woodland Wardens” (2022), Jessica Roux, (Página 17).
- Fig. 20 - Mapa Conceptual (Página 18).

- Fig. 21 - Desarrollo del mapa conceptual: de lluvia de ideas a materialización de las obras (Página 19).
- Fig. 22 - Anotaciones de simbología asociada a distintos animales, según la información recopilada a través de varios libros (Página 19).
- Fig. 23, 24 y 25 - Distintos bocetos iniciales de las obras y sus partes (Página 20).
- Fig. 26, 27 y 28 - "Ritones" (2024), Acrílico y serigrafía sobre contrachapado, 40x30x1 cm (cerrado) y 40x60x1 cm (abierto) (Página 22).
- Fig. 29 - Proceso de reproducción a partir del molde (Página 22).
- Fig. 30 - Variaciones de reproducciones del molde (Página 23).
- Fig. 31 - Resultados de variaciones con distintas pastas (Página 23).
- Fig. 32 - Aplicación de pan de oro sobre bocetos cocidos (Página 23).
- Fig. 33 - Ilustraciones de un águila y su transformación en ritón (Página 24).
- Fig. 34 - Sombreado de ilustración por capas en Procreate (Página 24).
- Fig. 35 - Pruebas con pan de oro sobre medium serigráfico (Página 24).
- Fig. 36 - Pruebas estampando sobre pan de oro aplicado con barniz mixtión (Página 24).
- Fig. 37 - Proceso de modelado a cordones (Página 25).
- Fig. 38 - Boceto y pieza final en proceso (Página 25).
- Fig. 39 - Cabeza modelada a partir de pella, partida por la mitad para vaciarla (Página 25).
- Fig. 40, 41, y 42 - Distintas fases del proceso de modelado (Página 25).
- Fig. 43 - Modelado de los cuernos (Página 26).
- Fig. 44 - Etapa final de creación del ritón (Página 26).
- Fig. 45 - Prueba del funcionamiento del ritón (Página 26).
- Fig. 46 y 47 - Proceso de modelado del ritón en forma de dragón y de águila (Página 26).
- Fig. 48 - Proceso de figurillas de cerámica (Página 27).
- Fig. 49 - Piezas cargadas en el horno, antes de cocer (Página 27).
- Fig. 50 - Piezas después de cocer (Página 27).
- Fig. 51 - Piezas en el taller de cerámica (Página 27).
- Fig. 52 - Bocetos de peces a lápiz (Página 28).
- Fig. 53 - Bocetos de cabras a lápiz (Página 28).
- Fig. 54 - Bocetos de águilas a lápiz (Página 28).
- Fig. 55 - Ilustración de águila a tres colores en Procreate (Página 29).
- Fig. 56 - Sombreado de águila en Procreate (Página 29).
- Fig. 57 - Fitolito maquettato y tramado para estampar partes de la ilustración en tinta negra (Página 29).
- Fig. 58 - Grupo de fitolitos maquettados y divididos por tintas dorada, blanca y negra (Página 29).
- Fig. 59 - Prueba de estampación con dos tintas y reservas (Página 30).

- Fig. 60 - Estampación de tinta azul claro (Página 30).
- Fig. 61 - Estampación con reservas de celo y papel (Página 30).
- Fig. 62 - Proceso de estampación de distintas tintas (Página 30).
- Fig. 63 y 64 - Cosido de ilustraciones utilizando cinta para evitar que se desplace el papel (Página 30).
- Fig. 65 - "Delta" (2023). Pirámide de contrachapado y acrílico realizada anteriormente y utilizada como referencia (Página 31).
- Fig. 66 - "Delta" (2023). Interior de la pirámide de contrachapado realizada anteriormente y utilizada como referencia (Página 31).
- Fig. 67 - Proceso de pintado una de las caras de la pirámide (Página 31).
- Fig. 68, 69 y 70 - Proceso de pintado de la base interior de la pirámide, en cuyo centro descansarán las piezas cerámicas (Página 31).
- Fig. 71 - "Ritones" (2024). Piezas cerámicas presentadas con los rodillos en los que irían las ilustraciones, antes de la cocción. Dimensiones: 45 x 45 aprox (Página 32).
- Fig. 72 - "Ritones" (2024). Detalle de la parte interior del ritón en forma de cabra. Dimensiones: 45 x 45 aprox (Página 33).
- Fig. 73 - "Ritones" (2024). Detalle de la parte interior del ritón en forma de pez. Dimensiones: 45 x 45 aprox (Página 33).
- Fig. 74 - "Ritones" (2024). Detalles de las obras (Página 33).
- Fig. 75 - "Fábulas, ciclos y ritones" (2024). Detalles de las piezas que conforman el rollo ilustrado que contendría el ritón en forma de pez. Serigrafía a 3 tintas, lápices acuarelables y acuarela Dimensiones totales: 200 x 8 cm (Página 34).
- Fig. 76 - "Fábulas, ciclos y ritones" (2024). Detalles de las piezas que conforman el rollo ilustrado que contendría el ritón en forma de cabra. Serigrafía a 4 tintas y acuarela. Dimensiones totales: 200 x 8 cm (Página 34).
- Fig. 77 - "Fábulas, ciclos y ritones" (2024). Detalles de las piezas que conforman el rollo ilustrado que contendría el ritón en forma de águila. Serigrafía a 3 tintas, lápices acuarelables y acuarela. Dimensiones totales: 200 x 8 cm (Página 35).
- Fig. 78 - "Fábulas, ciclos y ritones" (2024). Detalles de las piezas que conforman el rollo ilustrado que contendría el ritón en forma de dragón. Serigrafía a 3 tintas y acuarela. Dimensiones totales: 200 x 8 cm (Página 35).

10. ANEXOS

**ANEXO I - RELACIÓN DEL TRABAJO CON LOS OBJETIVOS DE
DESARROLLO SOSTENIBLE DE LA AGENDA 2030**

ANEXO II - IMÁGENES ADICIONALES DEL PROYECTO



ANEXO I. RELACIÓN DEL TRABAJO CON LOS OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE DE LA AGENDA 2030

Anexo al Trabajo de Fin de Grado y Trabajo de Fin de Máster: Relación del trabajo con los
Objetivos de Desarrollo Sostenible de la agenda 2030.

Grado de relación del trabajo con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS).

| Objetivos de Desarrollo Sostenible | Alto | Medio | Bajo | No procede |
|--|--------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|
| ODS 1. Fin de la pobreza. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| ODS 2. Hambre cero. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| ODS 3. Salud y bienestar. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| ODS 4. Educación de calidad. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| ODS 5. Igualdad de género. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| ODS 6. Agua limpia y saneamiento. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| ODS 7. Energía asequible y no contaminante. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| ODS 8. Trabajo decente y crecimiento económico. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| ODS 9. Industria, innovación e infraestructuras. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| ODS 10. Reducción de las desigualdades. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| ODS 11. Ciudades y comunidades sostenibles. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| ODS 12. Producción y consumo responsables. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| ODS 13. Acción por el clima. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| ODS 14. Vida submarina. | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| ODS 15. Vida de ecosistemas terrestres. | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| ODS 16. Paz, justicia e instituciones sólidas. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| ODS 17. Alianzas para lograr objetivos. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |

Descripción de la alineación del TFG/TFM con los ODS con un grado de relación más alto.



**Anexo al Trabajo de Fin de Grado y Trabajo de Fin de Máster:
Relación del trabajo con los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la agenda 2030.**

El presente trabajo de fin de grado parte de una mirada hacia el pasado y de la importancia que se le daba a la naturaleza en el, representada a través del arte. En una búsqueda de reinterpretar esas representaciones desde un punto de vista personal hacia una obra contemporánea, el proyecto resalta nuestro vínculo con el territorio y la relación con los demás seres vivos que habitan en él, enmarcándolos en el ámbito artístico. Teniendo esto en cuenta y en relación con los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la Agenda 2030, podemos establecer en mayor medida una relación con los ODS 14 y 15 y en menor grado con los ODS 12 y 13.

En cuanto al ODS 12, podemos suponer como la representación del entorno y sus elementos genera conciencia sobre el mismo, pudiendo llevar a reflexiones acerca de cómo nuestro consumo y estilo de vida generan impacto sobre el. De igual forma, el valor que se le otorga culturalmente a lo representado puede, vagamente, relacionarse con la conservación del medioambiente y por lo tanto con la acción por el clima.

Por último, el proyecto trata las interacciones del ser humano con otros seres vivos, especialmente con los animales y su consiguiente evolución. La importancia que se les da en las obras que han resultado promueve un interés por ellos y destaca su importancia en nuestras vidas. A través de la representación de los animales como vehículos simbólicos, somos capaces de identificar rasgos de conducta de distintas especies y reflexionar acerca de su parecido con nosotros, concienciando sobre los mismos y cumpliendo con los ODS 14 y 15.

ANEXO II - IMÁGENES ADICIONALES DEL PROYECTO

A continuación se muestran todas las obras resultantes y distintas propuestas de exposición. En cuanto a las piezas cerámicas, al no ser posible recuperar las piezas tras la cocción, se han presentado unas cajas de madera adaptadas, sobre las que descansan los bocetos de las obras y que contienen los rollos ilustrados. Los restos de las piezas cocidas se presentan como restos hallados en una excavación arqueológica. Todas las piezas se han etiquetado como si se tratase de un archivo museístico, incluyendo la clasificación por tipos, la localización y fecha de los “hallazgos.”

Tomando como referente al arqueólogo Tono Vizcaíno, cuya práctica profesional se sitúa en la confluencia entre arqueología, historia y antropología, me he inspirado en el desarrollo sus proyectos, que proponen nuevas miradas hacia estos tres campos y reflexionan sobre nuestros sesgos como espectadores. En su proyecto *“SPQR now. Imaginarios contemporáneos en torno a la antigua Roma.”* (2021), traza un recorrido inusual por las calles de Roma y se recrea en las representaciones que, desde el presente, se proyectan sobre el pasado.

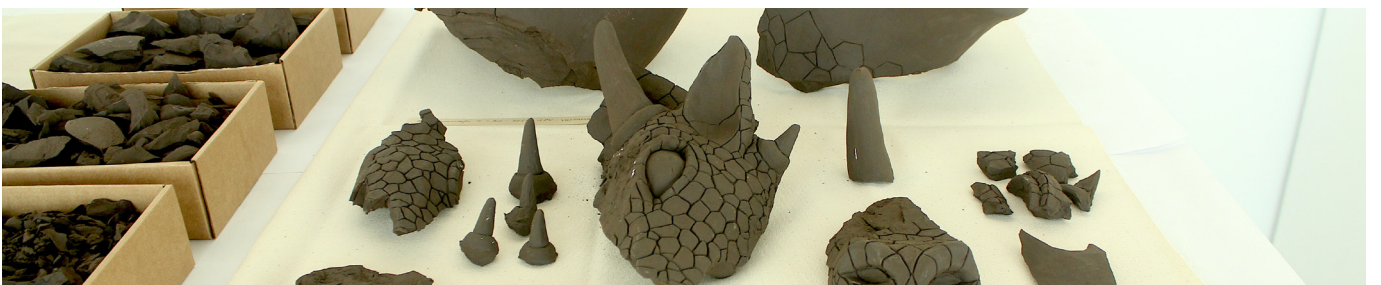
De igual forma que con elementos de la antigüedad he conformado una historia propia, inventada, mezclando elementos de manera arbitraria, se podría plantear una reflexión acerca de cómo se ha repetido este patrón a lo largo de los siglos en grandes sociedades para formar una identidad cultural. A través del tiempo, se establece una “selección natural” de los elementos que persisten en nuestro folclore.

Exponiendo las obras como hallazgos arqueológicos en un museo, se plantea la autoridad que otorga el contexto a la hora de trazar un continuo temporal y geográfico en las raíces de nuestra civilización.

Por otro lado, exponer así las obras supone un juego para mí en el que, reordenando elementos del pasado, y pasándolos por mi propio criterio y habilidades artísticas, surge algo nuevo, un ejercicio de la imaginación que, más allá los objetivos planteados en el proyecto, busca la diversión y entretenimiento a través de la interacción entre las piezas.



Restos de los ritones cocidos y ritón sin cocer (pez). Podemos observar como las piezas que mejor han aguantado son las más antiguas, es decir, las que estaban más secas).











Todas las piezas que interactúan entre sí y formarían parte del ritual de paso que representa las 4 etapas de la vida: pirámide, figuras votivas, ritones e ilustraciones.



