

Gorgoneion:



El resurgir de
la fuerza femenina

Olga Jiménez Ponce

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE VALENCIA

FACULTAD DE BELLAS ARTES

Trabajo Final de Máster

Gorgoneion: El resurgir de la Fuerza Femenina.

Tipología IV

Olga Jiménez Ponce

Dirigido por:

Dra. Carmen Marcos Martínez

Valencia, Septiembre 2014



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

MPA
MÁSTER OFICIAL
EN PRODUCCIÓN
ARTÍSTICA

RESUMEN

El presente trabajo propone una toma de conciencia sobre un prototipo de conducta femenino que lucha y reivindica la posición de la mujer sin establecer cualquier tipo de confrontación o batalla entre sexos. Marginando cualquier atisbo de connotaciones políticas y religiosas.

Es un impulso hacia todas aquellas mujeres que no explotan su valor interior prefiriendo dejarse llevar por la conducta patriarcal que tan arraigada está en este país. Vivir libre, de manera independiente. Sacando siempre las garras ante cualquier situación inconveniente.

Planteando una serie de personajes tanto históricos como mitológicos, se pretende crear un modelo que posea las características que más admiramos y creemos necesarias para apoyar el propósito de este proyecto: El resurgir de la Fuerza Femenina.

Palabras clave:

Técnicas Mixtas, Fuerza Femenina, Mujer, Serpiente.

ABSTRACT

The present work proposes a conscience taking on a feminine prototype of conduct that fights and vindicates the position of the woman without establishing any type of confrontation or battles between sexes. Marginalizing any spying of political and religious connotations.

It is an impulse towards all those women who do not operate their inner value preferring to let itself take by the patriarchal conduct that so rooted is in this country. To live free, of independent way. Always removing the claws before any inconvenient situation.

Raising a series of mythological and historical personages , it is tried to create a model that has the characteristics that we admired and create with them a necessary support for the intention of this project: Resurging of the Feminine Strength.

Keywords:

Mixed Techniques, Feminine Strength, Woman, Snake.

A mi madre,
la mayor sierpefémica que jamás haya conocido.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN **7**

1-INVESTIGACIÓN TEÓRICA **10-38**

1.1 Mirada pétrea hacia el origen. El mitjo original: Perseo y Medusa.	11
1.2 Pupila de Sierpe. El Rayo devastador de la mirada de Medusa: El Gorgonerion.	16
1.2.1 Historia y significado	16
1.2.2 Gorgoneion como punto de partida.	20
1.2.3 Fetiche en las obras.	23
1.3 Concepto Gorgona-femme fatale	25
1.3.1 La vinculación de la Mujer, la serpiente y el pecado: Lilith	25
1.3.2 Medusa como arquetipo personal de Femme Fatale	31
1.3.3 Transformación y mutaciones del concepto Medusa en la obra personal:	
Valkirias y Amazonas.	33
1.4. La fuerza femenina como engranaje en el proyecto personal.	36

2 -PRACTICA ARTÍSTICA **39-89**

2.1 Referentes como construcción y estructuración de la idea:	40
2.1.1 Referentes artísticos, inspiración plástica:	40
· Miguel Ángel: Escultura y Pintura	40
· Norman Rockwell: Ilustración y Pintura	41
· Paul Acker: Tatuaje.	43
2.1.2 Referentes cinematográficos/Televisivos, inspiración espiritual:	44
· Saga Alien. Teniente Ellen Ripley	44
· Serie Vikings. Lagertha Lothbrok	46

2.2.3 Obra anterior y tránsito hacia la actual.	47
2.1.4 Proceso y realización del proyecto artístico en diferentes materiales.	55
- Sierpefémias: Acuarela y Tinta china	55
- Te petrificó tu propia mirada: Piedra	61
- Sierpeguerrera con coraza: Latón	67
- Sierpeguerreras del Apocalipsis: Acuarela y Tinta China. Volver al origen para cerrar el ciclo.	83
*La Figuración como medio de expresión.	89
CONCLUSIONES	90
ANEXO	91
-El testamento de Rodin. Fuente promotora de toda mi obra personal	
BIBLIOGRAFIA	95

INTRODUCCIÓN

Existe un vínculo, un nexo histórico que une y asocia la serpiente al pecado, el pecado a la figura femenina, y la figura femenina a la evolución terminológica de Femme fatale... e indudablemente, como alter ego de la simbología de las femme fatale: la Gorgona.

Usando la figura de la potente gorgona, la unión de la serpiente y la succulenta femme fatale, envuelta en un translúcido velo oscuro de atracción y peligrosidad, curvas con colmillos y una petrificante visceralidad, se modela un símbolo, una unión de conceptos que establecen el estandarte perfecto para portar por bandera la fuerza femenina adictiva y venenosa, desde los tiempos más remotos...hasta nuestra descarnada realidad.

Con todo esto, queremos mostrar, reivindicar la fuerza femenina no como un acto político, superfluo, interesado, o como una intención innecesaria de competitividad entre sexos, sino como un concepto independiente e individual. Como una manifestación necesaria que, a través del estudio histórico de la posición de la mujer y la femme fatale, conforma un patrón perfecto del vigor y la potencia femeninos digno de ser promulgado, defendido y encarnado.

Apoyará este proyecto la lectura de textos referenciales, tanto históricos como actuales: la Metamorfosis de Ovidio, Las Hijas de Lilith de Erika Bornay...etc. Acompañado de la visualización continua de documentales y películas que conciben el tema que tratamos. Documentales Mitológicos, Historiográficos, cine negro de los años 40 hasta nuestra actualidad.

“Que conste que yo no hablo de una feminidad dulce y autocomplaciente, ni mucho menos. No reivindico la feminidad de las chicas buenas, sino la de las perras malas. Una feminidad extrema, radical, subversiva, espectacular, insulgente, explosiva, paródica, sucia, nunca impecable, feminista, política, precaria, combativa, incómoda, cabreada, despeinada, de rímel corrido, bastarda, desfasada, perdida prestada, robada, extraviada, excesiva exhaltada, borde canalla, viciosa, barriobajera, impostora...”

Itziar Ziga, *Devenir Perra*.

1-INVESTIGACIÓN TEÓRICA.

1.1. MIRADA PÉTREA HACIA EL ORIGEN.

El mito original: Perseo y Medusa.

Explicaremos el mito de Medusa a través de 3 secciones que denominaremos: ``Mythos, Damnare y Exitium``.

Mythos

(Latín. Mito en español)

`` (...) Su horror y su belleza
son divinos.
Sobre párpados y labios parece
yacer cual sombra la hermosura, donde
brillan
exaltados y ardientes
luchando en lo hondo
los tormentos de la angustia
y la muerte. (...)
(Percey Shelly, 1600)

En la profundidad del frondoso e intrigante bosque de la mitología griega, repleto tanto de heroicidades y claros de luna, como de maléficos seres que habitan más allá de la corteza del misterio, habita uno de los relatos más enigmáticos e inspiradores de la cosmogonía Helénica: ``Perseo y Medusa``.

Tras un largo legado narrativo, histórico y artístico, (que comentaremos en profundidad posteriormente) perdura intocable hasta nuestros días la esencia de la infortunada ``biografía`` de una mujer joven, a la par que hermosa feligresa del templo de Palas Atenea: una de las deidades más relevantes e importantes tanto del Olimpo, como de la historia de la Grecia antigua. Señora de Atenas y del Mediterráneo, diosa de la guerra, la civilización, sabiduría, justicia y arte.

Pero también de la soberbia.

Esta hermosa feligresa que alberga por nombre Medusa, en uno de sus rutinarios quehaceres en el Templo de dicha Diosa, fue minuciosamente observada por otra gran Deidad de los olímpicos, Poseidón. De mirada lasciva, maliciosa, y con gran despropósito, el amo del Piélago no dudó en imponer sus deshonestos menesteres obscenos bajo la atenta y sañuda mirada de Atenea.

Mancillación, violación y Humillación. La ferocidad de Atenea no guardaba límites tras lo sucedido en su Templo Sagrado. La envidia que sentía hacia la belleza desmesurada

de su feligresa Medusa, sólo acrecentó la ira de la diosa, ofendiéndose por dicho acto impuro y castigándola en un arrebató de cólera y vindicta.

Damnare

(Latín. Condenar, declarar que alguien tiene que pagar una deuda, un castigo)

``(...)De su testa salen, cual de un solo
cuerpo,
como hierba de una acuosa roca,
pelos que son víboras, que se enroscan,
fluyen, se enredan en largas marañas y
tejen
con infinitas volutas una radiante malla
(...)``
Op.cit Shelley

Medusa, irónicamente, no es sólo una víctima del antojo de un Dios, sino que, bajo el juicio de Atenea, es culpable de todo lo acontecido, tanto de la violación, como de la ofensa hacia la diosa en su propia estancia.

Colérica, la Señora de Atenas dictó sentencia.

Sus dulces manos tornarán a frío bronce; su impoluta dentición a colmillos jabalinos; sus tersos muslos, a una serpentina red de escamas. De su dorso, crecieron unas doradas e inertes alas metálicas. Y por supuesto, los finos cabellos de su testa mudarán en atornilladas y enroscadas sierpes nerviosas mientras que su mirada cohibirá de movimiento a aquel que ose contemplar sus pupilas.

Fue condenada a una eterna belleza... La belleza del horror.

`` (...) Sin embargo, no es tanto el horror
como la gracia
lo que petrifica el espíritu del que la
contempla (...)``
Op cit

Medusa, la única mortal de las 3 hermanas, fue transformada a imagen y semejanza de Esteno y Euríale(*): sus semejantes eran gorgonas, monstruos ctónicos (subterráneos) con las características con las que Atenea ``dotó`` a Medusa. Las Hijas de Forcis y Ceto, juntas, fueron desterradas y sentenciadas a vivir en las tierras hiperbóreas, cerca del reino de los muertos.

Exitium

(Latín. Destrucción, Muerte.)

``(...)Es la fascinación tempestuosa del terror;
en las serpientes centellea una mirada abrasadora
y feroz, encendida por ese inextricable error,
que convierte los angustiantes vapores del aire
en un espejo que trastoca constante
el terror y la belleza que ahí moran. ``

Op. Cit

Pese al sentenciado exilio de Medusa, Atenea no quedó satisfecha.

Como broche final de su venganza, ordenó a Perseo (un semidios, hijo de Zeus y la mortal Dánae) a decapitar a la desafortunada exfeligresa.

Pero, ¿por qué aceptaría tal mandato? Son varias las conjeturas sobre el origen del desafío impuesto a Perseo. Muchos escritos cuentan que traerá la testa de gorgona para librar a su progenitora de las manos de Polidectes (*) (Rey de la isla de Sérifos, donde acogió a Dánae y Perseo tras ser arrojados al mar en un cofre de madera a manos de Acrisio, abuelo de Perseo, pretendiente insistente e indeseado de Dánae).En otros relatos, Polidectes, en acto de querer deshacerse de Perseo, reta a ofrecer la mismísima cabeza de gorgona a la princesa de la isla, dando por hecho su muerte en el intento.

En cualquier caso, Atenea, muy perspicazmente, no dudó en sacar tajada de la situación de Perseo para obtener su propio beneficio, que al fin y al cabo, sería el de ambos.

El inicio de su peripecia (guiado por Atenea y Hermes) comienza rastreando a las siniestras y oscuras Grayas: Dino, Enio y Pefredo (Temor, Horror y Alarma)

Estos retorcidos seres, hijas de Forcis y Ceto y hermanas de las Gorgonas, nacieron siendo ya vetustas, de largos cabellos argentados y contaban con un solo ojo y un solo diente que se permutaban.

Comparables a las Hilanderas del destino (las moiras) o las Nornas nórdicas (*), versiones del mito nos reseñan que estas nigrománticas mujeres albergaban un oráculo con el cual conocían los medios para derrotar a Medusa.

Perseo, con osadía, hurtó de las Grayas tanto el Ojo como el Diente que poseían, urgiéndolas a confesar los conocimientos que requería para proseguir su arduo camino a cambio de devolvérselos.

Alarmadas, testificaron.

Perseo debía seguir la pista a unas ninfas llamadas Hespérides, las cuales, le otorgarían un Zurrón, un macuto llamado Kibisis donde portar la cabeza de la Gorgona sin peligro. Cuando esto sucedió, fue bendecido con otras aportaciones ``divinas`` para asegurar el éxito en su menester.

Hermes, el dios olímpico mensajero, le otorgó unas sandalias aladas que le concederían un presuroso y ágil caminar; Zeus, ofreció su Hoz, un arma de Adamantio, a la par que el Casco de invisibilidad de Hades, y , para finalizar, Atenea le brindaría un escudo de bronce radiante y fulgurante cual espejo.

Pertrechado y casi ``escortado`` con estos objetos, Perseo emprendió finalmente el verdadero camino hacia su objetivo.

Arribado ya a las tierras cavernosas, goteantes de hostilidad, consiguió adentrarse a la morada de las gorgonas. Miles de siluetas pétreas, sombras de lo que fueron anteriormente esencias vitales, acompañaban el oscuro sendero.

Allí yacían, en dulce sueño, los tres monstruos Ctónicos de sierpes por cabellos. Con paso mudo y apenas sin hálito, consiguió acercarse a Medusa sin ser percibido.

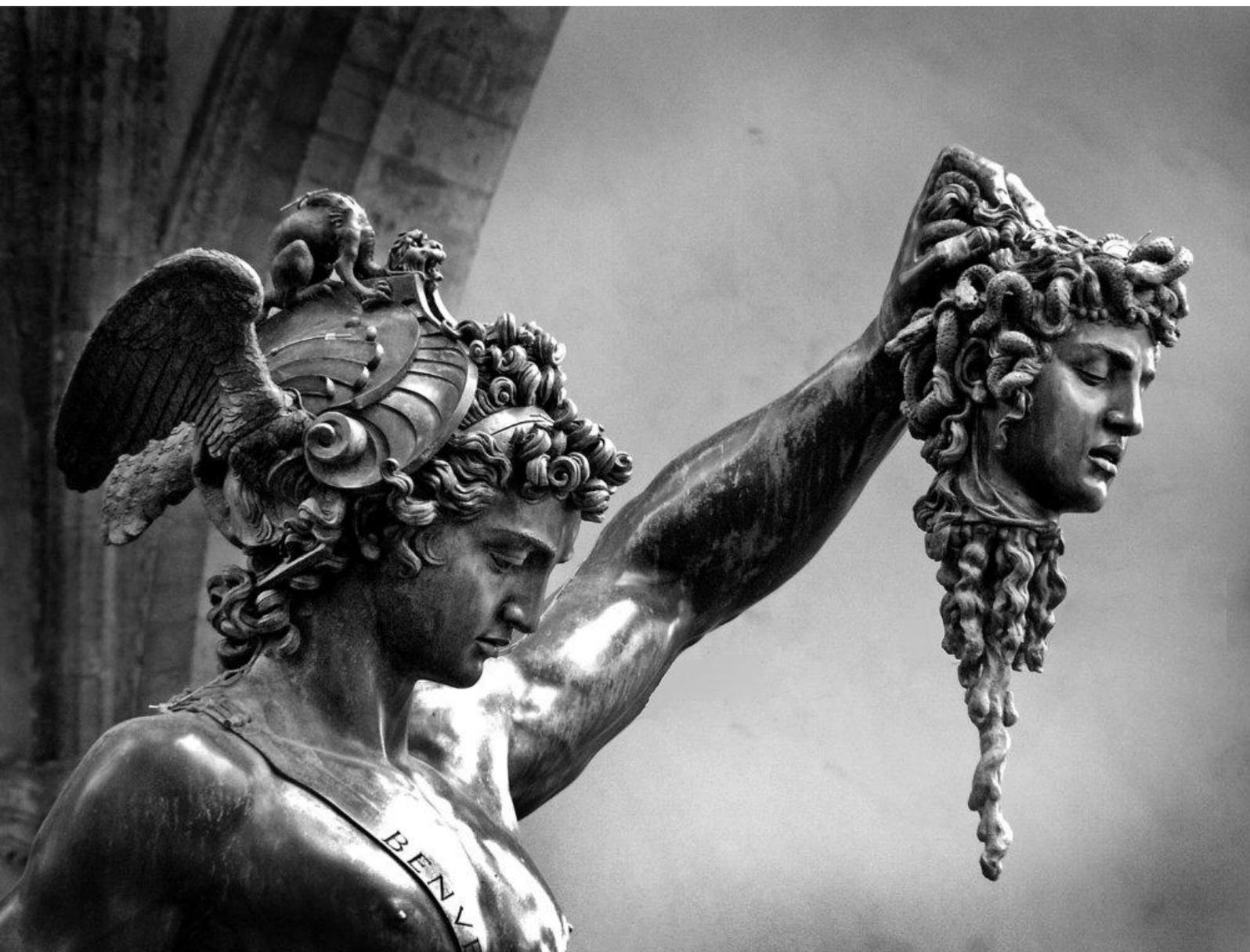
Escudo en alza, y con Atenea dirigiendo cada movimiento de su mano, el semidios logró sesgar el viperino cuello, del que, tras lo acontecido con Poseidón previamente, nacieron, emergieron Pegaso y el gigante Criasor.

Una vez conseguido su trofeo, y para poder huir de Esteno y Euríale que andaban tras de él, Perseo usó el Yelmo de Hades para otorgarle invisibilidad, y así escapar fácilmente de aquel mortífero palacio escultórico.

Ya en la isla de Séfiros, Perseo no dudó en usar la cabeza de Medusa para vengarse de Polidectes, arrojándole a una muerte súbita a través de las retinas de la gorgona.

Una vez libre de todos los enojos, el decapitado trofeo pasará a manos de la Maestra de la venganza.

Atenea, a modo de satisfacción y orgullo portará el viso de Medusa en su escudo, usándolo no sólo de arma defensiva, sino de humillación constante a la desdichada mortal que una vez traspasó los umbrales de la belleza de los dioses.



1.2. PUPÍLA DE SIERPE. El Rayo devastador de la mirada de Medusa: El Gorgoneion.

1.2.1. – Historia y significado.

En la vetusta Grecia, el gorgoneion, en sus orígenes, era un amuleto, un talismán apotropaico (es decir, que albergaba un mecanismo de defensa que la superstición vincula a determinados rituales, objetos, frases..etc) que causaba el pánico, el estertor, e inducía al horror hacia los malos espíritus al mostrar la testa de la Gorgona. Una Reliquia relacionada con la protección espiritual y física, contra el mal de ojo y posibles ataques , etc.



Gorgoneion, Templo de Belvedere
(Orvieto). Finales del siglo V. a.C

Este "mágico" amuleto estaba vinculado con los dioses olímpicos Zeus y Atenea de los cuales dicen haber portado un pendiente cada uno con este motivo (además del mismísimo escudo de Atenea).

Comúnmente, se representaba el gorgoneion con el rostro frontal (muy inusual en el arte griego), de carácter burlesco (ya que sacaba la lengua entre sus colmillos de jabalí) y a veces con barba (era un símbolo que abarcaba tanto el masculino como el femenino).

La representación artística de dicho amuleto, no sólo se manifiesta en la serie de las magníficas ánforas griegas (con esas exquisitas figuras color terracota y negro) si no que, a partir de la etapa arcaica, también es frecuente hallarla en los frontones de los templos, las acroteras (zócalos, pedestales que sostienen los adornos) y las antefijas (ornamento arquitectónico vertical situado en el extremo inferior de las tejas, en las cubiertas). En cuanto a los suelos de mosaicos, el gorgoneion estaba por lo general situado cerca de la puerta de acceso, a modo de protección frente a intrusos hostiles. En los kilns del Ática (cámara térmicamente aislada u horno) se situaba sobre la puerta y brindaba protección contra los accidentes.



Gorgoneion,
cerámica del Ática.
Sobre el d.C

En el siglo VI a. C., el gorgoneion del "tipo de máscara de león" está presente en los templos griegos, especialmente en la zona de Corinto y su área de influencia. Su representación en frontones fueron usuales en Sicilia; probablemente una de las más antiguas sea la del Templo de Apolo en Siracusa. Hacia el 500 a. C, se dejaron de

utilizar para decorar edificios monumentales, aunque su uso perduró en los antefijos de estructuras más pequeñas durante el siguiente siglo.

Pero no sólo encontraremos el gorgoneion en templos y lugares emblemáticos. Su manifestación abarca desde escudos, hebillas de cinturones, utensilios domésticos, colgado de paredes de talleres artesanales, sujeta a hornos, carros y cuadrigas, de estatuario en viviendas individuales, como diseños en vestidos, platos, armas, hasta monedas en una amplia región del Mediterráneo desde Etruria hasta las costas del Mar Negro. Muchas monedas de Gorgona se acuñaron en 37 ciudades, por lo que su imagen es la segunda en cuanto a su ubicuidad numismática sólo sobrepasada por algunos dioses olímpicos



Gorgoneion, moneda de Bronce siciliana, fecha desconocida.

Todo un merchandising de la época.

Jean Pièrre Vernant (filósofo e historiador francés, 1914-2007) en sus principales trabajos, que trataron sobre Grecia antigua y fundamentalmente sobre el tema de lo mítico, vinculó antecedentes de las representaciones plásticas de esta figura mitológica también en el Próximo Oriente, en el mundo arcadio, sumerio y egipcio, en personajes como Humbaba, el demonio asirio del Bosque de los Cedros; Las Nagás (de la mitología hinduista, con tantísimas interpretaciones .), etc.

Por otra parte, según fuentes informativas a manos de Ana M^a Vázquez Hoys, profesora titular de Historia del arte antiguo de la Uned (Madrid) en su artículo *“LA GORGONA MEDUSA ¿UN POSIBLE MITO TARTÉSSICO?”*¹ declara que según la ubicación y localización del hogar de medusa, la tierra de las hespérides y el reino de los muertos, nos guían a la península Ibérica, más concretamente a la zona de la cultura Tartéssica (Andalucía, con mayor concentración en Huelva) donde encontramos un legado de simbolismo y restos que nos susurran una conexión de Iberia con esta figura.

¹ III Congreso español del Antiguo Oriente Próximo. Huelva, 30 sept.-3 oct.2003.

1.2.2. Gorgoneion como punto de partida.

Las raíces más profundas de este proyecto personal nacen directamente de la enroscada fisionomía de la serpiente, más concretamente, en la misteriosa e intrigante mirada de la sierpe.

Desde el viaje introspectivo más recóndito hacia nuestro interior, desde la inmersión más profunda que uno pueda realizar a su colección de "Musas" personales, momentos, sentimientos, imágenes que participan en este álbum a modo de colección inspiratoria artística, la proyección de la figura de la sierpe siempre ha abarcado una extensión bastante amplia en nuestro recorrido artístico, eclipsando múltiples ideas, trabajos, pensamientos y a su vez creando un vínculo mucho más intenso de lo que creíamos que realmente estaba establecido, tupiendo con su gran manto oscuro toda una extensión de sensibilidad y estímulos creativos.

Tanto su significado como su interpretación universal ha sido un objeto de estudio en nuestro trabajo, tema que explicaremos más adelante, cuando analicemos "la mujer y la serpiente".

Combinando esta pasión desenfrenada hacia el animal y su mirada, con el amuleto apotropaico Gorgoneion, hemos creado un símbolo, una identidad individual transformando la manifestación física del gorgoneion, adaptándola a nuestra necesidad de plasmar el ojo que todo lo ve, el ojo serpentinoso que mira incansable:



Gorgoneion personal.

Hemos querido conservar su carácter ancestral y misterioso, pero sin que se produjera un atasco en su representación formal.

El rostro de la Gorgona no es necesariamente obligatorio en la superficie de este gorgoneion, queriendo destacar únicamente su mirada (punto clave, básico y primordial en el mito de Medusa, como hemos explicado con anterioridad) por lo que se representa únicamente un gran ojo de incesante energía que sustituye al horror que inducía el rostro de Medusa.

El gorgoneion también solía representarse con unas alas en su cabeza, como hemos visto previamente, las cuales hemos sustituido por una alusión un tanto espacial y alienígena de alas-miembros.

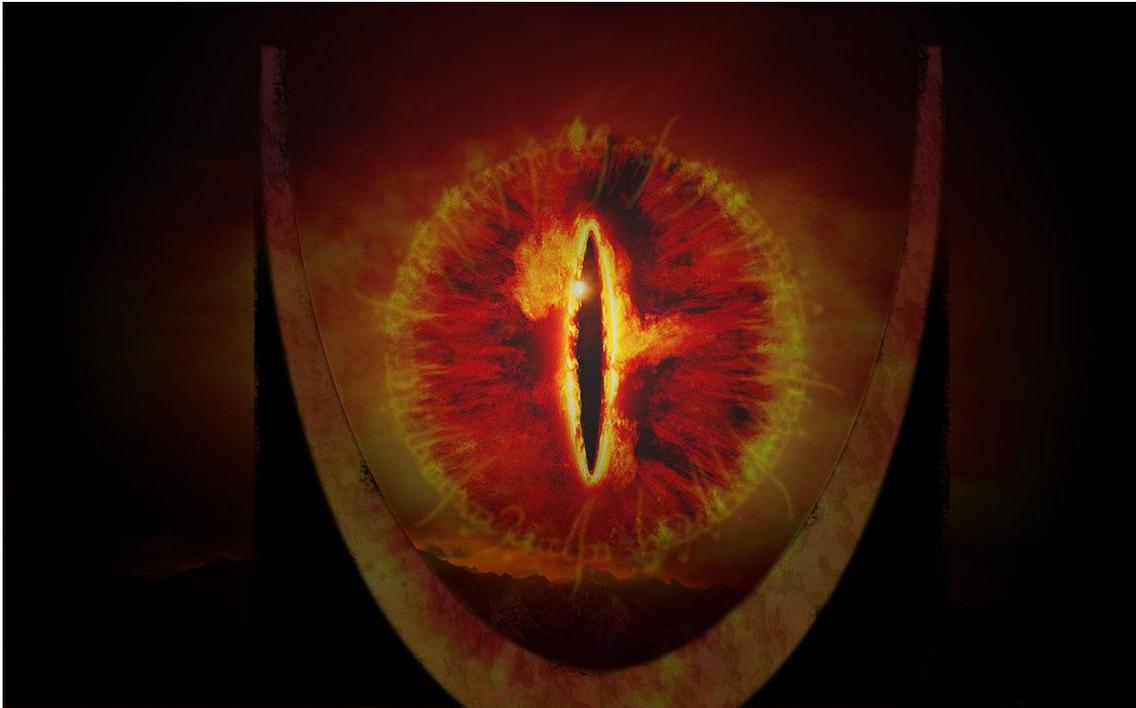


Medusa Rondanini, Munich.
Fecha desconocida. Copia romana.

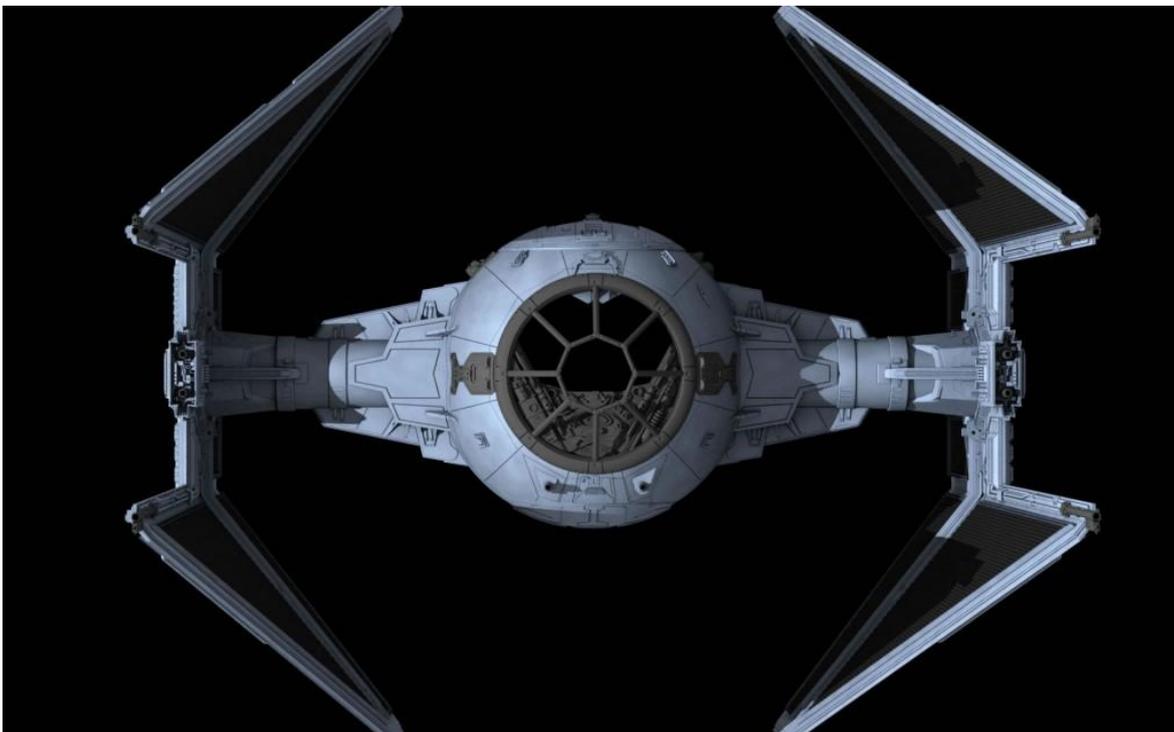
Son numerosas las influencias prediseño y postdiseño (con postdiseño nos referimos a influencias que hemos recogido inconscientemente y que apreciamos una vez terminado el trabajo) y la gran mayoría provienen del mundo del cine y la literatura.

Entre otras interpretaciones, es claramente apreciable la sensación de que es el Gran ojo de Sauron (J.R.R.Tolkien, "El señor de los Anillos", 1954)) el que nos contempla,

tanto por el color como por la pupila incansable y sedienta de finalizar la épica búsqueda de su anillo; o que la sinuosidad de la forma en general del diseño nos evoque un recuerdo hacia las naves espaciales de "Star wars" (George Lucas, 1977) por su dirección ascendente curvilínea de las extremidades y la zona central del ojo.



Sauron, "El señor de los Anillos", (Peter Jackson, 2001)



Nave. "Star wars" (George Lucas, 1977)

1.2.3. Fetiche en las obras.

Para situarnos un poco en el término fetiche, proponemos una breve explicación del término y una "ubicación" aproximada en la atmósfera de arte.

"Fetiche" procede del latín facticius (artificial, inventado) y deriva del portugués "feitiço", que quiere decir hechizo.

En primera instancia, se refiere a la veneración y culto de objetos y fenómenos de la naturaleza en las culturas primitivas. Al desconocer la esencia y el alma de los objetos materiales, el hombre le atribuía propiedades sobrenaturales: creía que dichos objetos (fetiches) daban satisfacción a sus necesidades y albergaban características especiales.

El fetiche en el arte pasa a ser un objeto-tema-ambiente que tiende a ser plasmado con asiduidad por el artista. Tal y como un par de tacones de aguja (un conjunto de lencería, los pies... etc.) puede resultar un objeto fetichista para una persona en el ámbito sexual, de la misma forma actúa cualquier cosa que emane esa energía especial y atrayente para el artista y le hipnotiza, produciéndole un focus sobre el sujeto-objeto-ambiente en el que se tramita este fetichismo y empujándole a su expresividad y reproducción constante en su obra.

Como bien dice Daniel Malpartida² en su artículo y tesina "El placer de la repetición" para la revista virtual COMPLEXUS (Revista de Complejidad, Ciencia y Estética):

"Cuando alguien trabaja en una obra y repite, y esa repetición le ocasiona placer, estamos frente a un sujeto haciéndose cargo de su placer, ante una posibilidad de desarrollo.

La repetición placentera de la que hablamos aquí va ligada a la capacidad de creatividad y de productividad. Es fundamental insistir que el sujeto produce obras que le dan placer y que le da placer al repetir. El placer de repetir es productivo, no es la repetición de un ser "histórico" encapsulado en su maquinaria mental. No es una repetición placentera que queda limitada por el individualismo psíquico.

El placer de repetir es la prueba de nuestra capacidad creadora y productora.

Los espacios, las zonas, los lugares donde el placer se repite son en los espacios culturales. En el juego y en la ejecución de una obra, de un artefacto. Cuando a alguien se le presenta la posibilidad de obtener placer recurre a el aquí y ahora. Debemos recordar con Freud, que el placer es válido para lo inconsciente como para lo

² Daniel Malpartida. *Sintesis*. Centro de Estudios en Teoría Relacional y Sistemas de Conocimientos. Corporación SINTESYS.

consciente. Así, la repetición creativa es una más de las formas de expresión cultural y es un modo estético de agenciamiento con relación a sí mismo y al entorno. Cuando alguien se instala en la repetición hay que observar si ésta es una repetición creativa, productiva o destructiva, antiproduktiva.

Los artistas repiten símbolos, colores, escenas, afectos, temas. La búsqueda del cuadro total es precedida de innumerables repeticiones jalonadas por el gozo y el placer. Muchos no abandonan un tema hasta sentir que no da más, que no hay un rendimiento suplementario.

Son repeticiones creativas que consecutivamente siendo parecidas son también diferentes.

Al contrario, la repetición compulsiva se caracteriza por una negación de la creatividad del sujeto, transformándose en una sensación de futilidad. Edgar Degas, dedicado a las series de cuadros le permitía representar modificaciones con contenidos temporales del sujeto en la luz y el movimiento. Por ello Degas dirá: "Hay que hacer el mismo motivo de nuevo, diez veces, cien veces". Brancusi en su columna infinita –hoy un icono, un símbolo y un arquetipo del arte contemporáneo- experimentó la posibilidad de repetición justamente ad infinitum.

En la obra de Lucien Freud un observable es la repetición de la línea -en sus grabados- para llegar a un contorno vibrante. Egon Schiele desata su pasión creadora retratándose una y otra

vez y los retratos son iguales, pero diferentes. La creatividad que testimonia la autoobservación, el self, el sí mismo y sería fácil seguir dando ejemplos de esta portentosa conformidad.

En Psicoanálisis a través del arte, expresión de la repetición puede ser utilizada en la dirección de un apropiamiento estético, en busca de un conocimiento. La repetición de las formas también alcanza desde luego a la narrativa. En el arte la repetición es incesante y se extiende y atraviesa como una punta de lanza todos los horizontes culturales.

La repetición y el equilibrio dan continuidad a su autor. Dan continuidad no sólo en el arte sino en el arte de vivir una vida creativa. "

Como más adelante podréis comprobar en el apartado de práctica artística, repetimos constantemente la imagen del gorgoneion otorgándole una importancia y un misterio especial en las obras visiblemente recalcado en el inicio y fin de este máster: la serie Sierpefémicas, y la serie Sierpeguerreras del Apocalipsis. Como la publicidad subliminal de las series televisivas y películas del cine, nuestro gorgoneion nunca adoptará un papel primordial, protagonista. Nada más lejos. Será siempre el ojo que todo lo

observa desde algún punto de nuestra obra, un machaque constante y un bombardeo de nuestra seña de identidad.

1.3. Concepto Gorgona- Femme Fatale.

1.3.1. La vinculación de la Mujer, la serpiente y el pecado: Lilith.

Este es el tema vertebrador del presente proyecto final de máster.

La atracción que desde los albores de la historia de la humanidad une estos tres conceptos (mujer-serpiente-pecado) varía en cada una de las religiones y culturas que pueblan este planeta.

Compañeras en mitos, leyendas y sucesos tanto de literatura como de historia, elaboran una figura del todo intrigante, que tanto para bien, como para mal, ha cobrado una gran importancia en tinta y papiro durante muchos siglos... y aún perdura su protagonismo.

Centrándonos un poco más en la religión cristiana, redactaremos a modo de una explicación de la unión perfecta de la mujer, la serpiente y el pecado, la historia de una mujer que no todo el mundo conoce. Estamos seguros de que este desconocimiento no es una cuestión inocente, sino que esconde un motivo de conveniencia social, de ocultar un patrón de conducta que no les interesa a un determinado sector. Queremos rescatar la historia de una mujer que renunció al injusto destino que se le fue impuesto: ``Lilith``.

Su historia y su coraje nos guiarán a posicionarnos ética y artísticamente a favor de un canon de feminidad muy distinto al que conocemos, a favor de la mujer heroína.



``Lilith``

John Collier, 1982

Según consta en las páginas de la literatura hebrea, la preciosa Lilith³ (en sumerio, ``Lil``: Aire⁴) la primera esposa de Adán.

Lilith, realizada con arcilla al igual que Adán, era una hermosa y libre mujer con la que Adán nunca logró encontrar la paz. Cuando Adán quería acostarse con ella, Lilith con una actitud rebelde se negaba, ya que considerada que la postura que Adán (ella recostada bajo Adán) le parecía realmente ofensiva. `` ¿Por qué he de recostarme debajo de ti? – Preguntaba - Yo también fui hecha de polvo y por consiguiente soy tu igual...`` (Génesis 1, 27.)

Lilith no atendía ni obedecía las órdenes de sumisión que constantemente se le imponían. Ella era exactamente igual a su marido y nunca consentiría una falta de respeto y de igualdad, ya que tenían los mismos derechos al ser creados del mismo lodo, del mismo barro. Ella no era ni inferior, ni más débil, ni dependiente de Adán en ningún sentido. Esta mujer era completamente íntegra y como su marido, quería gozar del placer de una vida y de una sexualidad y erotismo como una igual.

Cansada, extenuada de la ignorancia de Dios ante sus reivindicaciones, decidió abandonar el Paraíso, antes de doblegarse y renunciar a sus principios y a sí misma.

³Anécdota:

Algunas tradiciones cuentan, que entre el cabello de Lilith se encuentran, enredados, los corazones de los jóvenes que sucumbieron a su hechizo.

⁴ En muchas culturas antiguas se usaba la palabra Aire o Aliento que parece inferir en la misma definición que nuestra palabra ``Espíritu``.

Invocó el nombre de Dios, innombrable en toda la tradición judía, por considerar que el nombre verdadero de cualquier ser contiene las características de lo nombrado, y por lo tanto es posible conocer su esencia y adquirir poder sobre ello. Pronunciar el nombre de Dios se convierte, pues, en una osadía suprema, un acto de soberbia mucho mayor que el de hacer directamente oídos sordos ante sus mandatos; algo, en fin, demasiado grave.

Finalmente, abandonó el Paraíso con unas alas que el mismo Dios le otorgó.

Una vez rotas las cadenas que una vez quisieron oprimirla, tomó residencia en una cueva de las costas del Mar Rojo, donde hasta nuestra actualidad se encuentra según la historia.

Lilith acepta y acoge a los demonios como amantes y crea una estirpe de diablos junto a su esposo Asmodeus (Rey de los Demonios) y pasó a ser llamada la Madre de Demonios.

Adán, mientras tanto, se dio cuenta de la falta de compañía que le produjo la huida de Lilith. Por lo tanto exclamó su pérdida y reclamó a su ``superior`` el retorno de Lilith.

Tres ángeles fueron enviados para hacer volver a Lilith al Paraíso: Senoy, Sansenoy, y Semangelof. Tan pronto como estos tres emisarios de Adán encontraron a la prófuga Lilith en su endiablada cueva, le exigieron su inmediato regreso al regazo de Adán. Si Lilith osaba a negarse en esta enmienda, si se atrevía a rehusar, le advirtieron que matarían a un ciento de sus hijos demonios cada día hasta que decidiera regresar.

Lilith exclamó que incluso esta suerte era mejor que regresar al Edén y a la sumisión de Adán. Tan pronto como los Ángeles cumplieron su amenaza, Lilith también hizo una terrible proclamación:

En respuesta por el dolor inflingido, mataría a los hijos de Adán. Juró atacar a los niños, e incluso a sus madres, durante el nacimiento. Juró también que los recién nacidos estaban en peligro de ser objeto de su ira, las niñas por veinte días y los niños por ocho.

No siendo suficiente castigo, juró también atacar a los hombres en su sueño, robándoles su semen para dar nacimiento a más niños demonio, que reemplazarían a los que los ángeles matarían en cada jornada.

Ante la negativa de Lilith de regresar con Adán, Dios decidió dar una nueva compañera a su creación pues proclamó que "No es bueno que el hombre esté solo". (Génesis 2:18)

De esta manera, crearon a una mujer de la costilla de Adán, Eva, y por lo tanto sumisa al hombre (el machismo se cierce sobre nosotros desde los ``orígenes``).

A partir de esta narración, a Lilith se le ha considerado la reina de los Súcubos (demonios femeninos), por alinearse en el bando enemigo de Dios al marcharse del Paraíso. Y de ahí se ha pasado a suponerla una perversa ninfómana, que seduce a los hombres con maestría para estrangularlos y aniquilarlos después, obteniendo las mieles que les benefician y desechando el resto.

Esa condición diabólica de Lilith le ha llevado a ser también la Reina de los Vampiros. No sólo mantiene relaciones sexuales con hombres a los que después asesina, sino que también se alimenta de su sangre. Es en esa encarnación donde Lilith se asimila a diferentes divinidades y monstruos femeninos presentes en la mitología clásica: Lamia, Empusa y las lamias, hijas de Hécate, diosa de la brujería; las harpías y las estriges, también macabras visitantes nocturnas: las harpías, ayudantes de las erinias o furias; las moiras o parcas, las grayas y las gorgonas, siniestras ancianas habitantes de los infiernos. En todas estas figuras se repiten las alusiones a la muerte de hombres y niños.

Otras referencias mitológicas afines a Lilith se pueden encontrar en la Brunilda de los Nibelungos, o en la diablesa babilonia Lilu. La misma Reina de Saba de Salomón es un trasunto de Lilith. Etimológicamente viene del hebreo layil, (noche), y aparece representada como un demonio nocturno peludo o como una mujer de cabellos muy largos.

En la Biblia aparece una fugaz alusión a Lilith. En Isaías 34,14 se explica con todo detalle cómo Dios con su espada mata a todos los habitantes de Edom, lugar poblado por enemigos acérrimos de los judíos, y que allí quedan como dueños y señores los animales. Buitres, serpientes... y Lilith. "También allí Lilith descansará y hallará para sí lugar de reposo". Lilith ha sido traducido por lechuza o ardilla, evitando toda referencia a la figura precedente de Eva. En nota al pie se hace constar: "Los hebreos creyeron que significaba un ser diabólico, en forma femenina, noctívago, espantajo de la fantasía popular".

Las variaciones del mito llevan a Lilith a convertirse en seductora de los propios hijos de Adán y Eva (abordando a Caín con palabras de consuelo y reposo tras la muerte de Abel), o a asimilarla con la propia serpiente del Paraíso dando cuerpo de serpiente mientras Satán daba cara humana y la voz que sedujo a Eva (como en los frescos de Miguel Ángel de la Capilla Sixtina).

Es aquí donde hacemos hincapié y sacamos a relucir la relación directa de Lilith con la serpiente. Y no cualquier serpiente, si no la serpiente que tentó a Eva al Pecado Original. El pecado por excelencia... el "big bang" de la tentación y las funestas consecuencias.

Como bien dice Erika Bornay en su libro ``Las hijas de Lilith''⁵:

``Lilith fue la primera femme fatale. Rebelde, infiel y contestataria. En la historia de la pintura, que es una historia desde la perspectiva masculina, se ha pintado en ocasiones a Eva teniendo unas relaciones en extremo familiares con la serpiente del Pecado Original, pero estas relaciones nunca, o casi nunca, han representado las connivencias frecuentemente perversas de la imagen de Lilith con la serpiente. En un espléndido cuadro de John Collier (1892), aparece una rebelde esposa de Adán, de larga y cobriza cabellera cuyo cuerpo desnudo es abrazado en círculos envolventes por un enorme y brillante reptil, cuya cabeza apoyada en su hombro, es acariciada amorosamente por la mejilla de ella.

El comienzo de una gran serie de asociaciones con la sierpe da lugar a la raíz de esta historia, la cual define perfectamente el prototipo de mujer que defendemos en este proyecto. Una mujer independiente, libre, y que por supervivencia, tornará a feroz, peligrosa y temida. Y, por compañera de viaje, la serpiente.

Ajenamente a la historia en particular de Lilith, explicaremos con brevedad la situación cultural de la serpiente en diferentes puntos del planeta, observando sus propiedades más positivas que negativas, al contrario que en el cristianismo.

No existe ninguna civilización que no haya tratado el simbolismo serpentino: en Egipto, la cobra encolerizada en el tocado real o la serpiente enroscada sobre el disco solar de los dioses, era el símbolo de protección, así mismo, en su mitología hay una serpiente que representaba el Caos y la destrucción y otra benéfica protectora de las cosechas.

En la India, hombres con cuerpo de serpiente custodian la entrada de los templos y la Kundalini. Entre los mayas, la serpiente con plumas en la cabeza, en la cola y a veces en el cuerpo, Quetzalcoatl : Uno de los dioses de la cultura mesoamericana, que llega a considerarse como el dios principal del panteón prehispánico. Representa la dualidad inherente a la condición humana: la "serpiente" es cuerpo físico con sus limitaciones, y las "plumas" son los principios espirituales.

La primera asociación es con las fuerzas del mal, el pecado y la tentación, sobre todo en la simbología cristiana. Simboliza, en este caso, la seducción de la fuerza por medio de la materia (Jasón por Medea, Hércules por Onfale, Adán por Eva), la persistencia de lo inferior en lo superior, de lo anterior en lo ulterior. Es, al mismo tiempo, símbolo del mal inherente a todo lo terrenal, pero no del pecado propio, sino del adquirido.

⁵ 7ª Edición, 2010.

La serpiente está en íntima conexión con el principio femenino, numerosas deidades mediterráneas son representadas con una en las manos, o bajo sus pies, o entre sus cabellos. También se utiliza, como los otros reptiles, para aludir a lo primordial, a los fundamentos y estratos más primitivos de la vida.

Pero también puede aparecer como forma benéfica, como fuerza dominadora, dirigida, exaltada y utilizada para los fines superiores de la psique y de la evolución humana.

La serpiente representa un animal dotado de fuerza magnética. La muda de su piel simboliza la resurrección. Su carácter reptante significa la fuerza. Su peligrosa agresividad, el aspecto maligno de la naturaleza.

Se identifica con la Rueda de la vida por ser la fuerza vital que determina nacimientos y renacimientos. Esta identificación se representa gráficamente en los símbolos gnósticos del Ouroboros o serpiente que se muerde la cola.



Ouroboros Celta.

1.3.2. Medusa como arquetipo personal de Femme Fatale.

Anteriormente, hemos mencionado en el artículo de Erika Bornay , que Lilith era una "Femme Fatale". Pero, ¿Qué significa este término?

El término "Femme Fatale", préstamo Francés, que en español correspondería a mujer fatal.

Define comúnmente a la fémina que usa su potente atractivo como señuelo para embaucar a cualquier incauto que acabará convirtiéndose en una simple marioneta manipulable para conseguir sus oscuros fines y que es irremediamente conducido a un final trágico. Son Súcubos vestidos en licra negra ajustada.

Típico personaje del cine negro, se muestra en estas películas como una mujer hermosa, ambiciosa, intrépida, insensible y cruel, que explota y utiliza su belleza y su sexualidad como armas para lograr sus deseos.

De curvas misteriosas, insinuantes, la mujer fatal intriga, miente y manipula sin escrúpulo alguno para obtener siempre beneficios lucrativos: ascensión social, poder, dinero, lujo, deshacerse de su marido, venganza... y nunca dejan ver sus intenciones hasta el último momento. La actitud de la Femme Fatale les lleva a poder utilizar con total naturalidad un arma, conducir intrépidamente o hacer públicas sus ambiciones sin vergüenza alguna; a veces actúan como verdaderos angelitos para ocultar mejor sus fines. Un ejemplo claro de Femme Fatale, nos lo brinda Ava Gardner en "Forajidos" (Robert Siodmak, 1946), donde interpreta a una mujer de apariencia inocente, delicada, débil y angelical, para luego ser plena oscuridad, fuerza, y frialdad.



Ava Gardner en "Forajidos"

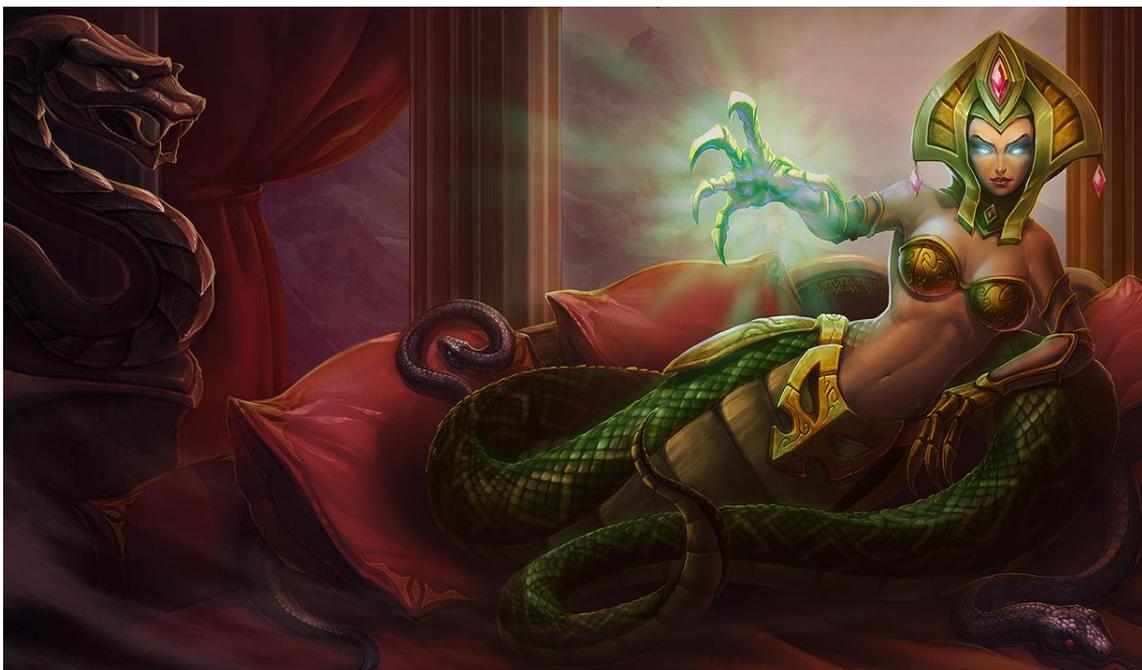
Todas estas características propias de la Femme Fatale siempre nos han remitido a la figura mitológica de Medusa que anteriormente hemos descrito. Pero ¿por qué?

Quizás sea por su destino. Quizás porque su belleza le arrastró a convertirse una mujer peligrosa. Quizás porque era la gran temida por todos los hombres de la antigua Grecia.

El hecho de que esta sensual sierpemujer (nosotros adaptamos a Medusa a un prototipo de mujer atractiva, no monstruosa, más explosiva) aniquile a quien ose mirarla en tan sólo un segundo, nos recuerda en cierto modo a la elegante violencia y peligrosidad de la femme fatale.

Esta perversidad femenina es la que corroe las entrañas, la que nos hacen electrificar cada vello de nuestro cuerpo y la que nos motiva a seguir trabajando en este mundo de carmín de labios, curvas y el frío tacto del metal protector. Esa perversidad que queremos transmitir en cada propuesta plástica.

Bajo un punto de vista extremadamente personal, fusionando la historia de Lilith (con ese retorcimiento entre la rebeldía, el mundo diabólico y la serpiente) y sustrayendo de la Femme Fatale esa malicia y control sobre sus capacidades, creamos (con varios ingredientes de la gorgona en cuestión) un nuevo concepto de Medusa. No creamos a un monstruo secundario. Estamos creando una iconografía a su alrededor. Estamos creando una serie de símbolos que a su vez confrontan una sola reminiscencia y un solo punto a recalcar: la fuerza.



Cassiopeia. Prototipo de medusa del videojuego online League of Legends.

1.3.3. Transformación y mutaciones del concepto Medusa en la obra personal: Valkirias y Amazonas.

A raíz de los conceptos de perversidad femenina, la fuerza, el vigor y la seductora autosuficiencia de Lilith, la Femme Fatale y Medusa, tenemos como propósito forjar un nuevo prototipo personal de mujer poderosa y para cumplimentar esta ``receta`` tan sólo necesitamos la guerrera y feroz esencia de dos de los ejemplos más emocionantes e interesantes de la mitología e historia femenina: las Valkirias y las Amazonas.

Procederemos a hablar un poco de ambas féminas, para conocer mejor el no tan proclamado patrimonio matriarcal que nos han legado y su interesante modo de vida, esencial y muy inspirador del presente trabajo.

Por un lado, en la antigua y lejana mitología nórdica, las valkirias (o valquirias) se consideraban Diosas de los muertos y solían ser representadas como cuervos que se alimentaban de la carroña del campo de batalla. Las primitivas valkirias que aparecen en el escenario del combate, en cuanto éste terminaba, tejían tapices con los intestinos de los guerreros caídos y usaban los cadáveres para alimentar a sus fieles compañías: unos temibles lobos feroces.



Pero esto no fue siempre así, la percepción e imagen de las valquirias fue transformándose a lo largo del tiempo. Durante la Edad Media se encuentran reliquias monedas y otros objetos artísticos en los que aparecen descritas de un modo mucho más idealizado, transformándose en bellas jóvenes armadas con yelmos y lanzas a lomos de caballos, dándoles siempre la bienvenida a los guerreros caídos en el Valhalla con un cuerno de Hidromiel.

La percepción más popular es que las valquirias son deidades femeninas menores (dísir) que servían a Odín bajo el mandato de la gran Freyja.

La misión principal y propósito era seleccionar a aquellos caídos en batalla que lucharon heroicamente y transportarlos al Valhalla. Una vez allí se transformaban en einherjar (espíritus de guerreros que perecieron en combate), seres importantes para Odín ya que necesitaba guerreros para que luchasen a su lado en la batalla del fin del mundo, el Ragnarök.

Las valquirias tejen las redes de la guerra, Odín las manda a todas las batallas y asignan la muerte a los hombres y gobiernan las victorias.

Mujeres de gran envergadura, fuerza física y con un porte imponente.

Por otro lado, están las maravillosas amazonas.



“Xena, la princesa Guerrera” interpretada por Lucy Lawless.1995

Existe una gran cantidad de literatura, escritos, y hallazgos arqueológicos que nos han revelado la existencia de las amazonas en la Antigüedad.

La realidad matriarcal y el modo de organización de estas féminas posiblemente ha hecho que se resista a ser aceptada como una realidad histórica, ya que el modo de vida de una mujer capaz de vivir sin un hombre y vencerlos incluso en batalla, es un suceso que no es normal ni aceptado por la sociedad en la que vivimos, una sociedad de patriarcado absoluto.

Este matriarcal ejército de mujeres fueron descritas en múltiples textos, pero sobretodo, en "La Ilíada" (Homero, siglo VIII a.C según diversas fuentes) se las denominan como "Antianeira" que significa: Las que van a la guerra como hombres. Heródoto (un historiador y geógrafo griego del siglo IV a.C) las denomina "androktones" que quiere decir asesinas de hombres.

Christine de Pisan, la primera mujer escritora profesional, en su libro "La Ciudad de las Damas" (1405) y promotora del comienzo del "feminismo" escribió un texto magnífico sobre las amazonas que creemos adecuado y muy explicativo:

"Lindando con Europa, a orillas del gran mar Océano que rodea el mundo, hay una región llamada Escitia o tierra de los Escitas. Sucedió un día que por estragos de la guerra aquel país se vio privado de todos sus hombres. Al ver que todas habían perdido a sus maridos, padres y hermanos, y que sólo quedaban ancianos y niños, las mujeres del país se reunieron en asamblea para deliberar. Decidieron entonces valientemente que en adelante gobernarían el reino sin tutela masculina y promulgaron una ley que prohibía a los hombres el acceso al territorio. Sin embargo, para asegurar su descendencia, en ciertas épocas del año, en un ir y venir, viajaban a los países vecinos'. Si daban a luz hijos varones, los devolvían a sus padres, mientras que si eran hijas se encargaban de su educación. Para aplicar esa ley eligieron a dos mujeres entre las más nobles, una llamada Lanfeto y la otra Martesia, y las coronaron reinas. Acto seguido, echaron del país a todos los hombres que quedaban, armáronse formando numerosos batallones compuestos únicamente por damas y jóvenes doncellas y atacaron a sus enemigos, dejando sus tierras reducidas a cenizas. Nadie pudo resistir ante ellas, que vengaron así la muerte de sus maridos."

De esta manera empezaron las mujeres escitas a llevar las armas. Luego llamáronse «amazonas», lo que significa «que ha sufrido la ablación de un pecho». Tenían en efecto por costumbre quemar según una técnica propia de ellas el pecho izquierdo de las niñas de la alta nobleza para que no las molestara el escudo, mientras que a las de menor rango, que tenían que tirar al arco, les quitaban el pecho derecho. Dedicáronse con sumo placer a las artes marciales, ampliando por la fuerza sus dominios, y su fama dio la vuelta al mundo. Ahora bien, retomando mi discurso, Lanfeto y Martesia,

después de invadir muchos países, acabaron por conquistar gran parte de Europa y Asia y las sometieron al imperio de su ley.

Fundaron numerosas ciudades, en particular Éfeso, en Asia, ciudad que fue famosa y lo sigue siendo. La primera reina en morir fue Martesia, que cayó en el combate. Para sucederla, las Amazonas coronaron a una de sus hijas, doncella noble y hermosa, llamada Sínope. Ella era tan altiva y orgullosa que prefirió la virginidad y no se juntó jamás con un hombre. Sólo tuvo una pasión y único cuidado, el ejercicio de las armas. Nada podía saciar su hambre conquistadora a la hora de invadir y apoderarse de tierras. Vengó la muerte de su madre de modo ejemplar, pasando a todos los habitantes del país enemigo por el filo de la espada, y tras arrasarlo sus tierras, siguió con la conquista de otros dominios”.⁶

Tanto Valkirias como Amazonas, comparten un aura de guerra y dominación, una esencia luchadora básica en nuestro trabajo más avanzado como podrán comprobar unas apartados más adelante en nuestra serie de acuarelas “Sierpeguerreras del Apocalipsis”, donde confluyen la guerra, el vigor, la sexualidad y todo el conjunto anteriormente mencionado de la mujer y la serpiente.

1.4. La Fuerza Femenina como engranaje en el proyecto personal.

Una vez que terminamos el proceso académico de aprendizaje, donde uno asimila mayormente conceptos tangibles, físicos, consigue hacerse con técnicas de mimesis del entorno a modo de ejercicio en la producción artística y desarrollar una habilidad generalmente práctica, llega el momento de la experiencia y el ejercicio mental extrapolado a términos de ¿qué queremos decir con nuestro trabajo?, ¿qué necesitamos reivindicar?, ¿qué se mueve en nuestras entrañas?.

Acaba el tiempo de ejercitar la mente de un modo intuitivo y de pura mimesis formal a sumergirnos en el fango de las pulsiones, las energías concentradas deseando percatarse de cualquier grieta para emanar como un potente rayo solar sobre un cielo tupido de oscuros cumulonimbos tormentosos.

Llega el momento de hacer un análisis interno y localizar esas llagas, esos puntos “débiles” que nos despiertan, nos producen esos cataclismos internos que encienden nuestros deseos más potentes de expresarnos artísticamente.

Una vez se nos dio la oportunidad de realizar este máster y una vez leídos los términos a la hora de realizar la matrícula adjunta a ese dossier en el que se “exigía” tener en la mente alguna idea concreta sobre el proyecto a realizar este curso, nos

⁶ Christine de Pisan, “La Ciudad de las Damas” (1405).

encontrábamos en una situación de pérdida emocional (y no nos referimos a una pérdida familiar o similar, si no a una situación emocional del YO con el entorno) y por lo tanto en un bloqueo de la segregación de esa sensación tan placentera del encuentro de uno mismo con su obra y su integración con cada trazo realizado en ella.

Esa molesta atmósfera de incerteza y desorientación en nosotros mismos fue disipándose a medida que conseguimos despertar aquello que permanecía en período de hibernación tras un desesperante año de frustraciones artísticas.

Pero, ¿qué fue aquello que nos devolvió la chispa?

Pues nada más y nada menos, que la vuelta a la toma de contacto con la Escultura.

Puede parecer algo contradictorio, ya que este en el presente proyecto las series más importantes en la evolución tanto plástica como personal se tratan de obras pictóricas, pero si hay algo que gobierne y guíe en nuestra vida personal, tanto la pintura, el dibujo como la fotografía es la escultura.

Sentir el tacto de la cera, el barro, la piedra. Sentir que la naturaleza desea ser interpretada, que la mimes, que la sientas como si fuera parte de tus extremidades.

Esa energía eléctrica que ilumina los rincones más oscuros, ese botón que enciende las máquinas de la gran nave industrial de nuestra mente. Aquella fuerza suprema que motiva a caminar y que te hace disfrutar de cada paso, y cada tropiezo.

Sentir la escultura de vuelta en nuestras vidas provocó, tal y como representan con asiduidad en numerosas películas y series televisivas cuando alguien toca algún objeto o vive una emoción fuerte, una reproducción mental de momentos pasados de nuestra vida a modo de álbum de fotos, de almacén de recuerdos, olores, sensaciones y orgullo. Como la película de nuestra vida, pero de nuestra vida artística.

A medida que comenzaron las clases, sentíamos recobrar el sentido de nuestro discurso, que siempre, siempre protagonizó la expresión de la fuerza, la fortaleza, la energía concentrada, la terribilitá que Miguel Ángel tan genialmente acuñó a esa hipnotizante vigorosidad atormentada de sus obras.

Inconscientemente, siempre nos emocionó, nos obsesionó sin darnos cuenta la expresión de la venganza, la rabia, el coraje.

Con cada extracto de recuerdo, sentíamos que era el momento de expresar esta fuerza, esta rabia, pero a raíz de una serie de reivindicaciones que hacía tiempo sentíamos ganas de sacar a la luz.

Y esta fue la ocasión de canalizar el ansia, el deseo platónico de conseguir un prototipo de mujer que no tema a su sociedad, a su entorno. Un prototipo de mujer que no llora cuando una uña accidentalmente se le parte, sino que se ríe de lo sucedido y continúa luchando por conseguir aquello que quiera.

Como hemos mencionado en la introducción, no queremos formar parte de ningún tipo de discurso asociado al feminismo, al hembrismo ni ninguna otra corriente del estilo, ni entrar en terreno pantanoso con el tema ``guerra de sexos``.

Este discurso es una cuestión de sentido común, es una cuestión de igualdad y a la vez de un llamamiento a cada mujer que no explota sus capacidades. A cada mujer que CREE que necesita de otra compañía, generalmente masculina, para poder superar pequeñas y grandes dificultades. A cada mujer que no se da a valer o no quiere darse cuenta de lo que realmente vale.

Este discurso, trata de la abolición del desfasado concepto del patriarcado, de la creación del prototipo de mujer que consideramos necesaria en nuestros días. De la mujer que consideramos perfecta.

Una mujer que reúne todo aquello de lo que anteriormente hablábamos acerca de Lilith, Medusa, la Femme Fatale, Valkirias y Amazonas. Una mujer guerrillera, valiente, independiente, maternal y a su vez una depredadora, una leona de la sabana humanizada.

Es un canto al deseo, a la sexualidad, al control, a la potencia femenina en todos sus aspectos. Un canto a la superación y un aliento hacia todas aquellas mujeres que realmente necesitan concienciarse de estas humildes palabras.

Es, simplemente, la reivindicación de la FUERZA FEMENINA.

Una fuerza femenina que se manifiesta en este proyecto de un modo paulatino, ya que en los comienzos, todo se trataba de un modo más discreto como se puede apreciar en los primeros trabajos (serie Sierpeféminas, la sierpeguerrera de fundición o la talla en piedra). El ESTANDARTE que lleva por bandera la fuerza femenina de este trabajo, y por el que realmente nos sentimos orgullosos es la última serie realizada en este máster ``Sierpeguerreras del Apocalipsis``, donde de verdad se puede apreciar todo el discurso y donde nos hemos encontrado realmente en pura conexión con la sierpeguerrera que portamos en nuestro interior y la hemos sacado a la luz como mejor hemos sabido.

2 -PRACTICA ARTÍSTICA.

2.1 Referentes como construcción y estructuración de la idea:

Hablar de artistas (dibujantes, escultores, pintores...) a los que admiramos siempre resulta muy satisfactorio y es algo que siempre nos hace descubrir algo nuevo tanto de nosotros, como de aquellos a los que admiramos.

Analizar qué elementos son los que nos transmiten sustancias que alimentan nuestras raíces, para así poder seguir evolucionando.

2.1.1 Referentes artísticos, inspiración plástica:

Muy brevemente, haremos mención de los pilares más básicos que sustentan nuestra red de conocimientos e inspiraciones.

· Miguel Ángel: Escultura y Pintura.

"En cada una de sus pinceladas y en cada uno de sus martillazos vibra el espíritu del artista por excelencia, en su más noble dignidad y en su más elevada pureza" Goethe

Este artista renacentista florentino nacido en Caprese (Italia, 1475-1564) siempre ha ocupado un lugar honorífico en nuestro corazón. Su temperamento, su fuerza, su sensibilidad (tanto en escultura, como pintura, poesía, arquitectura, grabado...) su masculinidad en los cuerpos femeninos, han sido creadoras de sensaciones y energías capaces de hacer funcionar nuestro motor artístico.

El concepto de volumen, ese juego de contornos y la potencia de este genio vibran con fuerza en nuestro trabajo.

No podríamos quedarnos con una obra en concreto, pero haciendo un esfuerzo, podemos admitir que *“L’aurora”* (1524 -1526 .Tumba de los Médicis, Florencia) es una de las piezas más influyentes y una de las que ha dejado realmente una huella colosal en nuestra alma.



Monotipo . Obra Personal.L'aurora.2013

• **Norman Rockwell: Ilustración y Pintura**

Considerado uno de los mejores pintores norteamericanos, Norman Rockwell (1874-1978) dejó huella en la Historia del Arte mundial, al grado de ser considerado el mejor ilustrador del Siglo XX.

Pintó momentos de la vida diaria, escenas simples y cotidianas en su tiempo, trabajando en el "Saturday Post" por más de cuatro décadas.

Muchos de sus cuadros reflejaron vívidamente las luchas sociales que se vivían y constituyeron una denuncia pública de los prejuicios que imperaban en ese tiempo.

La plasticidad de su pintura, el color, el tinte ilustrativo tan personal de Rockwell, nos incita a seguir defendiendo la ilustración como modo de expresión, que, personalmente admiramos y ponemos en práctica en nuestro trabajo y que por desgracia hemos sentido en nuestro alrededor académico un desprecio hacia este género plástico para nada merecido y absolutamente absurdo.

El contraste de fondos planos, cortes geométricos con figuras realistas (perfectamente visible en nuestro trabajo como podréis comprobar unas páginas más adelante, en la serie Sierpefémias del Apocalipsis) nos evoca todo tipo de ansias de crear y pulveriza en nuestro interior una frescura de positividad y energía dignas de ser trabajadas.



The tattooist. 1944

Paul Acker: Tatuaje.

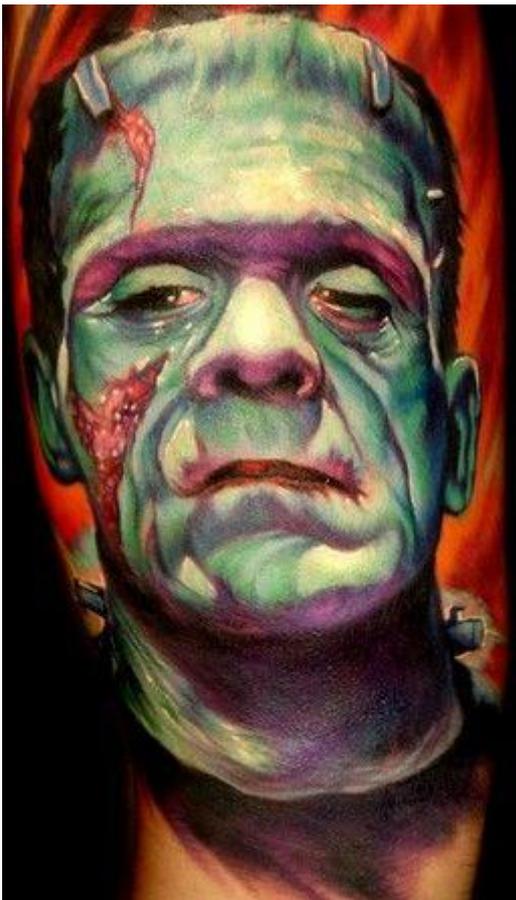
Paul Acker, es uno de los mejores tatuadores actuales del mundo, especializado en tatuajes del mundo cinematográfico, histórico, ilustrativo, pero siempre en el ámbito del TERROR.

Nacido en Philadelphia (Estados Unidos) desde pequeño le interesaba el mundo del cine, especialmente de horror.

La precisión y realismo, y la técnica de este tatuador le convierten en uno de nuestros estandartes artísticos actuales.

Nosotros sabemos de sobra lo difícil que es el mundo del tatuaje por experiencia propia y admiramos desorbitadamente la capacidad de este joven tatuador para impregnar en cada poro de la piel ajena toda una historia, toda la magia del cine en tan solo una escena con esa maestría de la línea y el color que nos influye drásticamente en nuestro trabajo.

Siempre hemos admirado la habilidad colorista de los demás artistas, ya que hasta hace relativamente poco no usábamos nunca el color y nos hemos sentido un poco verdes en este territorio.



Frankenstein.



Alien.

2.1.2 Referentes cinematográficos/Televisivos, inspiración espiritual:

Al igual que Paul Acker sintió sus impulsos artísticos a raíz del cine, en nuestra vida personal, desde pequeños, ha sido un punto y aparte y un apoyo básico e imprescindible en nuestra trayectoria.

No siempre todas las influencias deben ser visibles. Hay ciertas cosas en la vida que te impulsan a realizar trabajos pero no tienen porqué tener rasgos físicos reminiscentes, si no que estas marcas a fuego permanecen dentro de nuestro corazón (aún más importante, pensamos, que el hecho de que la influencia sea directamente visible en la obra). Es el caso del cine y la Televisión.

Haremos una breve reseña de dos personajes femeninos que han marcado nuestro antes y nuestro después. Tres mujeres por las cuales sentimos pura admiración y que han aportado una gran cantidad de "combustible" que hace funcionar nuestro motor interior. Acelerándonos (poéticamente hablando) de 0 a 100 e impulsándonos a trabajar en esta temática que aquí presentamos.

- **Saga Alien. Teniente Ellen Ripley.**

Ocupando el primer puesto en la jerarquía de nuestras Heroínas personales: Ellen Ripley.



Ripley en Alien :el Octavo pasajero



Ripley en Aliens 2 con Facehugger.

Ellen Louise Ripley es el personaje principal de la saga de ciencia ficción interestelar ALIEN encarnado por la gran Sigourney Weaver.

Este personaje es considerado uno de los mejores papeles en la historia del cine, por no comentar la revolución que supuso al desafiar los roles de género tradicionales, sobretodo en ciencia ficción, terror y acción.

Ripley, una de las mejores heroínas que ha dado la historia del cine y una gran fuente de inspiración para todas las futuras protagonistas femeninas cinematográficas y supone un ejemplo a seguir de cómo superar y sobrellevar el miedo a lo desconocido, para después sacar energía y valor y enfrentarse a ello.

Con gran coraje, fuerza, inteligencia y por supuesto sin perder su feminidad, este personaje crea en nuestro interior todo un cúmulo, un ojo de huracán donde se mezclan todos los ingredientes que nos enamoran de este prototipo femenino que plantea esta saga, y que es patrón perfecto para nuestra ideología de mujer.

• Serie Televisiva Vikings. Lagertha Lothbrok.



Lagertha Lothbrok fue una skjaldmö (doncella escudera), semi-legendaria guerrera vikinga de Dinamarca, que según algunas fuentes y sagas nórdicas era una de las esposas del legendario caudillo Ragnar Lodbrok.

Interpretada genialmente por Katherine Winnick, plantea una mujer con gran temperamento, una mujer guerrera luchadora que arrasa con todo por conseguir defender a su familia, pero con gran mano para el pueblo.



Es un reflejo de la teniente Ripley, digamos, pero en versión valquiria, dentro del panorama nórdico vikingo.

El valor, la fuerza y la vengatividad de Lagertha son cualidades que impregnan nuestro proyecto.

La esencia de ambas ha colmado la serie de Sierpeguerreras del Apocalipsis, otorgándonos su fuerza y su valentía, su pureza y sus ansias de luchar por nuestros propósitos.

2.2.3 Obra anterior y tránsito hacia la actual.

El origen de nuestra creación artística comienza a raíz de la Escultura. A modo de código fuente, de ceros y unos, la escultura es el código binario y nuestro ADN artístico.

Todo lo que abarque la inspiración, la motivación, la pasión hacia el arte se lo debemos únicamente a ella.

Desde pequeños, siempre nos enamoró e hipnotizó de alguna forma. ``El David`` del gran Miguel Ángel, o ``Perseo y Medusa`` de Benvenuto Cellini forman parte de nuestra memoria más incluso que cualquier lugar de nuestra infancia. Son las esculturas que siempre flanquearon nuestro corazón, y a ellas les debemos gratitud infinita (a sus autores, claro).

Por esto es por lo que nuestro trabajo personal siempre estaba enfocado desde un punto de vista escultórico en nuestro período universitario, donde el retrato cumplía una función primordial y donde la Fuerza está presente desde el primer registro de nuestra huella dactilar en el frío barro.



David, Miguel Ángel.1505

Un buen ejemplo, es la siguiente obra: AQUILES. Siempre nos enamoró la historia y la mitología (como habréis podido comprobar en este proyecto) y esta primera pieza escultórica no iba a ser menos.

Se trata de una visión personal del guerrero Aquiles, en pleno apogeo, en el fragor de la batalla. En ese preciso instante que tras caer, se levanta lentamente y con una mirada que casi arde, envuelve a su enemigo entre llamas de venganza y sangre.





Su dualidad en el rostro le añade una sensación de frescura momentánea, de frialdad y seguridad en sí mismo.

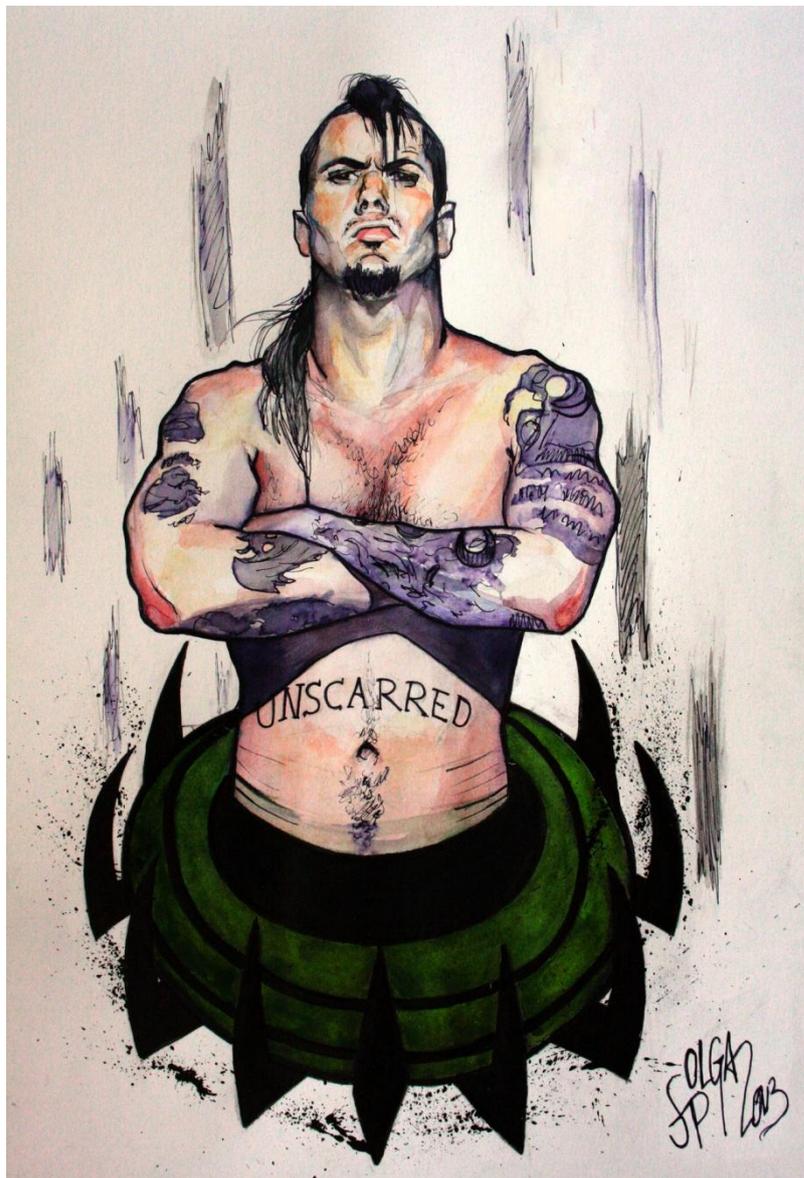


Desde el principio, siempre buscamos ese toque de energía concentrada, ese momento de desatar la energía. Estertores de fuerza y pasión interiorizadas desando desatarse.

Ejemplo álgido de nuestra producción escultórica.

Una vez terminamos el período universitario, las opciones a realizar escultura fueron menguando en cuanto a materiales, lugar de trabajo, y estado económico, por lo que fuimos indagando en nuevas técnicas que pudiéramos realizar en casa.

Como siempre nos resultó difícil el mundo del color, decidimos retornar a poder controlarlo pictóricamente comenzando a trabajar la acuarela (técnica que nos resultaba difícil) y que ha desembocado en una buena práctica artística que nos ha conquistado hasta día de hoy y que gracias a la práctica y la pasión que sentimos por el dibujo (otro de nuestros amantes junto a la escultura) hemos conseguido perfeccionar bastante hasta la fecha.



Unscared'13
Acuarela y
Tinta china.



Hetfield '13. Acuarela y Tinta china.



Corey Taylor '13. Acuarela y Tinta china.



Marilyn Manson `13

2.1.4 Proceso y realización del proyecto artístico en diferentes materiales.

Procederemos a comentar diversos trabajos realizados durante este máster que creemos importantes, ya sea por su carga simbólica, como por su carga de aprendizaje y evolución.

- Sierpefémias: Acuarela y Tinta china

Nuestro camino comienza siguiendo el esquema de diseño de las anteriores series mostradas. Acuarelas, tinta china, composiciones cerradas sobre fondos blancos. Pero esta vez no se trata de ningún personaje famoso, al que admiremos de forma platónica. Esta vez se trata de una serie de personas que realmente admiramos, personas reales, mujeres de carne y hueso de nuestro entorno que suponen un antes y un después en el día a día. Mujeres a las que queremos agradecer su presencia en nuestras vidas y que vertebran nuestro caminar.

Se trata del comienzo de la fusión de conceptos. No realizaremos una Gorgona tal y como creemos que es, si no fusionaremos, pero por separado, la mujer y la serpiente haciendo apología a La Gorgona, pero sin explotar su imagen. Un concepto más libre de sierpefémia.

Hemos querido impregnar a través de la vinculación de las serpientes y la mujer que les acompaña varias características que creemos que poseen en común y que es arto difícil explicar para personas que no conocen a estas fémias, ya que son aspectos muy personales de cada una de ellas y es necesario conocerlas para poder afirmar nuestra propuesta.

•Marta- Serpiente de Cascabel

La tierra, el cascabel y el folclore, perfecta superviviente en entornos hostiles.



•Xio- La Cobra real/Negra

Elegancia e inteligencia, discreción y seguridad. Formalidad.



•Sara- Mamba Negra

Factor sorpresa, inofensiva a simple vista-la más venenosa del mundo.



•Cinta (Madre)- Pitón Albina

El abrazo de una madre, el peso de la responsabilidad, reina, admiración. Belleza interior y exterior.



Autorretrato- Anaconda.

El autorretrato a modo de resultado, de puzle que completan cada una de estas mujeres a modo de piezas vitales.



- Te petrificó tu propia mirada: Piedra

Retrato realizado para la asignatura: Talla en piedra. En esta lección, hemos abordado neófitamente (ya que nunca antes hemos practicado esta técnica) la talla en Piedra. En este caso, hemos elegido un Mármol de piel parda y betas claras y anaranjadas.

En los comienzos, no sabíamos qué realizar en la piedra. Siempre, desde que supimos la existencia de esta asignatura en el máster, se barajó y casi se decidió realizar un retrato, que es lo que de verdad nos motiva, nos llena y nos interesa. Pero la incerteza y la imponente piedra hicieron en nosotros el efecto ``Folio en Blanco´´, contando con el tan escaso factor Tiempo del que disponíamos para realizar la pieza.

Finalmente, gracias a un pequeño empujoncito, se nos motivó y alentó a realizar a modo de iniciación aquello que de verdad queríamos. Abordar una Medusa, un retrato formal, sin miedo, sin temor a la virgen piedra que aguardaba impaciente el impacto de martillo y cincel.

Puro ejercicio de práctica y fusión con el material, ya que no solo es la primera vez que lo tratamos, si no que fue un ejercicio totalmente intuitivo, sin modelos ni referencias. Y es por esto por lo que nos resulta importante tanto en investigación en material como en ejercicio mental y debía ser reseñado en este TFM.

Proceso ``sencillo´´, en el sentido de que siempre hemos estado usando el martillo neumático para desbastar la piedra y darle forma, pero costoso y muy muy lento.

No pudimos concluirlo a falta de tiempo.











- Sierpeguerrera con coraza: Latón

Trabajo realizado para la lección Técnicas avanzadas de fundición artística.

Al igual que la talla en piedra, la técnica de fundición es algo que nunca antes habíamos tratado ni experimentado. Resumidamente, explicaremos por encima el proceso en cuestión.

Comenzando en los primeros días de esta lección a improvisar con cera de abeja y calor (primer paso para el proceso de fundición), dejándonos llevar por la reacción de la cera ante el calor, y por los deseos de representar una gorgona un poco distinta, logramos conseguir un prototipo muy aéreo, a la vez que pesado. Con muchos espacios donde el aire fluye cómodamente y los contornos suficientes para que la forma este perfectamente constituida.

El proceso comienza con la elaboración del modelo que deseamos obtener en metal (normalmente realizado con materiales efímeros, fácilmente eliminados con el calor) como hemos nombrado, esta vez en cera de abeja.

Posteriormente, y dependiendo de la superficie y los volúmenes de la pieza, se construyen copa y bebederos, indispensables para la fundición ya que a la hora de verter el metal, éste entrara por el interior de la copa y fluirá por los bebederos.

Para que esto pueda ser posible, una vez tengamos copa, bebederos, y pieza unidos a la perfección (todos realizados con cera en este caso) procedemos a realizar el negativo de la pieza.

Dependiendo de cómo sea la pieza, se realizaran diversas capas de barbotina seguida de un rebozamiento con un compuesto de aspecto arenoso llamado "moloquita" (silicato de aluminio calcinado, usado para moldes de alta temperatura, pastas blancas, porcelana y esmaltes) que está dividido en diferentes gramajes cuyo tamaño de grano es proporcional al orden de capas que se realizan a la pieza.

Conseguido el negativo de la pieza, se descera para conseguir un vacío en el interior del molde y poder colar el metal posteriormente a la hora de fundir.

Fueron aplicados una serie de procedimientos para su posterior patinaje a base de compuestos químicos y calor.

Esta pieza contiene un accesorio de quita y pon: Su coraza.





Proceso en Cera.



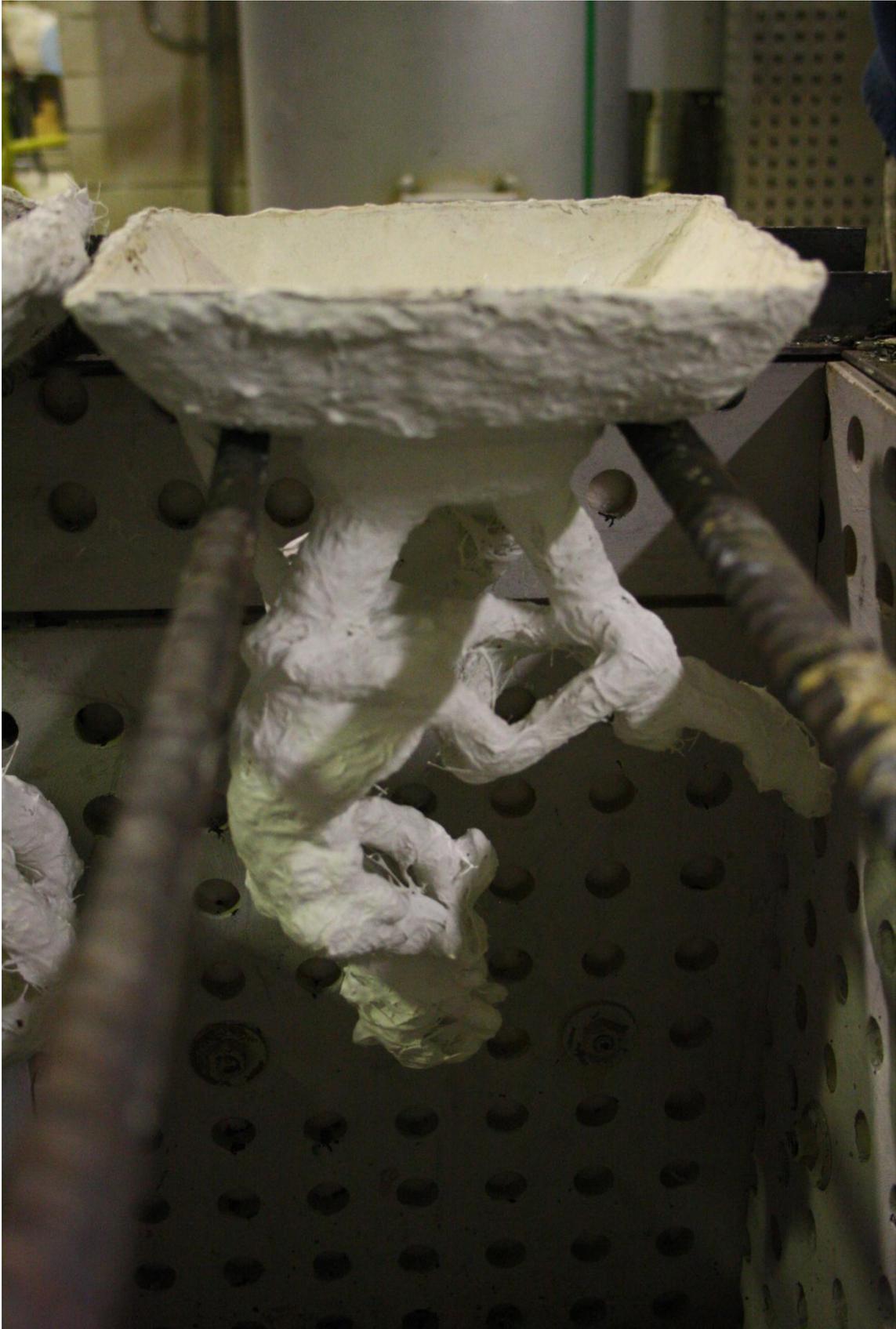
Virtiando barbotina y moloquita sobre la pieza en cera con bebederos y copa.



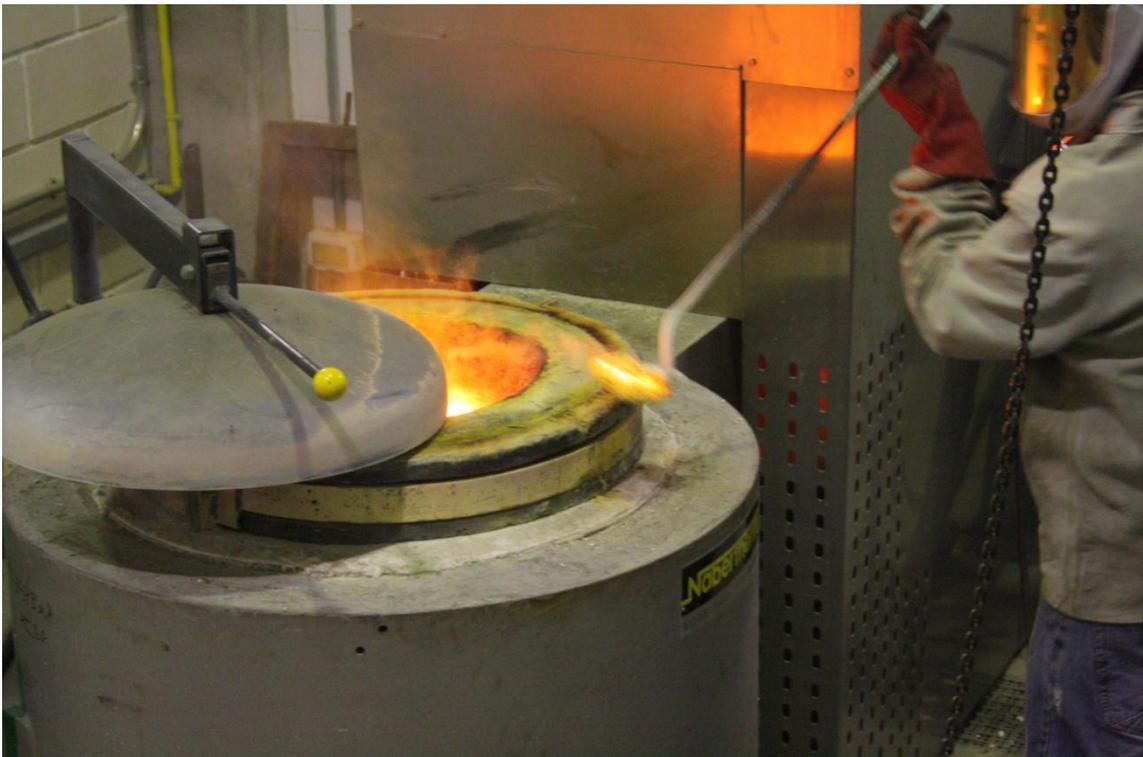
Con todas las capas necesarias para la posterior fundición en Latón.



Ultimando detalles.



Preparada, desecrada y colocada para verter el metal en su interior.



Mientras, el metal se va calentando en el horno.



Procesos de vertido del metal.

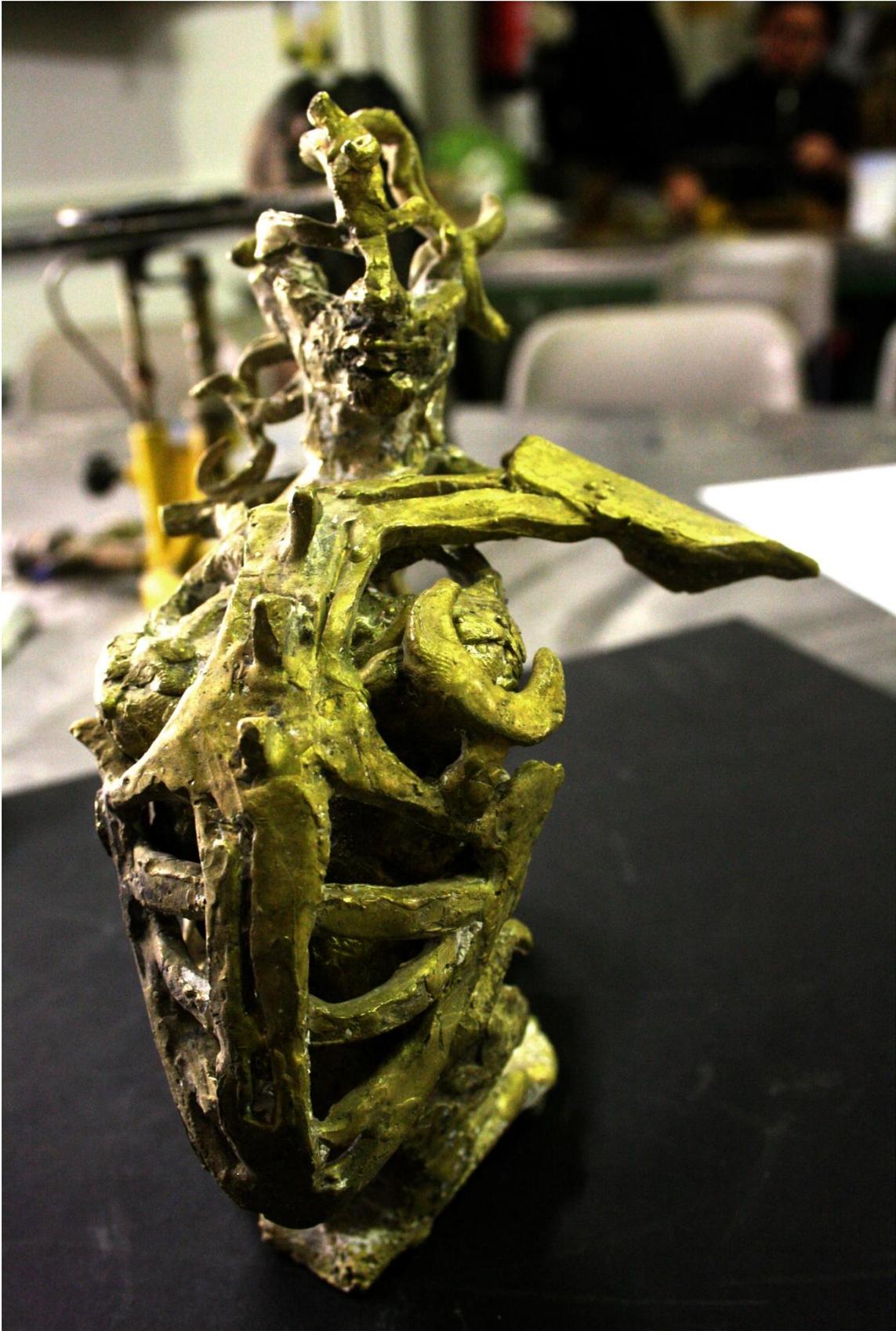


Plenos momentos de colada.



Retirando la Moloquita con martillo y cincel... y mucha paciencia.







Procesos de realización de la pátina



RESULTADO FINAL





- Sierpeguerreras del Apocalipsis: Acuarela y Tinta China. Volver al origen para cerrar el ciclo.

Entramos en lo que consideramos el trabajo más representativo de todo el año de Máster y por lo tanto la imagen indudable de lo que pretendemos contar y defender.

Como remate final de este proyecto, presentamos la serie de sierpeguerreras del Apocalipsis.

Siguiendo directamente el discurso del Proyecto Final de Máster, el cual recordamos abarca la temática de la Femme fatale, la mujer guerrillera y la figura de la Gorgona como canalización de estos dos conceptos previos, damos paso a una serie de Autorretratos pictóricos realizados en formato A2, como proyecto personal para la asignatura ``Eros , Violencia y Pintura``.

Se trata de un conjunto de 4 Acuarelas y tinta china en las que el diálogo va más allá de cualquier palabra. Las miradas y la energía interna dominan a estas cuatro féminas de influencias amazónicas y vikingas, debatiendo un erotismo despiadado junto a sus respectivas serpientes, sus monturas.

Hemos querido plasmar la erótica del poder en esta dominación por parte de las Sierpeguerreras con respecto a sus monturas: las serpientes. Este animal cuya fama nunca ha sido afable, y su virulencia y peligrosidad han dado lugar a una gran red de pavor y misticismo

sobre su temperamento, está bajo el yugo y el deseo de cada Sierpeguerrera, bajo su control y a la orden de sus deseos.

Haciendo una alusión a los cuatro jinetes del Apocalipsis, cada una de ellas transmite, cromáticamente, el rol de cada jinete.

Hambre, Guerra. Peste y Muerte.

A modo de reinas de la destrucción y portadoras del mal, decidimos representar esta alusión de los jinetes como culmen del triunfo del lado oscuro, del fin de los tiempos, de la maldad suprema a cargo de la endemoniada sierpeguerrera.

A pesar de los escritos en el Libro del Apocalipsis sobre el cromatismo de cada jinete y su cometido, sólo hemos respetado el cromatismo del Jinete Guerra (Rojo), dejándonos llevar con libre interpretación personal del color y su vinculación con su cometido en el resto.

El inicio de esta serie lo inaugura HAMBRE.

De tonos parduscos, bayos, hemos representado a Hambre de tonos tierra en lugar del color Negro que originariamente luce en el Apocalipsis. El tostado nos transmite una sensación mas viscerales, de órganos y al vacío.

Porta por colgante el Gorgoneion personal realizado para este TFM.

Siguiendo la composición a modo de abanico horizontal característica de los jinetes, la segunda representación será la de la sierpeguerrera GUERRA, respetando la tonalidad roja ya que creemos que es un color altamente relacionado con la guerra, la sangre, la violencia.

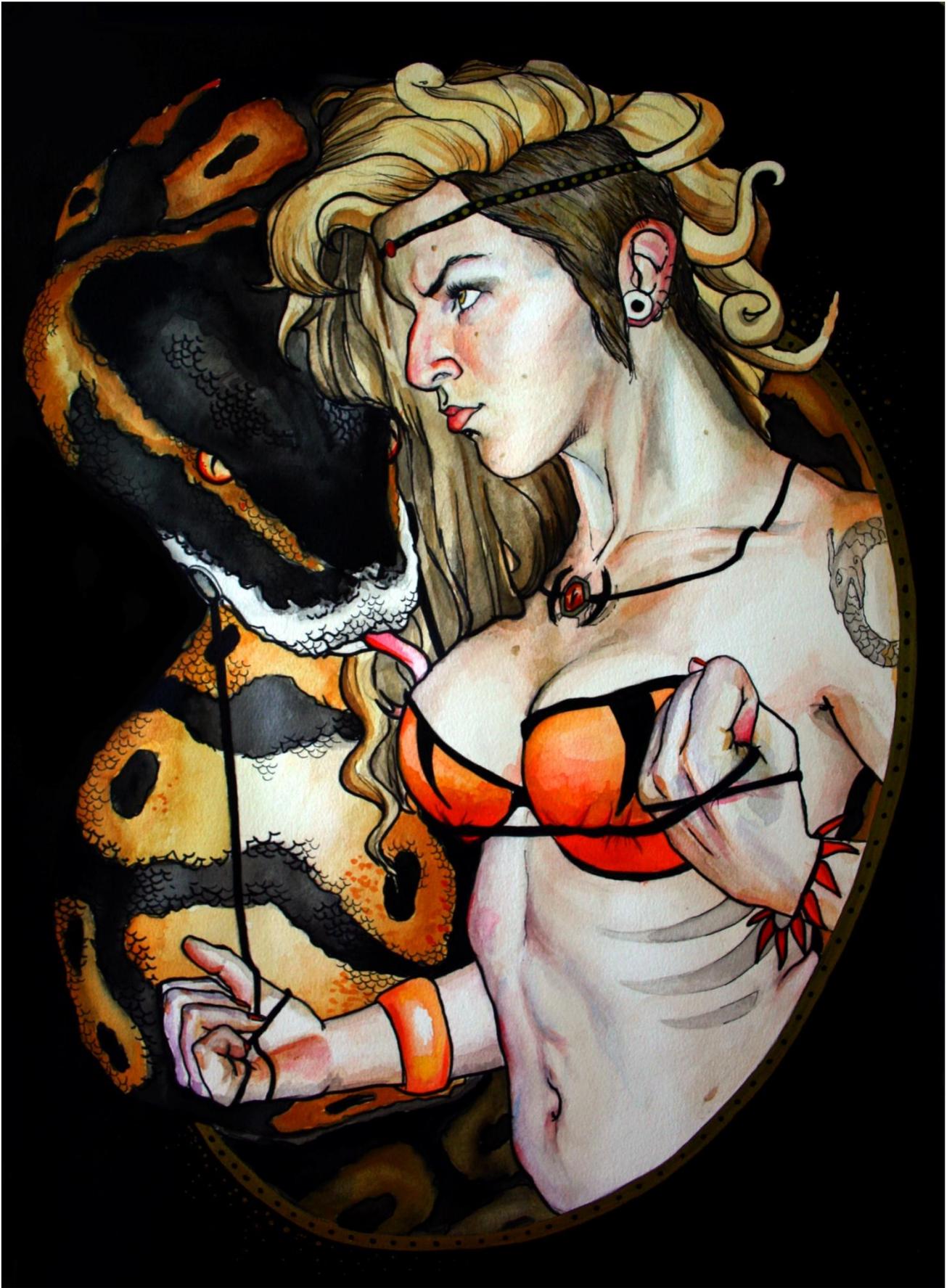
La tercera en discordia, PESTE.

En el libro original, peste está representado con el color blanco (también llamado por el nombre Victoria en otras fuentes, el lugar de peste) ,pero decidimos tornarlo a negro acudiendo al síntoma original de la peste negra.

Como cuarta y última entrega, y como no, la guinda del pastel y la encargada de todo fin: MUERTE.

Portando el color blanco en lugar del Bayo, creemos que este pálido color es mucho más acorde con la idea de la muerte (recordemos la Muerte Mexicana), además de una pequeña simbología que quisimos añadir. No solo es blanco por la reminiscencia personal a la muerte, si no es un discreto canto a la simbología de la Luna. Asociamos al plateado astro con la sobriedad de la muerte. Esta última, porta en un colgante la media luna, reminiscencia a la imagen de la diosa Diana.

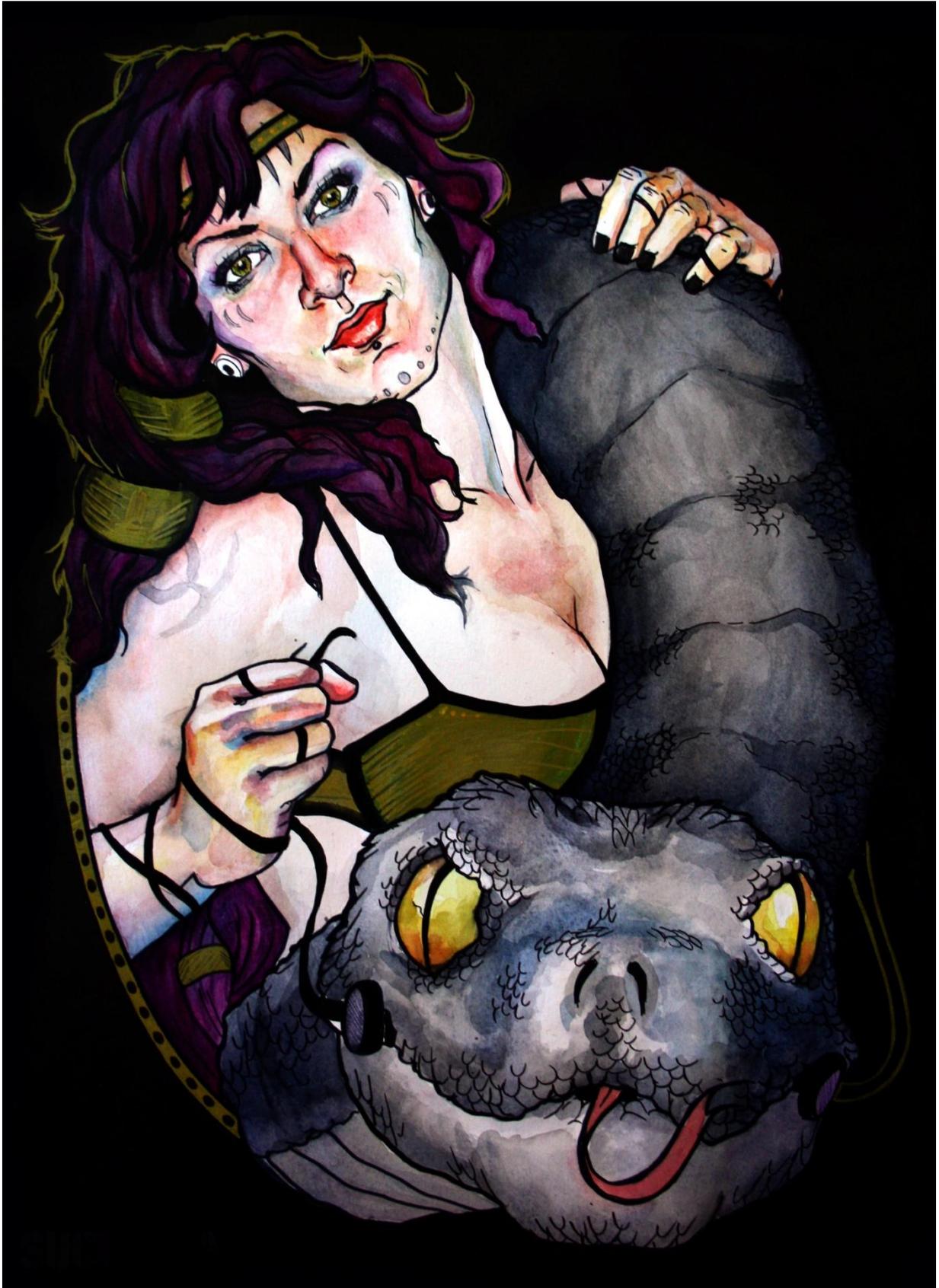
HAMBRE



GUERRA



PESTE



MUERTE



***La Figuración como medio de expresión.**

El papel que ha cumplido esta importante realización figurativa y en especial del autorretrato (sobre todo a lo largo de esta última serie) supone una vinculación al ánimo y un trasfondo que abarca más allá de la corteza de la pasión hacia figuración y la representación de la fuerza vengativa. Es un espejo en el nos quisiéramos mirar de un modo misticista, la deseada y platónica proyección de un estereotipo de fémina que realmente admiramos de un modo platónico y poético.

Es nuestra propia encarnación en una realidad fantástica paralela. Una pequeña representación física del deseo de un interior repleto poder y dominación, de seguridad y valentía.

CONCLUSIONES:

Tal y como hemos ido desarrollando y defendiendo a lo largo de este proyecto , la razón por la cual hemos realizado esta temática está fundamentada y sustentada por los cimientos más fuertes de nuestro interior . La necesidad voraz de reivindicar el valor, la fuerza femenina que habita en TODAS las mujeres y que muchas de ellas la mantienen en sueño profundo sin saber el diamante en bruto que albergan en su interior actúa como una especie de instinto animal que nos es imposible acallar.

El proyecto, desde sus inicios, estaba planteado desde un modo mucho más estricto, más sobrio, mucho más enfocado a la mitología sin empapar el papiro de nuestro mundo interior, muy ajeno a nuestro universo.

A medida que la creación artística fue ampliándose, la tensión que se originó en el comienzo del máster que cegaba nuestro campo de visión, fue disipándose. Sentimos ganas de explorar, de indagar y sentir curiosidad por expresar las cosas de otro punto de vista, de ir más allá.

La evolución desde el inicio de un modo tanto teórico como práctico ha sido abismal.

Como acabamos de decir, el panorama teórico era aún más ajustado a la historia si cabe, y el práctico no gozaba de la habilidad que albergamos a día de hoy.

La limpieza, el manejo del color, la forma y el dibujo han evolucionado muy favorablemente y creemos que es perfectamente visible si observamos la serie SIERPEFEMINAS y SIERPEGUERRERAS DEL APOCALIPSIS.

Hemos pasado momentos muy negativos durante este curso, momentos agrios y también amargos, por desgracia, más ácidos que dulces. Pero no ha hecho más que reforzar la ``violencia`` interior a la hora de plasmar la rabia de guerrera en la que tanto hincapié hemos hecho y querer luchar aún más por nuestro propósito.

La serie de Sierpeféminas del Apocalipsis ha creado un broche final del que nos sentimos orgullosos y creemos que da el perfil necesario y vertebrado todo el proyecto.

A pesar de todos los inconvenientes, a pesar de los baches del camino, la fuerza interior es lo que prima y lo que nunca debe morir. Luchar por nuestro propósito, disfrutar y vivir nuestro trabajo, creer en nosotros mismos y poder con todo.

ANEXO:

-El testamento de Rodin. Fuente promotora de toda nuestra obra personal:

“Jóvenes gentes que queréis ser los oficientes de la belleza, a lo mejor os gusta encontrar aquí el resumen de una larga experiencia.

Amad devotamente los maestros que os precedieron.

Inclinaos delante de Fidias y delante de Miguel Ángel. Admirar la divina serenidad de uno, la salvaje angustia del otro. La admiración es un vino generoso para los grandes espíritus.

Guardados sin embargo de imitar a vuestros anteriores. Respetuosos de la tradición, sabed discernir lo que ella encierra de eternamente fecundo; el amor por la naturaleza y la sinceridad. Son las dos grandes pasiones de los genios. Todos han adorado la naturaleza y nunca han mentido. De esa manera, la tradición os tiende la llave, gracias a la cual evitaréis la rutina. Es la propia tradición la que recomienda interrogar la realidad sin cesar, y la que os defiende de someteros ciegamente a ningún maestro.

Que la naturaleza sea vuestra única diosa. Tened fe absoluta en ella. Estad seguros de que ella jamás es fea y limitar vuestra ambición a serles fieles.

Todo es bello para la artista, pues en todo ser y en toda cosa, su mirada penetrante descubre el carácter, es decir, la verdad interior que se transparenta bajo la forma. Y esta verdad, es la belleza misma. Estudiar religiosamente. Vosotros no podéis dejar de encontrar la belleza, porque encontraréis la verdad.

Trabajad con empeño.

Vosotros, escultores, profundizad el sentido de la profundidad. El Espíritu se familiariza con dificultad con esta noción. Imaginar las cosas con espesor le es difícil. Es esa vuestra tarea.

Antes de nada, estableced claramente los grandes planos de las figuras que esculpáis. Acentuad vigorosamente la orientación que dais a cada parte del cuerpo, a la cabeza, a los hombros, a la pelvis, a las piernas. El arte pide decisión. Por la huida bien acusada de las líneas os sumergís en el espacio y os adueñáis de la profundidad. Cuando vuestros planos queden quietos todo se ha encontrado. Vuestra estatua vive ya. Los detalles nacen y se disponen ellos mismos en seguida.

Cuando modeléis, no penséis nunca en superficies, sino en relieves.

Que vuestro espíritu conciba toda superficie como la extremidad de un volumen que le empuja por detrás. Imaginaos las formas como apuntando hacia vosotros. Toda vida

surgió de un centro, pues germina y se extiende de dentro a fuera. Así, en la escultura bella, se adivina siempre un poderoso impulso interior. Es el secreto del arte antiguo.

Vosotros, pintores, observad también la realidad en profundidad. Mirad por ejemplo, un retrato pintado por Rafael. Cuando este maestro representa un personaje de frente, hace, huir el pecho, y así da la ilusión de la tercera dimensión.

Todos los grandes pintores sondean el espacio. Su fuerza reside en la noción de espesor.

Acordados de esto: no hay trazos, sólo hay volúmenes. Cuando dibujéis no os preocupéis del contorno, sino del relieve. Es el relieve el que rige el contorno.

Ejercitaos sin relajo. Hace falta interrumpir a la profesión.

El arte no es más que sentimiento. Pero en la ciencia de los volúmenes, de las proporciones, de los colores, sin la dirección de la mano el más vivo sentimiento se paraliza.

¿En qué se convertirá el más grande poeta en un país extranjero del que ignora la lengua? En la nueva generación de artistas, hay poetas, que desgraciadamente, reniegan de aprender a hablar. De esa forma, sólo pueden balbucear.

¡Paciencia! No confiéis en la inspiración. No existe. Las únicas cualidades del artista son sabiduría, atención, serenidad, voluntad. Cumplir vuestra trabajo como honestos obreros.

Ser verdaderos, jóvenes gentes. Pero esto no significa ser vulgarmente exactos. Hay una baja exactitud: la de la fotografía y el vaciado. El arte sólo comienza con la verdad interior. Que todas vuestra formas, todos vuestros colores, traduzcan sentimientos.

El artista que se contenta con la apariencia y reproduce servilmente detalles sin valor no será jamás un maestro. Si habéis visitado algún campo santo de Italia, os habréis fijado sin duda con que puerilidad los artistas encargados de decorar las tumbas se reducen a copiar en sus estatuas bordados, encajes y trenzas de cabellos. Puede que sean exactos. No son verdaderos, ya que no se dirigen al alma.

Casi todos nuestros escultores recuerdan a los de los cementerios italianos. En los monumentos de nuestras plazas públicas, sólo se distinguen levitas, mesas, veladores, sillas, máquinas, balcones, telégrafos. Nada de verdad interior, luego nada de arte. Horrorizaos de esa trapería.

Sed profundamente, salvajemente verídicos. No dejes nunca de expresar lo que sentís, incluso cuando os encontraréis en contra de las ideas recibidas. Puede ser que no os comprendan al principio. Pero vuestra soledad durara poco. Los amigos vendrán pronto: porque alguien que es verdadero para un hombre, lo es para todos.

*Sin embargo, nada de muecas, nada de contorsiones para atraer al público.
¡Simplicidad, ingenuidad!*

Los sujetos más bellos están delante vuestra: es a ellos a los que conocéis mejor.

Mi querido y muy grande Eugéne Carrière, que nos dejó tan pronto, mostró genio al pintar a su mujer y a sus hijos. Le era suficiente festejar el amor maternal para ser sublime. Los maestros son aquellos que miran con sus propios ojos lo que todo el mundo ha visto, y aquellos que saben apreciar la belleza de aquello que es demasiado normal para impresionar las otras almas.

Los malos artistas se calzan siempre con gafas del prójimo.

El gran honor es ser emotivo, amar, esperar, estremecerse, vivir! Sed hombre antes de ser artista! "La verdadera elocuencia se burla de la elocuencia " decía Pascal. El verdadero arte se burla del arte. Retomó aquí el ejemplo de Eugéne Carrière. En las exposiciones, la mayoría de los cuadros son sólo pintura: las suyas, al lado de las otras, parecían ventanas abiertas a la vida.

Recibid las críticas justas. Las reconoceréis fácilmente. Son aquellas que os confirmaron en una sospecha sitiada. No os dejéis herir por aquellas que vuestra conciencia no admite.

No temáis mucho las críticas injustas. Ellas sublevarán a vuestros amigos. Los forzarán a reflexionar sobre la simpatía que os tienen, y esta será más fuerte cuando distingan mejor los motivos.

Si vuestro talento es nuevo, no tendrá más que unos pocos partidarios, y tendréis muchos enemigos. No perdáis el coraje. Los primeros triunfarán: ya que saben por qué os aman, los otros ignoran por que les sois odiosos; los primeros están apasionados por la verdad, y reclutan sin cesar nuevos adherentes; los otros testimonian nada duradero para su falsa opinión, los primeros son tenaces, los otros cambian con el viento. La victoria de la verdad es cierta.

No perdáis el tiempo en hacer relaciones mundanas o políticas. Veréis a muchos compañeros conseguir honores y fortunas con la intriga: no son verdaderos artistas. Algunos de ellos, sin embargo, son muy inteligentes y si intentáis luchar contra ellos en su terreno, consumiréis tanto tiempo como ellos, esto es, toda vuestra existencia: entonces no os quedará un para ser artista.

Amad apasionadamente vuestra misión. No hay otra más bella. Es mucho más alta de lo que el vulgo cree.

El artista da un gran ejemplo. Adora su trabajo: la más preciosa recompensa es la felicidad de hacer bien. Actualmente se persuade a los obreros con la desgracia de

odiar su trabajo y de sabotearlos. El mundo sólo será feliz cuando todos los hombres tengan alma de artista, es decir, cuando todos obtengan placer de su tarea.

El arte es todavía una magnífica lección de sinceridad.

El verdadero artista expresa siempre lo que piensa, a riesgo de trastornar todos los prejuicios establecidos. El enseña así la franqueza a sus congéneres.

Imagínense qué maravillosos progresos se harían de golpe si la verdad absoluta reinará entre los hombres.

¡Ah! La sociedad se desearía rápidamente de los errores y fealdades que había confesado y con qué rapidez nuestra tierra se convertiría en un paraíso.”

Auguste Rodin.

BIBLIOGRAFIA

RECURSOS WEB:

[http://www.escalofrio.com/n/Vampiros/Lilith la Reina de los Vampiros /Lilith la Reina de los Vampiros.php](http://www.escalofrio.com/n/Vampiros/Lilith%20la%20Reina%20de%20los%20Vampiros/Lilith%20la%20Reina%20de%20los%20Vampiros.php) 17/05/2014

<http://lasandaliadejason.blogspot.com.es/2011/08/la-serpiente.html>

<http://angeldehielo.webcindario.com/MNordica/Valkirias.html>

<http://mitosyleyendascr.com/mitologia-griega/grecia47/>

http://www.portalplanetasedna.com.ar/las_amazonas.htm

<http://dagad.wordpress.com/2012/02/14/las-amazonas-mujeres-guerreras-de-carne-y-hueso/>

<http://es.wikipedia.org/wiki/Valquiria>

http://cv.uoc.edu/~04_999_01_u07/percepcions/perc63.html

<http://blogs.gamefilia.com/sergio-sr-rubio/28-12-2010/38514/grandes-personajes-de-accion-ellen-ripley>

<http://mediocrateshistoriadelafilosofia.blogspot.com.es/2012/02/testamento-artistico-de-auguste-rodin.html>

<http://ceramica.wikia.com/wiki/Moloquita>

LIBROS:

ZIGA, Itziar. Devenir Perra.Tercera edición (2009). Melusina Editorial

BORNAY, Erika. Las Hijas de Lilith. Séptima edición (2010).Ediciones Cátedra, Madrid.

AYALA, Juana Gallego. Eva devuelve la costilla. Primera edición (2010). Icaria Editorial, Barcelona.

GARA, Olvido. Transgresoras.Primer Edición (2003) Ediciones Martiññez Roca, Madrid.

Varios autores.Encuentro con la Sombra.Decimosexta edición (2013). Kairós Editorial. Barcelona