



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES
ARTS DE SANT CARLES

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

El Escondite, refugiarse en Otra-Realidad Ficción

Trabajo Fin de Grado

Grado en Bellas Artes

AUTOR/A: Sanchez Plaza, Lydia

Tutor/a: Mínguez García, Hortensia

Cotutor/a: Ros Lluch, Guillermo

CURSO ACADÉMICO: 2022/2023

RESUMEN

El Escondite, refugiarse en Otra-Realidad Ficción se trata de un imaginario, resultado de la necesidad imperiosa de escapar de la composición y clasificación de la realidad occidental contemporánea.

Mediante la investigación de referentes que materializan en su obra la necesidad de escapar o crear otro lugar diferente, juegos de rol y fantasía épica, se crea un diálogo entre el acto de huir de la realidad material hacia una mentira fantástica. Los medios principales son la pintura y piezas-objeto con los que se genera una atmósfera nueva, a través de simbología concreta, proponiendo nuevas formas sensibles donde vivir.

Palabras clave: Refugio; Fantasía; Rol; Imaginario; Símbolos

RESUM

L'Amagatall, refugiar-se en Una altra-Realitat Ficció es tracta d'un imaginari, el resultat de la necessitat imperiosa d'escapar de la composició i classificació de la realitat occidental contemporània.

Mitjançant la investigació de referents que materialitzen en la seua obra la necessitat d'escapar o crear un altre lloc diferent, jocs de rol i fantasía épica, es crea un diàleg entre l'acte de fugir de la realitat material cap a una mentida fantàstica. Els mitjans principals són la pintura i peces-objecte amb els quals es genera una atmosfera nova, a través de simbologia concreta, proposant noves formes sensibles on viure.

Paraules clau: Refugi; Fantasía; Rol; Imaginari; Símbols

ABSTRACT

Hideout, taking refuge on another reality-fiction is an imagery, the result of an imperious need to escape from the composition and classification of contemporary western reality.

Through reference investigation that materialise in its work the need to escape or create a different place, role-playing games and epic fantasy, a dialogue is created between the act of fleeing from material reality towards a fantastic lie. The main media are painting and object-pieces with which a new atmosphere is generated, through concrete symbolism, proposing new sensitive forms to live in.

Keywords: Shelter; Fantasy; Role-Playing; Imagery; Symbols

AGRADECIMIENTOS

Gracias a mis amigas y amigos por apoyarme, escucharme y ser siempre inspiración

A Hortensia y Guillermo por el tiempo, dedicación y guía

A Joël por enseñarme la lectura de mi pintura

A mi madre y mi padre por sustentarme en el camino que decidí tomar

0. ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	5-6
2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA.....	6-8
3. MARCO CONCEPTUAL Y TEÓRICO.....	8-20
3.1 TEMA: FANTASÍA ÉPICA Y ROL.....	14-17
3.2 SIMBOLOGÍA: LOS SIGNOS REPRESENTATIVOS.....	17-20
4. REFERENTES E INFLUENCIAS.....	20-31
4.1 LA IMAGEN: TRAZO Y COLOR.....	21-26
4.2 OBJETO E INSTALACIÓN: MATERIA Y ESPACIO.....	26-31
5. PRODUCCIÓN Y DOCUMENTACIÓN.....	31-36
5.1 PRIMEROS COMIENZOS.....	31-32
5.2 LAS PIEZAS.....	32-40
5.2.1 ESCENARIOS.....	33-36
5.2.2 ELEMENTOS.....	36-40
6. CONCLUSIONES.....	40
7. BIBLIOGRAFÍA.....	41-42
8. ÍNDICE DE FIGURAS.....	42-44
9. ANEXO	

1. INTRODUCCIÓN

Durante los últimos años del grado nos centramos en producir obra a través del material para adquirir conocimientos y experiencias con él, para posteriormente utilizar dichos materiales y técnicas conformando opiniones y expresión personal. Es desde las dificultades de adaptación de un individuo con intereses particulares y estilo de vida al margen de la realidad y condiciones materiales en la sociedad occidental contemporánea, que empezamos a imaginar otros lugares y refugiarnos en la producción artística para llegar hasta ellos, o conseguir estar lo más cerca posible de la ilusión de estos. Este trabajo busca hacer hincapié en esos espacios donde alguien se esconde, representados por tres símbolos clave: la Torre, el Agujero y la Barrera; Que son el propio camino escogido para identificar la huída hacia el cobijo.

Se empezó a divagar sobre los lugares donde queríamos literalmente estar. Habían conceptos que se repetían. Soledad: Existir donde nadie más lo hace, por lo que no hay que lidiar con problemas sociales. Huir: Escapar por un período de tiempo del yo y transformarse en otro con otras necesidades y vivencias. Control: Todo lo que ocurre en este lugar está bajo la mano del creador, y lo observa desde un lugar seguro. Protección: Gracias al control y soledad no se sufre ningún daño aquí. Expondremos las ideas en el Marco teórico, desde los conceptos tratados, investigado a través del acto performativo de los juegos de rol y las imágenes oníricas que forman parte del imaginario del trabajo. La parte más relevante de este trabajo es la atmósfera del lugar generada por las piezas, donde el recorrido es como el de un cuento:

Un individuo tiene la necesidad de escapar porque cree que será más feliz, o valorará más su tiempo en otro lugar que no sea este. Consigue alcanzar una vía de escape de la realidad. Su objetivo es olvidarla durante un rato. De repente, alcanza la vista donde la lógica no cabe. Ha llegado a ver la fantástica, su escondite, un mapa con todo aquello que le queda por recorrer. Donde todos los elementos a su vista reflejan su interior. Elementos épicos sobre el bien y el mal, simples y fáciles de entender. En este *Lugar* los conflictos y

elementos sirven para confortar las historias sin ocurrir que no se escapan de sus manos. Es a partir de los mecanismos de evasión que generan los juegos de rol como forma de refugio de los sujetos, y los símbolos que a partir de ellos emergen tales como el mapa, las fortificaciones... que nuestro TFG toma forma.

Para finalizar se realiza una reflexión a modo de conclusión sobre el proyecto, analizaremos los resultados y pondremos en valor la experiencia de imaginar un lugar sensible como trabajo académico.

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

El principal objetivo recogido para elaborar este Trabajo de Final de Grado es:

- Generar una serie de piezas que formen un espacio fantástico alejado de la realidad material, el escondite de un determinado individuo.

Objetivos específicos

- Investigar sobre artistas y teóricos con propuestas temáticas relacionadas con la simbología del refugio.
- Explorar a través de la pintura y la escultura los símbolos sobre la idea de escondite.
- Conseguir que el trabajo material se pueda identificar con el discurso sensible escrito.
- Realizar una buena documentación bibliográfica y de toda la obra llevada a cabo junto a su proceso.

Metodología

Para transformar esto en un proyecto íntegro comenzamos la búsqueda de símbolos representativos de la teoría, así como los referentes conceptuales y plásticos que necesitamos para elaborar un buen discurso coherente alrededor de la obra.

Como antecedentes del trabajo nombraremos primero a Malcolm Hislop (2014), arqueólogo con muchos años de experiencia en la investigación e interpretación de construcciones históricas como castillos, catedrales... Al principio teníamos un gran interés en estas construcciones y lo que podían simbolizar. Hislop (2014) escribe recorriendo un largo camino en determinados

momentos de la historia donde se construían fortificaciones, especialmente en la Edad Media europea. Uno de sus capítulos está enteramente dedicado a la Torre, fue aquí donde comenzamos a pensar sobre determinados aspectos sensibles que ofrecía esta estructura, brotaron los primeros esbozos mentales relacionados con cuentos oníricos infantiles como *Rapunzel* (Hermanos Grimm, 1812). De repente comenzamos a relacionar las inquietudes e intereses sensibles con una torre. Esto concedió el paso a una exploración posterior del símbolo, de cuestionarse de dónde viene el interés por este, a través del *Diccionario de Símbolos* (Cirlot, 1958). Observando las pinturas del proyecto donde se representaba una torre, a veces sola o en un paisaje, llegamos a la conclusión de la relación en cuanto a la condensación del trazo, los colores, con el control. Esto entonces nos dirige en un camino: la carga sensible de los conceptos, el control profundamente ligado a la vigilancia desde las alturas en una construcción, como el panóptico¹ descrito en *Vigilar y Castigar* (Foucault, 1975), y con ello esta condensación pictórica de la que hablábamos, donde nada se escapa del trazo personal.

El interés por la fantasía está ligado a la evasión, y la evasión al reduccionismo por categorías de todas las cosas. Comenzamos a hablar entonces de un sistema de clasificación de estas emociones escapistas, a través de la necesidad de contar historias: *Gramática de la Fantasía* (Rodari, 1973) y el imaginario fantástico de los juegos de rol. Este a su vez pertenece al asentado por J.R.R Tolkien en *El Hobbit* (1937) y *El Señor de los Anillos* (1954), que pronto nos llevarían a pensar en un escondite, un imaginario propio con simbología concreta. Un terreno donde posicionarnos, que a su vez significaba estar en relación crítica con el territorio material contemporáneo y su teoría cultural, como en *Las Promesas de los Monstruos* (Donna Haraway, 1992). Es aquí donde comenzamos a relacionar la Torre con el resto de elementos, que son parte muy común en un imaginario medieval, y con ello de un contexto fantástico épico.

Se trataba entonces de establecer ausencias, presencias, todo bajo el control de una mano que pinta un lugar donde le gustaría estar. Seguir un procedimiento para conocer, medir y dominar. De esta forma creamos unas imágenes de una determinada naturaleza, sin representarnos en ella, siempre escondiéndonos detrás de la pieza, solo prestando atención a la secuencia de

1 Arquitectura carcelaria construida de modo que toda su parte interior se pueda ver desde un solo punto.

imágenes condensadas, con el ojo puesto desde hace tiempo en Morandi, de una forma que no suponen un esfuerzo figurativo en exceso, como un atisbo alegórico de algo que puede interpretarse como un elemento que conocemos. Todo esto ayuda a que el proceso de creación evolucione desde un período de los primeros meses del curso, donde se dibuja únicamente paisaje fantástico sobre formatos en papel, con un esbozo de vídeo-instalación, a comenzar a investigar sobre los elementos uno por uno y representarlos. Llegados a la segunda mitad del curso, nace la inquietud de sacar fuera estas ideas en forma de objeto o instalación gracias a los referentes que serán explicados más adelante. Investigar con la materia era parte de adentrarse en aquel desconocido mundo del que queríamos empaparnos y hablar. Así pues el proyecto comienza a tomar forma procesual, sobre la inquietud y los valores narrativos de la materia, y de esta forma llegamos a los primeros juegos de rol y el inicio de la necesidad de expresarse de esta forma concreta sobre un imaginario fantástico épico.

3. MARCO CONCEPTUAL Y TEÓRICO

Para sustentar con argumentos el proyecto hemos trabajado en algunas cuestiones que rodeaban el concepto de esconderse y darle la carga conceptual que se buscaba. Empezando por la serie pictórica de la torre, el agujero y acabando con la barrera construida. Para alcanzar la coherencia ha sido necesario indagar en las razones por las que los símbolos escogidos eran los adecuados. Se comenzó aportando una serie de ideas en las que buscaba elementos comunes entre ellas. El desarrollo de la conceptualización de los símbolos fue dado a la par que la investigación teórica del tema. Haciendo esto a la vez pudimos encontrar términos y conceptos que responden teóricamente a la carga material de la obra. Es decir, la teoría y la práctica se han desarrollado la vez en este trabajo y se han complementado para sacar las conclusiones.

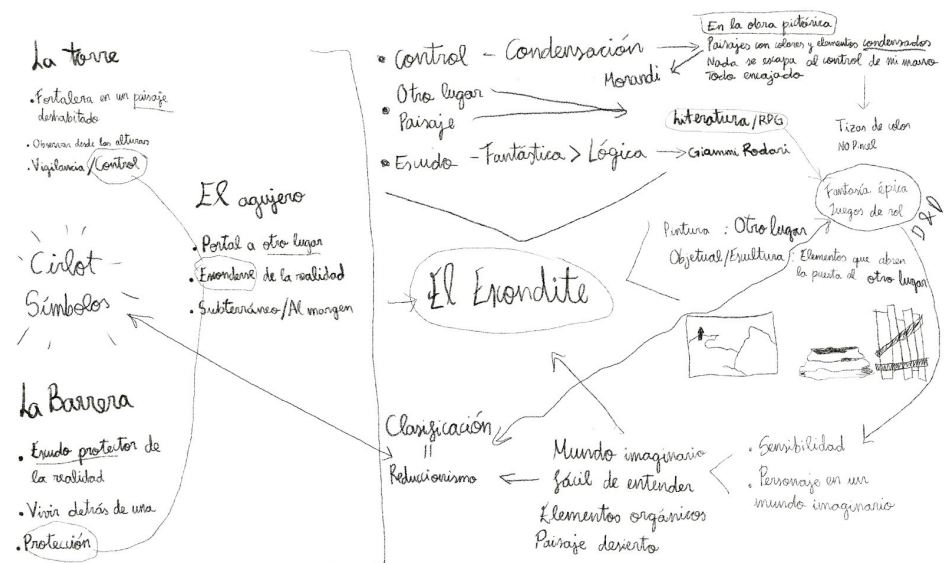


Fig. 1 Mapa conceptual *El Escondite*, elaboración propia. 2022

Es aquí entonces cuando aparece *Gramática de la Fantasía* de Gianni Rodari (1973), un autor de cuentos infantiles que con este título nos pretende enseñar a contar historias, y propone cuestiones como la existencia de una disciplina similar a la Lógica pero enfocada en la imaginación y la creatividad, una Fantástica.

Es de esta forma que se descubre el probar por juego, de forma desinteresada, una emoción de la incógnita en la búsqueda. Comenzar a pintar sin boceto, sin investigación de una naturaleza posible, solo inventar. Existen juegos de adivinanzas como el escondite, que contiene diversas sensaciones: La de voluntariamente despertar el miedo al abandono, de perderse o continuar perdido. Cuando alguien te encuentra vuelves a adquirir la presencia en el mundo material, algo así como renacer, salir de tu cobijo. Y entendemos que esta vuelta a la realidad no es deseada, pues quien se esconde lo hace voluntariamente. Aunque los motivos por los cuales un ser se esconde es ante un peligro, que en este trabajo consideramos indeterminado o específico de un tipo de individuo. Un ejemplo muy popular de este comportamiento se encuentra en *La Historia Interminable*, novela infantil fantástica del escritor alemán Michael Ende publicada por primera vez en 1979, donde el protagonista se esconde en el sótano de su colegio, huyendo de sus problemas



Fig. 2 El club de rol Auryn en su primera partida en vivo. Barcelona (1987)

```
.RUN ADV11
WELCOME TO ADVENTURE!! WOULD YOU LIKE INSTRUCTIONS?

YES
SOMEWHERE NEARBY IS COLOSSAL CAVE, WHERE OTHERS HAVE FOUND
FORTUNES IN TREASURE AND GOLD, THOUGH IT IS RUMORED
THAT SOME WHO ENTER ARE NEVER SEEN AGAIN. MAGIC IS SAID
TO WORK IN THE CAVE. I WILL BE YOUR EYES AND HANDS. DIRECT
ME WITH COMMANDS OF 1 OR 2 WORDS.
(ERRORS, SUGGESTIONS, COMPLAINTS TO CROWTHER)
(IF STUCK TYPE HELP FOR SOME HINTS)

YOU ARE STANDING AT THE END OF A ROAD BEFORE A SMALL BRICK
BUILDING . AROUND YOU IS A FOREST. A SMALL
STREAM FLOWS OUT OF THE BUILDING AND DOWN A GULLY.

GO IN
YOU ARE INSIDE A BUILDING, A WELL HOUSE FOR A LARGE SPRING.

THERE ARE SOME KEYS ON THE GROUND HERE.

THERE IS A SHINY BRASS LAMP NEARBY.

THERE IS FOOD HERE.

THERE IS A BOTTLE OF WATER HERE.
```

Fig. 3 Captura de pantalla de *Colossal Cave*. 1976

y responsabilidades, para vivir la aventura que le corresponde a Atreyu, el protagonista paralelo de la narrativa, en un territorio llamado Fantasía.

De esta forma comenzamos a pensar qué es esconderse y de qué se esconde alguien en cuanto al contexto del que trata el trabajo, dentro de la sociedad occidental. “¿De qué huye el hombre blanco?” Una forma muy reducida de preguntarse cuáles son las razones que llevan a personas posicionadas en un territorio determinado a imaginar y crear vínculos con un ambiente inexistente. Volvemos aproximadamente unos cuarenta años más tarde, en la década de los ochenta, cuando comienzan a brotar reuniones entre grupos de personas que han leído *El Señor de los Anillos*, y que tienen la necesidad de construir un acto performativo, donde interactuar, expandir este universo ficticio alternativo y formar parte de él.

El universo de Tolkien permite que se construyan actos de lectura performática, lo que nos lleva al título *Dragones y Mazmorras*. El mundo entendía el concepto de *juego* antes de mil novecientos setenta y tres de dos formas: Juegos clásicos o de tablero. Ninguno de ellos tenía una conexión directa con una historia narrada. No existe en el ajedrez, *Monopoly* o en *Bridge*. Pero a principios de los años setenta, concretamente en el setenta y cuatro y setenta y seis, aparecieron dos nombres: *Dragones y Mazmorras* (Gary Gygax y Dave Anderson), y *Colossal Cave*² (William Crowther). Alimentar los cruces de la fantasía con la imaginación contiene un componente escapista, y el escape acaba construyendo algo nuevo. Sin embargo este trabajo no pretende ahondar las razones de esconderse, sino en los espacios recurrentes donde esto ocurre, y en los símbolos que lo representan.

Durante estas reuniones performativas se estaba gestando una corriente específica en la que personas con los mismos intereses se relacionaban y formaban una nueva forma de consumir cultura, un *statement* que llevar a cabo y se posicionaron en cuanto a los límites de la realidad y la ficción, creando clubes, medios propios, espacios enteros con agenda para las partidas

² El primer videojuego de aventura, escrito en 1976 en el lenguaje de programación Fortran por Willie Crowther.

y torneos de rol, *Magic*³, *Warhammer*⁴, y discusiones sobre aquellos imaginarios que resonaban en el momento.

Nació una comunidad nueva bajo un contexto específico, una subcultura que crecía, a la vez que se encerraba. El manual del jugador de Dragones y Mazmorras comienza con la categorización de las características de tu personaje, con rasgos como la clase, raza, personalidad, y todo el resto de información necesaria para jugar, como una especie de diccionario de todas las cosas que existen.

La categorización de estas es producto de un pensamiento occidental, enciclopédico. Todo se reduce a una definición y a una simplificación, perfectamente encasillado donde todo funciona meticulosamente, incluso deriva de un pensamiento colonial. La fantasía épica contiene una gran carga militar, de grandes batallas y conquistas sobre *héroes* guerreros catalogados como tal, mientras existen unos *villanos* cuyos asesinatos cometidos no son ninguna hazaña heroica. De nuevo se pone en pie el sistema de clasificación, a lo que queríamos llegar con todo esto: El cliché de la narrativa fantástica, estereotípica, con unos cánones muy definidos que sirven para la construcción de estos imaginarios. La categoría fantástica épica ha sido criticada por prejuicios raciales y de género, puesta en la mesa para reinventarse si quiere seguir siendo útil en el arte contemporáneo. El imaginario fantástico ha demostrado poder adaptarse y servir para hablar de aspectos tan actuales como el binarismo de género, utilizando las categorías raciales fantásticas como nuevas formas de expresión en los humanos, llevando estas antiguas guaridas de frikis⁵ sobre partidas eternas a proyectos como *neurodungeon* de ¥€\$Si PERSE (Barcelona, Berlín), vinculados a la performance, la música electrónica y el mundo virtual.

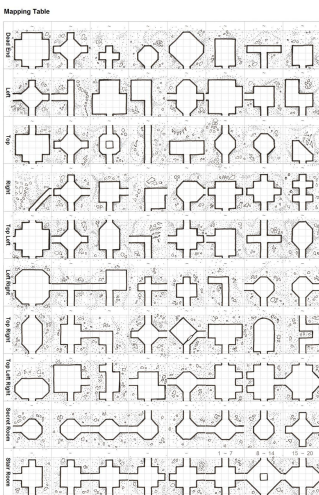


Fig. 4 Creación de mapa/Rastro de la Mazmorra para uno o seis jugadores.

3 Juego de cartas creado por Richard Garfield, en el que los jugadores encarnan a dos magos que se batan en duelo.

4 Juego de miniaturas de estrategia por turnos diseñado por Bryan Ansell, Richard Halliwell, Jervis Johnson y Rick Priestley.

5 Término coloquial que se utiliza para referirse a una persona cuyas aficiones, comportamiento o vestuario son inusuales.



Fig. 5 Captura de pantalla en Instagram del cartel *NeuroXcape: The Role Play Game/Neurodungeon* (Madrid, 2023)

Todo esto es una forma de demostrar que el género de la fantasía épica tiene capacidad de posicionarse en las problemáticas del contexto actual, a la vez que se redescubre la estética medieval fantástica que la caracteriza. Cuando Tolkien escribió sobre orcos, elfos y otras criaturas no lo hacía con intención de hablar del binarismo y los nuevos códigos de expresión, pero el arte contemporáneo lo ha hecho, utilizando este imaginario que tiene unos valores originalmente arcaicos para identificarse y reinventarlos. Existe ya un proyecto de reflexión sonora y textual en el EACC, *Espai d'Art contemporani de Castelló*, curado por Guillem Sarriá, *Hardcrónicas* (2022-hoy), en torno a la relación de las músicas electrónicas contemporáneas con los lenguajes y contenido heredado del género épico fantástico y su impacto en los espacios y generaciones de artistas actuales.

“Ser inapropiado/ble no significa estar en relación con, esto es, estar en una reserva especial, con el estatus de lo auténtico, lo intocable, la condición alocrónica y alotípica de la inocencia. Por el contrario, ser un otro inapropiado/ble, significa estar en una relación crítica y deconstructiva, en una racionalidad refractaria más que refractaria, como formas de establecer conexiones potentes que excedan de la dominación. Ser inapropiado/ble es un encajar en la taxon⁶, estar desubicado en los mapas disponibles que

6 En biología es un grupo de organismos emparentados, que en una clasificación dada han sido agrupados, asignándole al grupo un nombre en latín, una descripción si es una especie, y un tipo.

especifican tipos de actores y de narrativas, pero tampoco es quedar originalmente atrapado por la diferencia. Ser inapropiado/ble (...) es insistir en lo moderno.”

Haraway, D. J. *Las promesas de los monstruos* : una política regeneradora para otros inapropiados/bles. Política y sociedad. Holobionte Ediciones, 2019. p.126

De la misma forma los lugares, las localizaciones oscuras heredadas de Lovecraft⁷ y Tolkien como mazmorras y mitología específica encuentran su posición en las galerías y espacios como las piezas de Guillermo Ros (Fig. 6) 2019, escultor valenciano para “En amores Inflamada” en Pols (Valencia, 2019), la primera exhibición de la sala.

“Nada más que polvo y algunos muebles. Así es como encontramos el espacio la primera vez que levantamos la persiana metálica. Una vez dentro, la única presencia viva que habitaba el lugar, era el aire caliente cargado de humedad encerrado allí durante mucho tiempo. Lo que encontramos fue algo parecido a una cueva con tuberías colgando del techo. Cuando llovía, aparecían goteras que revelaban que estábamos dentro de una estructura de cría, permeable a su entorno. Ricardo nos explicó que bajo los escalones, en el nivel inferior, había una rampa. Había una rampa. (Una rampa que daba acceso a un espacio oculto que no se nos revelaría).”

Saurí, C. García-Masedo, P. García, N. (2019) *En amores Inflamada*. POLS, Valencia, España.



Fig. 6 Guillermo Ros. s/t
Técnica mixta
Medidas varias
2019

⁷ Escritor estadounidense (1890-1937) que innovó el género de terror e introdujo nueva mitología ficticia en la cultura popular.

3.1 TEMA: FANTASÍA ÉPICA Y ROL

Algo que caracteriza toda la temática de este trabajo son los motivos iconográficos de los cuales se nutre. La fantasía épica de la que se toma referencia en este trabajo es la de la literatura y los juegos de rol, mencionados anteriormente. Se caracteriza por la ambientación ficticia antigua, medieval europea o indefinida. Contiene un gran componente mágico, por la presencia de lugares sobrenaturales, y otro épico, por la presencia de hechos legendarios o ficticios relativos a las hazañas de héroes dentro de la ficción narrativa. Esta incluye el subgénero de “Espada y Brujería”, que a diferencia de otros subgéneros de fantasía épica, enfatizan mucho más en las batallas personales del protagonista que en los peligros que puedan acechar al mundo en el que este habita. A partir de aquí se puede comenzar a teorizar sobre los problemas del individuo y cómo estos afectan a la percepción del mundo en el que vive. Son estos problemas del protagonista de la narrativa los que dan sentido a su vez a la composición sensible del mundo, que sirve como moraleja para el lector o espectador de la historia.

Ahora bien, los lugares, el *otro lugar* que se crea en torno a esta fantástica es de lo que trata el trabajo. Toda partida de un juego de rol tiene lugar en un universo ficticio, un escenario inventado. Los jugadores toman como papel intervenir en el contexto bajo otros nombres y apariencia, el de sus personajes creados por ellos mismos, que viven dentro de este universo con características fantásticas e imaginarias. En una partida de rol se genera mucha más información sobre el *setting* (escenario), por la interacción de los personajes con el mundo y la narración de la historia que en las reglas del juego inicial. Incluso si utilizan el material narrativo inicial del juego, le asignan diferente importancia a las reglas, elementos y ajustes. Usualmente se extrapolan conexiones entre pequeños detalles y características del mundo o la aventura. En 1974 en Estados Unidos se lanzó el primer juego de rol comercializado de la historia, mencionado anteriormente, *Dungeons and Dragons*. Posteriores a este hay muchos más hasta día de hoy, con diferentes

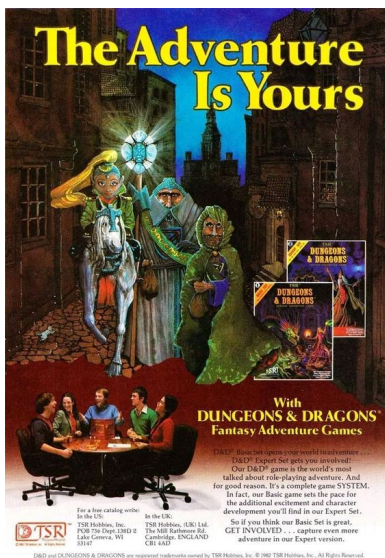


Fig. 7 Cartel publicitario de Dragones y Mazmorras, TSR Hobbies (1982)

contextos, subgéneros fantásticos o de ciencia ficción, con innovaciones técnicas hasta llegar a los llamados RPG⁸.



Fig. 8 Captura de pantalla de *Sleeping God's Lie*. Empire Interactive 1989.

La selección de *Dungeons and Dragons* como el punto de partida en el contexto del rol no es solamente por ser el originario en su campo, si no por los propios referentes de los autores utilizados para elaborar la historia y diseño del juego. Comparte con este trabajo la influencia de J.R.R Tolkien con *El señor de los Anillos*. La saga de Tolkien fue lanzada en Estados Unidos entre 1954 y 1955, y fue recibida con popularidad entre los medios y causó un gran revuelo entre los fanáticos de la fantasía épica. Años más tarde, cuando sale a la luz el primer juego de *D&D*, nos encontramos con muchas referencias a las criaturas y escenarios del imaginario de Tolkien. Cuando los jugadores crean sus personajes en el juego, exponen su clase, nivel y raza. Originalmente nos encontramos con la posibilidad de ser enanos, elfos, humanos y medianos. Con clases como bárbaro, brujo, explorador, hechicero o guerrero. Con la ayuda de un libro de reglas, siete dados poliédricos, un tablero como recorrido y habilidades adquiridas, los jugadores determinan entonces la historia de sus personajes, su juicio moral y personalidad, que interpretarán durante la partida. Estos elementos identitarios son clave para tomar decisiones con la voluntad de tu personaje durante el juego, ya que este funciona como una experiencia inmersiva a través de elegir caminos y situaciones que forman una historia.

Como figura determinante de una partida de rol se encuentra el *gamemaster*, el contador de la historia o árbitro del juego. Se trata de un jugador que sirve para administrar las reglas y dominar lo que ocurre en el mundo, incluyendo los NPC⁹, en contraposición del resto de jugadores que normalmente solo participan con su personaje o un pequeño número de ellos. Es decir, el *gamemaster* controla los hechos, con la ayuda de manuales y figuras en el tablero. Es quien decide el destino de la narración performática y tiene sobre la

⁸ *Role-playing-game*. Género de videojuegos donde el jugador controla las acciones de un personaje inmerso en algún detallado mundo.

⁹ *Non-Playable Character*. Término que se utiliza para describir a los personajes dentro de un juego que no son controlados por el jugador, sino por el propio juego.

mano los posibles escenarios que ocurrirán. Esto nos recuerda al determinismo¹⁰ y a Spinoza, uno de sus precursores. Todo lo que ocurre está escrito y es necesario, el ser humano no es libre y solo sigue el curso implacable de la naturaleza. De esta forma podemos pensar en esto como una búsqueda de eliminar cualquier posibilidad de la indeterminación del mundo y con ello la libertad en las acciones del individuo. Se excluye de esta forma la voluntad del ser, existiendo solo causas y efectos. Es así como se encuentra el paralelismo entre el *gamemaster*, dentro del contexto y territorio donde se gestaron las ideas de fantasía épica que componen *Dungeons and Dragons*, con la figura bíblica de Deidad, y la necesidad categórica de control por el mundo, de necesitar creer en algo que nos sirva de guía.

“Una vez establecida la existencia de un mundo, conviene delimitar el contexto de juego. Habiendo determinado que existe un lugar más allá del mundo, el Narrador establece un espacio. Este es un conjunto de viajes, y las conexiones entre ellos. Este es el escenario del juego.”

Harrigan, Pat, and Noah. Wardrip-fruin. *Second Person: Role-Playing and Story in Games and Playable Media*. MIT Press, 2007. p. 63

Entonces el mapa generado o tablero¹¹ en una partida de rol es el registro de las acciones determinadas, la materialización de la aventura que sirve como historia física de esta, y está muy ligado a las reglas del juego. Desde los primeros mapas dibujados a lápiz hasta auténticos diseños de mundos en formato plano acompañados de elementos que componen el paisaje, figuras y cartas. Esto sirve como conclusión del razonamiento en la producción pictórica de los elementos en este trabajo: La clave para un juego donde la historia es determinada por quien lo juega es la simplicidad del diseño.

Esto no significa simplicidad en las reglas o la estructura narrativa, pero sí la simple integración de una estructura y su coherencia. Comprendemos que no es aplicable para cualquier persona que genere imágenes del tipo que sea, pero presentando toda esta gran influencia en los términos que hemos expuesto en la temática de las piezas, consideramos que un paisaje o figuras simples son las adecuadas para integrarle una historia narrativa todavía por

10 Doctrina o la teoría que afirma que todos los fenómenos o acontecimientos están determinados por algún motivo y niega el libre albedrío.

11 En un juego de mesa, un tablero es la parte de su sistema donde ocurren los turnos.



Fig. 9 Mapa de *King's Quest II*, Sierra On-Line Entertainment (1985).

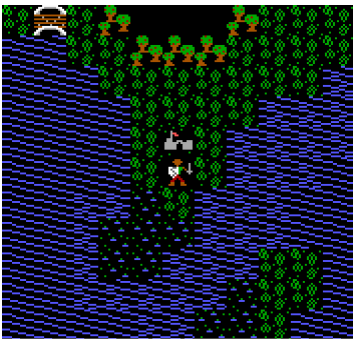


Fig. 10 Captura de pantalla de *The Eternal Dagger*, Strategic Simulations (1987).

formar, en la que existe una ilusión de individuo detrás de ellas que comenzará a dar pasos y establecer emociones cuando comience a jugar.

Unas casillas en blanco con un lápiz invitan a la presencia de un rastro elemental dibujado encima sobre los hechos que van a ocurrir. La imaginación juega el papel necesario y se mantiene fiel a la *performance* de la narración, característica en una historia que existe cuando comienza a ser contada. El escenario es el territorio del imaginario. De la misma forma, hay una estrecha relación entre esto y el control por los hechos contados, o más bien por los límites territoriales establecidos en un tablero o mapa, de manera que quien vive los hechos elige cómo contarlos y dónde posicionar el registro de sus emociones. En el caso de este trabajo es a través de una serie de símbolos.

3.2 SIMBOLOGÍA: LOS SIGNOS REPRESENTATIVOS

El marco teórico y la producción artística se han desarrollado a la par en este trabajo. Lo que quiere decir que hubo una selección de símbolos que se repetían dentro de la obra para identificar el trabajo y con ello construir un contexto coherente en el que introducir las piezas y posicionarlas. Los símbolos tienen un valor de tradición, exactitud y autoridad en la cultura. El interés por el símbolo nace principalmente por lo poético de una imagen, la narrativa detrás de la colocación de elementos en espacios, la intuición y ese algo más que hay detrás de una metáfora visual. Aportar significado simbolista a un fenómeno o hecho inventado da sentido a estas explicaciones misteriosas que lo rodean. Al unir lo espiritual y material, el cosmos con el ser, se justifica un vocabulario, en el que sin ello carecería de sentido.

Aquellas personas que se sorprendan de la capacidad de un símbolo formal para perdurar a lo largo de miles de años y resurgir incluso después de una interrupción prolongada, deben tener presente que el poder del mundo espiritual, al cual pertenece el símbolo, es infinito y eterno.

Las antiguas civilizaciones egipcias tenían en su sistema jeroglífico la torre como signo que expresa acción de elevar por encima de una normatividad social o vital, o la elevación de alguna cosa. Durante la Edad Media en Europa, la torre junto con el campanario representaba la escala del cielo y la tierra. La

razón era el aplique de un simbolismo de nivel (altura), porque durante el medievo altura medieval quería decir elevación espiritual.

"La idea de elevación implica la de transformación y evolución. Una analogía: torre, hombre. Las ventanas del último piso, casi siempre grandes, corresponden a los ojos y al pensamiento."

Cirlot, J.E. *Diccionario de símbolos*. [2a ed.], Círculo de Lectores, 1998. p.446

La torre representada en las piezas es una construcción en la que se conjugan contradicciones sentimentales como el estado del silencio, la necesidad de aislamiento con la que se consigue mayor comunicación y como consecuencia poder y control. No suele existir una puerta para subir, pero sí una ventana o saetera por la que ver y vigilar el paisaje. En su mayoría son representadas con un gran tejado en punta, característico en los castillos históricos de la Europa Central. Se entiende entonces a la torre como un elemento de la fortaleza que supone un castillo, como una fortificación que sirve para la vigilancia, construida estratégicamente en lugares que facilitan el control del territorio, desde la Edad Media a la Edad Moderna. El motivo de la elección de estas edades se remite al período del tiempo en el que la narrativa de la fantasía épica sitúa sus hechos. El castillo es otro elemento complejo, que deriva del mismo modo de una casa o la construcción del territorio amurallado. Este aparece en el arte medieval simbolizando la trascendencia del alma.

El agujero sin embargo es el propio portal hasta allí, sirve de conexión entre la realidad y la ficción, es el intermediario en la narrativa. Es el escondite a los ojos de la realidad, pues el *otro lugar* está dentro de este o después de pasar por él. De esta forma, al ser el agujero representado en la tierra, se puede comprender que el otro lugar es subterráneo, no necesariamente debajo de la tierra literalmente, sino que está por debajo de la realidad como un submundo. Esto podría ser un ejemplo de la representación de este lugar como una sub-capacidad de comprensión de la realidad, que nace por no llegar a comprenderla en su totalidad o no saber manejarse bien sobre ella, por lo que el individuo subyace en otra capa de la tierra en la que no es necesario entenderla para sobrevivir.

El universo de Tolkien está compuesto por un imaginario de paisajes que contienen elementos icónicos utilizados y reinterpretados en este trabajo. El primero más evidente sería el agujero como referencia al agujero-Hobbit¹².

“En un agujero en el suelo vivía un hobbit. No un agujero húmedo, sucio, repugnante, con restos de gusanos y olor a fango, ni tampoco un agujero seco, desnudo y arenoso, sin nada en que sentarse o que comer: era un agujero-hobbit, y eso significa comodidad.”

J, R. R., & Tolkien, J. R. R. (2006). *El Hobbit/ The Hobbit*. Planeta. p.1

El agujero presentado como pieza en este trabajo es contrario estéticamente a lo descrito por Tolkien, pero conceptualmente similar. Es cómodo y deseado por el sujeto que busca tranquilidad, pero no tiene las comodidades mundanas del agujero-Hobbit, porque busca representarse en su forma orgánica y primigenia, como un tótem, un icono, una representación corta, intrínseca y fácil de entender de la comodidad que se encuentra en el refugio. Principalmente, el agujero tiene dos planos principales en su simbología: El biológico, donde significa fecundación; y el transmudano, donde tiene el papel de conectar dos mundos como una abertura entre ellos. En los pueblos primitivos de la India, los orificios simbolizaban la puerta hacia el mundo, por donde el alma pasa y se libera del ciclo kármico¹³). Artísticamente en la historia el símbolo se materializa concretamente en el Pi, en China, que representa el cielo. Un disco de jade con un agujero en el centro, este elemento es la puerta de los hindúes, como el motor inmóvil¹⁴ de Aristóteles.

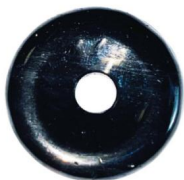


Fig. 11 Pi chino. 40mm.
Piedra

Mencionar el rito de iniciación de los nativos Pomo del norte de California es interesante, pues los sujetos sometidos reciben un zarpazo de un oso, formándose un agujero en la espalda, del cual transitan a una nueva etapa de la vida, la muerte. Esto puede ser un buen ejemplo de la visión de las heridas como agujeros, desde los tiempos más remotos, que suponen una travesía entre lo mundano y ultramundano.

12 Residencia característica de la raza de medianos del imaginario de Tolkien, los Hobbits.

13 Históricamente en las religiones dhármicas, es el flujo de energía que experimentamos en nuestras vidas cada 7 años.

14 Concepto metafísico descrito por Aristóteles como la primera causa de todo el movimiento en el universo.

La Barrera, es un elemento que pertenece totalmente a la realidad pero contiene una gran carga sensible del mundo fantástico. Es la construcción del muro delante del individuo en el presente. La Barrera es útil como cortafuegos entre la realidad conjunta de la sociedad y la gramática del mundo fantástico. Es alta, robusta y firme, representada con varios palos en fila unidos por otros con grandes tornillos. Tiene el papel de un muro, que a su vez tiene diversos significados. Claramente el valor determinante que tiene es la altura, elevarse sobre lo que hay delante, dejando algo tapado detrás. Es una pared que cierra el espacio y delimita el territorio. Como ejemplo popular se encuentra El muro de las Lamentaciones¹⁵, simbología del sentimiento de caverna¹⁶, imposibilidad de llegar al exterior. Contiene carga de detención, impotencia y resistencia. Tiene como carácter asociado la protección, y con ello el símbolo materno, como tu propia casa o ciudad natal. Este símbolo está frecuentemente considerado por el psicoanálisis de esta forma:

Símbolo místico que representa el elemento femenino de la humanidad. Ello permite entender la de otro modo absurda aseercción de Sulamita en el Cantar de los Cantares¹⁷ “Yo soy un muro”. Por otro lado, esta asimilación tiene otro término de relación: la materia, en oposición al espíritu.

Cirlot, J.E. *Diccionario de símbolos*. [2a ed.], Círculo de Lectores, 1998.

4. REFERENTES E INFLUENCIAS

Para comenzar a hablar de los referentes hemos clasificado el posible uso de dichas referencias en dos categorías: La imagen generada alrededor de la pintura o medios digitales, y la disciplina escultórica u objetual.

15 Último vestigio que quedó del Segundo templo de Jerusalén, destruido por el general Tito (39-81 d.C), y dejado como prueba de la victoria romana sobre Judea.

16 La Caverna es una representación del dualismo metafísico platónico, que distingue entre un mundo visible y un mundo inteligible, simbolizados respectivamente por la cueva y el mundo exterior.

17 Conocido también como Cantar de Salomón es uno de los libros del Tanaj, y por ende del Antiguo Testamento.

4.1 LA IMAGEN: TRAZO Y COLOR

- Giorgio Morandi (1890-1964), Bolonia

Los discursos teóricos sobre la obra de Morandi la definen como poética. A veces este calificativo se usa para desacreditar de forma superficial su obra, que no deja pasar dicha superficialidad ni ninguna urgencia, contrariamente, precisa de la atención en la mirada, que esta forme un diálogo con ella, ponga en valor sus silencios, su esencia que vive en el interior y no en la superficie de la pieza. En este trabajo aludimos el tono poético en el trabajo de Morandi como particularidad y elogio que no desacredita el rigor de un discurso racionalista determinado sobre la pintura. Sus creaciones son apariencias modestas, con unos parámetros propios que lo pueden convertir en *excéntrico* en un contexto histórico determinado de la pintura, descargando las connotaciones negativas del adjetivo, significa alguien que se sitúa en otro lugar, más allá de lo habitual o lo conocido, con sus propios parámetros.

“El arte de Morandi es de reticencia, de susurro: no concuerda con las optimistas afirmaciones de los muchos movimientos de vanguardia que se sucedieron a ritmo creciente durante el siglo XX. Del mismo modo que Ad Reinhardt en sus pinturas abstractas «negras», «últimas», Morandi optó por algo que se estaría tentado de llamar un modo menor –si este término no tuviera necesariamente connotaciones negativas–. Un modo en el que el pathos y la retórica agonista de altos contrastes se suprimen y donde la obra exige una larga contemplación antes de que pueda comenzar a atraer.”

Morales Elipe, P. *Pintura en voz baja. Rastros y afectos a Giorgio Morandi en el arte español (1984-2014)*. MEMORIA PARA OPTAR AL GRADO DE DOCTOR. Universidad Complutense de Madrid. (Ed. Electrónica 2019). p.119

Las imágenes están elaboradas en clave pictórica, no especialmente técnica, sino compositiva: el color, la distribución y la pincelada están dispuestos en el espacio de manera profundamente equilibrada y meticulosa, que trasciende la función figurativa de los objetos para formar parte de una composición plástica.



Fig. 12 Giorgio Morandi,
Naturaleza muerta. Óleo
sobre tela. 25 x 30 cm
(Vitali. 1158) 1959



Fig. 13 Giorgio Morandi,
Paesaggio. Óleo sobre
tela. 34,6 x 31 cm 1940

- Gema Quiles (1994-hoy), Valencia

Desde un vistazo más contemporáneo, tanto como el presente, desde la mirada atenta de refugio, con unas imágenes tenues sin movimiento, como quien mira su propia memoria y colores condensados con formas alejadas del clasicismo, la artista marca un recorrido de paisajes quietos que propone en sus piezas y la posibilidad de crear un imaginario con ellos. La era del presente, la sociedad occidental contemporánea vive una sobrecarga de información que nos aportan los múltiples medios a los que tenemos acceso hoy. Es por esto que existe una búsqueda de “línea básica” pictórica que no contenga toda la información adicional de la pieza.

“Yo al principio la naturaleza la veía como una huida, a un espacio nuevo. Ahora realmente voy experimentando con todo lo que me rodea, con imágenes únicas y con algo simbólico”

Quiles, G. 10/23 (2022) *Gema Quiles se consagra a lo Naíf en Volta Art Gallery*. Teresa Madueño. Culturplaza



Fig. 14 Gema Quiles, *S/T*. Óleo sobre lienzo. 81X74 cm. 2023



Fig. 15 Gema Quiles, *La Cascada*. Óleo sobre lienzo. 130X130 cm. 2021

- Roberta Williams (1953-hoy), La Verne

La obra de la co-fundadora de Sierra Entertainment¹⁸ INC Roberta Williams se sitúa en el campo de diseño de videojuegos. Es pionera en las obras de aventura gráfica, tras haber experimentado jugar el título *Colossal Cave* ya mencionado de William Crowther (1976), la autora comenzó a tener ideas sobre una aventura que combine de forma interactiva el texto y los gráficos en la pantalla. De esta forma comienzan a nacer títulos bajo el diseño de la artista, programados por Ken Williams (1954-Hoy), entre ellos *Mystery House* (1980), el primer juego para ordenador con gráficos, y la saga *King's Quest* (1984-1998). Las imágenes sencillas de elementos básicos recuerdan a la poética antes mencionada de Morandi, y el interés por la clave pictórica y compositiva: Distribución del color y pincelada (pixel, en este caso) para formar imágenes que muestran un equilibrio sencillo, cuya información adicional se encuentra en los cuadros de texto interactivos.



Fig. 16 Captura de pantalla de *Mystery House*. Sierra On-Line INC. 1980



Fig. 17 Captura de pantalla de *King's Quest II*, Sierra On-Line INC. 1985

¹⁸ Empresa desarrolladora y distribidora de videojuegos con sede en Los Ángeles, California, fundada en 1979

- Gitte Maria Moller (1991-hoy), Ciudad del Cabo

La autora utiliza diversos recursos y medios pictóricos para explorar las posibilidades simbólicas de la creación pictórica. A través de las imágenes de los primeros videojuegos, simbología onírica y religiosa, sus piezas se mantienen como un conjunto de complejos signos, arquetipos y símbolos. En su proceso de creación se encuentra una fragmentación de la estética en colores y partes que pretenden expresar cuestiones relativas a la feminidad, el miedo o el alma. Gitte crea escenarios personalizados para la devoción en sus cuadros, formando uniones entre dos realidades: La interior propia y la exterior. Sus piezas ofrecen una meditación distraída sobre el mundo interpolado por sentimientos contradictorios, generando un mundo con ellos. La apatía y empatía; la libertad y vulnerabilidad, algo que la autora define como: “La lucha entre *good* y *3vil*”, una clara referencia al lenguaje de los cuadros de texto de los antiguos videojuegos de rol.

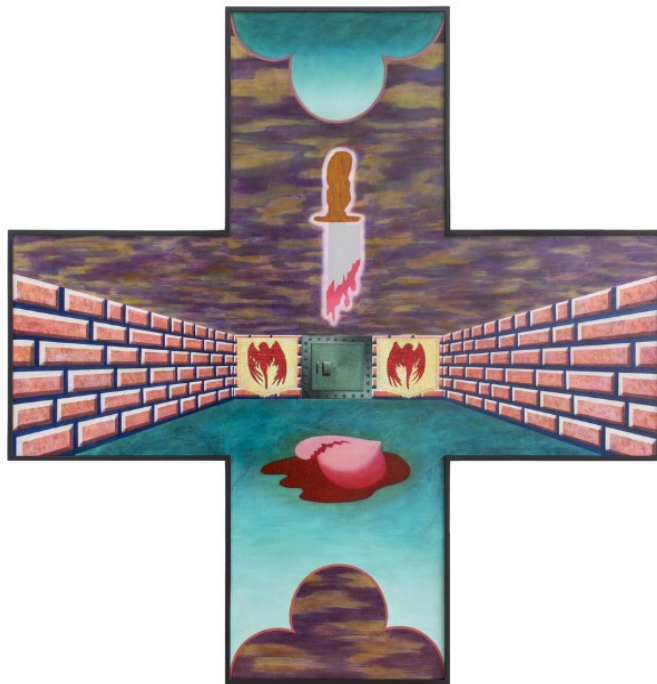


Fig. 18 Gitte Maria.
Pushy Passion,
óleo sobre tabla.
2018



Fig. 19 Gitte Maria. *Snail Mail*, lápices de cera sobre papel. 27X34 cm, 2020

4.2 OBJETO E INSTALACIÓN: MATERIA Y ESPACIO

- Anish Kapoor (1955-hoy) Bombay

La apariencia simple del trabajo de Anish Kapoor desarma completamente al espectador a la vez que lo seduce. Sus esculturas de vacíos oscuros, superficies de espejos cóncavos y telas en tensión parecen fácilmente comprensibles. Sin embargo, el encuentro con ellas se asemeja a una especie de ritual sagrado, simbólico, gracias a la frecuente escala gigantesca o humana nos obliga a enfrentarnos a nuestro inconsciente, sus miedos y ansiedades.

“En mi cuadro favorito, el Descenso al limbo (1492) de Andrea Mantegna, está lo que parece ser la boca de una cueva. Cristo está de pie frente a ella con un bastón en la mano y un pie adelantado. Está retenido ahí, parece, en éxtasis. En acción a punto de suceder. Es un cuadro muy interesante sobre el tiempo. Porque está ahí, como preparado, pero no pasa nada. Es una especie de momento de espera.”

Kapoor, A. *A terrifying space of knowing Anish Kapoor* / Charles Shafaieh (2021) p. 282

La recepción de su *physis* de fondo, materialización de lo sensible, junto con lo significativo de su espacio/tiempo, tiene como resultado la acumulación de la

ausencia con la presencia concentradas en sus piezas. Hay una maleza densa que recubre a las esculturas del artista, que las descubre como una especie de *yantra*¹⁹ que moviliza la reflexión y la imaginación del receptor.



Fig. 20 Anish Kapoor, *Descent into Limbo*. Cemento y pigmento. 600X600X600 cm. 1992



Fig. 21 Anish Kapoor, *Vertical Abyss*. Fibra de vidrio y pintura. 409X136X122 cm 2022

19 Herramienta para la meditación, recitación de mantras y oración.

- Monia Ben Hamouda (1991-hoy) Kairuán

La red de relatos y recuerdos de la infancia de Monia Ben Hamouda, de origen tunecino, tejen la obra de la artista. La herencia ancestral del ritual se materializa en la forma consistente en que coloca materiales, los compone, ensambla y configura. Las piezas componen estancias, espacios que podrían ser o haber sido habitados, ofreciendo cobijo, protección y refugio. Hay un encuentro tradicional entre el presente globalizado y la herencia construida, conformando composiciones y fracturas discordantes. La arquitectura, históricamente, es un espacio físico que protege, un refugio presente en lo terrenal. Hay una relación entre los espacios de variables y repeticiones combinadas características árabes que crean un lugar interior, con lo necesario para la supervivencia en el mundo real e imaginario. El uso del color conceptualiza el espacio. Estas esculturas hablan de un descontexto vacío material y espiritual, que es habitable e íntimo.



Fig. 22 Monia Ben Hamouda. *It's a Windy Day in Tataouine II*
Madera, tejidos y especies en polvo
340x85x28cm. 2021



Fig. 23 Monia Ben Hamouda.

Wudu Diorama.

Madera, especias, hierro

1018 x 150 x 150 cm , 2022

- Jura Shust (1983-hoy) Maladzyechna

Intrigado por la intoxicación informativa, el deseo de olvidar y la polisemia²⁰semántica, Jura Shust explora las relaciones entre escapismo y ritual. Su obra es una reflexión sobre la tecnología y lo mitológico, solapado en una idea. Esta se trata de la red global donde está incorporada la mentalidad humana con tendencia a la descentralización. Con una fusión de escultura, vídeo e instalación, Shust construye paisajes mentales, en relación con creencias etnorreligiosas y una inundación de biopolítica intencionada.

“Mi fascinación por los bosques y ríos apareció a la vez que la necesidad de escapar a una *dimensión encantada de la socio-esfera*. Hoy, aplico métodos como los objetivos científicos en búsqueda de lo espiritual y los atavismos de la sociedad.”

Shust, J. 04/04 (2023) *Jura Shust.* / Milo Christi. LVL3



Fig.24 Jura Shust.

Evergeen

Madera de pino

170 X50X50 cm

2022

20 Fenómeno del lenguaje que consiste en que una misma palabra tiene varios significados.



Fig. 25 Jura Shust. Vista de la instalación *Coniferous Succession*, medidas y técnica varias .2022-2023

- Jorge Peris (1969-hoy) Alzira

El principal cuerpo de trabajo del artista reside en la creación de instalaciones *site-specific*²¹, sobre la generación de relaciones que exploran microcosmos, como el universo de las bacterias, arena, algas... Creando de esta forma un entorno, cuyo recorrido procesual configura del todo dicha obra. Jorge Peris se establece en una sala y la transforma en una especie de laboratorio, colaborando con físicos y biólogos en el desarrollo de las investigaciones de estos micro lugares donde lleva a cabo su desarrollo conceptual. De esta forma se posiciona en un territorio experimental, donde la prueba error acompañan el ensayo de toda su producción artística.



Fig. 26 Jorge Peris. *Dolmen, Parsifal*
Sal piedra caliza, ladrillo, mármol, cuerda, cemento y naranjas.
350 x 200 x 100 cm.
2017

²¹ Site-specific. Método artístico específicamente diseñado para una locación.



Fig. 27 Jorge Peris. Vista de la instalación *Dark Man a lomos de un Pájaro de Fuego* 2020

5. PRODUCCIÓN Y DOCUMENTACIÓN

5. 1 PRIMEROS COMIENZOS

La clave de la primera fase del trabajo es la forma de trabajar la pintura y el dibujo. Hace aproximadamente dos años antes de que este trabajo fuera gestado abandonamos la pintura por completo por otros intereses, siendo el dibujo el centro de las piezas, una disciplina donde el control sobre el trazo era mayor. Nos habían enseñado que la pintura era pasta de color ya fuese óleo, acrílico, encáustica u otras variantes. La razón de la huída de la pintura durante el período del tercer año del grado fue lo que tenían en común todas estas técnicas (o al menos de la forma en que nos instruyeron): El pincel. El color pagó lo que debería haber sido pagado con este. Existía un completo bucle de producir imágenes cuyo resultado y proceso no eran disfrutados, incluso se le daba demasiada prioridad a la línea para intentar demostrar que aunque la disciplina en pintura no fuera “correcta”, sí lo era en el dibujo. Ofreciendo como única libertad los motivos de la temática elegida (anexo, fig. 1).

Sin embargo había algo de pintura que se colaba en estos dibujos, el uso de la mancha (aún tímida) de las primeras capas que usábamos para colocar objetos y después acabarlos por encima en las antiguas clases de pintura durante el primer curso del grado. Durante la asistencia a las clases de dibujo de la facultad, la mancha fue también la mayor aliada para entender las luces y composición de las formas. (Anexo fig. 2, fig. 3)



Fig. 28 Lydia Sánchez. s/t. Tinta china sobre papel. 20x15 cm. 2021



Fig. 29 Ejemplo de paletas de color en tizas *Pen+Gear*.
Modelo: DY04255



Fig. 30 Lydia Sánchez. s/t. Tizas sobre papel. 21X15. 2022

En este momento nos dimos cuenta de la importancia procesual que tuvieron aquellos años de dibujo y pintura académicas, pues sin todo aquello no se entenderían cosas tan simples como el volumen y el color. Con esto ya sabido podíamos ser expresivos de una forma muy segura y comenzaron a surgir imágenes propias sin referencia interesantes, pues esto significaba de una forma muy personal materializar un determinado pensamiento en algo que no se puede explicar con palabras, solo era justo lo que se veía. Esto supuso la vuelta a la pintura, con plumines de caña, que eran muy parecidos a un lápiz. Pero seguía existiendo el miedo a la mezcla de colores en una paleta, la falta de inmediatez, poca condensación y contraste que ofrecía una paleta de colores hecha de esta forma.

Con una serie de paisajes (anexo, fig. 4 y fig 5) volvió la inquietud por rellenar pintando los huecos que la línea genera, ya que se utilizaba cada vez una punta más gruesa que la anterior. El redescubrimiento del color es entonces la última fase del comienzo. Buscando lápices gruesos para rellenar con un acabado interesante encontramos unas tizas con la punta cuadrada que podrían aportar un trazo peculiar, como relleno a trozos. Estas tizas resultaron ser el motivo de pasión por el color hasta ahora, se investigaron con estas haciendo todo tipo de combinaciones con diferentes paletas (anexo, fig. 6, y fig. 7) que pudiesen contrastar y complementarse adecuadamente.

De esta forma la iconografía antes mencionada comenzaba a aparecer en los dibujos de una forma inconsciente, despertando una inquietud temática específica, hoy conformada en este trabajo. (Anexo, fig. 8 y fig. 9)

5. 2 LAS PIEZAS

A la vez que se investigaba en los símbolos y tema desarrollados en el marco teórico, se pintaban imágenes que los acompañaban y se experimentaba con el objeto y la escultura para delimitar y tratar de forma presencial algunos elementos. Las pinturas están hechas con tizas de pastel, antes mencionadas, con las que se dibuja y se pinta al mismo tiempo, sin boceto a lápiz debajo, generando elementos y volúmenes a través de manchas condensadas de color. El proceso en la escultura es distinto, se trata de elementos separados que ya existen por sí solos y se unen para formar otro. Intervenimos físicamente el propio material para formar una imagen: cortando, atornillando madera

(anexo, fig 10), o dejando secar espuma y acumulando pigmento sobre ella (anexo, fig 11 y fig. 12). Algunas piezas se encuentran en los límites de pintura u objeto por la forma específica en que se encuentran instaladas.

El trabajo está entonces compuesto por un número de cuatro escenarios o localizaciones específicas del lugar y por cinco elementos u objetos pertenecientes al imaginario. No está planteado por un orden cronológico sino por temática similar y conveniente, habían muchos frentes abiertos para investigar durante toda la producción y en ningún momento fue un proceso lineal.

5.2.1 ESCENARIOS



Fig. 31 Lydia Sánchez. *Territorio I*

Tizas sobre papel. 50X75. 2022

El primer escenario, *Territorio I*, es un plano general de una isla flotante, un gran agujero en el centro de esta, una torre en una esquina y un sol de color rojo con nubes alrededor de algunos elementos. Es una imagen limitada a lo que puede verse, ningún elemento continúa cerca de los bordes del papel, sino que empieza y termina a la altura de los ojos de quien lo mira. Es la introducción a un mundo entero, como una imagen del planeta tierra desde el espacio, pero intrigante por su forma, que quizás es solo una pequeña parte o

un rastro de la que fue antaño, desierto de vida y preparado para que un individuo se acomode dentro si quiere encontrar soledad.



Fig. 32 Lydia Sánchez. *Enfrentamiento del territorio*
Tizas sobre papel. 75X100 cm. 2023

Este escenario es una parte de algún lugar más grande de lo que puede verse en la imagen, pues la tierra y sus montañas no terminan con los márgenes del papel. Se trata de la colisión de dos lugares, el nexo de unión de diferentes territorios, uno más frío a la izquierda y otro cálido a la derecha. Aún así ambas partes tienen pequeños atisbos del otro en su territorio, como una mezcla de elementos que comenzó hace mucho tiempo. Aparecen de nuevo las figuras del agujero y la fortificación, esta vez a la misma escala que el paisaje e integradas en su totalidad. Hay un aumento de la paleta de colores respecto al anterior debido a las necesidades de la imagen y precisa más detalle por el contexto interno del que habla.

La prioridad del trabajo era establecer el *setting* o partes principales de un escondite fantástico, un espacio donde ir cuando no se quiere estar en ningún lugar. Las presencias de individuos son más bien nulas, dejando unos escenarios desiertos de vida, como hechos para adentrarse en ellos. Existen sin embargo algunas formas percibidas como un rastro de lo que fue alguien o algo antes vivo como en la siguiente pieza (*El vencedor*. 2022), también limitada por los márgenes que solo nos dejan ver esta escena concreta, que

puede significar el fin de un determinado momento de la historia o contexto de este lugar ficticio.



Fig. 33 Lydia Sánchez. *El Vencedor*
Tizas sobre papel. 50X75. 2022



Fig. 34 Lydia Sánchez. *Territorio II*
Tizas sobre cartón. 75X100 cm. 2023

Territorio II es un nuevo plano general de un mundo con diferentes elementos, es la fusión de los conceptos de *Territorio I* (fig. 33) y *Enfrentamiento del territorio* (fig. 34). Esta vez se trata de dos islas en un mar, con diferencia

climática referenciada en la paleta de colores de cada una. La forma en que el dibujo 2D intenta generar una imagen 3D con los árboles de la isla derecha o el volcán de la isla en la izquierda, es una referencia propia a la falsificación de los hechos, tres árboles en tiras de papel con un fondo blanco que nos habla de una irrealidad evidente, de un escenario fabricado e inventado, como el tablero de un juego de aventuras, un registro de la imaginación.

5.2.2 ELEMENTOS



Fig. 35 Lydia Sánchez. *División del territorio*
Tizas sobre papel. 200X75 cm, 2023

División del territorio trata sobre los límites del mundo real con el escondite, instalado en la calle como referencia a la unión de los dos contextos. La pieza es larga y estrecha como unos píxeles que se han colado en la realidad material, siendo esta la parte que correspondería de un escenario fantástico. Como todos los territorios están pintados en dos dimensiones, su introducción a la realidad genera una imagen confusa, colgado en la pared dejando caer el resto en el suelo, intentando generar una división con una rampa, con la tierra

debajo y el cielo arriba, adaptándose a cómo está construida la realidad. El interés principal es entonces el formato, que alude a una especie de error que no debería estar ahí.

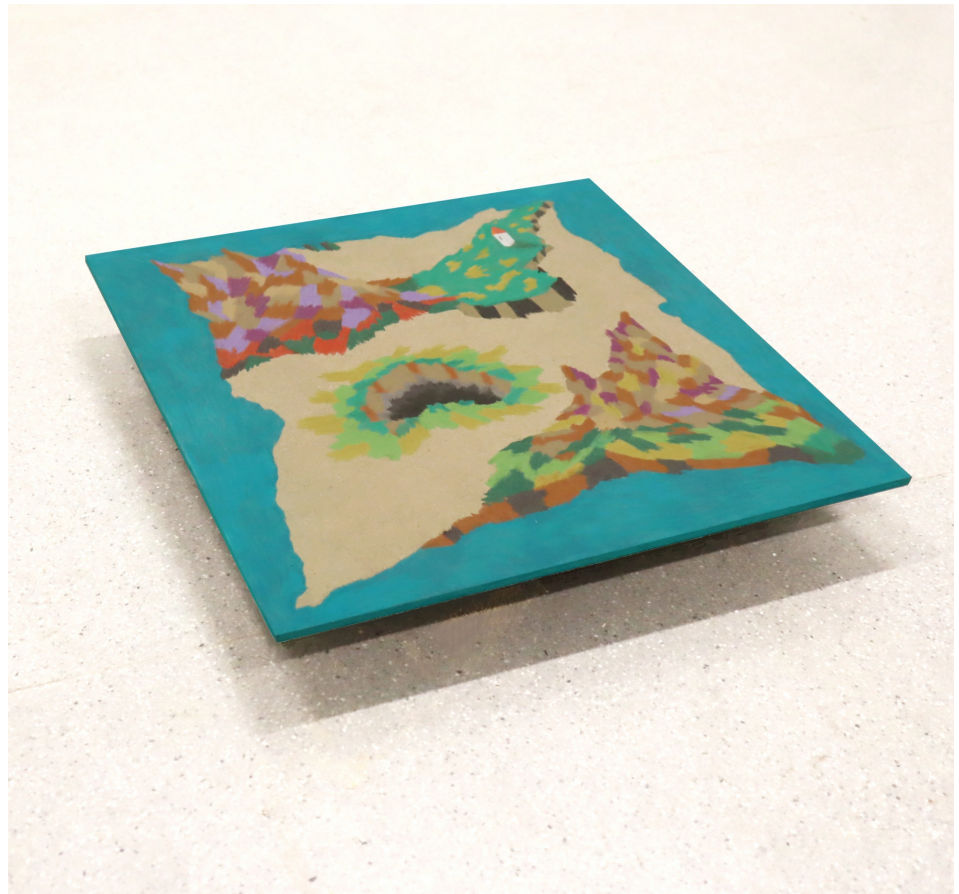


Fig. 36 Lydia Sánchez. *Mapa*
Tizas sobre madera. 50X60 cm. 2023

El mapa no se trata de un escenario sino de un objeto que se puede encontrar dentro de los lugares que forman el escondite. Tiene una utilidad: la guía y entendimiento del mundo, ilustra de qué se compone y los territorios explorados y por explorar. Aparecen distintas paletas de colores en lo que aparentemente son las partes de un continente, rodeado de agua. Está instalado de esta forma específica, en la que parece que flota, como referencia a la aparición de un *item* coleccionable que se guarda en tu inventario cuando lo tocas en el contexto de un videojuego. Tiene algunas partes en blanco o dejadas sin pintar para especificar el contenido que puede estar todavía bloqueado a la vista por estar inexplorado, por descubrir. Lo que significa que a medida que se descubran más escenarios y territorios este acabará completándose.



Fig. 37 Lydia Sánchez. *Torre*
Tizas sobre papel. 100X75 cm 2022

La torre es uno de los primeros elementos que aparecen en el imaginario. Esta pieza es una vista cercana a lo que podría ser una escena donde algo acaba de ocurrir, hay una ventana abierta que invita a pensar que hay alguien dentro o a punto de colarse por esta. Sin embargo no hay nada más en la imagen que el elemento representado, no es un territorio como una península o una isla, pero podría ser un lugar de cobijo y observación de todo.



Fig. 38 Lydia Sánchez. *Agujero*. Pigmento y látex sobre espuma de poliuretano. 40X60 cm. 2023

La primera pieza de escultura presentada es el agujero, que ya había sido representado antes de forma pictórica. El uso del pigmento hace se asemeje al

trazo de las tizas por su característica terrosa y empolvada. La razón por la que este existe en ambos mundos, el fantástico y el material, es porque sirve de portal entre ambos. El agujero es el túnel donde pasamos para llegar hacia otros territorios. A su vez tiene referencias en el mundo animal como la figura de los topos que se dedican a vivir excavando túneles bajo tierra y usarlos como lugar donde vivir como madriguera. De esta forma establecemos un paralelismo entre esconderse en un submundo con la realidad material que experimentan algunos seres que llevan una vida subterránea. Vuelve a aparecer la figura de la cueva o caverna mencionada en el marco teórico. Dejar el exterior para adentrarse en un interior, que en este trabajo concretamente es el territorio representado y su imaginario.



Fig. 39 Lydia Sánchez.
Fotograma I



Fig. 40 Lydia Sánchez.
Fotograma II



Fig. 41 Lydia Sánchez. *Barrera*. Madera. 200X75 cm. 2023

De esta forma, con unas ideas marcadas sobre las limitaciones que nos ofrece el mundo material, exploradas previamente con una vídeo-instalación (fig.39, fig.40) acabamos la producción con una gran barrera. Se trata de una estructura de varas de madera serradas y atornilladas. La sencillez imponente

de su diseño se debe a que es un elemento totalmente perteneciente a la realidad, sin adornos ni interpretaciones. De nuevo referenciando al marco teórico y la simbología, siendo esta la parte final de un recorrido inmersivo fantástico unido en una instalación (anexo fig 13, fig. 14, fig. 15, fig. 16, fig. 17) y a la vez el comienzo, donde nos situaremos escondidos, protegidos por aquellos paisajes donde no somos encontrados, detrás o por debajo de la realidad.

6. CONCLUSIONES

Siempre bajo la sombra de un individuo que pretendíamos esconder, materializando solamente lo que queríamos llegar a ver y dónde queremos estar, el proceso de este trabajo ha sido de gran ayuda para entender mejor las necesidades del escapismo y su representación a través de diferentes medios.

La investigación teórica fue de gran ayuda para comprender las relaciones entre temáticas y conceptos. Gracias a la búsqueda de referentes, donde personas que tienen las mismas inquietudes, valores y problemáticas fueron encontradas, aunque sea de forma distinta, con la necesidad de hablar de ello. La variada formación permitió abordar desde una perspectiva no sólo técnica sino conceptual, pudiendo resolver cuestiones de la mano de varias disciplinas artísticas.

Del mismo modo, la metodología basada en la práctica y marco teórico permitió resolver el proyecto de una forma analítica, aportando nuevos documentos y trabajo al discurso contemporáneo de la fantasía épica y la evasión en esta.

Para concluir, la aparición final de la pieza *Al Descubierto* (anexo fig. 18) supone el cierre del imaginario del proyecto, y a la vez el inicio de una nueva investigación, un registro de líneas del esfuerzo corpóreo sobre una matriz, pues después de todos estos meses escondiéndonos, solamente quedaba materializar el proceso mental llevado a cabo. Esto da pie a continuar por un nuevo camino, esta vez desde una fase posterior al escondite, concretamente hacia las repercusiones que provocan el escapismo en los individuos.

7. BIBLIOGRAFÍA

Referencias bibliográficas:

- Augé, M. (1993). Los «no lugares», espacios del anonimato: una antropología de la sobremodernidad. Gedisa Editorial
- Cirlot, Juan-Eduardo. Diccionario de símbolos. [2a ed.], Círculo de Lectores, 1998.
- Díaz Recasens, M. (2017) Génesis y evolución de la torre. Universidad Politécnica de Valencia. *IdPA_03_2017*
- Domínguez, Vicente. *La oscuridad radiante : lecturas del mito de la caverna de Platón*. Edited by Vicente Domínguez, Biblioteca Nueva, 2014.
- Foucault, M. (1989). Vigilar y Castigar; Nacimiento de la prisión (16a. ed.)
- Gygax, G., Arneson, D. (1974) *Dungeons and Dragons. Rules for the Fantastic Medieval Wargames Campaigns Playable with Paper and Pencil and Miniature Figures*. Vol.1 Tactitcal Studies Rules Inc.
- Haraway, D. (1999). Las promesas de los monstruos: una política regeneradora para otros inapropiados/bles. *Política y sociedad*, (30), 121-164.
- Harrigan, Pat, and Noah. Wardrip-fruin. *Second Person : Role-Playing and Story in Games and Playable Media*. MIT Press, 2007.
- Morandi, Giorgio. *Pintura en voz baja : ecos de Giorgio Morandi en el arte español*. Centro José Guerrero, 2016.
- Rodari, G. (1973). Gramática de la fantasía. Grupo Editorial Summus.

Audio/Conferencias:

- Herms, R. (2023 02/04) *Unboxing Derenkuyu*. Alboraya, España
- Sarrià, G. Saurí, C. (2023 06/06) *Hardcrónicas 08*, Hardcrónicas. Castellón, España

Referencias en línea:

- Encendida, L. C. (s. f.-b). «TOP5: Fairytales of Eternal Economic Growth», de Yessi Perse | La Casa Encendida. La Casa Encendida. <https://www.lacasaencendida.es/conciertos/top5-fairytales-eternal-economic-growth-yessi-perse>
- Gema Quiles - Biography, Shows, Articles & More | Artsy. (s.f.). Artsy. <https://www.artsy.net/artist/gema-quiles>
- Gitte Maria Moller. (s. f.). <https://www.gittemariamoller.com/>
- Jorge Peris – Luis Adelantado Valencia. (s. f.). <https://www.luisadelantadovlc.com/jorge-peris/>
- Jura Shust. (s. f.). Jura Shust <https://jurashust.com/>
- Lavaniegos, M. (2017). Anish Kapoor: espacialidad en abismo. *Interpretatio. Revista De hermenéutica*, 2(1), 17-51
- Monia Ben amouda. (s. f.) <https://monia-benhamouda.tumblr.com/>
- Tzvetnik. (s. f.). Tzvetnik. <https://tzvetnik.online/>

8. ÍNDICE DE FIGURAS

Fig. 1 Mapa conceptual <i>El Escondite</i> , elaboración propia, 2022.....	9
Fig. 2 El club de rol Auryn en su primera partida en vivo. Barcelona (1987).....	10
Fig. 3 Captura de pantalla de <i>Colossal Cave. 1976</i>	10
Fig. 4 Creación de mapa/Rastro de la Mazmorra para uno o seis jugadores.....	11
Fig. 5 Captura de pantalla en Instagram del cartel <i>NeuroXcape: The Role Play Game/Neurodungeon</i> (Madrid, 2023).....	12
Fig. 6.....	13
Fig. 7 Cartel publicitario de <i>Dragones y Mazmorras</i> , TSR Hobbies (1982).....	14
Fig. 8 Captura de pantalla de <i>Sleeping God's Lie. Empire Interactive 1989</i>	15
Fig. 9 Captura de pantalla de <i>King's Quest II</i> , Sierra On-Line Entertainment (1985).....	16
Fig. 10 Captura de pantalla de <i>The Eternal Dagger</i> , Strategic Simulations (1987).....	17

Fig. 11 Pi chino. 40mm. Piedra.....	19
Fig. 12 Giorgio Morandi, <i>Naturaleza muerta</i> . Óleo sobre tela. 25 x 30 cm (Vitali. 1158) 1959	22
Fig. 13 Giorgio Morandi, <i>Paesaggio</i> . Óleo sobre tela. 34,6 x 31 cm 1940	22
Fig. 14 Gema Quiles, <i>S/T</i> . Óleo sobre lienzo. 81X74 cm. 2023.....	23
Fig. 15 Gema Quiles, <i>La Cascada</i> .Óleo sobre lienzo. 130X130 cm. 2021.....	23
Fig. 16 Captura de pantalla de <i>Mystery House</i> Sierra On-Line INC. 1980.....	24
Fig. 17 Captura de pantalla de <i>King's Quest II</i> Sierra On-Line INC. 1980.....	24
Fig. 18 Gitte Maria, <i>Pushy Passion</i> , óleo/collage sobre tabla, dimensiones varias. 2018.....	25
Fig. 19 Gitte Maria, <i>Snail Mail</i> , lápices de cera sobre papel. 27X34 cm, 2020...26	
Fig. 20 Anish Kapoor, <i>Descent into Limbo</i> . Cemento y pigmento. 600X600x600 c.1992.....	27
Fig. 21 Anish Kapoor, <i>Vertical Abyss</i> . Fibra de vidrio y pintura. 409x136x122 cm. 2022.....	27
Fig. 22 Monia Ben Hamouda, <i>It's a Windy Day in Tataouine II</i> . Madera, tejidos y especias en polvo 340x85x28cm. 2021.....	28
Fig. 23 Monia Ben Hamouda, <i>Wudu Diorama</i> . Madera, especias, hierro 1018 x 150 x 150 cm . 2022.....	29
Fig. 24 Jura Shust, <i>Evergeen</i> . Madera de pino 170 X50X50 cm 2022.....	29
Fig. 25 Jura Shust. Vista de la instalación <i>Coniferous Succession</i> . Medidas y técnica varias. 2022 2023.....	30
Fig. 26 Jorge Peris, <i>Dolmen</i> , Parsifal Sal piedra caliza, ladrillo, mármol, cuerda, cemento y naranjas. 350 x 200 x 100 cm. 2017.....	30
Fig. 27 Jorge Peris, Vista de la instalación <i>Dark Man a lomos de un Pájaro de Fuego</i> . Medidas y técnica varias. 2020.....	31

Fig. 28 Lydia Sánchez. <i>s/t</i> . Tinta china sobre papel. 20x15 cm. 2021.....	31
Fig. 29 Ejemplo de paletas de color en tizas Pen+Gear. Modelo: DY04255.....	32
Fig. 30 Lydia Sánchez. <i>s/t</i> . Tizas sobre papel. 21X15. 2022.....	32
Fig. 31 Lydia Sánchez. <i>Territorio I</i> Tizas sobre papel. 50X75. 2022.....	33
Fig. 32 Lydia Sánchez. <i>Enfrentamiento del territorio</i> . Tizas sobre papel. 75X100 cm. 2023.....	34
Fig. 33 Lydia Sánchez. <i>El Vencedor</i> . Tizas sobre papel. 50X75. 2022.....	35
Fig. 34 Lydia Sánchez. <i>Territorio II</i> . Tizas sobre cartón. 75X100 cm. 2023.....	35
Fig. 35 Lydia Sánchez. <i>División del territorio</i> .Tizas sobre papel. 200X75 cm. 2023.....	36
Fig. 36 Lydia Sánchez. <i>Mapa</i> . Tizas sobre madera. 50X60 cm. 2023.....	37
Fig. 37 Lydia Sánchez. <i>Torre</i> . Tizas sobre papel. 100X70 cm. 2022.....	38
Fig. 38 Lydia Sánchez. <i>Agujero</i> . Pigmento y látex sobre espuma de poliuretano. 40X60 cm. 2023.....	38
Fig. 39 Lydia Sánchez. <i>Fotograma I</i>	39
Fig. 40 Lydia Sánchez. <i>Fotograma II</i>	39
Fig. 41 Lydia Sánchez. <i>Barrera</i> . Madera. 200X75 cm. 2023.....	39

9. ANEXO



Fig. 1 Lydia Sánchez. *Aragorn*. Bolígrafo sobre papel 20X40 cm. 2021



Fig. 2 Lydia Sánchez. *Sesión con modelo*. Carboncillo en papel. 100X70 cm. 2020

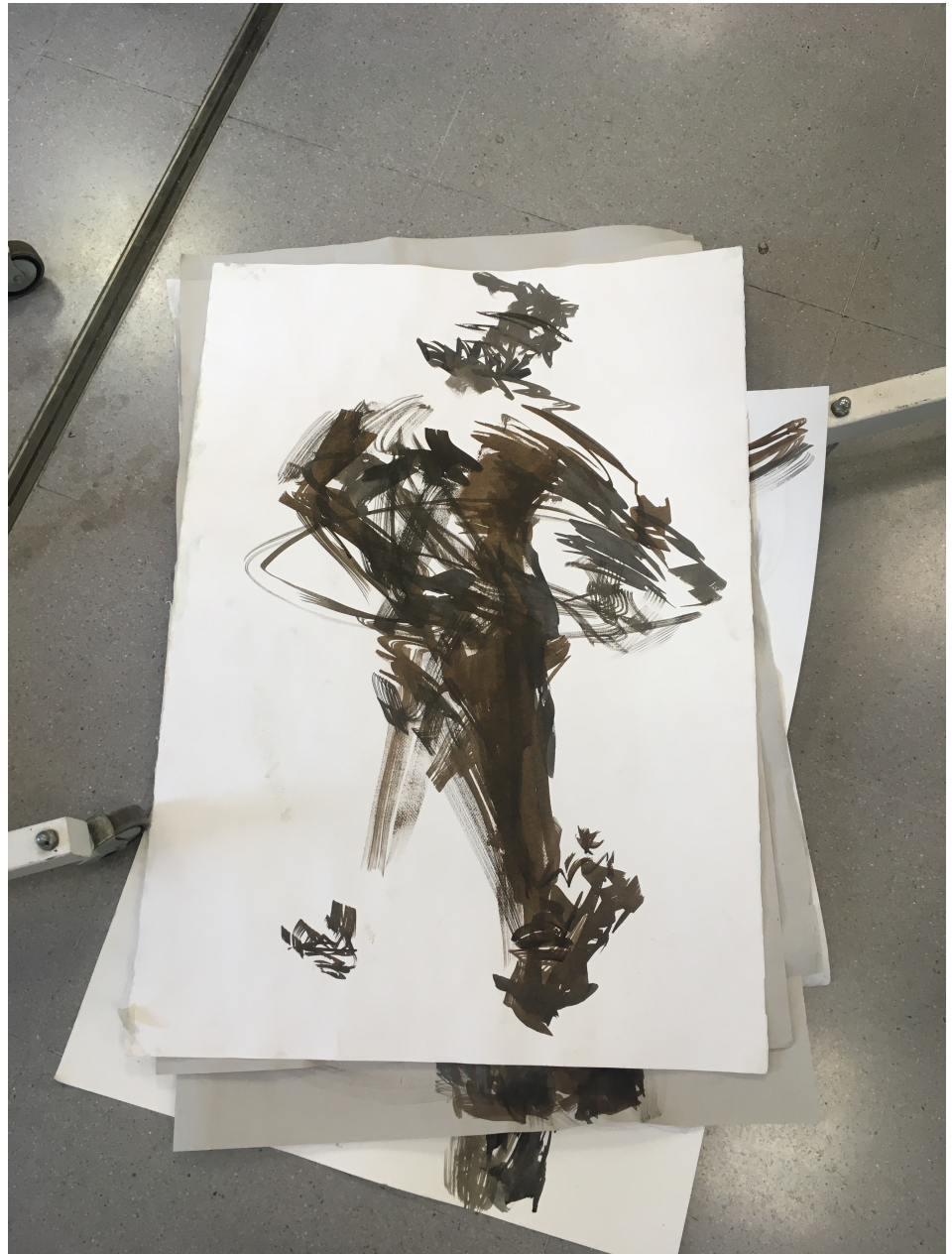


Fig. 3 Slydia Sánchez. Sesión de movimiento. Tinta sobre papel. 100X70 cm. 2021

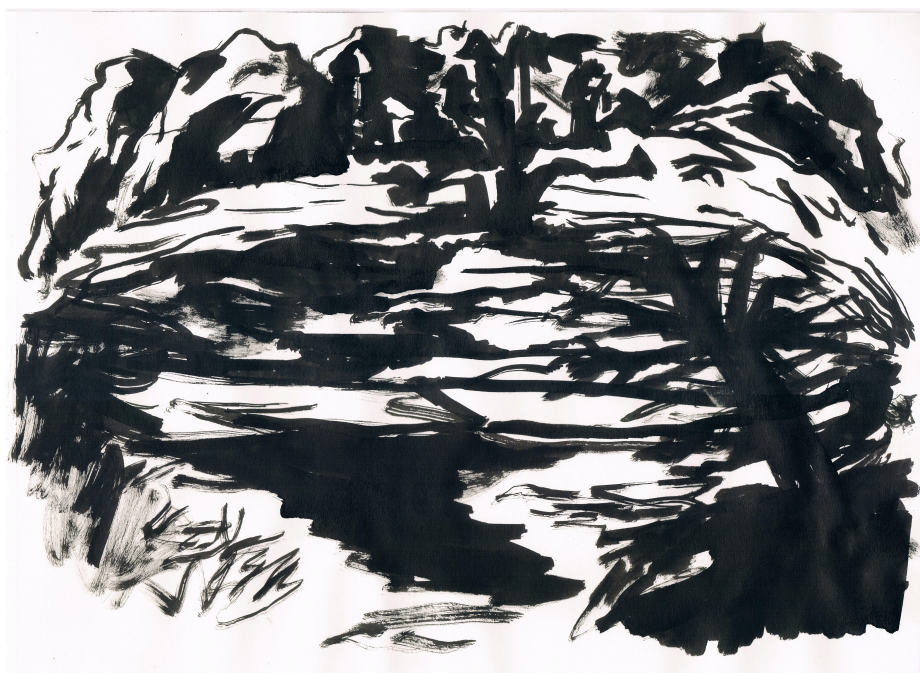


Fig. 4 Lydia Sánchez. *Paisaje II*. Tinta china sobre papel. 20X35 cm. 2021

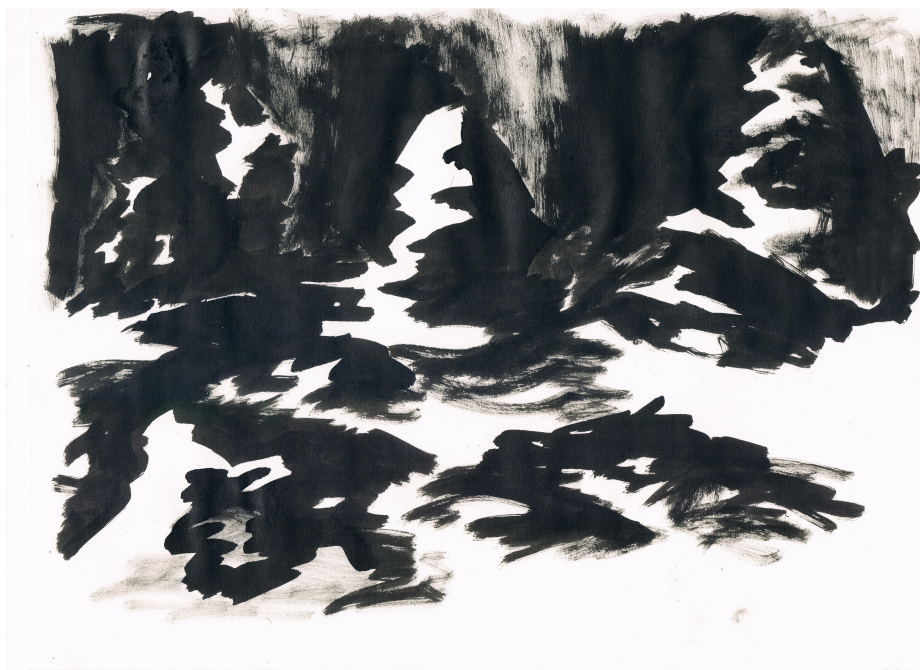


Fig. 5 Lydia Sánchez. *Paisaje VII*. Tinta china sobre papel. 20X35 cm. 2021



Fig. 6 Lydia Sánchez. s/t. Tizas sobre papel. 14X21 cm. 2022

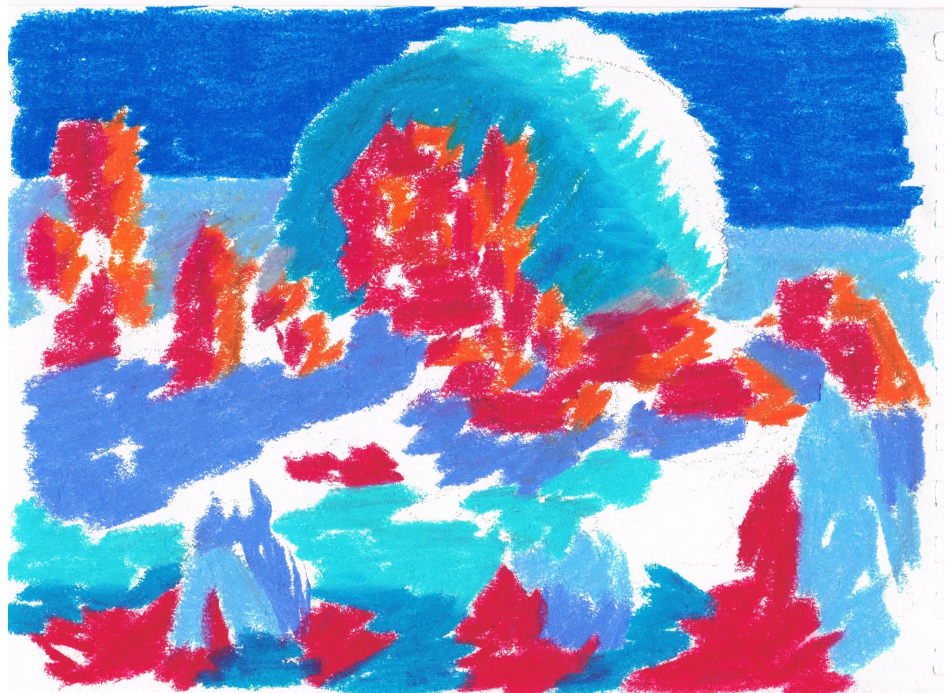


Fig. 7 Lydia Sánchez. s/t. Tizas sobre papel. 14X21 cm. 2022



Fig. 8 Lydia Sánchez. *Siempre escapando*. Tizas sobre papel. 20X35 cm. 2022

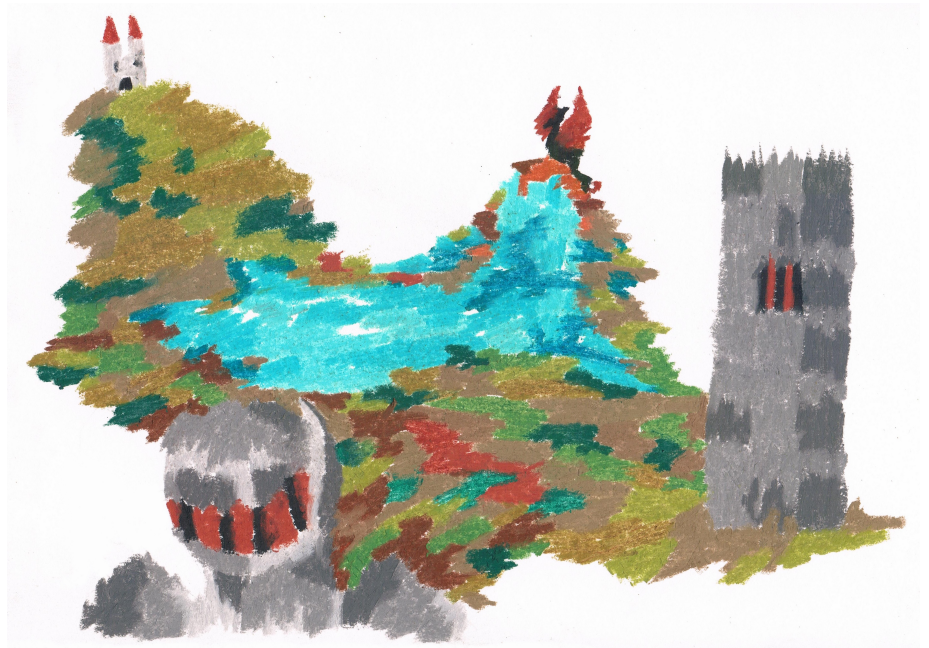


Fig. 9 Lydia Sánchez. *s/t*. Tizas sobre papel. 20X35 cm. 2022



Fig. 10 Proceso de construcción de la barrera. 2023



Fig. 11 Proceso de construcción del agujero. 2023



Fig. 12. Proceso de construcción del agujero. 2023



Fig. 13 Instalación *El Escondite*. Medidas varias. 2023.



Fig. 14 Instalación *El Escondite*. Medidas varias. 2023



Fig. 15 Instalación *El Escondite*. Medidas varias. 2023



Fig. 16 Instalación *El Escondite*. Medidas varias. 2023



Fig. 17 Instalación *El escondite*. Medidas varias. 2023



Fig. 18 Lydia Sánchez. *Al Descubierta*. Madera. 130X50 cm. 2023

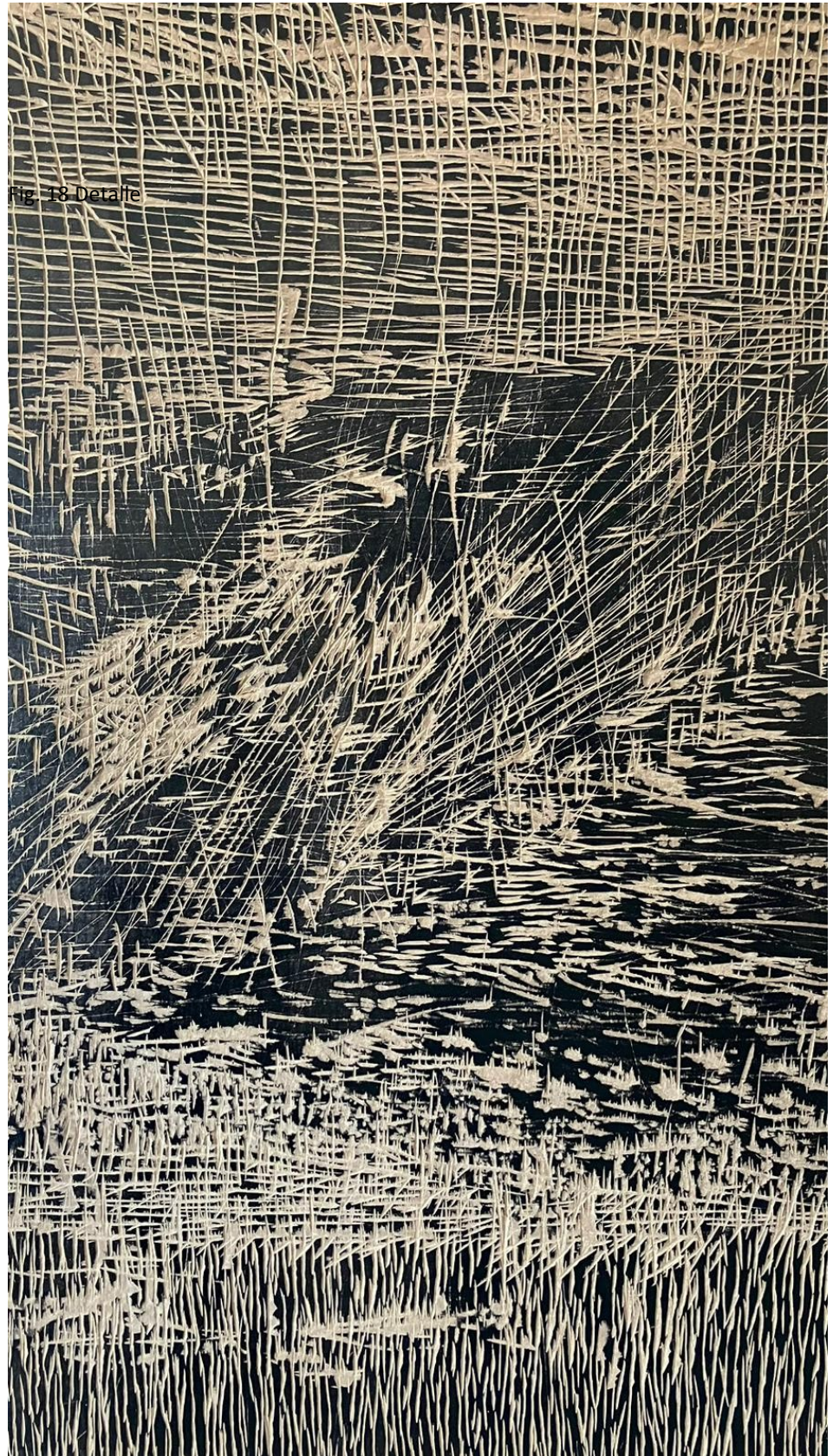


Fig. 18 Detalle

Fig. 19 Detalle

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.				
ODS 2. Hambre cero.				
ODS 3. Salud y bienestar.				
ODS 4. Educación de calidad.				
ODS 5. Igualdad de género.				
ODS 6. Agua limpia y saneamiento.				
ODS 7. Energía asequible y no contaminante.				
ODS 8. Trabajo decente y crecimiento económico.				
ODS 9. Industria, innovación e infraestructuras.				
ODS 10. Reducción de las desigualdades.				
ODS 11. Ciudades y comunidades sostenibles.				
ODS 12. Producción y consumo responsables.				
ODS 13. Acción por el clima.				
ODS 14. Vida submarina.				
ODS 15. Vida de ecosistemas terrestres.				
ODS 16. Paz, justicia e instituciones sólidas.				
ODS 17. Alianzas para lograr objetivos.				

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.**