

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS
PROYECTO FINAL DE MÁSTER PRODUCCIÓN ARÍSTICA

FANTASTIC NATURA.
Una mirada personal.

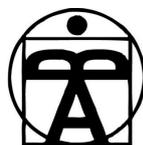
Línea de trabajo o investigación (tipología del máster): Tipología 4
Producción artística inédita acompañada de una fundamentación teórica.

Presentado por: Dema Daiana Roxana
Dirigido por: Carlos Plasencia Climent

Valencia, Septiembre de 2013



UNIVERSIDAD
POLITECNICA
DE VALENCIA



FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

MPA
MÁSTER OFICIAL
EN PRODUCCIÓN
ARTÍSTICA

Resumen

Castellano

El presente TFM (Trabajo Final Máster) se acoge a la Tipología 4 (Producción artística inédita acompañada de una fundamentación teórica), y en él mostramos, arropados de fundamentos teóricos, un trabajo creativo que podría incluirse en lo que se denomina “arte fantástico”. El marco teórico se soporta en base a un recorrido por las distintas definiciones y conceptos de lo fantástico, sus límites, representaciones, tratamientos estéticos, lenguajes o intenciones. Expuestas las particularidades y características de este género literario y estilo artístico, introducimos como referentes algunos imaginarios fantásticos de reconocido interés pertenecientes a la literatura, al campo cinematográfico o a las artes plásticas que empleamos como fuentes. La elaboración un imaginario fantástico propio, surgido de la percepción sensible de lo real, centrándonos en la representación del ser humano rodeado por una naturaleza ideada, y el desarrollo de conceptos visuales vinculados a nuestro entendimiento estético de las imágenes que pretendemos, se convierte en el objetivo central de este ejercicio. Fundamentar nuestro discurso artístico en el texto teórico antes expuesto, presentar a HP. Lovecraft, JRR. Tolkien, HR. Giger y John Howe, cuatro figuras destacadas en el género fantástico, que nos han proporcionado conocimientos a la hora de ejecutar nuestra obra mediante la metodología presentada por estos artistas.

Arte fantástico | Imaginario | Dibujo | Visión fantástica | Naturaleza

Inglés

This TFM (Final Master Work) has used the Type 4 (unpublished artistic production accompanied by a theoretical), and it showed, wrapped of theoretical, a creative work included in what is called “fantasy art”. The theoretical framework is supported on a tour of the various definitions and concepts of the fantastic, its limits, representations, beauty treatments, languages or intentions. Exposed features and characteristics of this literary and artistic style, introduced as benchmarks recognized some fantastic imaginary interest belonging to literature, the field of cinema or the visual arts we use as sources. Drawing an imaginary fantastic itself, emerged from sense perception of reality, focusing on the representation of the human being surrounded by nature designed, and the development of visual concepts related to our aesthetic understanding of the images we want, becomes the objective of this exercise. Basing our artistic discourse in the theoretical text above, submit to HP. Lovecraft, JRR. Tolkien, HR. Giger and John Howe, four prominent figures in the fantasy genre, we have provided expertise when implementing our work using the methodology presented by these artists.

Fantastic Art | Unreal | Drawing | Fantastic vision | Nature

Mis más sinceros agradecimientos a Carlos Plasencia Climent por su paciencia, apoyo, tiempo y consejos que me ha ofrecido a lo largo de la realización de este proyecto que no habría podido hacerse realidad sin su ayuda.

Gracias a mi madre, a Diego y a Sol, que siempre han estado cuando los he necesitado, que me han apoyado, soportado y comprendido lo largo de la realización de este proyecto. Y por último gracias a todas las personas que me han animado.

Muchas gracias a todos.

Índice

Presentación	09
Introducción	11
Objetivos	16
Metodología	17
1. Desarrollo conceptual	19
1.1. Breve acercamiento a lo fantástico	21
1.2. Lo fantástico en las artes plásticas. Arte fantástico	27
1.3. Definiendo los límites	32
1.4. Representaciones de lo fantástico	36
1.5. Lo fantástico y las figuras retóricas	41
1.6. Lo fantástico y sus efectos	44
1.7. El imaginario fantástico	49
1.7.1. H. P. Lovecraft	57
1.7.2. J.R. R. Tolkien	64
2. Referentes artísticos	69
2.1. H.R. Giger	71
2.2. John Howe	77
3. Desarrollo práctico y descripción técnica	83
3.1. Propuesta de trabajo. Bocetos	85
3.2. Análisis y descripción de la obra. Imaginario personal	93
3.3. Descripción técnica y tecnológica de la obra	101
3.4. Una mirada personal. Obra final	105
4. Conclusiones	115

5. Bibliografía y fuentes documentales	121
6. Listado de imágenes	127

Presentación

*“El objetivo del arte no es la representación de la realidad,
sino la creación de un mundo propio.”*

Fernando Botero

Introducción

El presente proyecto Final de Máster surge a partir de la fascinación que nos produce el concepto de lo fantástico. El interés personal sobre este tema hace nacer en nosotros la necesidad de profundizar y complementar los conocimientos que hemos acumulado durante la formación académica. Hemos hecho un afán por identificar y analizar los conceptos fundamentales que forman este género y así poder elaborar nuestro propio discurso artístico perteneciente a esta categoría.

Elegimos desarrollar un proyecto de tipología 4 que consta de una producción artística inédita acompañada de una fundamentación teórica. La propuesta del trabajo era realizar un conjunto de dibujos originales pertenecientes a la categoría del arte fantástico y argumentarlos sobre la base teórica que previamente vamos a exponer en esta memoria, así elaboramos un discurso artístico coherente sobre el que progresar. A través de las asignaturas ofertadas en el máster tuvimos la posibilidad de desarrollar algunos aspectos teóricos y prácticos necesarios para la realización de nuestro proyecto.

La presente investigación en cuanto a su contexto artístico consta de dos bloques importantes que abarcan los conceptos fundamentales para la ejecución y la interpretación de la obra personal. En la primera parte de esta memoria expondremos el tema principal de nuestro discurso artístico, permitiéndonos concretar los elementos teóricos que asientan nuestra base fundamental que toma forma en la parte práctica de la producción artística.

Nuestro desarrollo teórico empieza con un breve acercamiento al concepto de *lo fantástico* y lo que ello conlleva, ya que es un concepto bastante amplio y difícil de acotar debido al uso que se le ha dado a lo largo de la historia. Veremos algunas definiciones que han elaborado distintos teóricos en torno al género de lo fantástico en su intento por definirlo. Este acercamiento lo realizamos en primer lugar con la intención de aclarar el tema predominante de nuestra obra y en segundo lugar, que el espectador interesado en este género pueda apoyarse en este breve estudio para

identificarlo y aplicarlo a las distintas manifestaciones artísticas que existen hasta la fecha.

Una vez establecido el significado del concepto de lo fantástico centramos nuestra atención en el *arte fantástico*, que es donde nace nuestra obra. A lo largo de toda la formación académica desarrollamos un imaginario propio que surge de nuestra percepción íntima de la realidad, basado en imágenes oníricas que reflejan una visión personal de la realidad que parte de los sueños o emociones que experimentamos. Veremos en qué movimientos artísticos se manifiesta lo fantástico y de qué manera. Expondremos algunos artistas como ejemplo de este género, hablaremos de su particular modo de tratar la iconografía y el lenguaje fantástico y así aprovechar estas estrategias a la hora de ejecutar nuestra práctica artística.

Otro elemento clave que tenemos que definir en nuestro proyecto son los límites del género fantástico, en este tercer apartado intentaremos determinar dónde empieza y por qué surge la necesidad del arte fantástico. Haremos un intento por aclarar el conflicto que presenta la percepción de lo real y lo imposible en el arte y como lo fantástico supera estos límites establecidos por la sociedad.

Superadas las limitaciones de la sociedad vemos surgir nuevas percepciones en donde se nos presentan distintas realidades que forman nuevos imaginarios, con espacios imposibles y criaturas inexplicables. Lo fantástico se manifiesta de distintas formas dependiendo si es en literatura o en arte. Comentaremos algunas tendencias y representaciones literarias y visuales que se han repetido a lo largo del arte fantástico, con la idea de apoyarnos en estas referencias a la hora de representar nuestro propio imaginario.

Brevemente haremos un repaso por las figuras retóricas que predominan en las manifestaciones de lo fantástico con el fin de conseguir un efecto estilístico en nuestra obra mediante el cual se nos transmite información. Mencionaremos que recursos y que estrategias utilizan los artistas en el arte fantástico para producir el efecto de lo real e intervenir en nuestra percepción sensible de la realidad.

Los aspectos visuales y el lenguaje que encontramos en el arte fantástico surgen de las inquietudes, sensaciones o emociones que el artista quiere plasmar, analizamos estos efectos emocionales que motivan al artista, al igual que expondremos que sensaciones le invaden al espectador al contemplar la obra.

Una vez presentadas las características generales del género fantástico centraremos nuestra atención en *los imaginarios* creados en literatura, cine, pintura, dibujo o ilustración. Definiremos como surgen estos imaginarios y cuáles son sus

propósitos. Daremos un breve paseo por algunos espacios y criaturas creadas a consecuencia de los sueños, pesadillas, miedos, deseos, obsesiones, placeres o inquietudes del artista y en donde llegan a formar un imaginario fantástico que ejerce una fuerte influencia sobre el espectador que presenta los mismos intereses. Presentaremos algunos imaginarios que parten de estos principios, en donde se nos muestra una realidad distinta a la que conocemos y nos llegan a fascinar.

Continuaremos con dos figuras destacadas en la literatura fantástica, hablaremos de los imaginarios creados desde una perspectiva propia de cada artista con sus particularidades. H.P. Lovecraft y J.R.R Tolkien, tratan lo fantástico desde un punto de vista bastante distinto pero destacan por su originalidad, influencias y sus aportaciones a nuestra cultura literaria.

Primero hablaremos de H.P. Lovecraft, gran innovador en la literatura fantástica del terror cósmico materialista, sus relatos nos presentan una mitología completa creada por él. Transforma sus pesadillas y sus terrores en ciudades ambiguas habitadas por seres híbridos entre bestias y humanos, o seres extraterrestres de formas grotescas y dimensiones colosales que causan la locura en sus víctimas. Sus monstruos son de origen extraterrestre, que habitan la Tierra desde mucho antes que el ser humano, al que quieren aniquilar para gobernar el mundo. Lo que más destaca en Lovecraft es el realismo con el que nos presenta este imaginario nacido de los peores miedos del ser humano. Lovecraft se relaciona con nuestra obra plástica en cuanto a los conceptos que representamos, tales como los miedos que se nos muestran bajo la forma de un monstruo o como el ser humano es mostrado como una cosa insignificante que no puede hacer nada en contra de las fuerzas de la naturaleza.

Luego hablaremos de J.R.R. Tolkien, conocido por sus obras *El Señor de los Anillos* o *El Hobbit*, nos interesa por su habilidad con la que ha llegado a crear un universo particular, en donde nos presenta un mundo distinto al que conocemos con nuevos seres, nuevos paisajes e incluso nuevos idiomas propios de su universo ficticio. Tolkien se ha tomado como referente literario por su amor hacia la naturaleza y su visión optimista que nos transmite en su imaginario, ya que en nuestra obra el tema principal es un mundo en donde predomina la naturaleza que ha decidido evolucionar y sobrevivir ante el poder destructivo del ser humano.

Cerramos nuestro estudio teórico con el análisis de dos referentes artísticos que son imprescindibles para la configuración visual de nuestro proyecto artístico, ya sea por los conceptos que recogen en su obra o por su tratamiento técnico. Expondremos las temáticas, el tratamiento estético y el lenguaje mediante el cual muestran su

discurso artístico con el fin de usar estos conocimientos a la hora de realizar nuestra práctica artística.

Como primer referente artístico hemos escogido a H.R. Giger, artista suizo conocido por haber creado un imaginario con una estética visual potente que ha llegado a influir en distintas manifestaciones artísticas y culturales. Su obra es muy variada ya que domina múltiples disciplinas, acuñó el estilo biomecánico, concepto que el artista usa para definir la metamorfosis de las formas de origen natural con elementos artificiales o mecánicos. Giger usa el arte como medio de escape y expresión de la realidad, de las inquietudes y las obsesiones que le atormentan. La relación de nuestra obra con la obra de Giger se establece en cuanto a las inquietudes que va plasmando en donde el ser humano es prisionero de la tecnología, nuestra propuesta también se centra en el ser humano, pero en donde la naturaleza lo aprisiona, metamorfoseándose con él.

Nuestro segundo referente es John Howe, artista canadiense conocido por sus trabajos ilustrativos sobre distintas obras literarias. Dentro de su obra podemos ver dibujos, pinturas e ilustraciones conceptuales. Se le conoce por sus diseños conceptuales realizados para las películas *El Señor de los Anillos* y *El Hobbit*. Su obra nos ofrece imágenes oníricas que muestran un momento de la acción, como un plano parado en el cine, posee una gran destreza para traducir las palabras en pinceladas y contarnos así la historia solo con elementos visuales. Hablaremos de los dragones que aparecen en sus obras, a través de los cuales el artista establece una conexión con la psique del ser humano. John Howe nos interesa por la narrativa de sus imágenes y por el tratamiento técnico mediante el cual sus obras muestran una ambientación realista pero con un cierto toque de ensueño, efecto que se busca en nuestra obra.

Concluido el bloque de los referentes artísticos damos paso al Desarrollo práctico y la Descripción técnica de nuestra obra. En el primer bloque de este capítulo explicaremos los conceptos que fundamentan nuestra propuesta de trabajo y haremos un repaso por los bocetos realizados.

Seguiremos con el análisis y la descripción de la obra. Presentaremos los motivos visuales que forman parte de nuestro imaginario visual, su significado y su intención. Este estudio ayudará al espectador a la comprensión de la obra personal y no quedar escéptico ante nuestro imaginario.

Explicados los conceptos fundamentales y los elementos visuales representados dentro de la obra daremos paso al tratamiento técnico de la práctica artística. Así que en este bloque haremos una descripción técnica y tecnológica de la obra, con

un repaso por las técnicas y los materiales utilizados.

En este último apartado del desarrollo práctico llamado Una mirada personal. Obra final, expondremos una muestra de imágenes de la obra final.

Acabaremos nuestra memoria del presente proyecto con las conclusiones resultantes de la investigación teórica y cuáles han sido sus aportaciones, junto a las motivaciones que han hecho posible el desarrollo de la propia obra artística.

Objetivos

El presente proyecto tiene como objetivo general establecer el marco teórico correspondiente a nuestro discurso artístico, definir el arte fantástico, señalar sus características y los recursos que determinan su desarrollo, analizar y acotar los conceptos fundamentales en función de nuestro interés, y por último destacar los referentes artísticos que más nos han aportado a lo largo de esta investigación.

Como objetivos específicos establecemos los siguientes:

- Resolver las inquietudes surgidas a lo largo de la producción de obra anterior, establecer una base teórica sólida sobre la que desarrollar una obra sin miedo al fracaso.
- Destacar el contexto artístico en el que se desarrolla nuestra obra, estudiar y analizar los conceptos teóricos del arte fantástico que abarcan nuestro discurso artístico.
- Presentar los referentes artísticos que han marcado un punto de inflexión en nuestra investigación y relacionar nuestra obra con la temática, el método de trabajo y la visión particular de estos artistas para poder defender nuestro interés artístico.
- Conseguir una correcta solución en cuanto a la representación visual de la obra artística.
- Poner en práctica y desarrollar una serie de dibujos que generen nuestro propio imaginario como resultado de los conocimientos teóricos y prácticos adquiridos durante la investigación.

Metodología

Iniciamos nuestro trabajo con el concepto de lo fantástico, concepto que define toda nuestra obra a lo largo de la formación académica. Para ello decidimos hacer una búsqueda general de la información, toda la información recopilada ha sido ordenada y catalogada con el fin de clarificar los conceptos que más destacan en el género fantástico.

Una vez encontrados los conceptos que más se desarrollan en este género decidimos destacar aquellos que son más relevantes para la intención de nuestro estudio teórico. Centramos nuestra atención en analizar el género fantástico en la literatura, cine y en las artes plásticas (pintura, dibujo e ilustración). Se procedió a la búsqueda de las teorías que mejor definen este género y sus características, esta búsqueda se ha realizado para recopilar información fiable para el desarrollo teórico.

Con este proyecto pretendimos exponer y analizar la información que mejor aclara el concepto de lo fantástico en las distintas manifestaciones artísticas que nos interesan, apoyándonos también de citas e imágenes que ayuden a clarificar los contenidos presentados.

En cuanto al material de investigación, hemos empleado una bibliografía específica en donde destacamos los libros *Arte Fantástico* de Walter Schurian, *Europa Imaginaria. Cinco miradas sobre lo fantástico en el viejo continente* de VV.AA, *Teorías de lo fantástico* y *Tras los límites de lo real. Una definición de lo fantástico* de David Roas, que han hecho posible el desarrollo de la estructura base de esta investigación

Después de consultar libros decidimos hacer consultas en internet en los buscadores académicos como Google Scholar y Scirus, páginas web, revistas, con el fin de encontrar documentación complementaria para la investigación.

Durante la realización del máster distintas asignaturas nos han aportado información teórica y diversas metodologías para el desarrollo práctico. Se nos habló de varios libros y fuentes documentales de gran ayuda, al igual que desarrollamos

un diagrama creativo, la portada del presente proyecto y todos los bocetos en las asignaturas ofertadas en el máster.

A lo largo del curso hemos visitado tres exposiciones en Valencia con el fin de ver en directo algunas obras de carácter fantástico, la primera ha sido la exposición *Picasso: Fauno, Centauro, Minotauro*, la segunda *La imagen fantástica* y por último visitamos la exposición *Vivir para pintar, Alex Alemany*. De las tres exposiciones la que más nos ha aportado en la investigación ha sido la segunda que visitamos *La imagen fantástica*, con Carlos Arenas como comisario y que recogía obras de artistas representativos del arte fantástico en Valencia. Nos ha ayudado en clarificar algunos conceptos teóricos y prácticos expuestos en nuestro trabajo.

Una vez expuesto el marco teórico en su mayor parte, empezamos a desarrollar en paralelo la práctica, poniendo de manifiesto las aportaciones teóricas y prácticas heredadas de la presente investigación.

Para el desarrollo práctico empezamos consultando libros y fuentes iconográficas en internet con el fin de estudiar aquellos aspectos visuales que mejor se ajustan a nuestro interés.

Decidimos tratar el tema de la naturaleza fantástica, en donde la hibridación de la flora y la fauna crean nuevos espacios y criaturas que se nos presentan junto a la figura del ser humano. La idea surge de nuestro gusto por la naturaleza y el interés hacia el ser humano.

Nuestra intención es mostrar un imaginario personal que surge de nuestras percepciones nacidas de las experiencias vividas que vienen cargadas de emociones, sensaciones, deseos, inquietudes o miedos que nos invaden día a día.

1. Desarrollo conceptual

1.1. Breve acercamiento a lo fantástico

El presente desarrollo teórico centra su interés en *lo fantástico* y su aparición en distintas manifestaciones artísticas, con lo cual los conceptos y los artistas que serán expuestos pertenecen a este género y son imprescindibles para el desarrollo de nuestro discurso artístico y la realización de la obra práctica.

¿Pero que es el arte fantástico? ¿Cómo definimos lo fantástico? ¿Cuáles son sus límites, sus características, sus efectos sobre el receptor y como se produce lo fantástico? Estas son solo algunas de las muchas preguntas que han surgido a lo largo del proceso de recopilación teórica, tras el cual se intentará contestar a todas las interrogaciones. Nuestra intención es aportar una visión general del arte fantástico, resaltar aquellos aspectos que más destacan y profundizar en las claves que impulsan este arte, además de mostrar cómo han resuelto algunos artistas su obra impulsada por lo fantástico.

El concepto *fantástico* deriva del adjetivo latino *phantasticus* que remite al verbo griego *phantasein*, que significa hacer ver de forma aparente imágenes extraordinarias, el adjetivo griego *phantastikon* relacionado con la imaginación viene a ser la capacidad de crear imágenes, es decir imaginar, *phnatastiké* se traduce como arte del imaginar, al igual que *phantasia* en latín significaba imagen, idea, pero también visión, imaginación, y en donde más tarde se relacionaría con lo irreal. El Diccionario de la Real Academia Española define *fantasía* como la facultad que tiene el ánimo de reproducir por medio de imágenes cosas pasadas o lejanas, de representarlas a través de la sensibilidad o de idealizar las cosas, es decir el concepto de lo fantástico es algo que no tiene realidad, solo está en la imaginación, pertenece a la fantasía. El término fantástico es impreciso, por sus múltiples usos en la vida diaria, en donde la fantasía se ha convertido en el medio perfecto para dejarnos llevar por la imaginación.

En cuanto a la definición dada del género fantástico en la actualidad no existe ninguna sola teoría que tenga en cuenta toda su complejidad, sus características y los distintos conceptos que abarca, solo existen propuestas de definiciones que son visiones

o aproximaciones personales realizadas por algunos teóricos tales como Tzvetan Todorov, Vladimir Soloviov, Roger Caillois, Marcel Brion o Walter Schurian y que las vamos a exponer brevemente. Al no ser un proyecto dedicado a la literatura no nos detendremos demasiado en hacer un estudio exhaustivo de estas teorías pero sí que destacaremos las teorías más interesantes, que son aplicables a las artes plásticas.

Walter Schurian afirma que definir o acotar el concepto de lo fantástico es difícil debido a que no pertenece a una época o extensión geográfica en concreto, y si hacemos un recorrido por las épocas posteriores podremos observar los rasgos de este género a lo largo de toda la historia.

Lo fantástico se puede encontrar en diversas disciplinas artísticas tales como la pintura, la escultura, la fotografía, el dibujo, la literatura, la arquitectura, la música, los videojuegos y el cine, incluso en algunas opiniones o teorías científicas.



Fig. 1, José Benlliure, *La Barca de Caronte*, 1919, Óleo sobre lienzo, 103 x 176 cm.

“Cabe asimismo destacar que, si bien en distintas dosis y con distintas intenciones, puede apreciarse la presencia fantástica en casi todas las épocas y distintas disciplinas artísticas. Incluso el perspectivismo en la postura y las exageraciones fisiológicas de las pinturas rupestres de hace treinta mil años se le antoja “poco naturales” y “distintas”, es decir, fantásticas, al espectador contemporáneo, independientemente del valor mítico o religioso que estas puedan haber tenido”¹. El concepto de lo fantástico surgió de la necesidad del ser humano por comprender aspectos de la vida que le resultaba imposible de interpretar a través de la razón. Contribuye a explorar y dotar de sentido al alma humana. Su definición se ve a menudo acompañada de conceptos como imaginación, inventiva, ensoñación o delirio.

¹ SCHURIAN, Walter, Uta Grosenick (ed.). *Arte fantástico*. Madrid, Taschen Benedikt, 2005, p. 7.

A través de la fantasía se producen imágenes estilizadas, idealizadas e irreales que son metáforas generadas de la información depositada en la memoria, pero al ser una sensación individual vinculada a las pasiones del alma (deseos, placeres, miedos, inquietudes) no es fiable y hay que fundamentarla, en donde Platón las denomina como una pintura del alma.

Carlos Arenas afirma: “Podemos partir de una idea básica aplicada a la literatura: el arte fantástico es aquel formado por imágenes racionalmente inexplicables desde la perspectiva de nuestro conocimiento presente. Lo fantástico sería el término general que engloba a todas las formas de expresión que no son “realistas” incluyendo fantasía y ciencia ficción. Entre ellas lo soñado y lo absurdo, lo grotesco y macabro, lo surreal, lo extraño y lo insólito tiene cabida. Pero sin embargo paradójicamente, lo que otorga a una imagen o a una película el adjetivo fantástico, es su sensación de realismo y verosimilitud.”²

A lo largo de la historia el ser humano ha acompañado al arte en sus distintas manifestaciones, siempre ha despertado interés, ahora la fantasía se ha centrado en él. La fantasía en el siglo XX pasa de una visión de lo externo, del mundo, de la naturaleza o del universo a una contemplación introspectiva de la persona, el individuo, el propio cuerpo, el yo en definitiva.

Desde hace unos 10 años el arte fantástico ha sufrido varios cambios y una mayor expansión, adopta nuevos contenidos y abraza nuevos medios tales como la fotografía, el cine, y así a los elementos oníricos, mágicos, míticos, ilusionistas y místicos se les incorporan las imágenes cotidianas, realistas, hiperrealistas e incluso de ciencia ficción.



Fig. 2, Kekai Kotaki, *Sin Título*, 2012, Pintura digital.

² ARENAS, Carlos. “Imágenes”. En: *Europa Imaginaria. Cinco miradas sobre lo fantástico en el viejo continente*. Madrid, Valdemar, 2006, pp. 150-151.

El género fantástico en la literatura conserva distintas teorías elaboradas por algunos teóricos, aunque estas definiciones dividen los conceptos dependiendo de la percepción personal de cada uno. El elemento común encontrado en estas teorías en cuanto a la definición de lo fantástico es la reacción que produce en el receptor, su causa y el valor que encierra.

Marcel Schneider y Eric S. Rabkin afirmaron que lo fantástico es todo tipo de relato no realista, por tanto sus definiciones se quedan muy abiertas y ambiguas en relación con nuestro concepto. Fiódor Mijáilovich Dostoyevsky es uno de los principales escritores rusos del siglo XIX, en su obra explora la psicología humana en el contexto político, social y espiritual y afirma que lo fantástico debe estar cerca de lo real para provocar la duda en el lector sobre sus orígenes, una característica que veremos también en la teoría expuesta por Todorov. Guy de Maupassant distinguió lo fantástico de otros dos géneros similares, lo maravilloso y lo insólito, en donde afirma que el temor es una condición necesaria del relato fantástico.

Tzvetan Todorov uno de los teóricos más nombrados en el género fantástico, en su ensayo *Introducción a la literatura fantástica* (1970) nos muestra una definición de lo fantástico como género literario junto a sus características que lo establecen. Hay que mencionar que su análisis ha levantado bastante polémica entre los teóricos por su carácter restrictivo, entre los cuales podemos citar a Antonio Risco, Belevan, Remo Cesarini, Baronian, Finné o AnaMaría Barrenechea aunque también hay autores que han compartido su teoría como Trancón Lagunas.

Como características del género fantástico Todorov identifica en primer lugar *la vacilación* o la duda del lector sobre los fenómenos ocurridos en el relato y que la lectura del texto no debe imponer en el lector una interpretación alegórica o poética. Al igual que Maupassant opone el género fantástico ante el género de lo maravilloso y al de lo extraño (insólito). Lo extraño sería el género en donde los acontecimientos de carácter aparentemente sobrenatural o inexplicable acaban explicados por vías racionales. Lo maravilloso se define como el relato en el que desaparece la duda mediante una explicación nueva a consecuencia de la realidad. Afirma que a lo maravilloso le corresponde lo desconocido que está por venir, es decir el futuro, y lo extraño se caracteriza por ser una experiencia previa, del pasado. Además de lo maravilloso y lo extraño que están a los lados de lo fantástico le añade subdivisiones.

Rosemary Jackson propuso estudiar el concepto de lo fantástico no como género literario sino como modo literario que puede adoptar diferentes formas en los relatos y Rosalba Campra desarrolla toda una teoría del género fantástico basándose en lo que ella denomina los *silencios*. Estos silencios pueden ser lo que no se dice, lo que

no pasa o lo que no aparece, pero lo catalogamos de fantástico. Los silencios del texto pueden tener una resolución o ser imposibles de solucionar. Caillos habla de lo que el identifica como rasgo esencial de lo fantástico, que es la sensación de miedo, en donde bastantes teóricos coinciden con su idea. Rafael Llopis también afirma que “la base de la literatura fantástica es el terror”³ usando la expresión “cuento o relato de miedo” en donde su “finalidad es producir miedo como placer estético”⁴.

Herrero Cecilia muestra desacuerdo con lo que afirma Llopis: “No consideramos acertado confundir el relato fantástico con el cuento de miedo o con el relato de terror, aunque algunos críticos (por ejemplo, Roger Caillois y Rafael Llopis) mantienen esta confusión. El relato fantástico puede tratar unos temas (el vampiro, el licántropo, el monstruo, el espectro, el aparecido, el muerto-vivo, etc.) que por sí mismos son susceptibles de suscitar el miedo, el terror o la angustia; pero no es necesario que el relato fantástico tenga que tratar siempre estos temas”⁵.

Louis Vax afirma que para que el relato sea fantástico ha de presentar hombres comunes del mundo real que experimentan el miedo ante la irrupción de lo inexplicable en la vida cotidiana. Todorov declara que lo fantástico en la actualidad ha perdido su función, ahora los temas tabú se tratan mediante el psicoanálisis y lo fantástico se convierte en normal, pero tenemos que tener en cuenta que sigue produciendo los mismos efectos de miedo, inquietud o asombro en el receptor.



Fig. 3, Johann Heinrich Füssli, *La pesadilla*, 1790-1791, Óleo sobre lienzo, 76,5 x 63,5 cm.

³ MÉNDEZ ROBLES, Pedro Salvador. *La articulación de lo fantástico en el relato corto balzaquiano*. Tesis Doctoral (Dialnet), Murcia, Universidad de Murcia, 2008, p. 41.

⁴ *Ibidem*.

⁵ *Ibidem*, p. 42.

En la actualidad lo fantástico armoniza lo real y lo imaginario, aunque sigue oponiéndose a la idea de un mundo racional y estable y revela la complejidad de lo que consideramos como real. Desvela aún nuestra torpeza por analizarla y explicarla ofreciéndonos una continua reflexión del mundo y el yo.

David Roas señala como característica imprescindible de lo fantástico la intromisión de lo sobrenatural e identifica cuatro conceptos que ayudan a definir de una manera bastante clara el género fantástico. “Cuatro conceptos que recorren las cuestiones y problemas esenciales que articulan toda reflexión teórica sobre lo fantástico: su necesaria relación con la idea de lo real (y, por tanto, de lo posible y lo imposible), sus límites (y las formas que allí habitan, como lo maravilloso, el realismo mágico o lo grotesco), sus efectos emocionales y psicológicos sobre el receptor, y la transgresión que supone para el lenguaje la voluntad de expresar lo que, por definición, es inexpresable, pues está más allá de lo pensable”⁶.

Aunque David Roas habla de lo fantástico en la literatura las premisas que establece para identificarlo son válidas también en el campo de las artes plásticas.

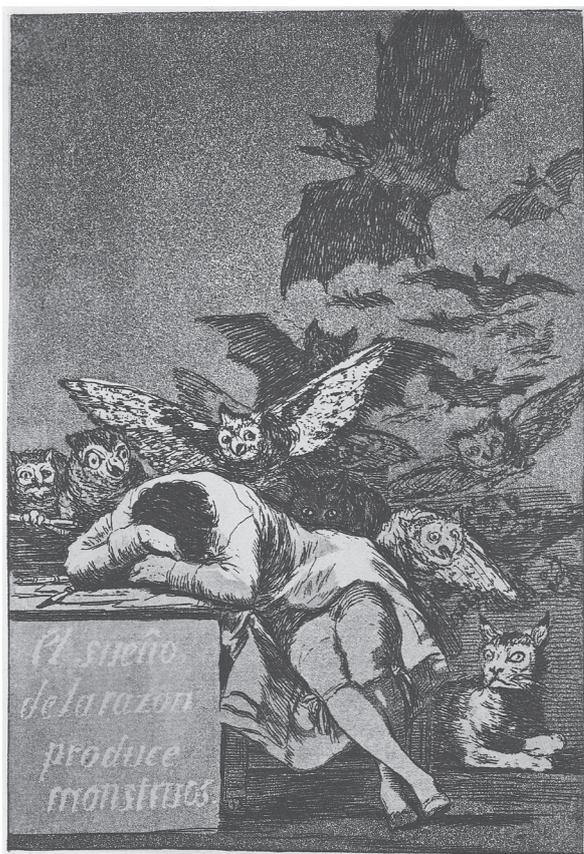


Fig. 4, Francisco de Goya, *El sueño de la razón produce monstruos*, 1795-1798, Grabado al aguatinta, 32 x 21,5 cm.

⁶ ROAS, David. *Tras los límites de lo real. Una definición de lo fantástico*. Madrid, Páginas de Espuma, 2011, pp. 9-10.

1.2. Lo fantástico en las artes plásticas.

Arte fantástico

La presencia de lo fantástico se puede apreciar en todas las épocas y en distintas disciplinas artísticas, incluso en las pinturas rupestres de hace miles de años. Lo fantástico en el arte refleja las distintas percepciones de la realidad y está presente en todo arte de importancia. “Dicho de otro modo más poético: la fantasía, en todas sus manifestaciones, dota al arte de alas de brillante colorido”⁷.

Es decir, que lo fantástico ha existido desde siempre, ha sido un elemento presente en el arte de cualquier época y lugar, íntimamente ligado a la representación humana, en donde el ser humano es el centro de su lenguaje, ubicado en un tiempo, mostrando sus comportamientos, actitudes, sueños, anhelos, miedos y deseos.

La fantasía en las artes plásticas se ha proyectado en cada época de una manera distinta ya sea como expresión de una crisis social, de la inseguridad provocada del momento u otros cambios importantes que estaban surgiendo en la sociedad.



Fig. 5, Rudolf Schlichter, *Poder ciego*, 1935-1937, Óleo sobre lienzo, 170 x 100 cm.

⁷ SCHURIAN, Walter, Uta Grosenick (ed.). Op. Cit., p 8.

El arte fantástico nunca ha sido considerado como movimiento artístico o escuela, se le clasifica como categoría estética desde el punto de vista contemporáneo y se le vincula a distintas corrientes artísticas tales como el surrealismo, el simbolismo, el romanticismo, el dadaísmo o el manierismo del que los artistas se valen generar su propio discurso.

“La categorización resulta más difícil si cabe por cuanto el arte fantástico se ha encuadrado siempre en corrientes conocidas, de modo que toda distinción respecto de, por ejemplo, el surrealismo, el realismo mágico, el arte del absurdo, la “escultura de la demencia” –que tiene en Adolf Wölfli (1864 – 1930) a su principal representante- y otras tendencias similares queda desdibujada. Sucede así que Salvador Dalí se adscribe por norma general al surrealismo, y sin embargo ¿quién puede poner en duda que es uno de los más importantes artistas fantásticos? Después de todo, el excéntrico español contribuyó con su vida, sus textos y su conocidísima obra a promover la figura del fantaseador”⁸.

El Bosco es uno de los referentes más importantes para los artistas contemporáneos interesados en lo fantástico, en sus cuadros vemos un amplio imaginario fantástico en donde plasma sus conocimientos sobre la magia, la alquimia, el simbolismo y las tradiciones populares que configuran su universo particular. Más tarde artistas como Dalí, Füssli, Blake, Gustave Moreau o Goya han plasmado en su obra lo irreal, han sido emisarios de este arte que impulsa al artista superar los convencionalismos establecidos por la sociedad para adentrarse en las imágenes que nos son inexplicables para la razón pero, son reflejos de las inquietudes, inseguridades o visiones interiores de cada artista, el arte fantástico es un campo expresivo que nos ofrece un campo ilimitado de representaciones.

Muchas veces las obras de arte fantásticas se han califican como extravagantes, inquietantes, míticas, eróticas, recargadas que muestran lo que no es natural, el sueño, lo visionario, absurdo, irracional y lo tabú, que son conceptos ultrasensoriales o surreales que muestran la visión de un mundo alternativo y maravilloso que carece de la aceptación de una época. Los artistas del arte fantástico centran el interés de su obra en dar visibilidad a su propio interior, y no solo en mostrar el mundo que les rodea. Las imágenes fantásticas han servido en todas las épocas como superficie para proyectar el cambio de los tiempos en donde reinaban las inquietudes, los miedos y las dudas.

⁸ Ibídem, pp. 6-7.

Algunos artistas que trataron la fantasía han gozado de reconocimiento, otros de rechazo, juicios o prejuicios dependiendo de la época y la sociedad. En el siglo XX la sociedad se vuelve más abierta, se acepta y se respeta el modo de vida de estos artistas. Lo fantástico siempre está en un continuo cambio, dependiendo del período, ha pasado de ser exótico y extravagante a encarnar miedos, dolores, en donde a veces optaron por sobredosis de interpretaciones, simbolismos, ambivalencias y ambigüedades.



Fig. 6, Giovanni Segantini, *Las malas madres*, 1894, Óleo sobre lienzo, 105 x 200 cm.

Así que el arte fantástico florece a mitad del siglo XX, una época de desórdenes e incertidumbres como contrapunto de lo establecido. “La fantasía es también en las artes plásticas una formulación concreta de lo real, y no su antítesis”⁹.

El único grupo de artistas con tradición fantástica que se organizaron en el siglo XX como movimiento fueron los artistas de Viena bajo el título de *Escuela vienesa de realismo fantástico*, estos artistas crearon un arte en donde las experiencias vitales son el centro de su interés.

“Pero, sobre todo, estos artistas descubrieron y desarrollaron un lenguaje propio, inconfundible y rompedor. Sus fantasías, rescatadas de los abismos soterrados de la humanidad, en los que conviven sin tapujos mitos y arquetipos, adoptan formas múltiples: Rudolf Hausner opta por la fantasía psicológica, Ernst Fuchs por la mítico-

⁹ Ibídem, p. 8.

religiosa, Arik Brauer por la fabulación, Anton Lehmden por la fidelidad microscópica y Wolfgang Hutter por la fascinación sensorial de múltiples superficies coloreadas uniformemente. Los personalismos contenidos de sus obras, que destacan por su fantasía y ofrecen visiones desconocidas hasta el momento, incorporaron al arte fantástico un nuevo capítulo de visiones extraordinarias”¹⁰.



Fig. 7, Zdzislaw Beksinski, *Sin Título*, 1983, Óleo sobre masonita, 87 x 87 cm.

Ernst Fuchs, líder de este grupo ha ejercido una enorme influencia en los primeros artistas del arte fantástico contemporáneo, tales como H.R. Giger, Mati Klarwein, Miles Davis, Zdzislaw Beksinski o Yacek Yerka por nombrar unos pocos.

¹⁰ *Ibidem*, p. 22.

Al comienzo del siglo XX el arte fantástico tal como dijimos antes experimenta un enorme auge al ser una forma plástica muy maleable y abierta, que se adapta bastante bien ante las nuevas situaciones que van surgiendo y que siempre está en busca de lo nuevo y lo desacostumbrado e intenta hacerlo visible.

“La fantasía habla siempre de los sublimes espacios intermedios; también de los secretos, de los abismos y profundidades del alma humana. Se atreve a echar un vistazo tras el espejo; explora las áreas al margen del orden, de los sistemas y las categorizaciones, y escapa a lo conocido, lo acostumbrado, lo mediocre, lo establecido. En este sentido, y a diferencia de otras manifestaciones artísticas limitadas por la moda y la época en la que se enmarcan, como los ismos, el arte fantástico es un arte abierto, inconmensurable, insondable; es atemporal, tiene futuro. Y ello se debe en buena medida a que es un arte entrado en el ser humano: en su cuerpo, en su comportamiento, en su conciencia y su subconsciente, en sus aspectos diurnos y nocturnos”¹¹.

En nuestra época nos encontramos con un mundo que presenta grandes cambios, que no parecen ser favorables para el ser humano, esto nos hace inquietarnos, vivir en una época de terror e intentar escapar de la realidad conocida y buscar otras realidades que nos ofrezcan perspectivas más favorables para la supervivencia del ser humano.



Fig. 8, Gerald Brom, *Helexa*.

¹¹ *Ibidem*, p. 25.

1.3. Definiendo los límites

Se considera fantástico todo lo que no se establece en los límites de lo real que conocemos. Se caracteriza por proponer un conflicto entre lo real y lo imposible, para generar el efecto de lo fantástico lo esencial es que el fenómeno sea inexplicable. Mediante lo inexplicable se nos hace reflexionar sobre la realidad y sus límites, sobre si la conocemos de verdad o si hasta ahora hemos usado las herramientas equivocadas para intentar comprenderla. Lo fantástico supone un conflicto de dos órdenes ontológicas contrarias a través de las relaciones opuestas en lo natural - sobrenatural, normal - anormal, equilibrio -desequilibrio, lo posible - lo imposible, lo admisible -lo inadmisible.

“En la construcción de estas imágenes prima la visión personal de cada artista, su capacidad para fantasear e inventar, plasmando ideas que lejos de distanciarnos de la realidad, nos acercan más a ella desde la metáfora o la alegoría”¹².



Fig. 9, John Everett Millais, *Ofelia*, 1851-1852, Óleo sobre lienzo, 76,2 x 111,8 cm.

¹² ARENAS, Carlos. “La imagen fantástica”. En: Catálogo de la exposición *La imagen fantástica*. Centro del Carmen, Valencia, 2013, p. 11.

Mediante lo fantástico podemos observar la realidad desde un ángulo distinto al que estamos acostumbrados, que se percibe como extraña y produce la sensación de inestabilidad y de incertidumbre en cuanto a la condición del ser humano, se produce en respuesta a las cosas que nos inquietan y a las preguntas que formulamos sin respuesta. Hasta el siglo XVIII se conocían tres explicaciones de la realidad que no se cuestionaban demasiado: la ciencia, la religión y la superstición. Todo cambió en el siglo XVIII cuando hubo una ruptura entre razón y fe, la razón se había convertido en el único camino para conocer el mundo teniendo lugar así una exclusión de lo sobrenatural durante un período de tiempo. A lo sobrenatural hasta ese momento se le consideraba extraordinario, y quizá posible. “La literatura fantástica, como género, surgió a finales del siglo XVIII y principios del XIX, junto con el romanticismo y, de acuerdo con algunos de sus estudiosos, en reacción contra el racionalismo de la Ilustración”¹³.

Durante la época de la Ilustración se desarrollan nuevas ideas y gustos estéticos propios del Romanticismo tales como lo onírico, lo visionario, lo sentimental, lo macabro, lo terrorífico, lo nocturno, etcétera. Los románticos afirmaron que mediante la intuición y la imaginación se podía entender la realidad y no había que limitarse solo a la razón, ya que es imposible predecir cómo se comporta la naturaleza de modo seguro y solo nos queda confiar en la probabilidad.

“Los románticos abolieron las fronteras entre lo interior y lo exterior, entre lo irreal y lo real, entre la vigila y el sueño, entre la ciencia y la magia. Ello supuso la afirmación de un orden que escapa a los límites de la razón, y que solo podía ser comprensible mediante la intuición idealista”¹⁴.

El individuo puede observar, analizar e intervenir en la naturaleza, pero tiene que tener en cuenta el indeterminismo de ésta, debido a que nada se puede controlar por completo. Así que la naturaleza de la realidad según distintos filósofos como Nelson Goodman, Jerome Bruner o Paul Watzlawick, es una construcción subjetiva que se comparte socialmente, solo existen representaciones de la realidad compartidas por los humanos, es una construcción social. Con la aparición de la cibercultura, se ha producido un cambio en la percepción de lo real, multiplicando los niveles de ficción,

¹³ SARDIÑAS, José Miguel. “De la estética clásica a la fantástica. Dos momentos en un mito literario”. En: *Contemporaneidad de los clásicos en el umbral del tercer milenio: actas del congreso internacional de los clásicos. La tradición grecolatina ante el siglo XXI (La Habana, 1 a 5 de diciembre de 1998)*. N° 21, 2000, p. 49.

¹⁴ ROAS, David. Op. Cit., p. 19.

haciéndonos preguntar lo que es realidad y lo que es ficción o si nuestra percepción de la realidad es la veraz.

“En conclusión, lo que se desprende de todas estas nuevas perspectivas expuestas es una idea recurrente: la realidad ha dejado de ser una entidad ontológicamente estable y única, y ha pasado a contemplarse como una convención, una construcción, un modelo creado por los seres humanos (incluso como diría Baudrillard, un simulacro)”¹⁵.



Fig. 10, Thomas Cole, *La copa del gigante*, 1833, Óleo sobre lienzo, 49,2 x 41 cm.

Con lo fantástico ven la luz espacios y tiempos irracionales. Podemos ver mundos de sombras y sueños, en donde la función de lo fantástico es revelarnos algo que va a cambiar nuestra percepción de la realidad. Por lo tanto, lo fantástico supera todos los límites, ya sean morales, sociales, religiosos o sexuales mediante representaciones tan antiguas como los monstruos u otras criaturas.

¹⁵ *Ibidem*, p. 28.

Los relatos y las obras fantásticas son reflejos de la realidad de la persona que lo representa, busca implicar al espectador, hacerle que se pregunte y que dude si su percepción es correcta. “El objetivo de lo fantástico va a ser precisamente desestabilizar esos límites que nos dan seguridad, problematizar esas convicciones colectivas antes descritas, en definitiva, cuestionar la validez de los sistemas de percepción de la realidad comúnmente admitidas”¹⁶.

Así que lo fantástico cuestiona la visión comúnmente aceptada por la sociedad, nos muestra la posibilidad de la coexistencia de lo posible y lo imposible, aceptando esto, admitiríamos que todo debe tener existencia real, ya sea en nuestra realidad, en otro tiempo o quizá en un universo paralelo.

Nos podremos encontrar en el arte fantástico con el término realismo mágico haciendo referencia a una realidad en donde lo real y lo sobrenatural existe en un mundo parecido al nuestro mediante un proceso de naturalización.

“Como es bien sabido, fue el crítico alemán Franz Roh quien en 1925 acuñó el término realismo mágico para referirse a una vía de expresión pictórica surgida tras las vanguardias y que suponía una vuelta al mundo objetivo, pero no como simple copia de la realidad, sino como una segunda creación de esta, conseguida mediante el empleo de un modo de percepción mágico en la representación de la realidad. Un estilo que Roh ejemplifica con obras de Picasso, Beckmann, De Chirico, Derain y Carrà, y cuyas características esenciales son las siguientes: el sentimiento de lo mágico (extrañeza ante lo familiar y cotidiano), dimensión metafísica (a menudo lo mágico transforma lo real en algo inquietante), naturalización de lo extraño, primitivismo (vuelta al mito), objetividad (reproducción de lo visible con la máxima precisión), tono frío e impersonal (eliminación de las emociones del artista; lo que en literatura supondrá un narrador impassible, que no se sorprende ante nada)”¹⁷.



Fig. 11, Joan Castejón, *Minotaure*, 2010, Cera sobre papel, 170 x 140 cm.

¹⁶ *Ibidem*, p. 35.

¹⁷ *Ibidem*, p. 56-57.

1.4. Representaciones de lo fantástico

Como ya mencionamos antes lo fantástico nace cuando entra en conflicto lo real y lo imposible, en donde lo imposible se establece dependiendo de la idea que se tiene del mundo real, así que las imágenes fantásticas se corresponden a la percepción íntima de nuestra alma. En las artes plásticas vemos como las obras se dividen por tendencias, dependiendo del tema principal, pero que pertenecen a la misma corriente artística, es decir, al arte fantástico. Por el contrario, en la literatura nos encontramos ante un género fantástico que cuenta con una gran variedad de definiciones, bastante similar con otros géneros literarios, con los que establece una relación muy estrecha en cuanto a conceptos. Por lo tanto, en la literatura nos encontramos ante distintos géneros que despiertan nuestro interés como puede ser lo fantástico, el realismo mágico, lo maravilloso cristiano, lo pseudofantástico, el terror o la ciencia ficción, pero nos centramos en la literatura fantástica.

Hablaremos primero brevemente de las representaciones fantásticas en la literatura europea. En el territorio anglosajón se originó una gran variedad de literatura fantástica, desde leyendas celtas o relatos de fantasmas, hasta relatos en donde vieron la luz tales criaturas como *Frankenstein* o *Drácula*. Otros relatos conocidos de la literatura anglosajona son *El extraño caso del Dr. Jekyll y Mr. Hyde*, relato que habla de la dualidad del ser humano o *La isla del Dr. Moreau* que pertenece al género de ciencia ficción. Los románticos alemanes mostraron un interés por el sueño

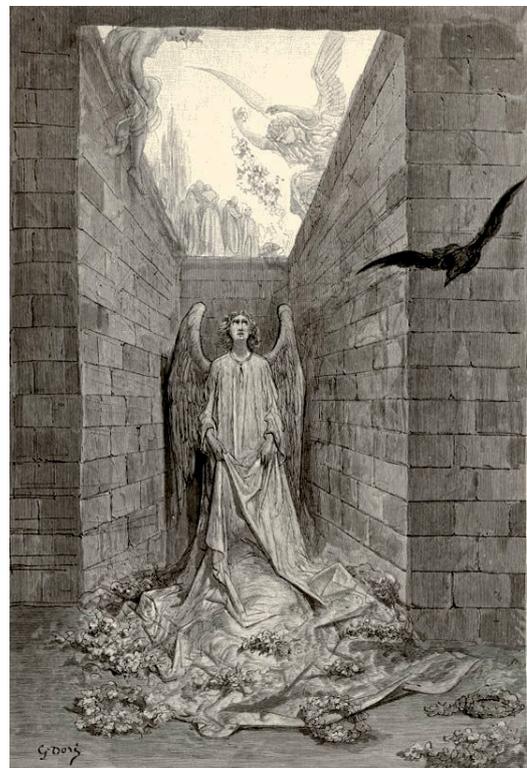


Fig. 12, Gustave Doré, *Sorrow for the lost Lenore*, 1884, Grabado, 29,7 x 42 cm.

y la doble lectura que ofrece la vigilia y el sueño, en Francia vemos relatos que hablan del rechazo de la vida, el desprecio a la sociedad y en una reacción en contra de la literatura nacional consolidada en la época. En Italia nos encontramos relatos fantásticos que se desarrollan en un escenario real pero visto desde una perspectiva distinta a la que estamos acostumbrados, y por último en España los relatos tratan sobre lo macabro, lo fantástico y lo maravilloso, en donde podríamos destacar autores como Bécquer, Carrere, Pio Baroja o Quevedo entre los muchos que han existido. En la literatura fantástica otros grandes referentes son E. T. A. Hoffmann, Edgar Allan Poe, Henry James o H.P Lovecraft.

A finales del siglo XIX y principios del XX surgió el movimiento expresionista como respuesta a la sociedad de la época, los relatos pertenecientes a este movimiento producían el efecto de lo *fantasmatique*, que hacen referencia a los fenómenos psicológicos o psicopatológicos como el sueño, la alucinación, la obsesión, etcétera con un gusto por lo sombrío y lo macabro entre los cuales conocemos a Franz Kafka que trata en sus novelas el estado de vigilia, entre la conciencia y el sueño, representando así ansiedades y miedos del hombre de la época. Este efecto crea una atmósfera en donde los límites entre lo real, lo onírico y lo alucinatorio se difuminan.

En las artes plásticas nos encontramos con representaciones fantásticas muy distintas y variadas, pero vemos que se pueden identificar algunos códigos que se van repitiendo a lo largo de su historia. El arte fantástico posee múltiples facetas pero, siempre desarrolla un juego de dualidades entre dos conceptos opuestos, tal como lo mencionamos antes.

En las obras con un tema mitológico veremos que se representen estas dualidades mediante lo apolíneo contra lo dionisiaco. En lo dionisiaco nos encontramos con la ambigüedad, la angustia y lo inquietante y se le suele representar mediante criaturas pertenecientes a la tierra, híbridas mezclando animales reales e imaginarios creando monstruos. La intención de lo dionisiaco es mostrar al espectador aquello que no ve o no quiere ver mediante monstruos y concienciarnos de que la vida no es segura si uno se niega a ver el peligro. Lo apolíneo, al contrario sería la ley, la tradición, la seguridad y la dignidad y suele representarse mediante un héroe, ya sea humano, un semidiós o un líder. Es decir, que sobre todo vemos representaciones de lo apolíneo y lo dionisiaco en los cuadros que remiten a la imagen de un héroe, un dios o un semidiós enfrentándose a una criatura monstruosa.

“La serpiente Midgard, enemiga mortal del dios Thor aniquilada finalmente en el transcurso del Ragnarök, al igual que el Minotauro vencido por el guerrero ateniense Teseo dentro de las umbrías entrañas del laberinto construido por Dédalo, o la

liberación de Angélica por Ruggero de las garras de un espantoso drágon, que Ludovico Ariosto (1474-1533) incluyó en su *Orlando el furioso*, un extenso poema escrito en 1516... Son variaciones de un mismo tema mitológico: el enfrentamiento de lo apolíneo –el logos, la ratio, lo inteligible, lo concreto, lo proporcionado- contra lo dionisiaco –lo fantástico, lo inconsciente, lo enigmático, lo difuso, lo desproporcionado- y, en un plano eminentemente maniqueísta (y moralista), del Bien contra el Mal”¹⁸.

La figura del monstruo ha entrado con la fascinación de lo horrendo en la literatura y en la pintura desde las descripciones infernales de Dante o los cuadros de Bosco. En el arte fantástico predominan las imágenes de figuras antropomorfas y zoomorfas situadas en los lugares de otros universos o paisajes imposibles.

En la actualidad además de la fantasía naturalista que incluye las leyendas, los mitos y las tradiciones, según Carlos Arenas existen otras tendencias dominantes bajo el nombre de ciencia ficción, la fantasía heroica y el dark. “En ciencia ficción destaca la escuela francesa liderada por Moebius y Bilal y los ilustradores británicos como Jim Burns y Patrick Woodroffe. Dentro del fantasy agruparíamos a la fantasía heroica y la erótica, en la que el español Luis Royo es uno de los principales artistas. El dark, muy relacionado con la música y el revival de lo gótico, está ejemplificado por la obra de H.R. Giger, un artista imprescindible, pionero de nuevas sensibilidades estéticas como la Nueva Carne, y que cuenta con un gran número de seguidores entre los que destaca el austríaco Joachim Luetke”¹⁹.

El término fantástico lo podemos encontrar ahora como fantasía o *fantasy art* haciendo referencia a la una disciplina artística relacionada con la ilustración y las formas narrativas como el cine o el cómic, estando en el lado opuesto al realismo.



Fig. 13, Gustave Moreau, *Heracles y Hidra de Lerna*, 1876, Óleo sobre lienzo, 175,3 x 154 cm.

¹⁸ NAVARRO, Antonio Jose. “Mitologías”. En: *Europa Imaginaria. Cinco miradas sobre lo fantástico en el viejo continente*. Madrid, Valdemar, 2006, pp. 114-115.

¹⁹ ARENAS, Carlos. “Imágenes”. En: *Europa Imaginaria. Cinco miradas sobre lo fantástico en el viejo continente*. Madrid, Valdemar, 2006, pp. 159-161.

El dark se puede decir que se nutre de la literatura de Lovecraft y Edgar Allan Poe, el culto a la muerte y la estética fúnebre con calaveras, monstruos, demonios y otras imágenes inquietantes conforman las características de este género. En la actualidad los artistas se sirven de lo fantástico para manifestar su percepción de lo real y revelar la extrañeza del mundo. En algunos casos se apoyan de yuxtaposiciones para alterar el orden de la realidad, se centran en la búsqueda de la identidad del individuo o nos muestran individuos que han perdido su lado humano y se metamorfosean en monstruos. El arte fantástico centra sus imágenes en el sujeto, el hombre, el individuo, la psique, y esto quieren decir que está vinculado a la psicología.

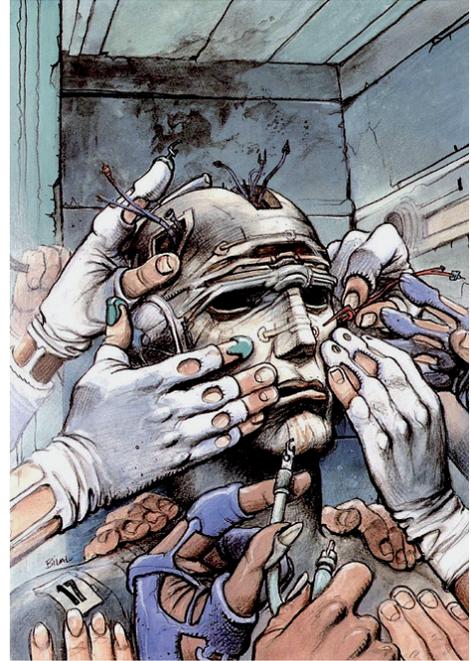


Fig. 14, Enki Bilal, *Exterminador 17*, 1979.

“De acuerdo con esto, la fantasía es una actividad mental y una habilidad psíquica, así como una característica y un efecto al mismo tiempo. La fantasía se mueve al margen de las actividades mentales corrientes, como pueda ser la percepción consciente, el pensamiento “convergente” y lógico, la deducción a partir de sistemas preestablecidos y ordenados o el comportamiento racional. De ahí que uno de los principales rasgos distintivos de lo fantástico sea la percepción múltiple, las interpretaciones emocionales y el pensamiento “divergente”²⁰.

El arte puede representar cosas que nos son conocidas o familiares o dar un giro y representar cosas que nos resultan inquietantes, son percepciones y se antojan fantasiosas. El arte fantástico se sirve a menudo de las percepciones inconscientes, desconcierta y juega con los sueños, los deseos y los anhelos y representa para el inconsciente algo así como la comprensión y la adaptación a la realidad.

Por último, hablaremos un poco sobre el cine, medio artístico en donde lo fantástico alcanza la cumbre en el siglo XX. Mediante el cine se potencia en una filmación todas las fantasías existentes y crea algo nunca visto ni oído capaz de generar empatía con el espectador ante un problema, este se ve implicado en la trama de la película siendo así el cine el medio que mejores condiciones ofrecen para la creación de una fantasía efectiva.

²⁰ SCHURIAN, Walter, Uta Grosenick. Op. Cit., p. 14.

La película *Blade Runner* (1982) dio a conocer el cyberpunk, que hasta ese momento no se había comercializado. El cyberpunk nos muestra un futuro cercano, anuncia apocalípticamente el fin del Tiempo, ambientado en espacios cercanos y conocidos por el espectador mediante la fusión del pasado y del futuro. En el campo cinematográfico se puede observar una obsesión por el tiempo y la memoria, se reduce el futuro a la memoria intuitiva del presente, incluso podremos ver películas que se sitúan en el pasado. “La mayoría de los filmes futuristas europeos necesitan sólo uno o dos toques para trasladarnos a un mundo singular y misterioso, habitado por un extrañamiento que provoca en el espectador la sensación de flotar sin asideros en un incómodo y fascinante vacío entre realidad y lo fantástico, entre el presente y otro tiempo”²¹.

Para provocar en el espectador la sensación de lo desconocido y lo futurista vemos que no hace falta abundar en conceptos, basta con introducir uno para provocar desconcierto. Tal como afirma Carlos Arenas las obras pertenecientes al arte fantástico “abarcan elementos ambiguos, figuras mitológicas, paisajes soñados, engendros horribles, visiones inquietantes y formas distorsionadas”²².



Fig. 15, Ridley Scott, *Blade Runner* (Fotogramas), 1982.

²¹ PALACIOS, Jesús. “Tiempos”. En: *Europa Imaginaria. Cinco miradas sobre lo fantástico en el viejo continente*. Madrid, Valdemar, 2006, p. 96.

²² ARENAS, Carlos. “La imagen fantástica”. En: Catálogo de la exposición *La imagen fantástica*. Centro del Carmen, Valencia, 2013, p. 16.

1.5. Lo fantástico y las figuras retóricas

En este apartado hablaremos de las figuras retóricas que se emplean en el arte fantástico para poder transmitir la idea, el mensaje o el sentimiento que el artista plasma y que el espectador reciba esta información situada dentro de la obra. Vemos que hay recursos retóricos que muchas veces se repiten y se convierten en códigos propios de este género.

Primero los artistas hacen hincapié en la verdad que se representa, buscan convencer al espectador de la verdad que se le muestra, incluso en las obras que están bajo la ambigüedad, se puede observar la necesidad del artista de crear una visión realista para que el espectador se pueda plantear la posibilidad de lo representado. El arte fantástico se sirve de una motivación realista, por tanto, tiene que poseer una construcción realista para que el receptor la acepte, la realidad creada intenta ser lo más mimética a la realidad conocida pero bajo los toques personales de cada artista.



Fig. 16, Joan Castejón, *La batalla, tríptico*, 2002, Cera sobre papel, 140 x 300 cm.

En resumen, la obra ya sea plástica o literaria tiene que crear lo que Barthes denominó *el efecto de lo real* y de esta forma alcanzar el objetivo deseado que es cambiar la percepción del receptor sobre la realidad que él conoce.

En muchas obras para persuadir al receptor se usan estrategias para darle autenticidad a lo representado, identificar lo representado con el artista o el receptor, o intensificar la cotidianidad y apoyarse en las ciencias para hacerla creíble. Observamos que las obras se sirven de muchos recursos retóricos para comunicarse con el espectador. “Estrategias discursivas (y también temáticas) que Bozetto denomina “operadores de confusión” y que intensifican la incertidumbre ante la percepción del fenómeno imposible: metáforas, sinécdoques, comparaciones, paralelismos, analogías, antítesis, oximorones, neologismos y expresiones ambiguas”²³, estos son algunos de los recursos utilizados tanto en la obra plástica como en la literatura para intensificar el efecto de lo fantástico en la obra.



Fig. 17, Frank Frazetta, *Mothman*, 1980, Óleo sobre lienzo, 43, 2 x 58,4 cm.

²³ ROAS, David. Op. Cit., 130.

Por lo tanto, no existe un lenguaje fantástico en sí, sino una forma de usar los recursos retóricos para crear el efecto fantástico, como podemos ver en distintas obras plásticas que utilizan la metáfora visual, las interpenetraciones, las sinécdoques, etcétera.

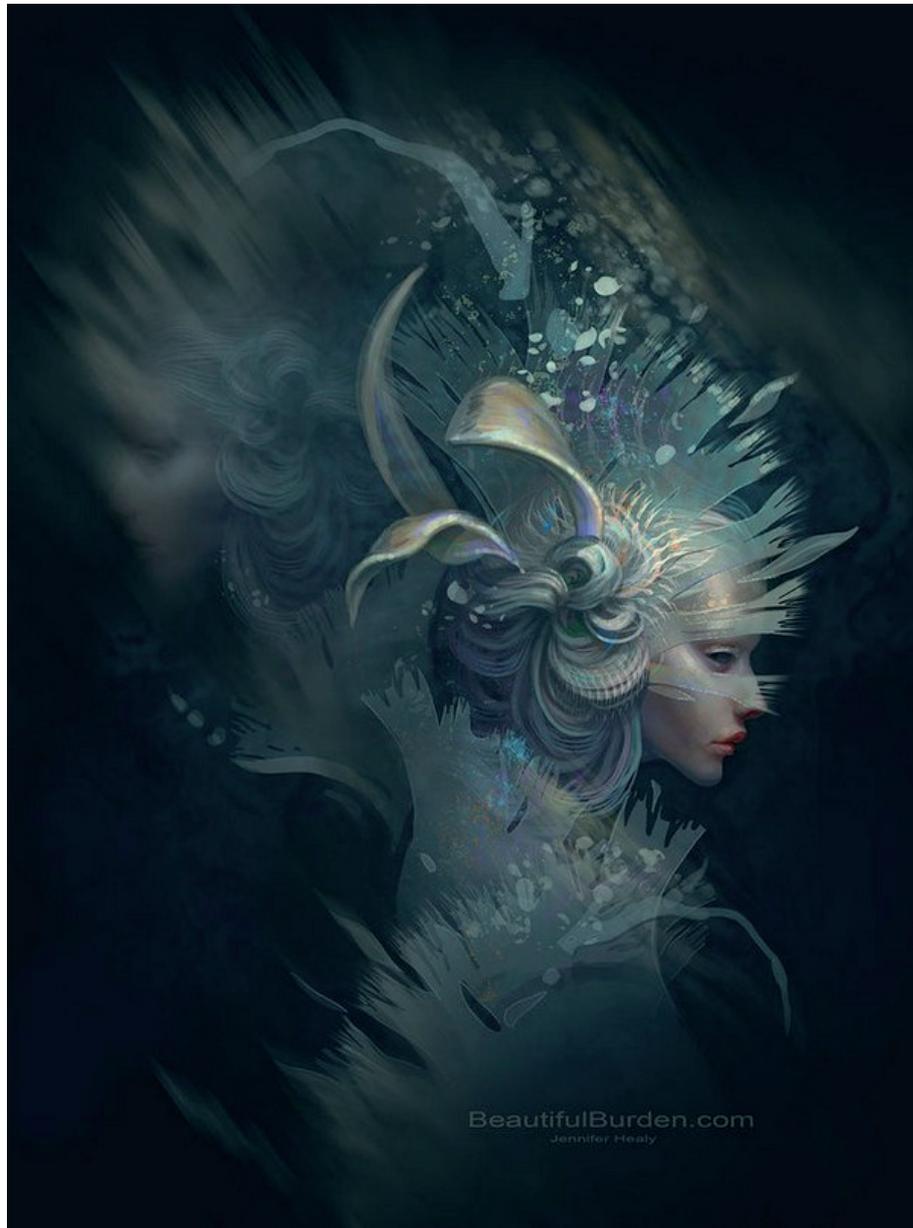


Fig. 18, Jennifer Healy, *Sin Título*, Pintura digital.

1.6. Lo fantástico y sus efectos

Lo fantástico sigue vivo en la actualidad como punto de contraste para los códigos establecidos en la sociedad, en los que nos aislamos con el único motivo de no ver la presencia de lo imposible que nos rodea y nos lleva en un punto de inquietud ante lo desconocido.

El arte fantástico se alimenta de los sentimientos para validarse, tales como los miedos, la alegría, la tristeza, la culpa, la satisfacción, el horror, etcétera. En cuanto a su efecto emocional, busca despertar sensaciones en la conciencia del espectador mediante la percepción de las metáforas y las proyecciones visuales de la obra. El arte fantástico pretende desconcertar el pensamiento ordinario dando paso a un nuevo pensamiento, es decir, ampliar la visión del espectador.

“Todo aquello que el hombre no alcanza a comprender genera miedos o da alas a la creación de monstruos: así sucede en la fantasía. El cuadro *La pesadilla*, del pintor suizo Johann Heinrich Füssli (1741-1825) plasma de forma inigualable el terror del sueño. Füssli conocía a Blake desde 17887; en 1779 se instaló en Londres y, bajo el nombre de Henry Fuseli, llegó a ser el más reputado artista de su tiempo. La fantasía incita a lo extraordinario y, al igual que los desbordantes mundos visuales de Arnold Böcklin, Odilon Redon y Alfred Kubin, ejerce una enorme fascinación sobre el espectador”²⁴.



Fig. 19, Arnold Böcklin, *Fauno, silbando a un mirlo*, 1863, Óleo sobre lienzo, 46,4 x 35,6 cm.

²⁴ SCHURIAN, Walter, Uta Grosenick (ed.). Op. Cit., p.18.

Los escritores románticos mostraron interés por la psique del ser humano en donde vemos la fascinación por lo macabro y lo sobrenatural. Abarcan conceptos de lo lejano, mágico, desconocido, lúgubre, irracional, fúnebre e indefinible. Era un gusto por lo oscuro, por la extraña belleza de la fealdad, lo demoníaco, lo horripilante, la crueldad, lo fantasmagórico y por los sueños. Podemos encontrar relatos de la época que sobre todo hablan de amores malditos, seres de ultratumba que atormentaban a los vivos o personajes que están locos. Dieron nacimiento a distintas criaturas, desde el vampiro a la figura femenina representada bajo formas monstruosas. Hoffman ha influido en muchos autores posteriores, debido a sus relatos que dan nacimiento al terror moderno, trata sobre el interior, la psique y mezcla el delirio de la pesadilla con los aspectos más grotescos del ser humano.

Las obras de arte muchas veces despiertan emociones íntimas ligadas a la figura del yo al contemplarlas. Un nuevo interés estético empezó a surgir a finales del siglo XVIII, el ser humano necesitaba estar en contacto con el alma del mundo, comprender y valorar lo bello, lo sublime y lo siniestro. *Lo siniestro* (Das Unheimliche) lo consideraron condición de la belleza siendo aquello que debiendo permanecer oculto se ha revelado.

Lo sublime es una categoría que “tomaba el horror y el terror como fuente de deleite y de belleza”²⁵. Lo sublime se extendió por toda Europa gracias al Romanticismo, esta nueva categoría en la época abarcaba lo sorprendente, lo extraordinario y lo maravilloso, se caracteriza por ser una emoción fuerte que el alma experimenta cuando la vida nos muestra realidades que nunca podríamos imaginar, el arte y la vida están unidos, siendo la manifestación más sincera de la vida humana.

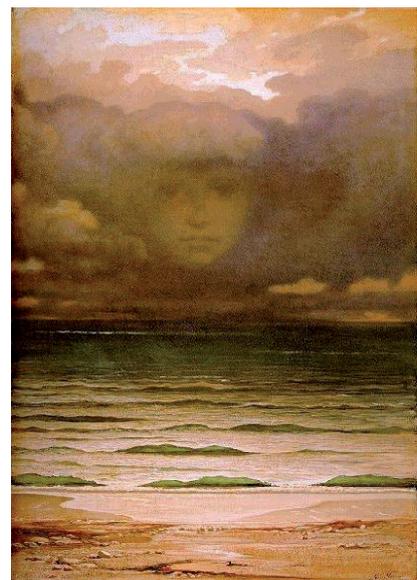


Fig. 20, Elihu Vedder, *Memoria*, 1870, Óleo sobre tabla caoba, 51,2 x 37,4 cm.

²⁵ ROAS, David. Op. Cit., p. 17.

“La categoría de lo sublime abarca lo extraordinario, lo maravilloso y lo sorprendente, lo que no forma parte del sistema establecido en los cánones de belleza neoclásicos, y se traduce en un sentimiento de terror, una de las pasiones más elevadas (como ya destacara Aristóteles). Así, ya a principios de siglo, Joseph Addison, en *Los placeres de la imaginación* (1712), estudia las nociones de lo bello, lo sublime y lo pintoresco, advirtiendo cómo el placer estético puede surgir también de lo desproporcionado, lo grande y lo extraño”²⁶.

Lo sublime, implica una participación sentimental tanto por parte del creador de la obra como el receptor que goza de la obra de arte. Se asocia sobre todo a una experiencia vinculada a la naturaleza, no al arte. Alaba lo monstruoso, la muerte, la tempestad o el diablo con n gusto por lo exótico, lo curioso, lo interesante, lo diferente y lo sorprendente. Edmund Burke ha difundido el tema de lo sublime con su obra *Indagación filosófica sobre el origen de nuestras ideas acerca de lo sublime y de lo bello*. “Todo lo que puede suscitar ideas de dolor y de peligro, es decir, todo lo que es en cierto modo terrible, o se refiere a objetos terribles, o actúa de forma análoga al terror es una fuente de lo sublime, esto es, produce la emoción más fuerte que el alma es capaz de experimentar”²⁷.

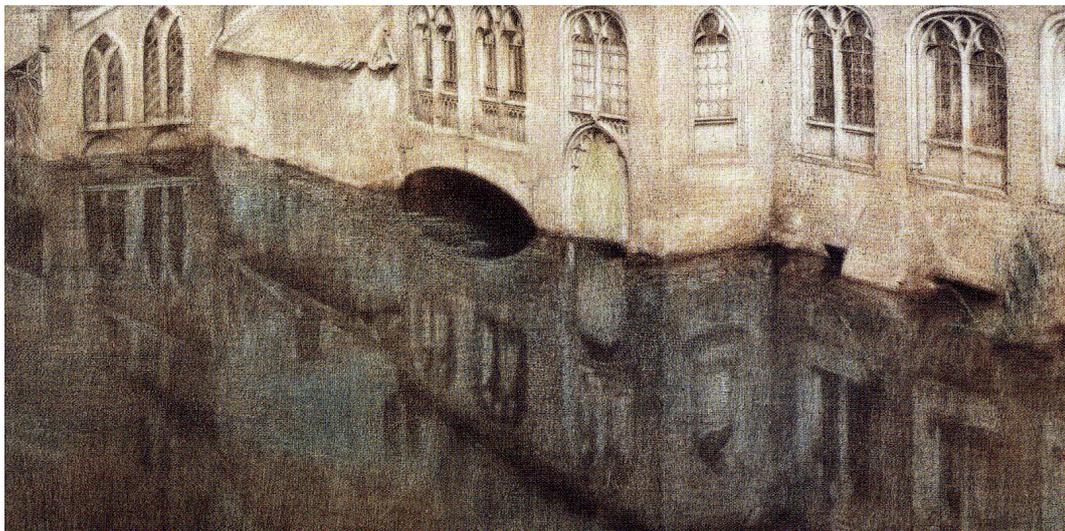


Fig. 21, Fernand Khnopff, *In Burges. St. Jan's Hospital*, 1904, Pasteles sobre papel, 24 x 49 cm.

Lo sublime aparece cuando se producen pasiones como el terror, en la oscuridad, el silencio y la soledad. “En lo sublime predomina lo no finito, la dificultad, la aspiración a algo cada vez mayor”²⁸.

²⁶ *Ibidem*, p. 18.

²⁷ ECO, Umberto. *Historia de la belleza*. Barcelona, Debolsillo, 2010, p. 290.

²⁸ *Ibidem*.

El dolor y el terror son la causa de lo sublime, el horror vinculado a lo sublime es el horror a algo que no puede poseernos ni hacernos daño. Kant también define lo sublime en la *Crítica del juicio* (1790), en donde distingue dos clases de sublime, el matemático en donde tenemos la sensación que lo que percibimos va más allá de nuestra sensibilidad y así que tenemos que imaginarlo y el sublime dinámico en donde nuestra sensibilidad se ve humillada por una potencia infinita. En las representaciones artísticas de lo sublime el ser humano se ve insignificante y de espaldas para observar la naturaleza en su momento sublime, ejemplo en los cuadros de Caspar David Friedrich.

El arte fantástico tal como se ha dicho antes se crea para mostrar la percepción del mundo interior de cada artista, a veces como desahogo, a veces a modo de protesta en contra de los códigos establecidos por la sociedad, nos introduce en las zonas desconocidas u ocultas y busca provocar alguna emoción en el espectador ya sea asombro, inquietud, angustia, desconcierto, terror o miedo.

El miedo es una emoción, es el temor ante una amenaza ya sea real o imaginaria en una persona, normalmente, acompañada de la sorpresa provocada ante algún peligro. Comprende el temor, el espanto, el pavor o el terror y hay que diferenciarlo de la angustia que incluiría la inquietud, la ansiedad o la melancolía. Es una emoción en respuesta a lo conocido, en cambio, la angustia hace referencia a lo desconocido, hace referencia a los miedos precisos, así que estos dos comportamientos se puede decir que se compenetran entre sí.

“Desde sus inicios, lo fantástico se ha convertido en el mejor recurso para expresar de forma simbólica la amenaza que supone la desfamiliarización de lo real, encarnándola, como decía antes, en monstruos horribles o en fenómenos imposibles”²⁹.

Lo inimaginable busca producir en el espectador el encuentro con la angustia y el miedo y se traduce en un escalofrío fantástico tal como lo menciona David Roas citando a Roger Bozzetto.

Esta relación ya la mencionaba Lovecraft para hacer referencia a lo fantástico identificándolo con el horror y lo imposible, ofrece una definición de lo fantástico basada en la perspectiva psicológica manifestando en sus textos el principal efecto emocional generado por el relato, que es el miedo. Hay que mencionar que algunos teóricos como Todorov niegan que está emoción sea indispensable para generar lo fantástico, aunque sí que podemos observar que toda obra fantástica provoca inquietud en el receptor. En el arte fantástico los monstruos representan los deseos

²⁹ ROAS, David. Op. Cit., p. 84.

inconfesables y el horror que el artista experimenta, los representa a modo de liberación, para concienciar al espectador que son miedos colectivos, que nos pueden amenazar a todos ya que escapan al límite de la razón. En el siglo XIX tal como mencionamos antes lo fantástico centraba su interés en lo monstruoso, lo horripilante y lo macabro. Autores tales como Edgar Allan Poe, Hoffman, Maupassant o Lovecraft por nombrar unos pocos, son los más representativos en crear relatos fantásticos en donde se experimenta el miedo y la inquietud al tomar contacto con su obra.

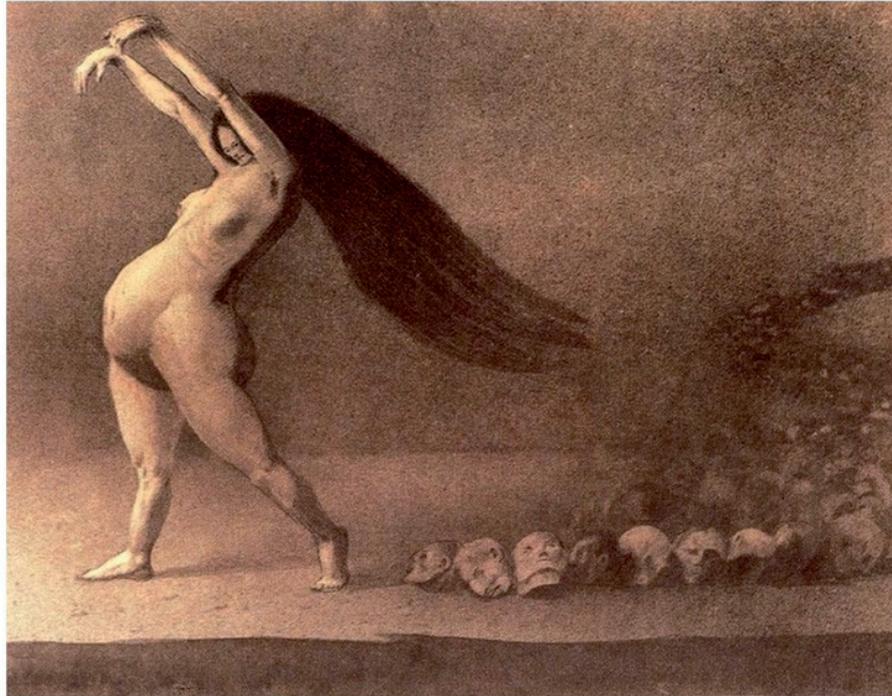


Fig. 22, Alfred Kubin, *Unser Aller Mutter*, 1901-1902, Pluma y tinta sobre papel, 28 x 39 cm.

Este miedo se nos presenta desde el siglo XIX hasta el presente en las manifestaciones artísticas, persiguen anular la concepción que tenemos de la realidad e inquietar al espectador. “Quizá la diferencia esencial entre lo fantástico del siglo XIX y lo fantástico contemporáneo podría expresarse de este modo: lo que caracteriza a este último es la irrupción de lo anormal en un mundo en apariencia normal, pero no para demostrar la evidencia de lo sobrenatural, sino para postular la posible anormalidad de la realidad, para revelar que nuestro mundo no funciona como creíamos”³⁰.

³⁰ *Ibidem*, p. 107.

1.7. El imaginario fantástico

Una vez explicado el arte fantástico centramos nuestro interés en los imaginarios, Destacaremos aquellos que han surgido en la literatura, el cine o en las artes plásticas y que producen el efecto de lo fantástico. Haremos un repaso de cómo se crean y debido a que surgen estos imaginarios fantásticos. Acabaremos este capítulo con los imaginarios creados por H.P. Lovecraft y J.R.R. Tolkien, dos figuras imprescindibles del ámbito de lo fantástico que nos proporcionan la oportunidad de explicar distintos conceptos que aparecen en nuestro discurso artístico.

Los expertos afirman que la *imaginación* o *phantasia*, es la facultad que se sitúa entre el sentir (sentido común) y el pensar (intelecto) de cada individuo, constituye la facultad gracias a la cual reorganizamos la simple percepción de las cosas en forma de imágenes, debido a esto no puede ser tomado como algo verdadero, las experiencias muestran que la percepción de la realidad es distinta en cada persona y lo que es verdad para algunos individuos puede llegar a ser falso para otros. “A juzgar por las observaciones freudianas, se diría que la existencia cotidiana posee un carácter exquisitamente individual, o que sólo se vive y se percibe en el interior de la experiencia individual”³¹.

A través de la imaginación se crea una segunda realidad, un mundo fantástico, un *espacio simbólico* que nos introducen el imaginario ligado a las sensaciones y sentimientos que podemos llegar a percibir de la realidad establecida por la sociedad, “el imaginario puede entenderse como una especie de retícula a través de la cual contemplamos las cosas; y son los elementos que componen esta retícula los que nos sugieren el modo de reconocer, seleccionar, acoger, descartar, juzgar cada fenómeno o, en otras palabras formar una imagen”³².

³¹ VITTA, Maurizio. *El sistema de las imágenes. Estética de las representaciones cotidianas*. Barcelona, Paidós, 2003, p. 75.

³² *Ibidem*, p. 67.

El imaginario hace posible la distorsión y la alteración de la dicha realidad establecida, el ser humano al ser soñador introduce lo fantástico o lo ficcional a su vida cotidiana, para poder así buscar solución a sus carencias y por lo tanto se puede decir que la imaginación es la esencia más íntima de la vida del ser humano. “Lo imaginario es un germen instituyente e inacabado de formas de expresión cultural en las que el hombre crea posibilidades de realidad y amplifica su existencia social”³³.



Fig. 23, Kekai Kotaki, *Sin Título*, 2012, Pintura digital.

A finales del siglo XIX el filósofo Henri Bergson planteó que la imaginación era necesaria para el ser humano, según el filósofo francés es una reacción frente a lo impredecible, a la incertidumbre y a la inseguridad. “Bergson planteará, por primera vez en el decurso de la filosofía occidental, cómo la imaginación es el resorte que impulsa lo que él llama una “función fabuladora”, absolutamente necesaria para la pervivencia de la vida”³⁴.

Gaston Bachelard otro filósofo francés afirmó que la imaginación le posibilita al ser humano una ensoñación en la que se sobrepasan los límites de la realidad establecida, incorporándola a la experiencia humana y eliminando así sus barreras.

³³ CARRETERO PASÍN, Angel Enrique. “Imaginario y utopías”. En: *Athenea Digital. Revista de pensamiento e investigación social*. Nº 7, 2005, p. 56.

³⁴ *Ibíd*em, p. 42.

La capacidad imaginativa ayuda a la creación del imaginario fantástico, nacido de la percepción sensorial, en donde el artista construye gracias a la imaginación imágenes nunca antes vistas.

“El uso de la perspectiva en la pintura implica, de hecho, la coincidencia de invención e imitación: la realidad es reproducida con precisión, pero al mismo tiempo según el punto de vista subjetivo del observador, que en cierto sentido “añade” a la exactitud del objeto la belleza contemplada por el sujeto”³⁵.

Los artistas que apoyan su discurso en el género fantástico crean un imaginario, un universo paralelo a raíz de sus inquietudes o deseos, sueños o pesadillas, emociones o sensaciones. Aparece así una visión personal subjetiva que parte del modelo de realidad conocido y genera una realidad subjetiva personal que va más allá de la lógica establecida, mediante la cual se establece un íntimo vínculo con las emociones que surgen en nuestro interior. Freud decía que los sueños son manifestaciones extremadamente importantes de nuestra vida interior, hablaba desde una perspectiva mística del sueño y Jung propuso que los sueños proceden del nivel más profundo del inconsciente colectivo. Los dos creían en la existencia de una serie de símbolos que son comunes para toda la humanidad, y tiene un significado individual para el espectador.

“El hombre es un ser soñador que busca en el ensueño lo que la realidad no le ofrece, para, así, amplificar su horizonte vital y trascender su realidad”³⁶.



Fig. 24, George Federic Watts, *La esperanza*, 1886,
Óleo sobre lienzo, 142, 2 x 111, 8 cm.

³⁵ ECO, Umberto. Op. Cit., p. 180.

³⁶ CARRETERO PASÍN, Angel Enrique. “Imaginario y utopías”. En: *Athenea Digital. Revista de pensamiento e investigación social*. Nº 7, 2005, p. 42.

Las primeras interpretaciones maravillosas o fantásticas surgieron antiguamente a manos del ser humano para intentar entender lo misterioso o lo extraño y así contrarrestar el miedo a lo desconocido que le rodeaba. Estas interpretaciones se convirtieron en textos folclóricos, textos sagrados, mitos, leyendas o novelas y a raíz de estos surgieron de la imaginación los primeros seres fantásticos tales como los monstruos, las hadas, las bestias o los espíritus.

“Los antiguos griegos llamaban mitos (*mythoi* que significaba simplemente palabras), historias producidas por la imaginación popular, relatos de prodigios o maravillas que escondían cierto significado profundo y edificante, o constituían una elaboración vaga y al mismo tiempo grandiosa de algunas creencias fundamentales”³⁷.

El conjunto de imaginarios fantásticos que nos han llegado a lo largo de la historia proceden de distintas disciplinas artísticas. Centramos nuestro interés en los imaginarios surgidos en la literatura, pintura, ilustración y en el cine, son distintos campos artísticos vinculados entre sí y estudiados por nosotros a lo largo de nuestra formación académica. Hacemos referencias a los imaginarios fantásticos surgidos en Europa que nos son más cercanos debido a nuestra procedencia y tradición.

Los relatos formaron la base de la mitología, ya sea la griega, la romana, la germánica o la celta y eran producto de la imaginación y no tanto de la razón o de la memoria, eran una aplicación de la fantasía a las experiencias vividas.

Dependiendo de sus características algunos imaginarios recibieron el nombre de mitos, en donde su objetivo era explicar un objeto o un acontecimiento que parecía maravilloso, y luego estaban los relatos históricos que hacían referencia a los hechos sucedidos, estos últimos relatos encarnaban los valores y los conceptos importantes para el ser humano en forma de ficción.

Estos relatos empezaron a formar un imaginario popular que con el paso del tiempo se fue alterando, dependiendo de las necesidades que surgían en la sociedad, de las creencias populares pobladas de dioses y demonios cambiaron a mostrar los miedos que surgían en el interior del ser humano en forma de monstruos tales como el vampiro, el hombre-lobo, los espectros, las hadas o los fantasmas.

Se empezaron a crear relatos de distintos géneros, algunos mostraban más interés por lo maravilloso y lo mágico con elementos fabulosos, otros se centraban en lo cotidiano, de aspecto más realista y servían como vía de escape en respuesta a lo irracional o inquietante de la realidad y que no tenía ninguna explicación razonable.

³⁷ MOLINA FOIX, Juan Antonio. “El imaginario europeo”. En: *Europa Imaginaria. Cinco miradas sobre lo fantástico en el viejo continente*. Madrid, Valdemar, 2006, p. 11.



Fig. 25, Brian Froud, *Trolls*, 2012.

Podemos ver como todo esto en el siglo XVIII lleva a la aparición de la novela gótica inglesa que centra su interés en lo sobrenatural, siniestro, morboso o macabro a diferencia de los relatos románticos de la misma época en los que aparecían elfos, hadas, duendes u otras criaturas elementales de carácter más fantasioso e irreal. Otro género que se creó más tarde en el siglo XIX es el de la ciencia ficción, relatos fantásticos que hacen alusión a la ciencia, tales como las exploraciones de los espacios desconocidos e inalcanzables, extrañas criaturas de otros lugares u otras dimensiones, robots o androides.

Las artes gráficas y el cine son dos medios artísticos que se caracterizan por crear estos imaginarios en imágenes, dieron forma visual a algo que hasta ahora solo se podría encontrar en los textos que se relataba con palabras.

En el terreno de las artes plásticas encontramos muchos artistas que generan su discurso artístico mediante lo fantástico, tales como Alfred Kubin, Gustave Doré, Salvador Dalí, Brian Froud, Dave McKean o Moebius pero centramos nuestro interés en H.R. Giger, importante referente del arte fantástico, creador de un imaginario lleno de monstruos que son una fusión perfecta de la carne y el metal, plasmados de manera impecable y con un gran impacto visual en el espectador. Otro referente artístico destacado será John Howe por su sensibilidad al realizar las ilustraciones, la ambientación naturalista y su imaginario personal lleno de criaturas terrestres entre las cuales destacan los dragones. Los artistas plásticos han generado un imaginario lleno de imágenes de hadas, dragones, elfos, magos, demonios, paisajes míticos, ambientaciones surreales u otros símbolos de leyendas y mitologías.

En el siglo XX, en Europa los imaginarios fantásticos se dieron a conocer gracias a movimientos artísticos como el surrealismo o la Escuela de Viena del realismo fantástico. La difusión del arte fantástico de la época se hacía sobre todo en los cómics, en el diseño de portadas de discos y carteles y en las ilustraciones de libros y portadas y en las revistas underground. Algunos de los artistas que han ejercido una enorme influencia gracias a sus publicaciones en revistas han sido Moebius, Enki Bilal, H.R. Giger, Milo Manara, Luis Royo y Segrelles entre otros tantos.

El cine toma sus referencias sobretodo de los textos literarios pero también de otras disciplinas artísticas tales como la pintura, el diseño, la fotografía, la arquitectura o la ilustración, podremos destacar aquí la influencia de los dibujos de Brian Froud, los cómics de Moebius, las ilustraciones de Dave McKean y John Howe o los monstruos de H.R: Giger.

El cine es el medio que mejor ha llegado a resolver visualmente estos imaginarios, consigue transmitir la sensación de veracidad al espectador sobre lo que ve. Muchos artistas han colaborado en la creación de los imaginarios en el cine, expandiendo las fronteras de lo fantástico, colaborando así en su enriquecimiento y dar a conocer este género artístico tan rico en facetas y posibilidades en donde se le hace al espectador reflexionar sobre el ser humano y el mundo en el que vive. “De lo que no hay duda es que el fantástico, en sus diferentes manifestaciones ya sea la ciencia ficción, el realismo mágico, la psicodelia, el horror, la fantasía épica o el neosurrealismo, es de gran importancia para la cultura contemporánea”³⁸.

El cine fantástico de terror centra su interés en explorar los imaginarios que tratan la condición humana, lo siniestro y lo profundo, lo tabú y lo secreto que se esconde en el interior del ser humano. Estos conceptos son representados en el cine mediante espacios interiores (mansiones, casas, habitaciones) que encarnan el interior del ser humano, espacios exteriores como la ciudad juegan con el concepto de lo interior-exterior e incluso vemos imágenes explícitas de criaturas fantásticas que conectan con la psique humana tales como los monstruos.

La película *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982) merece ser mencionada en este apartado de los imaginarios por el mundo ficticio que nos enseña, un mundo que se asemeja al nuestro, pero retrofuturista. La intención de Ridley Scott fue crear un mundo que podía ser el futuro de nuestro presente y lo consiguió, ya que en ese

³⁸ ARENAS, Carlos. “Imágenes”. En: *Europa Imaginaria. Cinco miradas sobre lo fantástico en el viejo continente*. Madrid, Valdemar, 2006, p. 152.

mundo podemos observar grandes similitudes con las ciudades del final del siglo XX. Esta película apareció cuando se afirmó la Era Postmoderna, que marcaba las expectativas del presente y del futuro.

“Era de incertidumbres, de narrativas discordantes, de relativismo moral, social e histórico. Época sin épocas. Escenarios de simultaneidad y la simulación. De la realidad virtual y la virtualidad real. Del aislamiento y la comunicación de masas. De la inmediatez y la finitud. Geografía de mapas que sustituyen al territorio y territorios que se resisten a cartografías. De guerras religiosas y muerte de los dioses. De corrección política y política incorrecta. De interpretaciones particulares y verdades absolutas. De verdades relativas y mentiras arriesgadas. Todo ello fue profetizado por la estética y la narrativa de la inminencia del futuro en el presente, que caracteriza gran parte del mejor cine europeo fantástico y ciencia ficción”³⁹.



Fig. 26, Joan Castejón, *Evolució de l'home*, 1970, Cera sobre papel, 50 x 70 cm.

De vuelta a la literatura fantástica algunos autores que más destacan serían E.T.A Hoffman, Edgar Allan Poe, Guy de Maupassant, Bécquer y Goethe por nombrar algunos de los muchos que conocemos. En la literatura fantástica de terror se podría decir que Lovecraft es su máximo representante, gran escritor que ha sabido describir

³⁹ PALACIOS, Jesús. “Tiempos”. En: *Europa Imaginaria. Cinco miradas sobre lo fantástico en el viejo continente*. Madrid, Valdemar, 2006, pp. 106-107.

en sus relatos de una forma impecable lo que es imposible e inimaginable. En su obra plasma los miedos más profundos transformados en monstruos, con estas criaturas aporó una mitología propia, su mayor logro fue crear a uno de los monstruos que más miedo ha producido en los receptores, Cthulhu, recogido en *Los mitos de Cthulhu*. Otro escritor de nuestro interés es Tolkien por sus cuentos de fantasía maravillosa, sobre todo nos interesa por la ambientación y el optimismo que rodea este mundo en donde predomina la naturaleza que es el tema de interés de nuestra obra personal, aunque las criaturas como los elfos, orcos o los enanos se descartan, pero es interesante el imaginario creado en sus cuentos y en sus poemas.



Fig. 27, Eugene Grasset, *Three Women with Three Wolves*, 1900,
Acuarela con reflejos dorados, 31, 5 x 24 cm.

1.7.1. H. P. Lovecraft

Howard Phillips Lovecraft nacido en 1890 ha sabido revelar la vida interior de las pesadillas con un estilo impecable que antes solo lo había hecho Edgar Allan Poe nos muestra en sus relatos un mundo de pesadillas que atormenta al ser humano en donde el horror a lo desconocido le lleva a al delirio y a la locura.

Cazador de sueños pero sobretodo su inspiración eran las pesadillas, vivió exiliado en su mundo interior, en un principio se interesó por el mundo onírico de los sueños, vivía para los sueños, en donde nos muestra una ilusión por la aventura.

“Lovecraft se embarcó en un viaje sin retorno hacia una nueva dimensión: el miedo cósmico, el “terror de los espacios infinitos”, que estremecía a Pascal. Su deslumbrante visión fantástica alumbró un universo totalmente autónomo mediante el cual la imaginación lograba acceder a regiones donde hasta entonces nadie había osado aventurarse, demostrando que los sueños constituyen una puerta de entrada a otras dimensiones más allá de la cuarta, inalcanzables para los seres humanos”⁴⁰.

Lovecraft es tomado como referente literario para nuestro trabajo por su temática en donde se centra en los sueños y los miedos que nos invaden y gracias a los cual da vida a sus criaturas a través de un lenguaje propio e inconfundible y así nos ofrece un imaginario único en la literatura fantástica. “La emoción más antigua y más intensa de la humanidad es el miedo, y el más antiguo y más intenso de los miedos es el miedo a lo desconocido”⁴¹.

En sus relatos encontramos un vocabulario anticuado y una ortografía en desuso junto a al uso excesivo de extraños adjetivos y algunos intentos de transcribir dialectos pero de forma inexacta. Mediante lo fantástico y lo terrorífico Lovecraft nos introduce en una historia en donde nos muestra sus miedos más profundos.

⁴⁰ MOLINA FOIX, Juan Antonio (ed.). “Obstinado soñador”. En: *Narrativa completa. Vol. I. H.P. Lovecraft*. 3ª Edición, trad. VV.AA., Madrid, Valdemar, 2007, p.12.

⁴¹ LOVECRAFT, Howard Phillips. *El horror en la literatura*. Madrid, Alianza, 1989, p. 7.

El *Necronomicón* es un grimorio ficticio escrito por el autor, fusiona el ocultismo y la mitología en donde predomina la nigromancia, encontramos rituales antiguos y oscuras criaturas antiguas del cosmos, ha inspirado a muchos artistas entre los que destaca H.R. Giger que publicó un libro ilustrado llamado *H.R. Giger's Necronomicon* (1977) en honor a Lovecraft. En definitiva es un libro inventado en donde lo ficticio y lo real se fusiona para formar una de las obras que más ha influido en el espectador interesado en lo siniestro y oculto del universo.



Fig. 28, Paul Carrick, *Lovecraft portrait 3*, Acrílico y pintura digital.

Abandono las historias mágicas o legendarias propias de los góticos para escribir cuentos en donde los terrores del alma, las enfermedades, las perversidades y la decadencia serían su punto de interés. Dejó visible en estos relatos sus propias fobias y sus temores infantiles, el lector se sumerge en una lectura en donde Lovecraft expone sus mayores miedos, como el sueño, la muerte, el fin de los días o a los fenómenos meteóricos inexplicables, su obra fue llamada *cuento materialista de miedo* y ejerció una enorme influencia en la ciencia-ficción moderna. Lovecraft consigue con su obra que el terror se desplace del plano físico al mental, del consciente al inconsciente y se convierte en terror cósmico.

Las criaturas que nos encontramos en los textos de Lovecraft suelen ser o bien híbridos semihumanos o seres extraterrestres, extradimensionales, grotescos e indestructibles de dimensiones colosales que infunden locura a sus víctimas y forman un bestiario imaginario nacido de sus sueños. Llamó a sus primeras criaturas *noctívagos demacrados* y eran seres que carecían de inteligencia, nacidas de sus sueños en la infancia e inspiradas en los recuerdos que tenía de los dibujos de

Gustave Doré. Los viajes imaginarios que Lovecraft realizaba en los mundos de los sueños eran su método de escape de la realidad que los traducía en espacios para una experiencia transformadora y el propio descubrimiento personal.

Los relatos enseñan su punto de vista sobre la realidad y los sueños, siempre con un cierto toque de paranoia pero conservando siempre el rigor científico y la lógica. Lovecraft sabía muy bien que mediante el sueño se asimila el conocimiento consciente y la experiencia más profunda en donde se encuentran nuestros instintos con el fin de encontrarnos a nosotros mismos.

Construye en sus relatos ciudades soñadas para ser vistas y no habitadas, empiezan siendo bellas para luego convertirse en un espacio inquietante y distante, la alucinación cambia a delirio.

Lovecraft nació en la Nueva Inglaterra fue un escritor inspirado, original y extraño sus temas de interés eran los sueños, los miedos y el terror a la desintegración física, en su época tuvo una fría acogida crítica y comercial al igual que Edgar Allan Poe. Vivió una infancia bastante traumática influenciada por la figura femenina de su madre ya que su padre falleció cuando él tenía poca edad. Lovecraft destacó por su prodigiosa memoria, su interés por la cultura clásica, la poesía, la ciencia y poseía un amplio conocimiento de las lenguas extrañas.

Su estilo destaca por las excentricidades personales expuestas en los relatos, por su arcaísmo y su insólito comportamiento sexual reprimido, debido a la educación recibida por parte de su madre.

Ya desde su infancia sufría a causa de sus pesadillas y de sus sueños violentos que alimentaron buena parte de su obra. Debido a esto dio luz a su alter ego que se llamó Randolph Carter en donde este personaje soñador se sumerge en aventuras oníricas.

Edgar Allan Poe y sus relatos ha sido una de las grandes fuentes de inspiración en los relatos de Lovecraft. "Cuando escribo relatos, Edgar Allan Poe es mi modelo. (...) Probablemente Poe me ha influido más que cualquier otro escritor"⁴².

Admiraba en este escritor su sentido de lo spectral, lo morboso y lo horrible lo que le convertía en un gran conocedor de las "verdaderas fuentes del terror"⁴³.

Su influencia se observa en los relatos de la primera época de Lovecraft, unos relatos dominados por los terrores macabros y ambientados en Nueva Inglaterra, estos relatos

⁴² *Ibidem*, p. 17.

⁴³ *Ibidem*, p. 18.

formaran parte de la etapa realista del autor, junto a los Mitos de Cthulhu.

El Lord Dunsany, era un aristócrata irlandés, figura representativa en la literatura de fantasía heroica, fue una influencia fuerte en los primeros relatos de Lovecraft. Resultó ser pariente lejano del escritor y representaba todo lo que él quería, totalmente opuesto en cuanto a personalidad pero con un gran poder de ensoñación, siendo esto lo que despertaba el interés en Lovecraft. Escribió varios relatos entre los años 1917 y 1921 en donde se observa la utilización del lenguaje dunsaniano, una expresión llamativa en donde usaba majestuosamente la repetición de palabras en una frase y con referencias religiosas.

Arthur Llewellyn Machen, escritor de relatos de terror fantástico le mostró a Lovecraft el sentido mágico, sobrenatural y místico de la realidad. Compartieron las mismas inquietudes y el interés por el mismo tema, Juan Molina Foix afirma que les unía “la pervivencia de las fuerzas del pasado”⁴⁴. Machen mostraba una atracción por el mundo mágico de las tradiciones, tales como los mitos celtas, romanos o medievales y sentía gran fascinación por el misticismo, el paganismo y el ocultismo. Su influencia en Lovecraft fue esencial para acercarlo al horror sobrenatural moderno en donde el relato se sitúa en un espacio presente de la época pero que esconde terroríficos miedos del pasado que salen a la luz.



Fig. 29, John Coulthart, *The Call of Cthulhu: R'lyeh spread*, 1988, Tinta sobre papel.

Debido a Algernon Henry Blackwood tomo conciencia de las extrañas criaturas espirituales que viven en el cosmos y han sobrevivido desde los tiempos pasados. En el relato *La llamada de Cthulhu*, Lovecraft usa una cita de Blackwood a modo de introducción y justificación en su relato del origen extraterrestre de sus monstruos.

William Hope Hodgson, pionero del terror moderno y la ciencia ficción, influyó en la obra de Lovecraft, en sus relatos recrea dramas cósmicas con mundos en ruinas en donde los últimos seres humanos hacen frente a las fuerzas que nacen de los abismos

⁴⁴ *Ibíd.*, p. 24.



Fig. 30, Gwabryel, *Cthulhu*.

del mundo. Su influencia en Lovecraft la vemos a través del terror cósmico y de los seres anfibios, asociados a las profundidades abismales del universo. El miedo es provocado por las fuerzas incomprensibles que toman formas semihumanas, híbridas y que surgen del infinito de los espacios interestelares. El monstruo Cthulhu, es el máximo representante de la influencia de Hodgson en Lovecraft, en donde esta bestia extraterrestre que descansa en el mar y lleva en la Tierra mucho antes que los hombres espera su liberación para volver a gobernar el mundo y aniquilar al ser humano.

Otro gran escritor admirado por Lovecraft es el escritor británico Montague Rhodes James. Cultivó el relato de fantasmas, un gran maestro del terror que planteó el cuento desde un punto de vista mucho más cotidiano, más cercano al receptor, según él había que crear un escenario más moderno y conocido, en donde se produce una aparición malévolas y evitar la terminología del ocultismo y la pseudociencia. Las criaturas de James son manifestaciones extravagantes entre la bestia y el hombre que proceden del infierno que las sitúa en una atmósfera envolvente y opresiva.

Lovecraft en su ensayo *In Defence of Dagon* (1921) establece tres tipos de literatura: romántica, realista e imaginativa. Juan Antonio Molina Foix escribe: “Según él, “un cuento, aunque sea extraño, debe ser plausible, excepto en los pasajes en los que esté implicado un elemento sobrenatural”. Aunque no niega que toda ficción es deliberadamente irreal, considera que “la fantasía es algo completamente diferente. Se trata de un arte basado en la vida imaginativa de la mente humana francamente reconocida como tal; y a su manera tan natural y científico, tan verdaderamente emparentado con los procesos psicológicos naturales (aunque sean poco corrientes y sutiles) como el más crudo realismo fotográfico”⁴⁵.

⁴⁵ *Ibidem*, p. 29.

Lovecraft ubica la ficción sobrenatural en la categoría de la literatura imaginativa que solo es posible en una época en donde la sociedad ha dejado de creer colectivamente en lo sobrenatural pero conserva el instinto primitivo con el que se llega a creer en lo imposible pero de una manera singular. Afirma que para que el relato resulte efectivo hay que tomar la realidad como punto de referencia y aparte de la representación realista del espacio se le debe dar importancia al tiempo, elemento que considera como “la cosa más profunda, dramática, espantosa y terrible del universo”⁴⁶. A consecuencia de esto vemos como muchos de sus personajes son vencidos por el tiempo y descubren que están emparentados genéticamente con los monstruos del antepasado.



Fig. 31, Toren MacBin Atkinson, *Cthulhu*.

Lovecraft a lo largo de su trayectoria ha generado una verdadera colección de relatos inspirados en sus propios miedos, ya sean del pasado o futuro o hablen de la mutación degenerativa, el bestialismo, el mestizaje, la decadencia, la regresión y el racismo. Vemos que sus relatos cuentan con muy pocos personajes, suelen limitarse al narrador

⁴⁶ *Ibidem*, p. 30.

y algún otro personaje, en donde las mujeres parecen no existir, ya que muy pocas veces aparecen. Debido a los avances científicos Lovecraft nos muestra un ser humano que es insignificante e impotente frente a los peligros que le esperan.

Su personaje principal suele ser hipersensible, solitario, un poco desequilibrado, ridículo, con bastante imaginación pero poca energía, muestra mucha pasividad ante los acontecimientos del relato y una vez visto que no puede hacer nada, enloquece o pierde el conocimiento. Las aventuras de sus relatos son el enfrentamiento del interior con la propia imagen que rompe los tabús y hace surgir a los monstruos.

En su época Lovecraft no era muy conocido pero gracias a las amistades que mantenía con otros escritores por correspondencia se formó el *Círculo de Lovecraft*, los esfuerzos de estos escritores evitaron que Lovecraft cayera en el olvido y dieron a conocer sus relatos. Su trabajo ha sido agrupado en tres categorías: *Historias macabras* (1905-1920), *Historias del ciclo del sueño* (1920-1927) y *Los mitos de Cthulhu* (1925-1935).

Vincent Starrett afirma, “el propio Lovecraft fue su más fantástica creación”⁴⁷.



Fig. 32, Jeff Remmer, *Dagon*.

⁴⁷ *Ibidem*, p. 32.

1.7.2. J.R. R. Tolkien



Fig. 33, J.R.R Tolkien, *El bosque negro*, Tinta sobre papel.

En este apartado hablaremos del imaginario creado por John Ronald Reuel Tolkien, hablaremos de las características literarias que se pueden apreciar en sus dos obras literarias más conocidas *El Hobbit* y *El Señor de los Anillos*. Su obra está compuesta por cuentos maravillosos. A Tolkien la vida le parecía extraordinaria y desde pequeño le gustaba explorar los rincones y los lugares cercanos al bosque en los sitios que vivía, estos lugares le inspiraron en algunos paisajes en sus obras. Sentía gran interés por la botánica, le gustaba mirar y sentir las plantas debido a las enseñanzas de su madre y disfrutaba dibujando paisajes y árboles.

Estudió filología comparada en el Exeter College de Oxford mostraba interés por distintas lenguas, tales como el finés, latín, griego, español y creó un idioma personal que llamaría *Quenya* o *élfico*. Después de regresar del frente aceptó un puesto de trabajo en el equipo de Oxford English Dictionary y en 1920 fue nombrado profesor de lengua inglesa en la Universidad de Leeds al igual que el mismo año publicó un texto académico importante bajo el título de *A Middle English Vocabulary*, que le convirtió en uno de los filólogos más importantes de su tiempo. Poco después fue nombrado Rawlinson and Bosworth Professor en Oxford, en donde mantuvo la cátedra hasta 1945 cuando fue nombrado Merton Professor de lengua y literatura inglesa en Oxford y donde estuvo hasta su retiro en 1959. Junto a C.S. Lewis formó parte de un grupo literario de debate llamado *Inklings*.

El Hobbit que fue escrito para sus hijos en 1937, en 1954 -1955 lo publicaron junto a *El Señor de los Anillos* en tres volúmenes.



Fig. 34, J.R.R Tolkien, *Rivendel*, Acuarela sobre papel.

Su atracción por la lengua y la literatura medieval nació gracias a su afición por la lectura, en donde a una temprana edad ya leía las historias de *Beowulf*, varias sagas islandesas y grandes poemas mitológicos y heroicos como *Elder Edda*.

Estudió y leyó todo el corpus de las primeras lenguas y literaturas germánicas, después de lo cual se especializó en inglés antiguo, noruego antiguo y el dialecto del inglés medio de los Midlands occidentales, siendo esta última una de sus especialidades académicas.

Ya en la adolescencia creó con dos de sus primos una lengua inventado llamado *Animalico*, una lengua de gran complejidad. Aparte del interés por los cuentos y la poesía Tolkien tenía conocimientos sobre la pintura, el dibujo y la caligrafía.

La mitología de Tolkien es consecuencia de sus lenguas inventadas al pensar que para ser reales necesitaban ser habladas, llamó Arda a su mundo inventado que forma parte de Eä (el nombre del universo creado por Tolkien), en donde incluye los continentes de la Tierra Media y Aman, que pobló de elfos, enanos, orcos y también seres humanos y sus dos lenguas élficas, el gnómnico y el quenya formaron parte de una historia imaginaria. La creación del mundo imaginario de Tolkien la encontramos en su libro *El Silmarillion*, en donde podemos observar como el nacimiento de este mundo ficticio es bastante parecido a la creación del mundo real.

El viaje de Earendel la Estrella de la Tarde fue el primer poema de su mitología inventada en el año 1914 después le siguieron muchos más poemas en los siguientes años.

Tolkien empezó a escribir para niños, sobretodo traslado a papel cuentos que les contaba a sus hijos antes de dormir. El libro de *El Hobbit* fusiona la poesía, la obra gráfica, en donde nos encontramos con algunas ilustraciones del propio Tolkien y su sencillo estilo de escritura al ser dirigido a los niños, en la obra se observan las influencias de los cuentos de hadas de los hermanos Grimm o de Andrew Lang, de la mitología y de las obras de William Morris y Geroge Macdonald entre otros.



Fig. 35, J.R.R. Tolkien, *Bilbo se despertó con el sol temprano en sus ojos*, Acuarela sobre papel.

En una carta Tolkien afirma que para crear a los hobbits se inspiró inconscientemente en el libro *The Marvellous Land of Snergs* de E. A. Wyke-Smith. El mundo mágico del libro *El Hobbit* se sitúa en una época entre “la edad de las hadas y el dominio del hombre”⁴⁸, en donde nos encontramos ante una aventura que transcurre en el viaje de nuestro héroe en un mundo lleno de criaturas maravillosas como elfos, trasgos, orcos, trolls, enanos, dragones y hobbits.

El libro tuvo buena acogida entre los críticos ya que Tolkien sabía captar muy bien la esencia de la mitología con una ambientación que sería maravillosa y mágica junto a un sereno humor.

⁴⁸ TOLKIEN, J.R.R., ANDERSON, Douglas A. (ed.) *El hobbit anotado*. Barcelona, Minotauro, 2006, p. 13.

“Esta es realmente una historia de hadas, con la ambientación indudable del país de las hadas”⁴⁹, afirmaba Cowling. Anne T. Eaton afirmó sobre el libro: “Este es uno de los más frescamente originales y deliciosamente imaginativos libros infantiles que han aparecido en mucho tiempo... (Hay) bosques que recuerdan los de los relatos en prosa de William Morris. Como los países de Morris, las Tierras Ásperas es el País de las Hadas, aunque tiene una cualidad terrena, el aroma de los árboles, lluvias torrenciales y el olor a hogueras... Las canciones de enanos y elfos son verdadera poesía, y como el autor tiene la suficiente fortuna de ser capaz de hacer sus propios dibujos, las ilustraciones son compañeras perfectas del texto.”⁵⁰

En sus cuentos vemos reflejadas sus costumbres, como su afición al te, los viajes a Suiza los traslada en el mundo imaginario de sus cuentos al igual que a las experiencias vividas. También vemos reflejados en sus cuentos sus convicciones religiosas, su disgusto hacía la guerra y su gusto por la naturaleza. Debido al gran respecto hacia la naturaleza, sentía rechazo en cuanto a los efectos colaterales de la industrialización que devora el paisaje rural, siendo esto un punto en común con nuestra obra.

Su obra literaria fue calificada de original e imaginativa en donde se mezcla la prosa y la poesía y en donde las palabras extrañamente construidas dan vida a un mundo mágico creado para los niños.



Fig. 36, J.R.R. Tolkien, *Los trolls*.

⁴⁹ *Ibidem*, p. 19.

⁵⁰ *Ibidem*, p. 20.

2. Referentes artísticos

2.1. H.R. Giger

H.R. Giger es un artista suizo contemporáneo conocido por ser el creador del monstruo de *Alien* (Ridley Scott, 1979). Artista polifacético, visionario, creador de una obra que produce un gran impacto visual en el espectador, se le conoce por sus diseños para el cine, pero también por sus dibujos, pinturas al aerógrafo, esculturas, diseños de carteles, posters y portadas de discos y por algunos diseños de los espacios arquitectónicos. Es uno de los artistas más conocidos en las últimas décadas, representativo del arte fantástico, en su obra vemos los miedos y las preocupaciones de nuestra época, en donde la sociedad está en constante cambio o transformación, y el proceso tecnológico está muy desarrollado. La temática de lo siniestro y lo gótico más el tratamiento estético de su obra le llevan a ser uno de los iconos más populares, por distintos sectores e influenciar en varias manifestaciones culturales tales como el cine, el diseño, la música e incluso en la literatura.

Su obra posee la esencia del arte que ha estado presente en todas las épocas, nace de lo visionario, lo onírico y lo imaginario, su abanico temático aborda las inquietudes del ser moderno como la simbiosis con la máquina, la destrucción de la naturaleza y el existencialismo postmoderno.

Pasó su infancia en Chur, capital de Suiza, y durante su adolescencia desarrolló una imaginación llena de fantasías con lugares misteriosos y personajes grotescos, siendo esto resultado de su afición por la literatura de terror, el escritor estadounidense H.P. Lovecraft le mostró un mundo distinto, poblado de seres desconocidos y espacios inquietantes que describe perfectamente en sus relatos, Giger desarrolla así un gusto por lo mórbido y lo extraño. En 1977 publicó el libro *H.R. Giger's Necronomicon* en



Fig. 37, H.R. Giger, *Biomechanoid*, 1976.

honor a Lovecraft, las imágenes aquí publicadas servirían luego para los diseños realizados en la película de *Alien*, una criatura monstruosa de cabeza fálica con una doble mandíbula eréctil con dientes metálicos.

Su universo creativo al igual que el de Edgar Allan Poe y H.P. Lovecraft se sitúa en la parte oscura, muestra un mundo imaginario caracterizado por lo siniestro, nace de los miedos y los temores más profundos del ser humano.



Fig. 38, H.R. Giger, *Cthulhu Genius*, 1967, Tinta sobre papel sobre madera, 80 x 63 cm.

En 1962 ingresa en la Escuela de Artes y Oficios de Zurich en donde obtiene el diploma de Diseñador industrial y de interiores. Tomó contacto con el mundo del arte mediante la ilustración, publicando los *Niños Atómicos* y la serie *Ein Fressen für den Psychiater*.

En 1967 realizó las obras *Gebärmachine* o *Alpha* y *Astreunucos* que tienen una gran carga crítica frente a la superpoblación, muestra su postura frente a la energía atómica y a la destrucción del medio ambiente.

En la obra muestra su visión particular del mundo en el que vivimos, su realidad, en donde su imaginario nos invita a la reflexión sobre lo que conocemos y nuestro posible futuro. Para la creación de

su arte Giger se nutre básicamente del cine, de la ciencia ficción, del ocultismo y de la literatura de terror.

“Su arte invita a la reflexión y a la meditación: temas contemporáneos y de actualidad como la sobrepoblación, la guerra, los desafíos tecnocientíficos (clonación, maternidad tecnológica, manipulación genética, cyborgs...) o la destrucción del medio ambiente, planean constantemente en su imaginario”⁵¹.

Su artista modelo es Salvador Dalí, pionero del surrealismo, en la obra de los dos artistas observamos que la presencia de lo fantástico es fundamental, junto a

⁵¹ ARENAS, Carlos. “El polifacético arte de H.R. Giger”. En: Catálogo de la exposición *H.R. Giger. Escultura, gráfica i disseny*. Sala d’Exposicions del Rectorat de la Universitat Politècnica de València, Valencia, Editorial de la UPV, 2007, p. 118

elementos insólitos e imaginarios. Vemos por tanto en la obra de Giger una clara influencia del surrealismo, pero también del arte egipcio, el simbolismo o de las pinturas psicodélicas. Otros artistas que influenciaron al artista son El Bosco, Goya y Kubin que mostraban interés por la psique, la muerte, la violencia y la tortura, y al igual que ellos, Giger se detiene en los aspectos más escabrosos de la vida como lo macabro, lo grotesco, lo deforme, lo terrible, lo mórbido o el sexo, pero cuida la belleza y la armonía dentro de su obra.

Artista con una excelente formación intelectual y cultural, conocedor de diversas disciplinas como pueden ser la historia del arte, la filosofía, la medicina, la literatura y el cine. Todos estos conocimientos enriquecen su obra en cuanto al carácter multidisciplinar que Giger ha sabido manejar muy bien para crear así su imaginario.

En 1972 empieza a utilizar de manera autodidacta el aerógrafo que se convertirá en su instrumento por excelencia. Sus obras realizadas con esta técnica configuraron su particular estilo, recargado y sobretodo dotado de un gran realismo. Los temas de interés que resaltan en estos años son la magia, la alquimia, el esoterismo y el erotismo. Se sirvió de los sueños que tenía para crear las criaturas que plasmaba en sus obras plásticas. Algunas de las primeras obras realizadas con esta técnica son *Aleph* (1972), los retratos de *Li (I y II)* o los paisajes (*Landschaft XXXII*), Giger emplea el aerógrafo a mano alzada sin ninguna referencia sobre el papel, dejando así que el azar, lo subconsciente y lo intuitivo formen parte de su proceso creativo a diferencia de cómo se usa normalmente sobre una preparación previa de la composición del dibujo en el papel.



Fig. 39, H.R. Giger, *Li I*, 1974, Acrílico y tinta sobre fotografía, 70 x 97 cm.

Giger cuenta con un estilo propio y único, que el mismo lo ha nombrado como *biomecánico*, donde se centra en la fusión del cuerpo humano con la máquina y viceversa. Lo orgánico se convierte en metal y el metal se convierte en orgánico. En su obra observamos sobre todo la metamorfosis y la transformación en las criaturas representadas. Estas criaturas desconocidas hasta ahora configuran la iconografía gigeresca y estarán presentes en toda su producción artística.

“El interés por indagar en el lado oscuro y misterioso de la realidad, desata su obsesión por temas y problemáticas como el miedo a la sexualidad de la mujer, la maternidad monstruosa, el terror al cuerpo mutilado y al desorden, a la suciedad, a las enfermedades, y a otros miedos atávicos del ser humano. Además Giger amplía el abanico temático al abordar inquietudes modernas como la simbiosis con la máquina, la destrucción de la naturaleza y el existencialismo postmoderno”⁵².

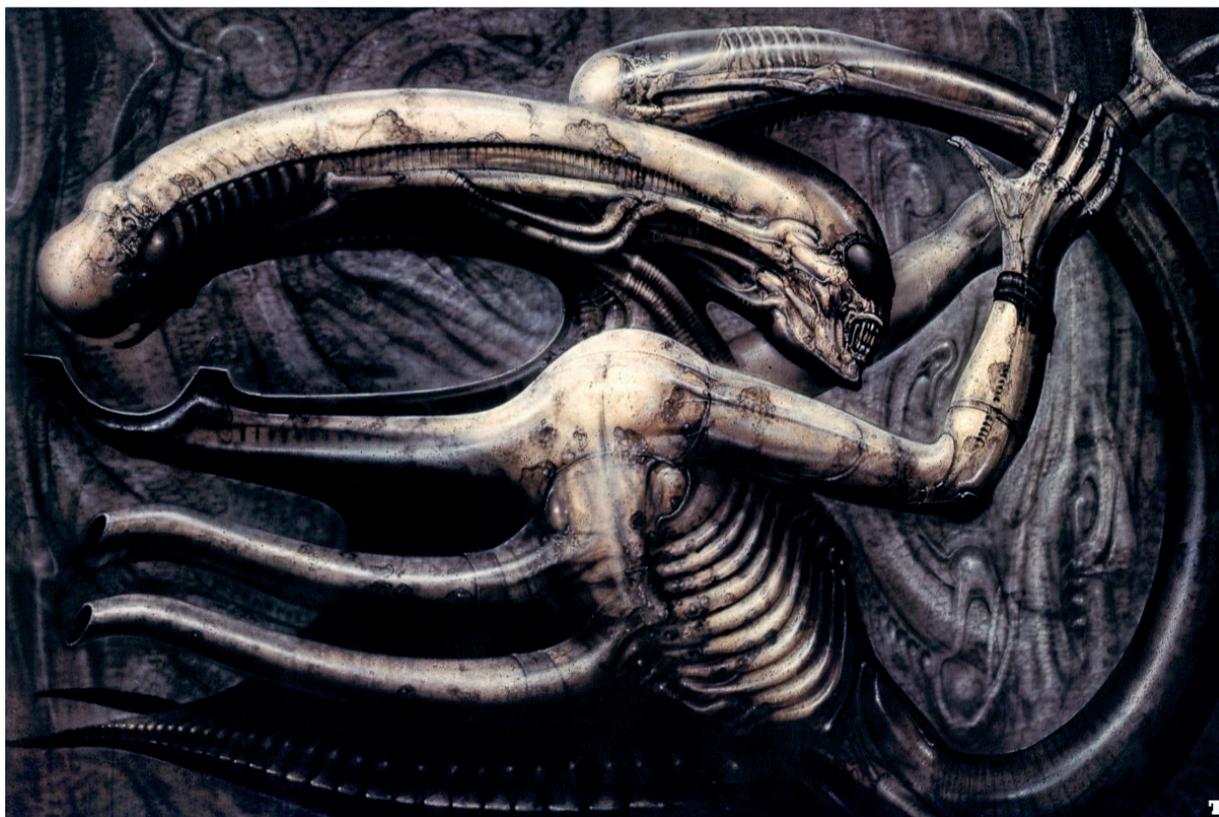


Fig. 40, H.R. Giger, *Necronom IV*, 1976, Acrílico sobre papel sobre madera, 100 x 70 cm.

⁵² ARENAS, Carlos. “El polifacético arte de H.R. Giger”. En: Catálogo de la exposición *H.R. Giger. Escultura, gráfica i disseny*. Sala d’Exposicions del Rectorat de la Universitat Politècnica de València, Valencia, Editorial de la UPV, 2007, p. 123.

En su obra vemos imágenes en donde el horror, el miedo a la castración, el trauma del nacimiento, la claustrofobia, el asco, la degradación física del ser humano debido a los agentes externos y el tiempo predominan como sus miedos más íntimos. Giger pinta sus propias pesadillas ya que así afirma que se libera de la presión que ejercen y desaparecen.

“Sabemos que los sueños son algo más que un simple antojo de la naturaleza, que tanto regeneran la psique humana como pueden convertirse en insufribles pesadillas. También, que son una de las expresiones más creativas del cerebro. Quizá porque las fobias, anhelos y frustraciones generan el material principal que alimenta nuestros sueños, sus seres imaginarios, vengan o no de allí, los consideramos como provenientes de lugares que no conocemos pero sin embargo sentimos próximos, quizás porque cuando mostramos nuestros sueños más ocultos les damos carta de naturaleza pública y los humanizamos”⁵³.

En el campo cinematográfico en 1969 realizó los diseños para el film *Swissmade* y luego en 1975 recibió el encargo de diseñar el aspecto visual del mundo Harkonnen para la película de *Dune* teniendo la total libertad para su desarrollo, pero este proyecto al final fracasó y no se llegó a realizar.

Otra figura predominante en la obra de Giger el cyborg, un ser en el que se fusionan el metal y la carne para ser mejor, un ser híbrido de la naturaleza y la tecnología. En la obra de Giger nos encontramos con un cyborg de naturaleza femenina, como vemos en su obra *Biomecanoide 75* (1975) o *Species* (1995) presentándonos la feminidad fatal, que son imágenes de connotaciones sexuales.

Los monstruos de Giger presentan una gran coherencia anatómica, son creíbles, armoniosos, viven en los mundos de terrores. La figura del monstruo transita los márgenes entre la realidad y la imaginación, es una criatura que quiebra el orden, ya fuera mítico, divino, natural o político. Sus monstruos son metáforas de la maldad y el error de la sociedad existente, mediante estas criaturas explora temas de gran relevancia que afectan a un mundo en donde los avances científicos y el proceso tecnológico desafía las leyes de la naturaleza e ignora las barreras que existen entre el hombre y la máquina.

El monstruo de la película *Alien* se ha convertido en una criatura que no se olvida y

⁵³ PLASENCIA, Carlos. “Acerca de criaturas, prodigios y monstruos en H.R. Giger”. En: Catálogo de la exposición *H.R. Giger. Escultura, gráfica i disseny*. Sala d’Exposicions del Rectorat de la Universitat Politècnica de València, Valencia, Editorial de la UPV, 2007, p. 129.

despierta sentimientos de miedo en nosotros, en donde se nos representa la fusión de distintas criaturas en un solo ser, y alude a una posible evolución de la naturaleza en el depredador perfecto que busca sobrevivir. Este ser monstruoso marco de manera significativa la carrera artística de Giger, su imaginario se empezó a divulgar entre el público. Con la creación de este monstruo cambió el concepto del terror espacial y del miedo a lo desconocido a grandes dimensiones.

También realizó los diseños conceptuales de la película *Alien 3*, pero al igual que en otros proyectos cinematográficos no fueron utilizados para la producción de la película.

En los años 90 se centró en la producción escultórica, en donde se puede observar su imaginario en distintos formatos y medios expresivos, las criaturas de Giger cobran tridimensionalidad gracias a este medio.

Otro proyecto interesante de Giger es su museo en Gruyères. Se inauguró el 20 de junio de 1998 bajo el nombre de *Museo H.R. Giger*. Aquí se reúnen las obras más importantes del artista y también su colección privada sobre arte fantástico. Sus diseños se pueden observar por todo el espacio del museo fusionándose con la estructura arquitectónica encontrándonos así con una atmósfera siniestra e impactante junto a una estética surreal. El 12 de abril de 2003 inauguró el *Giger Bar* con el que completa así el Museo H.R. Giger siguiendo la misma línea estética futurista y surreal.

A Giger se le ha clasificado de artista extravagante que posee una imaginación poderosa que muestra una visión pésima del mundo, llena de deformidades, algunos de los temas centrales de la obra de Giger son el cuerpo humano y su manipulación, su alteración y su destrucción, el mundo del inconsciente al igual que la confrontación de opuestos como el arquetipo de la bella y la bestia, la materia orgánica y viva con la inorgánica y muerta.

“La influencia del arte de Giger es patente en las artes plásticas, fundamentalmente en la pintura y la escultura que siguen las directrices del arte fantástico”⁵⁴.

“Su obra es una continua evolución hacia un modo de reproducción de su subconsciente, de su mundo interior influido por diversas constantes estéticas e iconográficas como son sus obsesiones particulares”⁵⁵

⁵⁴ ARENAS, Carlos. *El mundo de H.R. Giger*. Tesis Doctoral (Dialnet), Valencia, Universitat de Valencia, 2005, p. 568.

⁵⁵ *Ibíd.*, p. 618.

2.1. John Howe

John Howe es un artista canadiense que estudió en la École des Arts Décoratifs de Estrasburgo y que en la actualidad vive en Suiza como ilustrador freelance. Ha publicado ilustraciones para libros y ha realizado diversos diseños conceptuales para el campo cinematográfico. Sus dibujos se vieron influenciados por los dibujos de los hermanos Greg y Tim Hildebrandt.

Es conocido por sus trabajos ilustrativos sobre la obra literaria de J.R.R. Tolkien *El señor de los Anillos* en donde realizó junto a Alan Lee los diseños conceptuales para la trilogía de las películas. En el terreno cinematográfico también colaboró en las adaptaciones visuales de las películas *Las crónicas de Narnia: El león, la bruja y el armario* (2005) de la obra de C.S. Lewis y *El laberinto del fauno* (2006).

Podemos apreciar publicaciones suyas de ilustraciones en libros de fantasía como en *Robin Hobb*, la leyenda de *Beowulf*, en una edición limitada de la novela *Choque de reyes* de George R. R. Martin publicada en 2005 por Meisha Merlin Publishing y en las cartas de *Magic: the Gathering*.



Fig. 41, John Howe, *Bag End*, 1995, 45,8 x 35,9 cm.

Entre sus últimos trabajos esta su colaboración en la adaptación cinematográfica de *El Hobbit*, como diseñador conceptual del mundo de Tolkien junto a Alan Lee. Peter Jackson el director de la película afirma que la obra de Howe es como una imagen que nos muestra un fotograma del cine en la que vemos un momento de la acción.

Posee una capacidad imaginativa que ha sido y es una fuente de inspiración para muchos artistas, construye sus imágenes de fantasía sobre un fundamento de veracidad y nos ofrece imágenes de mundos que nos pueden parecer posibles debido al trato que les ofrece, es un artista enamorado de la historia, siendo así un gran conocedor de muchos periodos tales como el medieval, gótico o el art nouveau. En su obra predominan los temas fantásticos como la mitología y los relatos heroicos, plasmados con una técnica personal, en donde su arte se convierte en experimental y visual. Ilustra en distintas ocasiones las leyendas antiguas o el folklore pero sin esclavizarse a la descripción ofrecida en los textos, dejándose llevar por la imaginación a la hora de realizar las ilustraciones.

Howe representa conceptos que son de una considerable importancia en el arte fantástico, algunos de los aspectos que más nos interesan para nuestro discurso artístico son su particular forma de plasmar los relatos sin el uso de las palabras usando solo elementos figurativos, la conexión que establecen sus imágenes con la psique humana junto con la metodología que sigue para dar veracidad a lo que crea. Analizados estos conceptos la intención es ponerlos en práctica a la hora de ejecutar nuestra obra personal.

Posee una destreza que va mucho más allá de la técnica de un ilustrador, plasma de manera excepcional el drama y la narrativa de la acción del momento debido a la composición que crea los espacios y sitúa a los personajes, al igual que podemos observar que posee un gran sentido de crear la iluminación sin mancha en los dibujos a lápiz y aplica el color como algo total en el cual el tono, la arquitectura y el detalle extremo del dibujo aporta narrativa a sus obras.



Fig. 42, John Howe, *Old Man Willow*, 1989, 64 x 45,5 cm.

Su obra ilustrativa sobretodo está formado por criaturas sobrenaturales como los dragones, con el cual ha creado un imaginario único mediante su estilo personal. Los dragones establecen una interrelación con la psique del ser humano al ser freudianos y junguianos. Howe afirma que los dragones siempre le han resultado fascinantes, ya sea por las exhibiciones que nos han sido ofrecidas a lo largo del tiempo por distintos artistas o por las historias que están representadas en todas partes del mundo sobre estas criaturas, tales como las fuentes que están situadas en el jardín del palacio de Versalles o los mosaicos de hierro en la Casa Vicens de Gaudí en Barcelona. “Como tantas otras cosas que solo existen en nuestra imaginación, son tan profundos y complejos que una ilustración, o mil, nunca bastará para llegar a conocerlos apropiadamente”⁵⁶.

En las ilustraciones de Howe podremos ver un claro predominio del dibujo al cual le añade el color ya sea con el óleo, las acuarelas, las tintas acrílicas o el aerógrafo tradicional sin crear líneas duras haciendo que los colores se mezclen, trabajando de la mancha general del espacio a lo particular de los detalles y sabemos que es bastante común que pinte sobre el fondo húmedo para poder jugar con la pintura. La intención de Howe es dotar sus imágenes de cierto optimismo mediante el uso de una sinfonía cromática entre los colores y las texturas. Aporta un considerable grado de realismo a sus ilustraciones, ya que el artista considera que hace falta cierta fidelidad de los que vemos a la hora de dibujar ya sea fantasía o realidad.

Howe usa mucha documentación a la hora de empezar a dibujar para fomentar así su inspiración, el artista expone que juntar las imágenes de lo que uno ha visto más las referencias que posee son dos recursos que se complementan a la hora de ponerse a realizar la obra.



Fig. 43, John Howe, *The Dark Tower*, 1994, 58,5 x 11,8 cm.

⁵⁶ HOWE, John. *Forjar Dragones*. Barcelona, Timun mas, 2009, p. 126.

“La inspiración hay que alimentarla, no privarla. También requiere un mínimo de disciplina no apoyarse simplemente en las imágenes que uno tiene a mano cuando está desarrollando ideas, sino mirar, de forma intensa y sin descanso, al mundo que nos rodea. Juntar imágenes de lo que uno ha visto duplica la riqueza de ambos mundos: el de la mente, donde tiene lugar la inspiración; y el de la biblioteca de referencia, para que esté ahí cuando llega la inspiración”⁵⁷.



Fig. 44, John Howe, *Burnt Ice*, 2012.

Una vez realizado el aspecto general de una ilustración, Howe trabaja desde el fondo hacia el primer plano de la imagen y también de lo general a lo particular. Es un artista que se apoya bastante en las fotografías para los detalles finales de la obra, pero no para el boceto inicial, en el abocetado plasma sin ninguna restricción lo que se le pasa por la cabeza y así poder llegar a construir un universo más personal. Otorga realismo a sus obras de carácter fantástico gracias a su gran pasión por el detalle, en donde aporta un cierto grado de ligereza en el enfoque de la superficie y cierta libertad en cuanto a la estructura de la forma aunque se apoye en estudios anatómicos de animales. Los detalles finales los trabaja siguiendo los volúmenes de la forma que los sugiere mediante la iluminación.

“Añadir detalles consiste en escoger una línea y destacar con un escalpelo las escamas que caen en dicha línea para trabajar los contornos de las escamas que las rodean a ambos lados. Terminado esto, me gusta pasarle una goma de borrar dura (esas que son como lápices, pero con goma en lugar de grafito) para desenfocar los contornos y aportar calidez a la iluminación”⁵⁸.

Howe para realizar sus ilustraciones de dragones se ayuda de sus grandes colecciones que posee de imágenes de reptiles que usa como referencia, las usa tanto para la estructura, como para los numerosos detalles que aportan autenticidad

⁵⁷ *Ibidem*, p. 12.

⁵⁸ *Ibidem*, p. 82.

a sus siluetas escamosas. Comenta que la anatomía de los dinosaurios no es una de sus fuentes de inspiración pero sí que llega a observar un cierto parecido con los dragones. Afirma que no es fan de los dragones que se parecen a lagartos o a dinosaurios, y tampoco está interesado en realizar un estudio seudocientífico sobre estas criaturas, ya que no quiere anular la magia que poseen estas criaturas terrestres que no pertenecen a ningún tiempo determinado.

Para la creación de sus criaturas el artista afirma que es importante saber de dónde sale su energía, donde se relaja y como ambos contribuyen a formar la silueta de esta.

John Howe le presta mucha importancia a los detalles y esto lo podemos apreciar en la piel escamosa de los dragones que el artista realiza de una manera bastante personal.

“Pintar escamas es algo que normalmente hago varias veces para cada criatura. Una vez quedan bloqueados los tonos generales, lo primero que hay que hacer es una encrucijada de líneas que sigan la forma del cuerpo, con un pincel empapado de agua sobre un fondo muy húmedo de tinta o un pincel impregnado de tinta sobre un fondo más claro. (Esto no funciona con las acuarelas, ya que las tintas reaccionan más.) A menudo, lo repito para dar más forma a la totalidad, para luego comenzar a trabajar en escamas individualmente. Las escamas las hago ya sea delineándolas con líneas más oscuras o utilizando agua para eliminar la tinta de un fondo más oscuro. Allí donde se crucen dos pinceladas de agua se verá un punto más brillante. El toque final consiste en añadir los detalles: para esto, nada mejor que utilizar muchas fotos de referencia”⁵⁹.

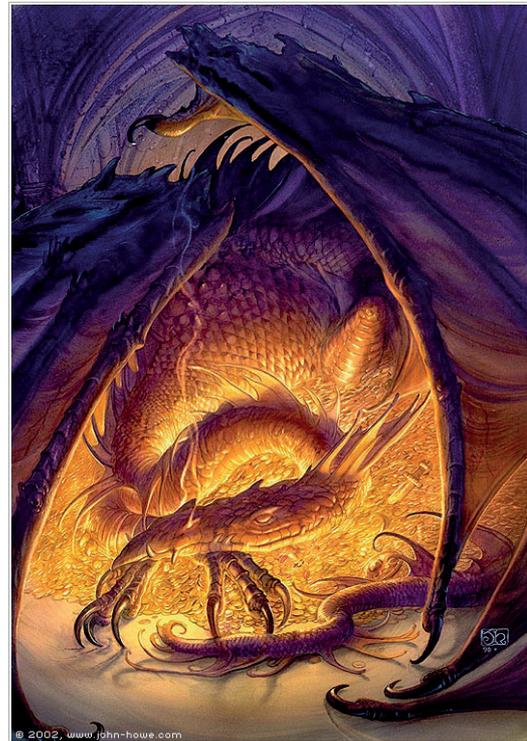


Fig. 45, John Howe, *Smaug the Golden*, 1990, 39,4 x 56, 4 cm.

⁵⁹ *Ibidem*, p. 45.



Fig. 46, John Howe, *Treebeard*, 2001.

Howe traduce las palabras en pinceladas y manchas de pintura, en donde sus ilustraciones nunca limitan al espectador ya que sobrepasan el texto. Intenta captar la naturaleza imposible de las cosas y sobretodo le presta mucha atención al movimiento en las escenas de acción, y como resultado de esto nos atrae y nos sentimos interesados por las historias que nos cuenta sin palabras, solo mediante imágenes, en su caso una imagen vale más que mil palabras.

Primero trabaja la ilustración a lápiz hasta llegar cerca del resultado final deseado y luego pasa al pincel en donde mediante el colore rectifica los aspectos que pueden fallar en el proceso inicial. En cuanto al tratamiento de las caras en los personajes, observamos que las empieza a explorar cuando realiza el cambio del lápiz al pincel. Las imágenes de paisajes son muy importantes en su obra ya que conectan con los dragones son unas criaturas de fantasía que están siempre cercanas a la superficie terrestre.



Fig. 47, John Howe, *The Fall of Gondolin*, 1990, 39,3

x 56, 2 cm.

3. Desarrollo práctico y descripción técnica



Fig. 48, *Yo reclamo* (Detalle),
2012, Litografía sobre papel,
16 x 10 cm.

3.1. Propuesta de trabajo. Bocetos

Nuestra obra personal pertenece al género del arte fantástico. Mediante el dibujo nos hemos propuesto plasmar visualmente conceptos que estén vinculados a nuestro mundo interior, a nuestras preocupaciones y mostrar mediante estas imágenes nuestra visión particular de la realidad. Así que nuestra propuesta era realizar una serie de imágenes con una carga emocional que exprese nuestra percepción sensible que nace de las experiencias vividas con la intención de buscar la reflexión de una visión distinta en el espectador. Tomamos como tema visual una naturaleza fantástica (flora y fauna), el ser humano es parte de la naturaleza pero pocos estamos concienciados de su importancia, vivimos tiempos en donde debido al gran desarrollo tecnológico que se está produciendo la estamos destruyendo y no hacemos nada para impedirlo.



Fig. 49, *Imagina*, 2013, Litografía sobre papel, 65 x 50 cm.

Representar imágenes de nuestros sentimientos, sensaciones o inquietudes ha sido bastante complicado, ya que somos conscientes de que una imagen es susceptible de múltiples lecturas dependiendo del espectador, intentar transmitir y plasmar lo que pertenece a nuestra percepción interior supuso un desafío en donde buscamos respaldo en las distintas representaciones literarias o visuales que hemos estudiado a lo largo del estudio teórico previamente realizado.

Empezamos en el primer cuatrimestre del máster realizando algunas propuestas desde el punto de vista de lo fantástico (Fig. 58 y 59), aunque la propuesta definitiva la hemos desarrollado en el segundo cuatrimestre.



Fig. 50, *Yo reclamo* (Detalle), 2012, Litografía sobre papel, 16 x 60 cm.

En el segundo cuatrimestre fue muy clarificador el diagrama creativo que realizamos en la clase de Diseño y Comunicación creativa, nos ayudó a elegir aquellos conceptos que nos son de interés y así destacar lo que íbamos a desarrollar en nuestra obra.

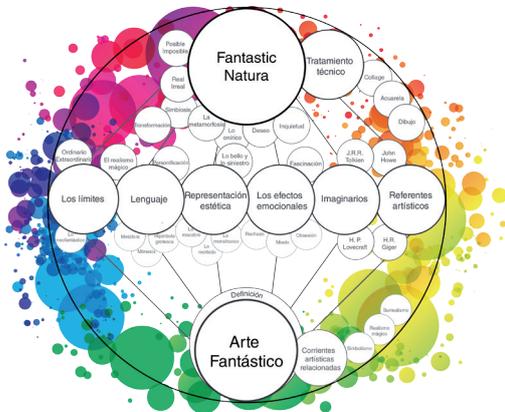


Fig. 51, *Diagrama creativo circular* (Boceto), 2013, Adobe Illustrator.

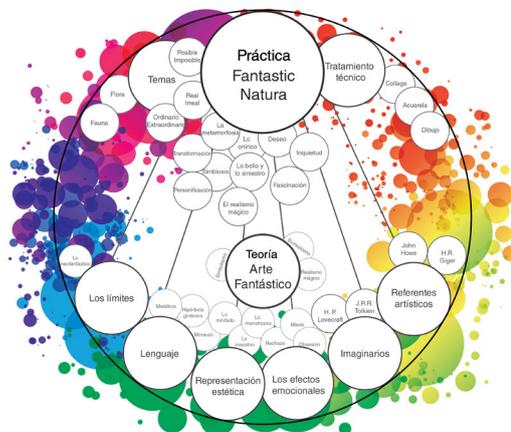


Fig. 52, *Diagrama creativo circular final*, 2013, Adobe Illustrator.

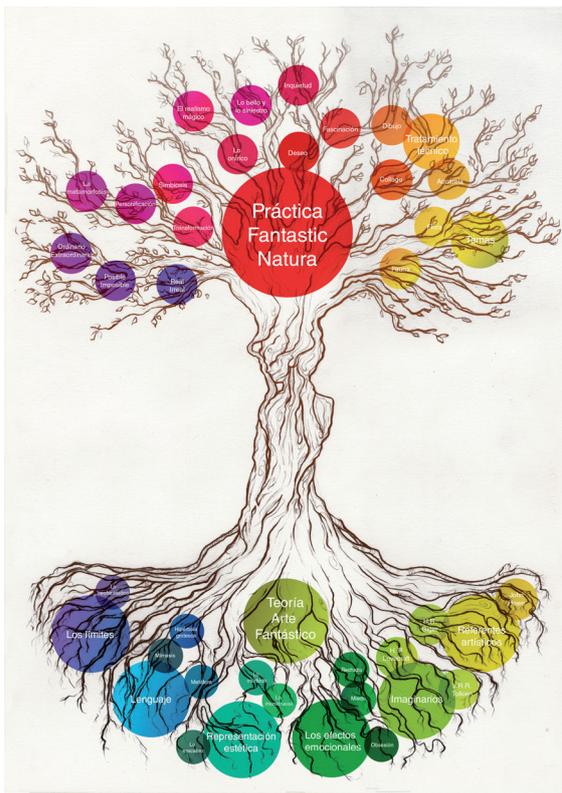


Fig. 53, *Diagrama creativo figurativo* (Boceto), 2013, Adobe Photoshop.

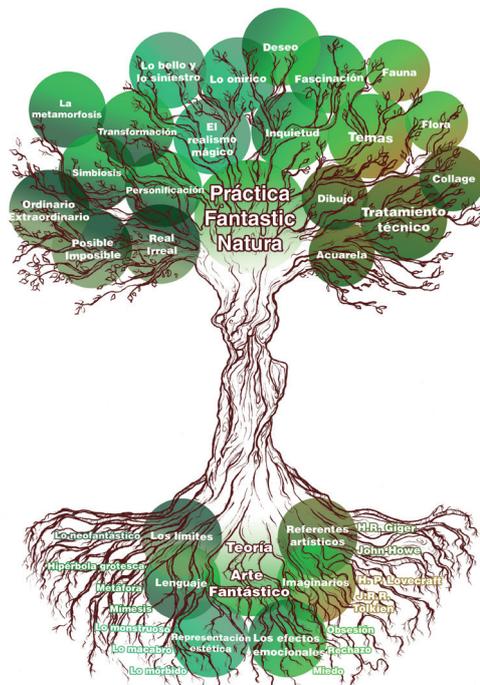


Fig. 54, *Diagrama creativo figurativo final*, 2013, Adobe Photoshop.

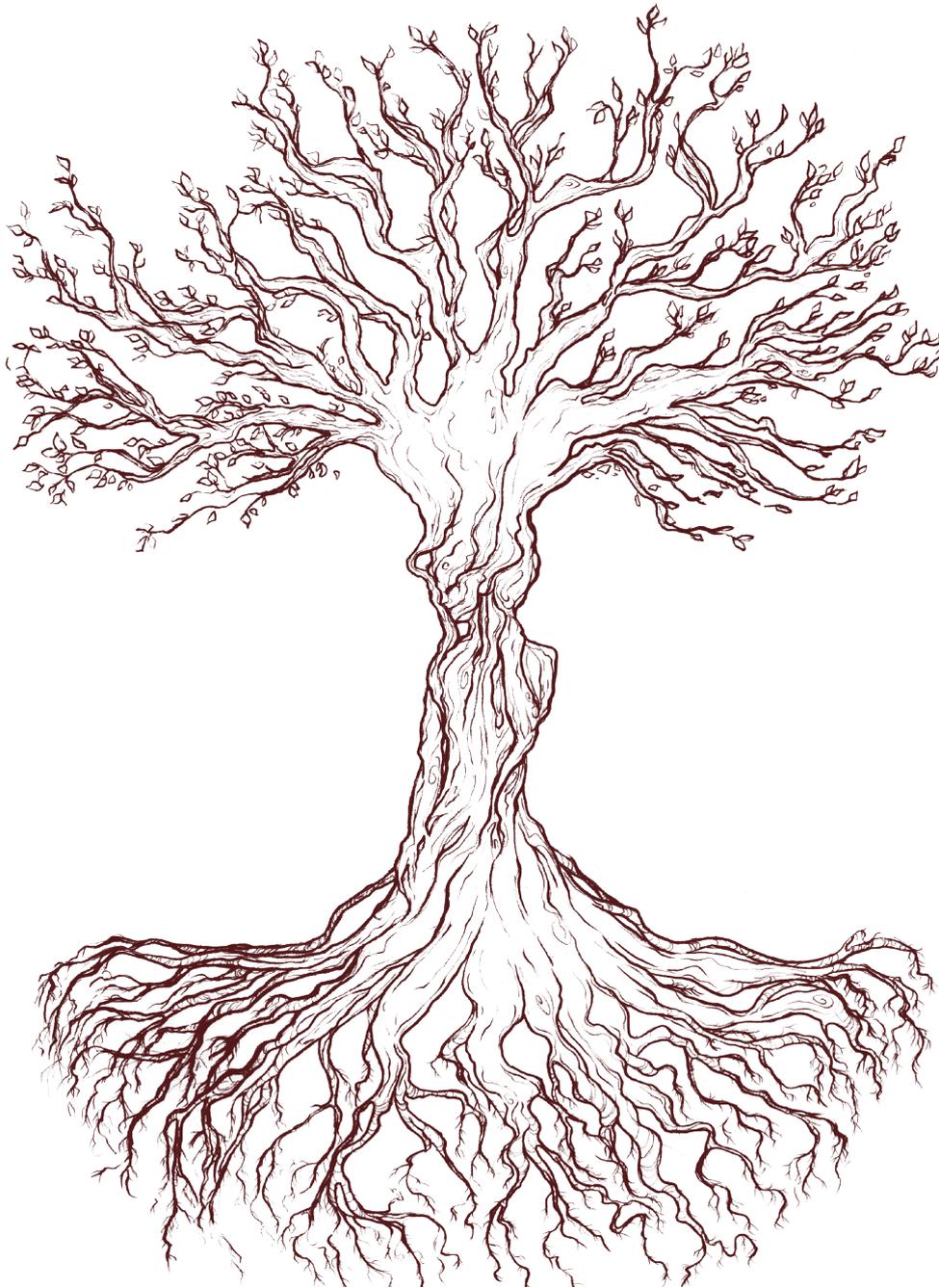


Fig. 55, Elemento figurativo del diagrama creativo figurativo, 2013, Adobe Photoshop.

Partiendo de este diagrama decidimos representar imágenes presentes en nuestros sueños y fantasías, en donde expresamos nuestras inquietudes, miedos, placeres y deseos. Los conceptos los clasificamos en: tiempo, espacio, vida, muerte, amor, desesperación y esperanza.

El diario visual desarrollado en la asignatura de Diseño y Creación artística ha supuesto nuestro primer acercamiento a modo de anotación de los aspectos más importantes de nuestra práctica artística. En este diario se realizaron a modo de prueba distintos dibujos para concretar el tratamiento técnico (trazo y color), y las formas visuales fantásticas que luego aparecen en la obra final. El diario lo hemos centrado en plasmar criaturas híbridas que presentan la fusión de la naturaleza, ya sean plantas o animales con el ser humano. Las criaturas que mejor ilustran los conceptos que queremos transmitir hemos decidido incluirlas en la obra final.

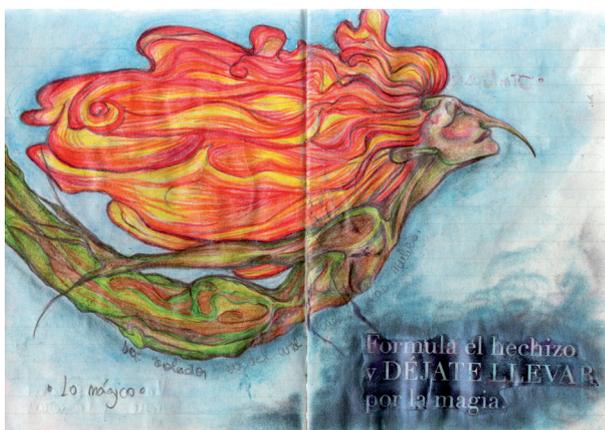


Fig. 56, *Diario visual* (Página 3), 2013, Lápices sobre papel, 14,8 x 21 cm.



Fig. 57, *Diario visual* (Página 4), 2013, Acuarelas y rotulador sobre papel, 14,8 x 21 cm.



Fig. 58, *Diario visual* (Página 5 proceso), 2013, Grafito sobre papel, 14,8 x 21 cm.



Fig. 59, *Diario visual* (Página 5), 2013, Lápices sobre papel, 14,8 x 21 cm.



Fig. 60, *Diario visual* (Página 6), 2013, Lápices sobre papel, 14,8 x 21 cm.



Fig. 61, *Diario visual* (Página 7), 2013, Lápices sobre papel, 14,8 x 21 cm.



Fig. 62, *Diario visual* (Página 8 proceso), 2013, Grafito sobre papel, 29,6 x 31,5 cm.



Fig. 63, *Diario visual* (Página 8), 2013, Lápices sobre papel, 29,6 x 31,5 cm.



Fig. 64, *Diario visual* (Página 9 proceso), 2013, Grafito sobre papel, 14,8 x 21 cm.

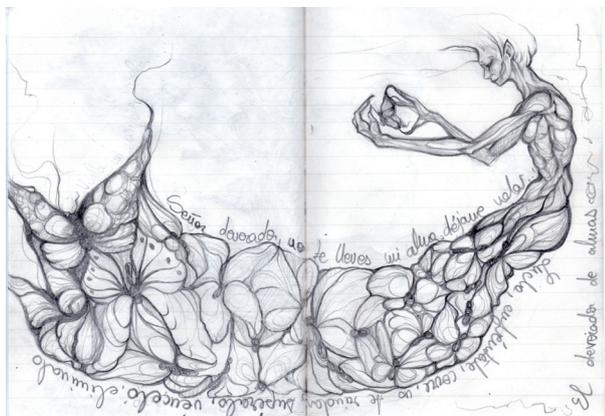


Fig. 65, *Diario visual* (Página 10, proceso), 2013, Grafito sobre papel, 14,8 x 21 cm.

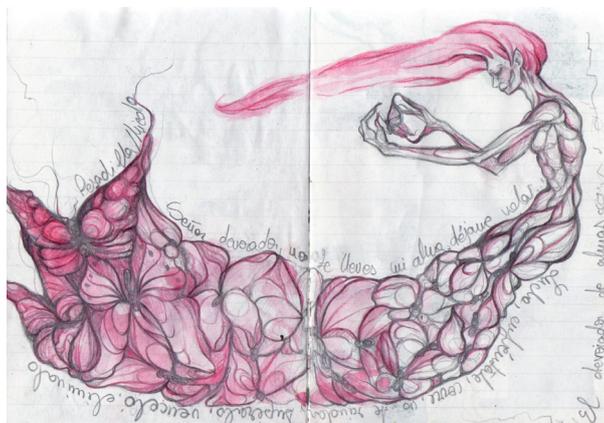


Fig. 66, *Diario visual* (Página 10), 2013, Lápices sobre papel, 14,8 x 21 cm.



Fig. 67, *Diario visual* (Página 11 proceso), 2013, Grafito sobre papel, 14,8 x 21 cm.



Fig. 68, *Diario visual* (Página 12), 2013, Collage sobre papel, 14,8 x 21 cm.



Fig. 69, *Diario visual* (Página 13), 2013, Collage sobre papel, 14,8 x 21 cm.



Fig. 70, *Diario visual* (Página 14), 2013, Collage sobre papel, 14,8 x 21 cm.



Fig. 71, *Diario visual* (Página 16), 2013, Collage sobre papel, 14,8 x 21 cm.



Fig. 72, *Diario visual* (Página 17), 2013, Collage sobre papel, 14,8 x 21 cm.



Fig. 73, *Diario visual* (Página 19), 2013, Collage sobre papel, 14,8 x 21 cm.

Aparte del diario visual desarrollado en la asignatura del máster se realizaron más bocetos, se han estudiado distintas composiciones, formas o acabados para unificar la obra.

Hemos usado algunas referencias fotográficas para la realización de los detalles en los bocetos y así dotar de cierto naturalismo nuestras imágenes, aunque no se pretende que la obra sea fiel a la realidad, sino mostrar imágenes de nuestro consciente, de nuestra imaginación con un cierto aire de ensoñación, de carácter positivo u optimista en cuanto a la realidad que en nuestra época se nos muestra difícil, destructora y oscura. En los dibujo se intenta mostrar una visión esperanzadora cuanto al futuro que aunque el ser humano tendría que cambiar su conducta y adaptarse a las transformaciones que pueda sufrir.

3.2. Análisis y descripción de la obra.

Imaginario personal

Para la elaboración de nuestra obra final se han tenido en cuenta los referentes y la información adquirida durante la investigación, hemos hecho un esfuerzo por subrayar el significado de la obra, para que vaya más allá del conocimiento del mensaje literal y favorecer en el espectador la experiencia estética. En las imágenes que componen nuestra serie de dibujos aplicamos los conocimientos adquiridos para posibilitar la comunicación, fijación y transmisión de la experiencia, además de hacer visible, mostrar y expresar la esencia del alma, de nuestro mundo interior. Tratamos el tema de una naturaleza fantástica que se nos presenta bajo múltiples formas y crea nuestro imaginario personal.

En la serie de dibujos vemos un mundo que se nos presenta desde una visión general compuesta por paisajes y grandes vistas hasta llegar a aspectos más detallados como las posibles criaturas que podrían vivir o crearse. Para la formulación correcta de la obra nos hemos apoyado en diversas figuras representativas del arte fantástico y en la simbología usada para plasmar los conceptos de nuestro interés. Con las imágenes pretendemos inmobilizar un instante único, un momento en el que la imagen es percibida desde el punto de vista del espectador determinado.

Los colores y las texturas representadas están vinculados a las sensaciones visuales, al olfato, gusto, oído o al tacto que experimentamos al sentir placer, miedo o inquietudes. En las composiciones que representamos los deseos y los placeres son colores cálidos, claros, luminosos con texturas suaves, agradables a la vista formando una composición armoniosa ya que estas sensaciones nos producen tranquilidad y son los aspectos positivos de la vida que nos dan fuerza para luchar por nuestro bienestar. Los miedos y las inquietudes forman composiciones ruidosas con texturas ásperas, hirientes, en donde los colores son fríos y ácidos.

Veremos que en casi todas las composiciones aparece la mariposa, forma figurativa que representamos en casi toda nuestra obra como metáfora de nuestra alma. En el arte la mariposa siempre ha simbolizado el alma. Esta figura lleva apareciendo en nuestra obra porque nosotros al igual que la mariposa pasamos por algunas transformaciones, en forma de oruga es fea y lenta, es el principio de su vida, en donde las cosas se desconocen y los miedos surgen, al igual que nos pasa a nosotros ante lo desconocido, los miedos van surgiendo y nos invaden pero al igual que la oruga, maduramos y pasamos a un estado en donde empezamos a luchar contra esos miedos para llegar lo más alto posible, al igual que la oruga cambiada en mariposa se va volando.



Fig. 77, *La triada* (Detalle mariposa), 2013, Grafito sobre papel.

Nuestra obra final está compuesta por 8 obras principales.



Fig. 78, *La triada* (Detalle cabezas), 2013, Grafito sobre papel.

1. *La triada*

Este dibujo nos muestra una única figura central con tres cabezas (Fig. 78), la figura representa la triada, que nos remite a tres elementos vinculados entre sí, pero se agrupan en uno mismo. Debido a esto nuestra triada representa el tiempo, y en concreto sus tres fases, el pasado, el presente y el futuro. El tiempo siempre ha sido un concepto importante en nuestra vida, ya que la vida misma se desarrolla en un tiempo.

A lo largo de la historia se conocen varias obras que representan las triadas o también llamadas trinidadas, podemos ver como ejemplo el cuadro Alegoría de Ticiano en donde la triada es representada con tres cabezas, una cabeza vieja, una madura y la otra joven. En la cultura china la triada se identifica con el triángulo representando el cielo, la tierra y el ser humano.

Nuestra figura es representada con tronco de árbol (Fig. 79), haciendo alusión al árbol de la vida, en donde la cabeza del pasado (Fig. 80) le pertenece a la tierra, está inclinada hacia abajo y es ciega, muestra una textura escamosa, dura y áspera, la del presente (Fig. 81) representa al ser



Fig. 79, *La triada* (Detalle tronco), 2013, Grafito sobre papel.



Fig. 80, *La triada*
(Detalle cabeza
pasado), 2013, Grafito
sobre papel.



Fig. 81, *La triada*
(Detalle cabeza
presente), 2013, Grafito
sobre papel.



Fig. 82, *La triada*
(Detalle cabeza futuro),
2013, Grafito sobre
papel.

humano y se mantiene firme incluso sonriente, con la cabeza por encima de las otras dos, es la central ya que el presente es el tiempo inmediato, y la cabeza del futuro (Fig. 82) mira hacia arriba representando el cielo.

2. *El caminante*

Este segundo dibujo representa el espacio, el lugar, lo mostramos mediante una figura de un ser con forma de árbol pero humanizado que en su espalda veremos que hay situada una ciudad. Esta criatura que llamamos El caminante (Fig. 83) representa nuestros miedos a los espacios desconocidos, estamos viviendo en una época que uno no puede quedarse en un mismo lugar, nosotros mismos hemos experimentado eso.

Cuando una persona tiene que levantar sus raíces y moverse experimenta un sentimiento de miedo y horror que es difícil de asimilar, así que mediante este ser de dimensiones colosales que nos muestra sus raíces quisimos mostrar que vivimos en una época de constante movimiento, en donde uno no puede enterar sus raíces.

Vemos como la textura (Fig. 84) de nuestra criatura es bastante enredada, y es una metáfora de las situaciones que uno tiene que experimentar al llegar a un nuevo lugar pero el color verde nos remite a la esperanza, esa sensación que nosotros no perdemos y nos es insinuada con la ciudad que hemos en la



Fig. 83, *El caminante*,
(Detalle monstruo), 2013,
Grafito y acuarela sobre
papel.



Fig. 84, *El caminante*,
(Detalle textura), 2013, Grafito
y acuarela sobre papel.

espalda de nuestro ser, ya que aquí si se produce el movimiento del ser a la ciudad no le afecta al situarse encima suya (Fig. 85).



Fig. 85, *El caminante*, (Detalle ciudad), 2013, Grafito y acuarela sobre papel.

3. *La flor*

Esta imagen nos es presentada como un paisaje en el que observamos la conocida torre de Eiffel pero invadida por una gran flor que se le está enredando (Fig. 86). Podemos ver como en medio de la flor se nos insinúa la figura de una mujer (Fig. 87) que esparce algo en el aire.



Fig. 87, *La flor*, (Detalle flor) 2013, Grafito y acuarela sobre papel.

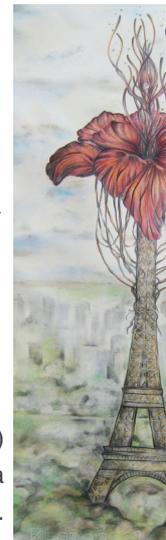


Fig. 86, *La flor*, (Detalle) 2013, Grafito y acuarela sobre papel.

Quisimos remitir a las pasiones mediante las figuras representadas en donde la figura está situada encima de un monumento que nosotros lo asociamos con el amor (Fig. 88), esparciendo su aroma por el mundo que no sabemos si es para embrujarlo o envenenarlo.



Fig. 88, *La flor*, (Detalle torre) 2013, Grafito y acuarela sobre papel.

4. *El devorador de almas*

Nuestros miedos por la muerte los representamos con una criatura que hemos llamado el devorador de almas, de hecho en la imagen hemos querido plasmar justo el momento antes de devorar el alma de una persona que la representamos mediante la mariposa, La composición es centrada para asegurar la atención del espectador (Fig.

89).

La mariposa representa los tres estadios de la vida humana, la vida (oruga), la muerte (la crisálida) y la resurrección (la mariposa), en distintas representaciones artísticas del momento de la muerte la mariposa sale por la boca del difunto, simbolizando



Fig. 90, *El devorador de almas*, (Detalle cuerpo) 2013, Grafito y acuarela sobre papel.

el alma, esta característica decidimos mantenerla.

Nuestro monstruo atrapa almas vive gracias a las vidas de otras personas que se le fusionan al cuerpo, tal como podemos ver en donde el cuerpo de nuestro monstruo está formado por mariposas (Fig. 90).

Sí que se puede observar que la figura que morirá no presenta signos de miedo (Fig 91), al contrario se nos presenta como tranquila y la corona de flores que tiene en la cabeza nos hace preguntar si no es por propia decisión que le ofrece su vida a la muerte como sacrificio.

5. Una vida nueva



Fig. 89, *El devorador de almas*, (Detalle composición) 2013, Grafito y acuarela sobre papel.

Sí que se puede observar que la figura que morirá no presenta signos de miedo (Fig 91), al contrario se nos presenta como



Fig. 91, *El devorador de almas*, (Detalle cara) 2013, Grafito y acuarela sobre papel.



Fig. 92, *Una vida nueva*, (Detalle cara) 2013, Grafito sobre papel.

Se nos representa en el presente dibujo la idea de la maternidad, la imagen por su composición nos remite a la virgen con el niño, que representa la protección maternal. Como bien podemos observar se presenta la madre que sujeta en brazos a su hijo que como bien podemos observar es distinto a ella, no es totalmente humano, debido a esto la madre mira con una mirada triste (Fig. 92) pero aun así

sostiene con firmeza al niño en sus brazos, eso se debe a que los sentimientos que experimenta una madre por su hijo no cambian aunque la criatura sea distinta, siempre le ofrece protección a su hijo (Fig. 93).

Para la realización de este dibujo nos hemos ayudado de una obra realizada en la asignatura de litografía en el máster en donde hacíamos referencia a la creación de una nueva vida desde una perspectiva fantástica.

El vínculo maternal es uno de los sentimientos más fuertes que experimentamos los seres humanos, nos ofrecen esperanza, una perspectiva de futuro o un nuevo cambio en la vida.

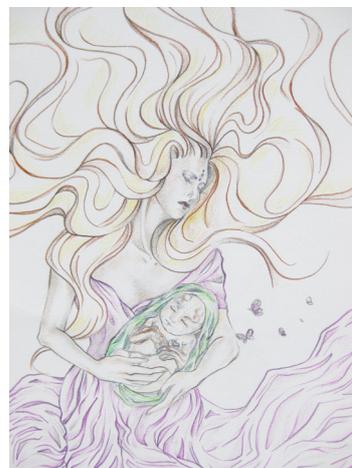


Fig. 93, *Una vida nueva*, (Detalle madre e hijo) 2013, Grafito sobre papel.

6. *Déjate llevar*

En esta obra representamos el sentimiento que más placer nos ofrece, que es el del amor. Se nos muestra un amor entre especies en donde tomamos como referencia algunos mitos de los faunos o el de Apolo y Dafne pero representado desde una perspectiva más positiva.

El punto de atención en la composición se establece dónde están situadas las dos figuras, que se representan desnudas y sus cuerpos están juntos insinuando el acto del amor (Fig. 94). Vemos como en la figura masculina se nos presenta hibridación con raíces, aportándole estabilidad y la persona femenina es un ser humano normal, en donde su cuerpo presenta más dinamismo que el del hombre ya que se nos presenta levemente inclinada y levantada por encima del suelo.



Fig. 94, *Déjate llevar*, (Detalle figuras) 2013, Grafito y acuarela sobre papel.

La escena se nos representa en plena naturaleza donde un ciervo, figura protectora del bosque, mira la acción que se produce entre el hombre y la mujer en señal de aprobación (Fig. 95), ya que no hay nada malo en el amor entre dos personas, aunque pertenezcan a dos especies distintas.

Los deseos sexuales son sensaciones positivas para el ser humano aunque en la sociedad siempre se han considerado como tabús.



Fig. 95, *Déjate llevar*, (Detalle ciervo) 2013, Grafito y acuarela sobre papel.

Fig. 96, *La inmensidad*, (Detalle ser humano) 2013, Grafito y acuarela sobre papel.

7. *La inmensidad*

Este paisaje nos remite a la idea de lo insignificante que es el ser humano ante al mundo, la figura humana se representa pero su tamaño en comparación con los elementos que componen el paisaje es ridículo (Fig. 96).

Este sentimiento de que somos insignificantes ante los cambios y las decisiones de la naturaleza son bastante comunes en nuestras vivencias mostrándonos lo impotentes que nos sentimos antes una situación que no cambia.



Como podemos ver es un paisaje rocoso en donde una montaña insinúa la forma de una criatura parecida a un dragón (Fig 97), la iluminación del dibujo nos remite a un paisaje onírico, de sueño que despierta fascinación en nuestro interior, en este dibujo enfrentamos dos sentimientos opuestos, el sentimiento de la inquietud, que nace ante la posibilidad de vernos insignificantes pero al estar ante un paisaje de tal maravilla en un mundo en

Fig. 97, *La inmensidad*, (Detalle dragón) 2013, Grafito y acuarela sobre papel.



armonía nos invade un sentimiento positivo.

El dibujo presenta una composición bastante simétrica que no ofrece grandes contrastes y predominan las formas redondeadas.

8. *Desesperado*

Estamos ante una imagen que nos muestra una persona acurrucada con las manos sujetándose la cabeza (Fig. 98), gesto que hacemos en los momentos de desesperanza, de impotencia, esta figura sumergida en la desesperación es mirada por otra figura femenina posada encima de una criatura



Fig. 98, *Desesperado*, (Detalle figura humana) 2013, Grafito y acuarela sobre papel.



Fig. 99, *Desesperado*, (Detalle) 2013, Grafito y acuarela sobre papel.

emocional ante la desesperación del ser humano (Fig. 99).

Se representa el momento en el que perdemos toda esperanza ante una situación que percibimos que no es imposible de superar o que no saldremos victoriosos, las causas de esta situación son representadas como una figuras fantasmagóricas silueteadas y sin rostros y que se sitúan alrededor del personaje acurrucado (Fig. 100), estas figuras representan nuestras pesadillas o obstáculos que muchas veces no nos dejan superar una situación difícil.

con forma de pájaro de piedra, remitiéndonos a la idea de una estatua o un trono.

Esta figura posada sobre un material firme e irrompible representa el poder que nos sumerge en la angustia, la divinidad, que se mantiene, firme, sin ninguna expresión

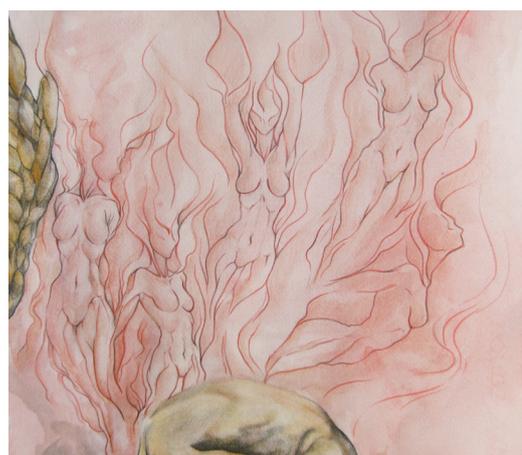


Fig. 100, *Desesperado*, (Detalle figuras fantasmagóricas) 2013, Grafito y acuarela sobre papel.

3.3. Descripción técnica y tecnológica de la obra

Como principal objetivo en la práctica destacamos la intención de realizar una obra que ilustre nuestro imaginario particular, en el que se presenta visualmente nuestra percepción subconsciente dotada de alguna carga emocional o sensorial. Para ello decidimos recurrir al dibujo a lápiz con toques de color a acuarela y lápices de colores en cuanto al tratamiento técnico de la obra.

Como soporte de nuestra obra escogimos el papel, elegido por la sensación de fragilidad que transmite, al ser un material fácil de romper o maltratar, al igual que la vida humana que se tiene que tratar con delicadeza sino se daña. En concreto usamos el papel Fabriano de 250-300 gramos con grano fino de 50 x 70 cm.

Por lo tanto situamos nuestra obra dentro de la categoría del dibujo, medio artístico propio e inherente al resto de las artes plásticas, en donde observamos la predominación de la línea (Fig. 101), un recurso bastante característico de esta técnica.

Con el dibujo plasmamos la idea perteneciente a nuestra mente y la traducimos en imágenes para ser vistas y apreciadas. Desarrollamos la idea en donde expresamos nuestras emociones, sentimientos, valores reales y valores no reales pertenecientes a experiencia sensible de lo real, se podría decir que realizamos un dibujo romántico ya que trata un tema afectivo – emocional y que implica la reconstrucción y la inventiva.



Fig. 101, *La triada* (Detalle línea), 2013, Grafito sobre papel.

Decidimos utilizar lápices de diferentes grados de durezas, para crear un juego en la obra de trazo y tono y lograr así un efecto expresivo de definición y contraste en los elementos representados (Fig. 102).

Mediante la línea o el trazo registramos la información que pretendemos transmitir. En nuestra obra el trazo es un elemento importante ya que define el contorno de la forma (Fig. 103), concreta los volúmenes y establece el sentido, la dirección o marca un elemento compositivo, es decir genera movimiento, tensiones y reacciones que producen la sensación rítmica del dibujo. Un valor importante en el trazo de nuestros dibujos son sus múltiples posibilidades en cuanto a la forma, materialidad, textura o carga visual (trazos anillados, valor del tono, trama paralela

Fig. 102, *Desesperado* (Detalle trazo – tono), 2013, Grafito sobre papel.



Fig. 103, *El depredador de almas* (Detalle variación lineal), 2013, Grafito sobre papel.



Fig. 104, *Una vida nueva* (Detalle siluetado con línea), 2013, Grafito sobre papel.



Fig. 105, *El caminante* (Detalle desenfoco con mancha), 2013, Grafito y acuarela sobre papel.

y siluetado), que se han realizado para aportarle distintos registros a la imagen para evitar el efecto “plano” en la imagen y así darle profundidad y dinamismo. Al igual que veremos que variamos el grosor de la línea dependiendo de lo que queremos destacar en la composición, ya que si es más gruesa se percibe de una manera distinta que cuando es más fina (Fig. 104), también usamos la línea continua para reflejar un elemento con claridad, o discontinua para crea la sensación de desenfoco o alejamiento en el espacio (Fig. 105).

Prestamos atención al equilibrio y al ritmo de la composición dependiendo del efecto

buscado, vemos como en algunos puntos de la composición del dibujo el ritmo se neutraliza, acentúa o se silencia. En definitiva usamos la línea como elemento expresivo, mediante el cual creamos la textura visual de los elementos representados al igual que establece los puntos de luz de nuestro dibujo (Fig. 106).

En los dibujos en donde predomina el paisaje decidimos usar el efecto de esfumado, que consta de una fusión de las manchas, aportándole al dibujo un acabado pictórico y que ayuda a la creación de espacios atmosféricos (Fig. 107).



Fig. 106, *La triada* (Detalle textura), 2013, Grafito sobre papel.



Fig. 107, *La inmensidad* (Detalle elaborado con goma), 2013, Grafito y acuarela sobre papel.

tonos y representar el volumen. La goma de borrar la hemos usado para limpiar zonas con demasiada carga, difuminar un trazo o dibujar en negativo (Fig. 108), al igual que para fundir contornos y trabajar más por manchas o valores tonales (Fig. 109).



Fig. 109, *La flor* (Detalle desenfocado en el fondo), 2013, Grafito y acuarela sobre papel.

Utilizamos el difumino para homogeneizar los sombreados realizados en los esfumados. Las transiciones de dos o más colores nos han permitido integrar los trazos, eliminar los blancos que había entre ellos, graduar los

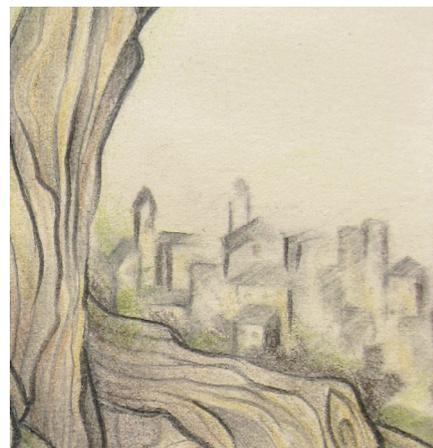


Fig. 108, *El caminante* (Detalle ciudad elaborada con la goma), 2013, Grafito y acuarela sobre papel.



Fig. 110, *Desesperado* (Detalle valores tonales y formas), 2013, Grafito sobre papel.

La forma es otro elemento clave en nuestro dibujo, aporta dinamismo o estatismo a la composición. Dependiendo de lo que queremos transmitir la forma veremos que es redondeada y agradable o puntiaguda y agresiva. Hemos aplicado la interrelación de formas, simetría y asimetría (Fig. 110).

El color, es otro elemento importante en nuestros dibujos ya que apoya lo que transmitimos, a través del color podemos hacer que el impacto en el espectador varíe y sea mucho más efectivo.

Hemos usado los lápices de colores y las acuarelas para la aplicación del color por superposición, creando veladuras en donde el color oscuro lo hemos superpuesto al claro, ya que los colores claros transparentan brillantez.

Por último hay que decir que le hemos prestado importancia al simbolismo psicológico del color en las personas, el color suscita emociones, afecta a os sentidos, al estado de ánimo o incluso al comportamiento (Fig. 111). El color es personal pero también universal y afectan en conjunto, no aislados, se perciben dependiendo de los colores que le rodean. Usamos la complementación del color para aportar más visibilidad a los distintos aspectos que se pretendían destacar, para crear y provocar un ambiente fantástico (Fig. 112). El peso, la profundidad, el ambiente y la atmósfera se consigue con la variación en el color mediante los matices y los tonos.



Fig. 111, *Desesperado* (Detalle colores), 2013, Grafito y acuarela sobre papel.



Fig. 112, *La inmensidad* (Detalle colores, complementarios), 2013, Grafito y acuarela.

3.4. Una mirada personal.

Obra final

Nos apoyamos en las fuentes literarias para representar nuestra obra en la recreamos las criaturas que hacen sus apariciones en los cuentos y evocan distintos conceptos que nos son de interés.

Nos interesa la frontera entre la vida y la muerte, al igual que la unión del ser humano con la flora y la fauna. El dibujo y la ilustración han abarcado todo nuestro interés en el proceso práctico de la obra, la técnica del dibujo junto a la aplicación del color y la forma muestra una línea de trabajo semejante en algunos aspectos a los referentes artísticos citados en el capítulo anterior. Esta obra es posible gracias a la influencia literaria, nos ha aportado algunas características que hacen posible la expresión de nuestra percepción interior y personal. La obra está preconcebida para ser dirigida a una producción editorial o para trabajos conceptuales en diversos campos como los videojuegos, el cine o el diseño. A continuación se muestran las obras definitivas resultantes de esta investigación realizada durante el Máster.



Fig. 113, *La triada*, 2013, Lápices y acuarela sobre papel, 70 x 50 cm.



Fig. 114, *El caminante*, 2013, Lápices y acuarela sobre papel, 70 x 50 cm.



Fig. 115, *La flor*, 2013, Lápices y acuarela sobre papel, 70 x 50 cm.



Fig. 116, *El devorador de almas*, 2013, Lápices y acuarela sobre papel, 70 x 50 cm.



Fig. 117, *Una vida nueva*, 2013, Lápices y acuarela sobre papel, 70 x 50 cm.



Fig. 118, *Déjate llevar*, 2013, Lápices y acuarela sobre papel, 70 x 50 cm.



Fig. 119, *La inmensidad*, 2013, Lápices y acuarela sobre papel, 70 x 50 cm.



Fig. 120, *Desesperado*, 2013, Lápices y acuarela sobre papel, 50 x 70 cm.

4. Conclusiones

El desarrollo del presente proyecto supuso una aproximación al concepto de lo fantástico en distintas manifestaciones artísticas. Dicha aproximación se abordó desde un punto de vista teórico para exponer y analizar lo fantástico con el fin de realizar una reflexión en torno a nuestra producción artística, mediante un discurso coherente bien fundamentado teóricamente. El orden de los contenidos expuestos en el desarrollo teórico se corresponde a nuestras inquietudes en cuanto al tema de interés, de lo general a lo particular.

Partimos en nuestro proyecto con el concepto de lo fantástico, empezamos con las teorías desarrolladas por distintos teóricos con la intención de definirlo, aunque como hemos podido comprobar es un término bastante tambaleante dependiendo de su ámbito de desarrollo. Hemos expuesto brevemente la polémica que suscita lo fantástico en la literatura, pero señalamos nuestro apego en cuanto a lo fantástico manifestado en las artes plásticas. Desde el principio hemos expuesto nuestro interés por lo fantástico como expresión de lo que no se puede explicar y que pone de manifiesto la expresión individual del subconsciente.

Llegamos así al objetivo de nuestro proyecto, el arte fantástico, género al que pertenece nuestra obra. Explicado su origen y sus tendencias podemos clasificar nuestra obra dentro de este género sin miedo al fracaso. Al igual que nombramos los artistas que más aportaciones han ofrecido a este género, y por lo tanto también a nosotros.

En los siguientes bloques hemos expuesto las características que hemos considerado fundamentales y que se han de conocer si se pretende desarrollar una obra perteneciente a lo fantástico. Hablamos del conflicto que presenta el concepto de lo fantástico al no establecerse en los límites de lo real ya que genera lo inexplicable y lo imposible.

Analizamos las representaciones de lo fantástico, en este punto nacen los monstruos, las hadas, las criaturas desconocidas y los espacios imaginarios que son metáforas del mensaje que quiere transmitir el autor, hemos dado un repaso por las principales representaciones de lo fantástico en la literatura, cine o en las artes plásticas como la

pintura, el dibujo, la ilustración o el diseño.

Hicimos hincapié en las figuras retóricas que se encuentran en este género, gracias a las cuales lo representado capta la atención del espectador y mediante distintas estrategias le llega la intencionalidad de la obra.

La intencionalidad de la obra se muestra velada mediante distintos códigos establecidos por la sociedad, pero aun así, al espectador le llega el mensaje que provoca una reacción como respuesta. Es decir que las obras fantásticas no solo tiene la intención de mostrar sino también de provocar un nuevo pensamiento, a modo de emoción, sensación o acción en el espectador.

La investigación realizada en este proyecto nos ofrece distintos imaginarios fantásticos, que se presentan como nuestro objetivo en el desarrollo práctico, al perseguir la realización de una obra artística que surge del subconsciente generando nuestro propio imaginario. Nos detenemos en analizar los imaginarios surgidos de lo fantástico en la cultura europea, junto a los artistas que más destacan por su originalidad, tales como los mundos de Lovecraft y Tolkien, que como podremos ver han conseguido crear su propio imaginario.

Como referentes artísticos señalamos a H.R. Giger y a John Howe, que a través de su obra han presentado la importancia del ser humano junto a sus inquietudes o deseos y que han resultado ser una influencia en nuestra obra. A lo largo de la búsqueda de información fiable sobre la obra de Howe y sus intenciones vimos que era difícil de encontrar así que estamos barajando la idea de desarrollar una tesis doctoral sobre su trayectoria artística a nivel académico.

En este proyecto encontramos aspectos que solo están expuestos de modo introductorio, no quisimos darles un mayor desarrollo debido a su poca relación con nuestro interés, o por no pertenecer a las disciplinas artísticas que nosotros desarrollamos en la obra, los hemos considerado puntos secundarios y nos hemos centrado en los conceptos que nos ha parecido más importantes e irrelevantes para poder validar nuestra práctica artística.

La exposición La imagen fantástica antes nombrada en este proyecto supuso una gran aportación en cuanto a la poética de las obras de estos artistas vinculados con la Comunidad Valenciana, donde destacamos la fascinación que despertó en nosotros José Segrelles con sus cuadros realizados mediante un dibujo minucioso junto a un tratamiento efectista del color y Joan Castejón que presenta una figuración impresionante del ser humano gracias a su dominio impecable del dibujo.

Los conocimientos adquiridos a partir del desarrollo teórico nos permitió la realización

de nuestro discurso artístico mediante un imaginario personal, sustentado en los aspectos que antes habíamos analizado y que responden a nuestros intereses personales, al igual que nos ha llevado a un punto en cuestión que servirá para el planteamiento y la elaboración de futuros proyectos relacionados con el tema tratado en este proyecto.

El desarrollo de la obra decidimos realizarla mediante el dibujo, debido a que gran parte de nuestra obra está realizada con esta técnica y por lo tanto es nuestra herramienta fundamental para la producción artística que nos acompaña desde nuestros inicios. Gracias a los conocimientos adquiridos a lo largo de la investigación teórica sobre los distintos conceptos de lo fantástico y sus referentes hemos conseguido plasmar parte de nuestro imaginario mediante una expresión plástica particular adecuada a nuestro discurso artístico que nace de nuestros sueños.

Sí: soy un soñador. Porque un soñador es aquel que sólo encuentra su camino a la luz de la luna y cuyo castigo es ver el alba antes que el resto del mundo.

Oscar Wilde

5. BIBLIOGRAFÍA Y FUENTES DOCUMENTALES

BIBLIOGRAFIA ESPECÍFICA

ROAS, David. *Teorías de lo fantástico*. Madrid, Arco/libros, 2001.
-Tras los límites de lo real. Una definición de lo fantástico. Madrid, Páginas de Espuma, 2011.

SCHURIAN, Walter, Uta Grosenick (ed.). *Arte fantástico*. Madrid, Taschen Benedikt, 2005.

VV.AA. *Europa Imaginaria. Cinco miradas sobre lo fantástico en el viejo continente*. Madrid, Valdemar, 2006.

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

ARENAS, Carlos y PLASENCIA, Carlos. Catálogo de la exposición *H.R. Giger. Escultura, gràfica i disseny*. Sala d'Exposicions del Rectorat de la Universitat Politècnica de València, Valencia, Editorial de la UPV, 2007.

ARENAS, Carlos. *El mundo de HR. Giger*. Tesis Doctoral (Dialnet), Valencia, Universitat de Valencia, 2005.

CARRERE, Alberto y SABORIT, José. *Retórica de la pintura*. Madrid, Catedra, 2000.

CIRLOT, Juan Eduardo. *Diccionario de símbolos*. Madrid, Siruela, 2002.

CONSORCIO DE MUSEOS DE LA COMUNIDAD VALENCIANA. Catálogo de la exposición *La imagen fantástica*. Centro del Carmen, Valencia, 2013.

ECO, Umberto. *Historia de la belleza*. Barcelona, Debolsillo, 2010.

FACUNDO MOSSI, Alberto. *El dibujo. Enseñanza – Aprendizaje*. Valencia, Editorial Universitat Politècnica de València, 1999.

FERRERAS, Daniel F. *Lo fantástico en la literatura y el cine. De Edgar A. Poe a Freddy Krueger*. Madrid, Ediciones VOSA, 1996.

HAMMOND, Wayne G. y SCULL Christina. *J.R.R. Tolkien, artista e ilustrador*. Barcelona, Minotauro, 2002.

HOWE, John. *Forjar Dragones*. Barcelona, Timun mas, 2009.

KLINGSÖHR-LEROY, Cathrin, Uta Grosenick (ed.). *Surrealismo*. Madrid, Taschen Benedikt, 2009.

MANGUEL, Alberto. *Leer imágenes*. Madrid, Alianza Editorial, 2002.

MÉNDEZ ROBLES, Pedro Salvador. *La articulación de lo fantástico en el relato corto balzaquiano*. Tesis Doctoral (Dialnet), Murcia, Universidad de Murcia, 2008.

MOLINA FOIX, Juan Antonio (ed.). *Narrativa completa. Vol. I. H.P. Lovecraft*. 3ª Edición, trad. VV.AA., Madrid, Valdemar, 2007.

LOVECRAFT, Howard Phillips. *El horror en la literatura*. Madrid, Alianza, 1989.

RISCO, Antonio. *Literatura fantástica de lengua española. Teoría y aplicaciones*. Madrid, Taurus, 1987.

ROAS, David y Ana Casas (ed.). *La realidad oculta. Cuentos fantásticos españoles del siglo XX*. Palencia, Menoscuarto, 2008.

ROAS, David. *La sombra del cuervo. Edgar Allan Poe y la literatura fantástica española del siglo XIX*. Madrid, Devenir, 2011.

- *De la maravilla al horror. Los inicios de lo fantástico en la cultura española (1750-1860)*. Vilagarcía de Arousa, Mirabel Editorial, 2006.

- *Hoffmann en España. Recepción e influencias*. Madrid, Biblioteca Nueva, 2002.

SÁNCHEZ-ESCALONILLA, Antonio. *Fantasía de aventuras. Claves creativas en novela y cine*. Barcelona, Editorial Ariel, 2009.

TATARKIEWICZ, Wladyslaw. *Historia de las seis ideas. Arte, belleza, forma, creatividad, mímesis y experiencia estética*. Madrid, Tecnos/ Alianza Editorial, 2002.

TOLKIEN, J.R.R., ANDERSON, Douglas A. (ed.) *El hobbit anotado*. Barcelona, Minotauro, 2006.

TRÍAS, Eugenio. *Lo bello y lo siniestro*. 8ª Edición, Barcelona, Ariel, 2001.

VITTA, Maurizio. *El sistema de las imágenes. Estética de las representaciones cotidianas*. Barcelona, Paidós, 2003.

WOLF, Norbert. *Simbolismo*. Madrid, Taschen, 2009.

FUENTES DE INFORMACIÓN WEB

CARRETERO PASÍN, Angel Enrique. "Imaginario y utopías". En: *Athenea Digital. Revista de pensamiento e investigación social*. N° 7, 2005, consulta 09 de abril de 2013, disponible en "www.atheneadigital.net".

<http://apreciaciondelartepoli.blogspot.com.es> (consulta 02 de marzo de 2013)

<http://arelarte.blogspot.com.es/2009/02/arte-fantastico.html> (consulta 10 de enero de 2013)

<http://conceptartworld.com> (consulta 22 de mayo de 2013)

<http://drawr.net/skywalker> (consulta 22 de mayo de 2013)

<http://jungsketch.blogspot.com.es> (consulta 22 de mayo de 2013)

<http://luzdearte.blogspot.com.es/2010/08/pintura-fantastica.html> (consulta 10 de enero de 2013)

<http://milkbomb.blogspot.com.es> (consulta 22 de mayo de 2013)

<http://tolkiensemamnal.wordpress.com/2012/05/30/j-r-r-tolkien-creencia-y-subcreacion/> (consulta 22 de abril de 2013)

SARDIÑAS, José Miguel. "De la estética clásica a la fantástica. Dos momentos en un mito literario". En: *Contemporaneidad de los clásicos en el umbral del tercer milenio: actas del congreso internacional de los clásicos. La tradición grecolatina ante el siglo XXI (La Habana, 1 a 5 de diciembre de 1998)*. N° 21, 2000, consulta 10 de marzo de 2013, disponible en "www.interclassica.um.es".

www.anarda.net/tolkien/jrrtolkien.html (consulta 21 de abril de 2013)

www.bestiarium.com.ar (consulta 09 de marzo de 2013)

www.fabulantes.com/tag/j-r-r-tolkien (consulta 21 de abril de 2013)

www.fucoueda.com (consulta 22 de mayo de 2013)

www.hplovecraft.com (consulta 15 de abril de 2013)

www.jennifer-healy.com (consulta 07 de diciembre de 2012)

www.revistaminerva.com (consulta 3 de mayo de 2013)

www.sociedadtolkien.org (consulta 22 de abril de 2013)

www.spectrumfantasticart.com (consulta 10 de marzo de 2013)

www.surrealsushi.com (consulta 12 de enero de 2013)

www.tolkiensociety.org (consulta 21 de abril de 2013)

www.wikipedia.org (consulta 17 de febrero de 2013)

6. LISTADO DE IMÁGENES

1. Desarrollo conceptual

1.1. Breve acercamiento a lo fantástico

Fig. 1, José Benlliure, *La Barca de Caronte*, 1919, Óleo sobre lienzo, 103 x 176 cm.

Fig. 2, Kekai Kotaki, *Sin Título*, 2012, Pintura digital.

Fig. 3, Johann Heinrich Füssli, *La pesadilla*, 1790-1791, Óleo sobre lienzo, 76,5 x 63,5 cm.

Fig. 4, Francisco de Goya, *El sueño de la razón produce monstruos*, 1795-1798, Grabado al aguatinta, 32 x 21,5 cm.

1.2. Lo fantástico en las artes plásticas. Arte fantástico

Fig. 5, Rudolf Schlichter, *Poder ciego*, 1935-1937, Óleo sobre lienzo, 170 x 100 cm.

Fig. 6, Giovanni Segantini, *Las malas madres*, 1894, Óleo sobre lienzo, 105 x 200 cm.

Fig. 7, Zdzislaw Beksinski, *Sin Título*, 1983, Óleo sobre masonita, 87 x 87 cm.

Fig. 8, Gerald Brom, *Helexa*.

1.3. Definiendo los límites

Fig. 9, John Everett Millais, *Ofelia*, 1851-1852, Óleo sobre lienzo, 76,2 x 111,8 cm.

Fig. 10, Thomas Cole, *La copa del gigante*, 1833, Óleo sobre lienzo, 49,2 x 41 cm.

Fig. 11, Joan Castejón, *Minotaure*, 2010, Cera sobre papel, 170 x 140 cm.

1.4. Representaciones de lo fantástico

Fig. 12, Gustave Doré, *Sorrow for the lost Lenore*, 1884, Grabado, 29,7 x 42 cm.

Fig. 13, Gustave Moreau, *Heracles y Hidra de Lerna*, 1876, Óleo sobre lienzo, 175,3 x 154 cm.

Fig. 14, Enki Bilal, *Exterminador 17*, 1979.

Fig. 15, Ridley Scott, *Blade Runner* (Fotogramas), 1982.

1.5. Lo fantástico y las figuras retóricas

Fig. 16, Joan Castejón, *La batalla, tríptic*, 2002, Cera sobre papel, 140 x 300 cm.

Fig. 17, Frank Frazetta, *Mothman*, 1980, Óleo sobre lienzo, 43, 2 x 58,4 cm.

Fig. 18, Jennifer Healy, *Sin Título*, Pintura digital.

1.6. Lo fantástico y sus efectos

Fig. 19, Arnold Böcklin, *Fauno, silbando a un mirlo*, 1863, Óleo sobre lienzo, 46,4 x 35,6 cm.

Fig. 20, Elihu Vedder, *Memoria*, 1870, Óleo sobre tabla caoba, 51,2 x 37,4 cm.

Fig. 21, Fernand Khnopff, *In Burges. St. Jan's Hospital*, 1904, Pasteles sobre papel, 24 x 49 cm.

Fig. 22, Alfred Kubin, *Unser Aller Mutter*, 1901-1902, Pluma y tinta sobre papel, 28 x 39 cm.

1.7. El imaginario fantástico

Fig. 23, Kekai Kotaki, *Sin Título*, 2012, Pintura digital.

Fig. 24, George Federic Watts, *La esperanza*, 1886, Óleo sobre lienzo, 142, 2 x 111, 8 cm.

Fig. 25, Brian Froud, *Trolls*, 2012.

Fig. 26, Joan Castejón, *Evolució de l'home*, 1970, Cera sobre papel, 50 x 70 cm.

Fig. 27, Eugene Grasset, *Three Women with Three Wolves*, 1900, Acuarela con reflejos dorados, 31, 5 x 24 cm.

1.7.1. H. P. Lovecraft

Fig. 28, Paul Carrick, *Lovecraft portrait 3*, Acrílico y pintura digital.

Fig. 29, John Coulthart, *The Call of Cthulhu: R'lyeh spread*, 1988, Tinta sobre papel.

Fig. 30, Gwabryel, *Cthulhu*.

Fig. 31, Toren MacBin Atkinson, *Cthulhu*.

Fig. 32, Jeff Remmer, *Dagon*.

1.7.2. J.R.R. Tolkien

Fig. 33, J.R.R Tolkien, *El bosque negro*, Tinta sobre papel.

Fig. 34, J.R.R Tolkien, *Rivendel*, Acuarela sobre papel.

Fig. 35, J.R.R. Tolkien, *Bilbo se despertó con el sol temprano en sus ojos*, Acuarela sobre papel.

Fig. 36, J.R.R. Tolkien, *Los trolls*.

2. Referentes artísticos

2.1. H.R. Giger

Fig. 37, H.R. Giger, *Biomechanoid*, 1976.

Fig. 38, H.R. Giger, *Cthulhu Genius*, 1967, Tinta sobre papel sobre madera, 80 x 63 cm.

Fig. 39, H.R. Giger, *Li I*, 1974, Acrílico y tinta sobre fotografía, 70 x 97 cm.

Fig. 40, H.R. Giger, *Necronom IV*, 1976, Acrílico sobre papel sobre madera, 100 x 70 cm.

2.2. John Howe

Fig. 41, John Howe, *Bag End*, 1995, 45,8 x 35,9 cm.

Fig. 42, John Howe, *Old Man Willow*, 1989, 64 x 45,5 cm.

Fig. 43, John Howe, *The Dark Tower*, 1994, 58,5 x 11,8 cm.

Fig. 44, John Howe, *Burnt Ice*, 2012.

Fig. 45, John Howe, *Smaug the Golden*, 1990, 39,4 x 56, 4 cm.

Fig. 46, John Howe, *Treebeard*, 2001.

Fig. 47, John Howe, *The Fall of Gondolin*, 1990, 39,3 x 56, 2 cm.

3. Desarrollo práctico y descripción técnica

3.1. Propuesta de trabajo. Bocetos

Fig. 48, *Yo reclamo* (Detalle), 2012, Litografía sobre papel, 16 x 10 cm.

Fig. 49, *Imagina*, 2013, Litografía sobre papel, 65 x 50 cm.

Fig. 50, *Yo reclamo* (Detalle), 2012, Litografía sobre papel, 16 x 60 cm.

Fig. 51, *Diagrama creativo circular* (Boceto), 2013, Adobe Illustrator.

Fig. 52, *Diagrama creativo circular* final, 2013, Adobe Illustrator.

Fig. 53, *Diagrama creativo figurativo* (Boceto), 2013, Adobe Photoshop.

Fig. 54, *Diagrama creativo figurativo* final, 2013, Adobe Photoshop.

Fig. 55, Elemento figurativo del diagrama creativo figurativo, 2013, Adobe Photoshop.

Fig. 56, *Diario visual* (Página 3), 2013, Lápices sobre papel, 14,8 x 21 cm.

Fig. 57, *Diario visual* (Página 4), 2013, Acuarelas y rotulador sobre papel, 14,8 x 21 cm.

Fig. 58, *Diario visual* (Página 5 proceso), 2013, Grafito sobre papel, 14,8 x 21 cm.

Fig. 59, *Diario visual* (Página 5), 2013, Lápices sobre papel, 14,8 x 21 cm.

Fig. 60, *Diario visual* (Página 6), 2013, Lápices sobre papel, 14,8 x 21 cm.

Fig. 61, *Diario visual* (Página 7), 2013, Lápices sobre papel, 14,8 x 21 cm.

Fig. 62, *Diario visual* (Página 8 proceso), 2013, Grafito sobre papel, 29,6 x 31,5 cm.

Fig. 63, *Diario visual* (Página 8), 2013, Lápices sobre papel, 29,6 x 31,5 cm.

Fig. 64, *Diario visual* (Página 9 proceso), 2013, Grafito sobre papel, 14,8 x 21 cm.

Fig. 65, *Diario visual* (Página 10, proceso), 2013, Grafito sobre papel, 14,8 x 21 cm.

Fig. 66, *Diario visual* (Página 10), 2013, Lápices sobre papel, 14,8 x 21 cm.

Fig. 67, *Diario visual* (Página 11 proceso), 2013, Grafito sobre papel, 14,8 x 21 cm.

Fig. 68, *Diario visual* (Página 12), 2013, Collage sobre papel, 14,8 x 21 cm.

Fig. 69, *Diario visual* (Página 13), 2013, Collage sobre papel, 14,8 x 21 cm.

Fig. 70, *Diario visual* (Página 14), 2013, Collage sobre papel, 14,8 x 21 cm.

Fig. 71, *Diario visual* (Página 16), 2013, Collage sobre papel, 14,8 x 21 cm.

Fig. 72, *Diario visual* (Página 17), 2013, Collage sobre papel, 14,8 x 21 cm.

Fig. 73, *Diario visual* (Página 19), 2013, Collage sobre papel, 14,8 x 21 cm.

Fig. 74, *Diagrama* (Boceto), 2013, Grafito sobre papel, 21 x 29,7 cm.

Fig. 75, *Portada* (Boceto), 2013, Grafito sobre papel, 21 x 29,7 cm.

Fig. 76, *Portada 2* (Boceto), 2013, Grafito sobre papel, 21 x 29,7 cm.

3.2. Análisis y descripción de la obra. Imaginario personal

Fig. 77, *La triada* (Detalle mariposa), 2013, Grafito sobre papel.

Fig. 78, *La triada* (Detalle cabezas), 2013, Grafito sobre papel.

Fig. 79, *La triada* (Detalle tronco), 2013, Grafito sobre papel.

Fig. 80, *La triada* (Detalle cabeza pasado), 2013, Grafito sobre papel.

Fig. 81, *La triada* (Detalle cabeza presente), 2013, Grafito sobre papel.

Fig. 82, *La triada* (Detalle cabeza futuro), 2013, Grafito sobre papel.

Fig. 83, *El caminante* (Detalle monstruo), 2013, Grafito y acuarela sobre papel.

Fig. 84, *El caminante* (Detalle textura), 2013, Grafito y acuarela sobre papel.

Fig. 85, *El caminante* (Detalle ciudad), 2013, Grafito y acuarela sobre papel.

Fig. 86, *La flor* (Detalle) 2013, Grafito y acuarela sobre papel.

Fig. 87, *La flor* (Detalle flor) 2013, Grafito y acuarela sobre papel.

Fig. 88, *La flor* (Detalle torre) 2013, Grafito y acuarela sobre papel.

Fig. 89, *El devorador de almas* (Detalle composición) 2013, Grafito y acuarela sobre papel.

Fig. 90, *El devorador de almas* (Detalle cuerpo) 2013, Grafito y acuarela sobre papel.

Fig. 91, *El devorador de almas* (Detalle cara) 2013, Grafito y acuarela sobre papel.

Fig. 92, *Una vida nueva* (Detalle cara) 2013, Grafito sobre papel.

Fig. 93, *Una vida nueva* (Detalle madre e hijo) 2013, Grafito sobre papel.

Fig. 94, *Déjate llevar* (Detalle figuras) 2013, Grafito y acuarela sobre papel.

Fig. 95, *Déjate llevar* (Detalle ciervo) 2013, Grafito y acuarela sobre papel.

Fig. 96, *La inmensidad* (Detalle ser humano) 2013, Grafito y acuarela sobre papel.

Fig. 97, *La inmensidad* (Detalle dragón) 2013, Grafito y acuarela sobre papel.

Fig. 98, *Desesperado* (Detalle figura humana) 2013, Grafito y acuarela sobre papel.

Fig. 99, *Desesperado* (Detalle) 2013, Grafito y acuarela sobre papel.

Fig. 100, *Desesperado* (Detalle figuras fantasmagóricas) 2013, Grafito y acuarela sobre papel.

3.3. Descripción técnica y tecnológica de la obra

Fig. 101, *La triada* (Detalle línea), 2013, Grafito sobre papel.

Fig. 102, *Desesperado* (Detalle trazo – tono), 2013, Grafito sobre papel.

Fig. 103, *El depredador de almas* (Detalle variación lineal), 2013, Grafito sobre papel.

Fig. 104, *Una vida nueva* (Detalle siluetado con línea), 2013, Grafito sobre papel.

Fig. 105, *El caminante* (Detalle desenfoque con mancha), 2013, Grafito y acuarela sobre papel.

Fig. 106, *La triada* (Detalle textura), 2013, Grafito sobre papel.

Fig. 107, *La inmensidad* (Detalle elaborado con goma), 2013, Grafito y acuarela sobre papel.

Fig. 108, *El caminante* (Detalle ciudad elaborada con la goma), 2013, Grafito y acuarela sobre papel.

Fig. 109, *La flor* (Detalle desenfoque en el fondo), 2013, Grafito y acuarela sobre papel.

Fig. 110, *Desesperado* (Detalle valores tonales y formas), 2013, Grafito sobre papel.

Fig. 111, *Desesperado* (Detalle colores), 2013, Grafito y acuarela sobre papel.

Fig. 112, *La inmensidad* (Detalle colores, complementarios), 2013, Grafito y acuarela.

3.4. Una mirada personal. Obra final

Fig. 113, *La triada*, 2013, Lápices y acuarela sobre papel, 70 x 50 cm.

Fig. 114, *El caminante*, 2013, Lápices y acuarela sobre papel, 70 x 50 cm.

Fig. 115, *La flor*, 2013, Lápices y acuarela sobre papel, 70 x 50 cm.

Fig. 116, *El devorador de almas*, 2013, Lápices y acuarela sobre papel, 70 x 50 cm.

Fig. 117, *Una vida nueva*, 2013, Lápices y acuarela sobre papel, 70 x 50 cm.

Fig. 118, *Déjate llevar*, 2013, Lápices y acuarela sobre papel, 70 x 50 cm.

Fig. 119, *La inmensidad*, 2013, Lápices y acuarela sobre papel, 70 x 50 cm.

Fig. 120, *Desesperado*, 2013, Lápices y acuarela sobre papel, 50 x 70 cm.