

# LOS SERIES ALADOS

LA LIBERTAD Y EL PODER DEL VUELO EN LA  
MITOLOGÍA

ANA ISABEL FERNÁNDEZ PARRA

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

FACULTAT DE BELLES ARTS

TRABAJO FINAL DE MÁSTER PRODUCCIÓN  
ARTÍSTICA

**LOS SERES ALADOS,  
La libertad y el poder del vuelo  
en la mitología**

Ana Isabel Fernández Parra

Dirigido por: María Pilar Crespo Ricart

Valencia, septiembre de 2014

Tipología de Proyecto: 4

Proyecto de carácter inédito: Escultura



# Índice

<b>Introducción</b>	<b>5</b>
<b>1. Fuentes referenciales</b>	<b>7</b>
<b>1.1 ¿Por qué el ser humano crea los seres mitológicos?</b>	<b>7</b>
<b>1.2 Las alas como símbolo de poder y libertad</b>	<b>9</b>
<b>1.3. Seres alados en las diferentes mitologías</b>	<b>11</b>
1.3.1 Mitología mesopotámica	11
1.3.2 Mitología egipcia	15
1.3.3 Mitología celta	18
1.3.4 Mitología hindú	20
1.3.5 Mitología clásica occidental	22
1.3.6 Mitología precolombina	30
1.3.7 Mitología oceánica	32
1.3.8 Mitología oriental	33
1.3.9 Mitología africana	35
1.3.10 Mitología nórdica europea	36
1.3.11 Mitología occidental: Cristianismo	38

<b>2. Los seres alados</b>	<b>40</b>
2.1 Proceso creativo y representación de obras	40
. Pegaso	44
. Súcubo	49
. Ave Fénix	54
. El castigo del ángel caído	58
2.2 Autores de referencia	71
<b>3. Conclusiones</b>	<b>83</b>
<b>4. Bibliografía</b>	<b>84</b>
<b>5. Índice de imágenes</b>	<b>87</b>

# Introducción

Este trabajo, titulado, *Los Seres Alados*, la libertad y el poder del vuelo en la mitología, es de carácter teórico-práctico. En este proyecto se presenta una investigación teórica sobre la influencia que han tenido los seres mitológicos alados en las diferentes culturas y religiones, acompañado de una serie de obras en relación con este tema que hemos realizado durante este curso.

Las alas son un símbolo de vuelo, de ascensión y en numerosas ocasiones están vinculadas a las divinidades de las distintas culturas de la humanidad. Es por esto que a lo largo de los siglos hay una importante suma de poderosos seres que pueblan libros de mitología, escrituras antiguas, pergaminos,...y como no, son protagonistas de innumerables obras de arte a lo largo de la historia. Esta motivación es la que nos llevó a desarrollar una serie de obras de carácter escultórico. Estas se han podido realizar gracias a algunas asignaturas cursadas este año y se presentan conjuntamente en este TFM.

El objetivo principal de esta investigación es la producción de una serie de obras de carácter escultórico. *Los seres alados* se compondrá de una serie de esculturas que representan a algunos de estos seres de carácter divino, cuya principal característica en común es la posesión de alas , considerando este hecho como un símbolo de poder y una representación de libertad. Relacionándolas también con las culturas que las crearon así como con otras manifestaciones posteriores.

Para alcanzar este propósito me planteamos una serie de objetivos:

- Realizar un breve análisis de la relevancia de los seres mitológicos a lo largo de la historia.
- Investigar la importancia de los seres alados en diferentes mitologías del mundo.
- Localizar las diferentes representaciones simbólicas de las deidades aladas.
- Estudiar si existe algún tipo de continuidad de estos seres en las distintas culturas.
- Producir unos diseños actuales a partir de los seres estudiados para producir una serie de obras inéditas.
- Valorar el resultado obtenido y sacar las conclusiones del trabajo realizado para aplicarlo en futuras realizaciones artísticas.

La metodología planteada para la realización de este proyecto se basa en el estudio iconográfico de la representación de los distintos seres dotados de alas en las religiones de distintas culturas. Hemos partido del estudio de la mitología antigua, investigando las representaciones comunes de estos seres en las distintas culturas.

La parte práctica del mismo se ha desarrollado simultáneamente al estudio teórico retroalimentándose mutuamente. La conclusión del estudio se expresa en la materialización de distintas obras de carácter escultórico en relación con los seres alados de la mitología. Estas obras pretenden reinterpretar las distintas

representaciones ya estudiadas en la investigación teórica para dar una visión personal de las mismas.

En cuanto a la investigación teórica, cabe destacar la bibliografía de mayor relevancia :

*Mitología del mundo*, de Roy Willis, *Mitos y divinidades de los cinco continentes*, de Fernand Comte. Nos interesaron estos dos libros porque nos explican como los grandes mitos llenaron de significado los acontecimientos fundamentales de la vida de los seres humanos<sup>[1]</sup>.

*Diccionario de los símbolos*, de Jean Chevalier/ Alain Gheerbrant <sup>[2]</sup>. Este libro nos interesó porque al comparar sus definiciones con las que encontramos en otros diccionarios, esta parece una obra bastante sólida y competente, con explicaciones bastante extensas y completas.

Se incluyen referencias al artículo de Francisco Mauro "El mito de Ícaro". "A través de la mitología, siempre el hombre buscó abreviar la distancias que lo separa del universo irracional. El mito busca superar este abismo, al mezclar todos los orígenes. No solo del mundo y del hombre, sino también de los animales y de las plantas: todo lo que nace, vive, es sexuado, organizado, se deshace y muere; pero vuelve y continua"<sup>[3]</sup>.

Monografías como la de Santiago Gallego "El Mito". " Toda aproximación que hagamos al mito está auscultada por la razón. No podemos escapar al tiempo ni al espacio que nos corresponde; no podemos escapar a la Historia"<sup>2</sup> <sup>[4]</sup>

Por lo que se refiere a la estructura del trabajo, esta se encuentra dividida en cuatro grandes bloques:

En el capítulo primero, explicaremos cuales fueron las necesidades que llevaron a los humanos a crear esa serie de seres de origen fantástico, hablaremos de la importancia que se le daba a las alas en el entorno de la mitología antigua, hablaremos de las distintas peculiaridades que tenían los seres alados en cada una de las diferentes religiones y culturas. Finalmente, en el segundo capítulo desarrollaremos la serie *Los seres alados* en la que se analizan algunas de las obras realizadas este curso y definiremos el desarrollo creativo de la producción.

---

<sup>1</sup> - MAURO, Francisco. El mito de Ícaro, *Monografías* [en línea]. 3 de octubre de 2001 [consulta: 20 noviembre 2013]. Disponible en: <<http://www.monografias.com/trabajos7/mica/mica.shtml#ixzz389BdgJlh>>

<sup>2</sup> - GALLEGO, Santiago. El mito, *Monografías* [en línea]. 26 de abril de 2003 [consulta: 20 noviembre 2013]. Disponible en: <<http://www.monografias.com/trabajos12/mito/mito.shtml#ixzz389JVPFgn>>

# 1. Fuentes referenciales

## 1.1 ¿Por qué el ser humano crea los seres mitológicos?

Como muchos sabemos la palabra “mito” viene del término griego “*Mytho*”, que también tiene el significado de fábula, dicho o cuento. Según Francisco Mauro, 3 de octubre de 2001, [www.monografias.com](http://www.monografias.com): *“El concepto de fábula, no nos debe llevar a creer que el mito sea una ficción caprichosa de la imaginación. Dentro de la narrativa mítica se esconde un aspecto, un núcleo, que encierra la realidad”<sup>[3]</sup>*.

La gente tiende a creer que los mitos surgieron tan solo de la imaginación del hombre, esto no es así, pese a que la imaginación tiene un papel importante, como afirma Roy Willis en su libro *Mitología del mundo*: *“El juego creativo constituye la esencia misma de la invención de mitos. Aunque éste cambia y se desarrolla sin cesar, nunca pierde el contacto con sus raíces, que se adentran en la experiencia del chamán tribal”<sup>[1]</sup>*, los mitos no surgieron de la nada. Estos se crearon con una intención, dar respuesta a los problemas y misterios de la vida que no tienen respuesta. Entre los temas que tratan los mitos se encuentran : juventud y vejez, estación húmeda y seca, masculino y femenino, humano y animal, cultura y naturaleza, vida y muerte, hambre y saciedad... los temas son innumerables y han preocupado al hombre desde el principio de los tiempos.

También habla de ello Pierre Grimal en su *Diccionario de mitología griega y romana* *“todos los pueblos los tejen en un momento de su evolución, es decir, relatos maravillosos en los cuales creen por un tiempo, al menos en cierto grado. Lo más frecuente es que las leyendas pertenezcan al dominio de la religión porque hacen intervenir fuerzas o seres que se consideran superiores a los humanos. Estas se presentan como un sistema más o menos coherente de explicación del mundo; cada una de las proezas del héroe, cuya hazaña se cuentan, lo presentan como un creador y repercuten en el mundo entero”<sup>[5]</sup>*.

En los comienzos de la humanidad no había recursos científicos como los que tenemos hoy en día, por esto el ser humano buscó en el mito la alternativa para explicar los fenómenos que sucedían a su alrededor. Si repasamos la evolución del conocimiento, nos daremos cuenta, de que en la remota antigüedad, la explicación de los temas trascendentes estaban basados en la tradición, en la religión y en los mitos.

---

<sup>3</sup> - WILLIS, Roy. *Mitología del mundo*. Barcelona, editorial Blume, 2011. 311 p.

<sup>4</sup> - GRIMAL, Pierre. *Diccionario de mitología griega y romana*. 1ª ed. colección Bolsillo. España, editorial Paidós, 2008. 672 p.

Giambattista Vico , nos dice que *“Los mitos no son versiones deformadas de las narraciones bíblicas, sino tentativas imaginativas de resolver los misterios de la vida y del universo, y que como tales pueden compararse, en una etapa anterior del desarrollo humano, con las teorías científicas modernas”*<sup>5</sup>[6].

El mito fue el elemento modelador del conocimiento humano en la mayor parte de la historia. Las curaciones se hacían mediante brujerías. La agricultura y ganadería estaban regidas por los ritos de adoración a los dioses. El gobierno estaba definido por la voluntad de los mismos dioses, y todo lo que hacía el ser humano dependía de la superstición y las tradiciones. Esto fue hasta que en Grecia (s.VII- V ac), el fenómeno de la emancipación del pensamiento permitió la aparición de la ciencia. No solamente fue necesario que existiese la curiosidad por explicar los fenómenos naturales, sino que se tuviese el valor de romper con los mitos y supersticiones del pasado.

Sin embargo, como apunta Francisco Mauro en su artículo *El Mito de Ícaro* *“Debido a su carácter fundamental, el mito conserva hasta nuestros días vitalidad y presencia: trata los mismos problemas que continúan angustiando a la humanidad. Por eso el hombre no ha dejado de crear nuevos mitos, aunque ahora haya pisado la luna”*<sup>6</sup>[3].

Actualmente, pese al poder de los avances científicos sigue existiendo el pensamiento mítico. Está presente en las religiones actuales e incluso en el horóscopo que la gente lee en las revistas. Algunas personas son religiosas por tradición o porque es lo que les han inculcado sus padres, abuelos... pero hay otras que se vinculan a religiones por su propia cuenta. Por lo tanto, hoy en día, aunque el pensamiento mítico es algo menor que el de los antiguos hombres sigue existiendo una necesidad de mitos por parte del ser humano, puede que no sean los mismos mitos de la Grecia clásica pero siguen siendo mitos.

---

<sup>5</sup> - VICO, Giambattista. *Scienza Nuova*(La Ciencia Nueva). Nápoles, 1725.

<sup>6</sup> - MAURO, Francisco. El mito de Ícaro, *Monografías* [en línea]. 3 de octubre de 2001 [consulta: 20 noviembre 2013]. Disponible en: <<http://www.monografias.com/trabajos7/mica/mica.shtml#ixzz389BdgJlh>>

## 1.2 Las alas como símbolo de poder y libertad

Las alas son un símbolo de poder empleado en multitud de seres mitológicos, y un símbolo muy influyente hasta nuestros días.

Durante varios años se pensó que el origen del símbolo de la Medicina estaba en la Mitología griega como algo característico del dios Hermes. Algunos historiadores dicen que, las alas del caduceo de Mercurio estaban presentes, porque Hermes, fue el inventor de la Alquimia, ciencia médica, la cual, entre sus atributos llevaba el casco con alas.



Ilustración 1 Caduceo de Hermes

Según decía Plinio seres alados como las águilas eran un símbolo de poder y victoria. Chevalier coincide con él diciendo que "*La cultura romana imperial vio en el águila un pájaro glorioso, emblema de su triunfo universal sobre las demás naciones*"<sup>7</sup>[7].

Esculturas como la del *León de San Marcos* de Venecia, fue transformada en un símbolo de poder. Consta de la imagen de un león alado utilizada por muchas instituciones civiles y militares de Italia.



Ilustración 2 Águila romana. Museo Nacional de Londres

A lo largo de la historia el León de San Marcos ha aparecido representado en multitud de estatuas, monedas, banderas e insignias.

También se utiliza este símbolo en el escudo de la bandera utilizada por la marina mercante italiana.

Es el símbolo del Festival Internacional de Cine de Venecia

Las alas también constituyen un gran significado de libertad en múltiples culturas, ya que, como bien sabemos, las alas suponen el espíritu del vuelo y la elevación hasta el cielo.

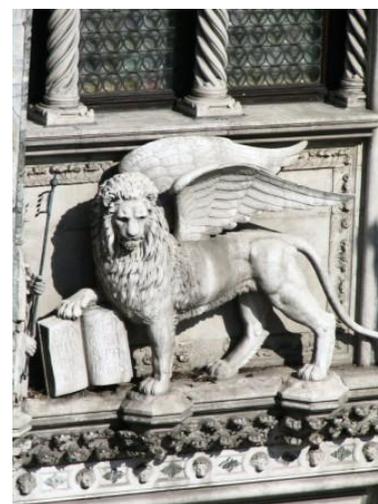


Ilustración 3 León de san marcos en la porta della carta del palacio ducal de Venecia

<sup>7</sup> - CHEVALIER, Jean y GHEERBRANT, Alain. Diccionario de los símbolos. Barcelona, editorial Herder, 1986. 1107 p.

En el escudo de Colombia podemos observar en tres fajas horizontales. En la superior, sobre campo azul lleva una granada de oro. A cada lado lleva una cornucopia de oro. La del lado derecho vierte monedas, la del izquierdo frutos tropicales. La franja del medio sobre el color platino lleva el gorro (rojo símbolo de la libertad). En la franja inferior lleva el istmo de Panamá, los dos mares y un navío con sus velas desplegadas. Y finalmente, sobre el escudo se posa el cóndor con sus alas abiertas, símbolo de la libertad y soberanía para el escudo nacional



Ilustración 4 Escudo de Colombia

En la mitología encontramos las alas como símbolo de libertad, como por ejemplo, en la historia de Ícaro, en la que podemos ver el gran sentimiento de deseo de libertad, la ansiedad de llegar a un lugar extraño, desconocido, alejado de lo cotidiano. Un sentimiento muy parecido y familiar para muchos.



Ilustración 5 Estatua de Ícaro . Mariano González Beltrán. 2006. Águilas, Murcia.

También aparecen seres alados en banderas como la de Guatemala o México. La bandera de Guatemala incluye la imagen de un Quetzal, el ave nacional del país que, además, en las culturas precolombinas era considerado como divino y estaba relacionado con el “Dios Serpiente”. En Guatemala se cree que en el momento en el que la tierra vuelva a ser libre, el Quetzal volverá a cantar como antes. Así, como símbolo de libertad, el Quetzal aparece en la bandera nacional justo al lado de la fecha de independencia del país.



Ilustración 6 Bandera de Guatemala

## 1.3 Seres alados en las diferentes mitologías

En este apartado hablamos de las distintas mitologías del mundo ordenadas cronológicamente. Para ello, hemos hecho una breve introducción en cada apartado hablando de lo que representaban los dioses y los seres mitológicos para esas sociedades. Después nos hemos centrado más concretamente en los seres o dioses con alas.

En cuanto a las fuentes de las que hemos obtenido la información son principalmente dos: *Mitología del mundo*, de Roy Willis<sup>[1]</sup> y *Mitos y divinidades de los cinco continentes*, de Fernand Comte<sup>[8]</sup>. Además se ha ampliado con información de otras fuentes de internet mencionadas correspondientemente.

Debido a la amplitud de referentes encontrados en todas y cada una de las culturas hemos decidido incluirlos todos como recopilación de datos y establecer las relaciones e interacciones que se generan entre ellos un trabajo posterior. Entendemos que este tipo de cuestiones necesitan de un análisis más exhaustivo que en estos momentos no podemos abordar. Aunque pensamos que con la información que hemos conseguido, podremos realizarlo en un futuro próximo.

### 1.3.1 Mitología mesopotámica

En Mesopotamia, al principio, los dioses solo son las fuerzas de la naturaleza. No había diferencias entre ellas y ellos. El árbol es el Dios del bosque; la roca, el dios de la montaña; el disco solar, el dios del sol, al que más tarde se le dará el nombre de Shamash; la luna creciente, el dios luna, que posteriormente recibirá el nombre de Sin, etc. No se les atribuyó un sexo desde un primer momento. Así, Enlil es llamado "padre y madre que se crea por sí mismo".

Más tarde, los dioses se asimilan a animales: león, toro, águila, serpiente; Marduck es el "toro negro del abismo"; Enlil "el buey corpulento"; Enki "el carnero de Eridú.

Finalmente; se les da forma humana. Pero son de una humanidad superior. Con su barba poblada y larga melena, los dioses llevan moño o una gran tiara. Llevan el kaunakes, una capa hecha de lana, probablemente tejida en tiras dispuestas en capas, o bien un vestido largo de tela lisa. Los dioses solo se diferenciaban de los hombres, en estatura, fuerza e inmortalidad. Por lo demás se puede decir que eran como el resto de los mortales: estaban tristes o alegres, hacían fiestas, se enfadaban, tenían familia...

Estos vivían en palacios llenos de cortesanos, sirvientes y soldados (en el cielo o en los infiernos). Todos los años se reúnen en la fiesta del Zagmuk, en una sala llamada Upsukina, para determinar los destinos. Se encuentran en una sociedad muy jerarquizada.

Al principio, todos los dioses se llamaban Anunnaki. Más adelante se crean categorías: los dioses de la Tierra y de los infiernos se siguen llamando Anunnaki, pero los del cielo adoptan el nombre de Igigi. A menudo la jerarquía divina se ve modificada. La dignidad de los dioses depende de la importancia de la ciudad en la que son venerados.

He aquí una serie de dioses alados mesopotámicos de gran importancia:

### **Ahura Mazda**

Al principio, Ahura Mazda era un dios entre otros dioses. Estaban Mitra, Anahita, Vayu, Verethraghna, Varuna, etc. Tras la llegada de Zaratustra (profeta de Ahura Mazda), queda solo él, situado encima de todos estos.

Ahura Mazda se manifiesta de muchas formas : hace crecer las plantas, permite que el fuego caliente, que el agua quite la sed, que los alimentos sacien, que las enfermedades se curen, que los animales se reproduzcan, que los ejércitos logren la victoria, etc.

Antiguamente se creía que detrás de estas acciones estaba un dios. Zaratustra afirma que siempre es Ahura Mazda el que actúa. Aquellos que se creían dioses no son más que seres creados por él y que solo actúan bajo sus órdenes y responsabilidad. Solo son unos genios dignos de ser adorados.

Tiene la forma del sol y nueve esposas. Vive en la región de la luz, y el cielo es su vestimenta. Mantiene una corte real que lo acompaña en todo momento: a su derecha esta Vohu Manah, el buen pensamiento; Asha el orden excelente, y Ksatra, el poder deseable. A su izquierda, Armaiti, la santa devoción; Haurvatat, la salud, y Ameretat, la inmortalidad. La obediencia está delante de él.

Habitualmente se representaba a este dios con el disco solar dotado de dos alas.



Ilustración 7 Leones con cabeza de hombre enfrentándose bajo el disco de Ahura Mazda. Época aqueménida. 500 a.C. Cerámica esmaltada.

## Pazuzu

Es hijo del dios Anu, adorado en la antigua Babilonia (800 a.C.- 500 a.C.). Un ser representado con cabeza de león, un cuerpo humanoide con el cuerpo cubierto de escamas, cola de escorpión, alas, garras y un miembro viril con cabeza de serpiente. Aparece con una mano alzada y la otra hacia abajo, que simboliza el ciclo de la vida y la muerte, la creación y la destrucción.

Puede ser un dios malévolo o benigno, dependiendo de si los mortales le ofenden o complacen. Protege a los hombres del viento que trae la muerte y la enfermedad.

Se le veneraba también como protector de los recién nacidos, hasta el punto de que las embarazadas llevaban un amuleto de él, y ponían efigies de este dios en los dormitorios de los bebés. Por el contrario, su pareja y a la vez enemiga Lamashtu, devoraba las almas de los recién nacidos y de sus madres.



Ilustración 8 Estatuilla de Pazuzu. Museo del Louvre.

## Inanna

Es la patrona de Uruk, y la diosa del amor y de la guerra. Manda en la vida y en la muerte.

Se llama Inanna porque es la dama del cielo: *in* significa "dama" y *an*, "cielo". Por esto, se suele representar a la diosa con alas en la parte posterior del cuerpo. Esta asociada unas veces como hija y otras como esposa, a Anu, el señor del dominio celeste y el patrón de de la ciudad de Uruk.

Inanna se casa con el pastor Dumuzi, que de este modo se convierte en soberano de

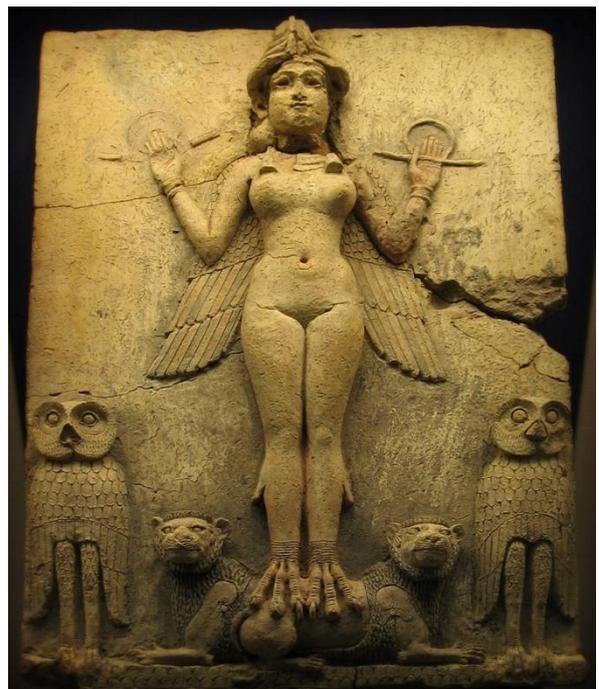


Ilustración 9 Representación de Inanna. Museo Británico.

la ciudad. Su matrimonio y felicidad, sin embargo, no le impiden ser ambiciosa. Se propone descender a los infiernos para arrebatarse el poder a su hermana Ereshkigal, que los gobierna. Logra pasar las siete puertas, pero en cada puerta debe quitarse una prenda de vestir. Llega delante de su hermana completamente desnuda, carente de poder e inerte, como una difunta.

Enlil, advertido de la desgracia de Inanna, envía a dos mensajeros para que le lleven el "alimento de la vida" y el "agua de la vida". Logran reanimar "el cadáver que colgaba de un clavo".

Pero la ley que se impone a Inanna es estricta: si quiere salir de los infiernos debe encontrar un sustituto. Escoltada por demonios, los *galla*, regresa a la tierra para encontrar a aquel o aquella que ocupe su lugar. Va a Umma, a Bad Tibira, y allí las divinidades tutelares se echan a sus pies para pedirles piedad. Conmovida por su pavor parte de nuevo y finalmente se encuentra en la ciudad de Uruk. En Uruk, Dumuzi está sentado sobre su trono. Con una magnífica vestimenta y disfrutando de la vida, celebra fiestas y hace uso de su poder tranquilamente, sin preocuparse por lo que ha sufrido Inanna. Al percatarse de ello, la diosa, enojada, manda a los demonios que lo torturen y se lo lleven a ocupar su lugar en el infierno.

## Grifo

El grifo en los distintos pueblos antiguos, adquirió diversas formas. En Caldea tiene el cuerpo y la cola de león, dotado de alas y las patas traseras de águila, y el animal se representa siempre en actitud de ataque. En Asiria lo representan algunas veces con cabeza de águila, pero lo normal es que aparezca con cabeza de león. Las primeras representaciones aparecen en Mesopotamia en el milenio II a.C. Esta criatura desempeñó frecuentemente en el Medioevo el papel de guardián, desarrollando un destacado valor de protección a los difuntos. Este ser fue incorporado a los bestiarios, siendo moralizado y pasando a integrar los programas iconográficos figurativos religiosos, adoptando variados y contrapuestos significados.

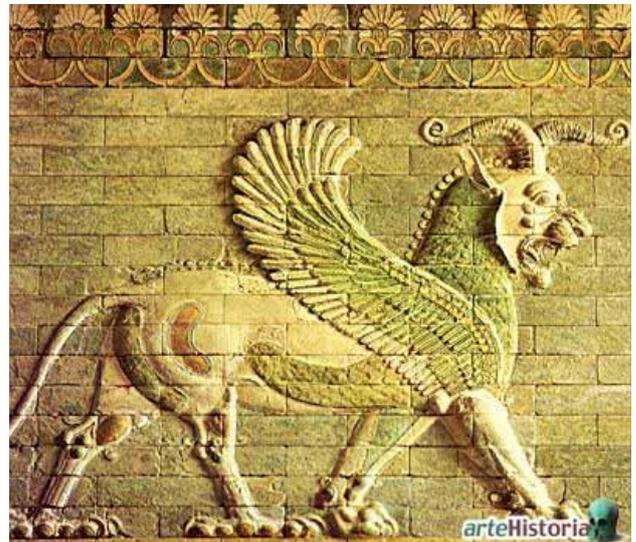


Ilustración 10 Detalle del friso de los grifos procedentes del Palacio Real de Susa. Realizados en ladrillo vidriado en el siglo V a. C., en época aqueménida. Se conserva en el Museo del Louvre.

## 1.3.2 Mitología egipcia

Para los egipcios el río Nilo tenía una gran importancia, tanto es así, que designan como primera etapa de la creación al ciclo de crecida y decrecida del Nilo. La creación no acontece a partir de la nada, sino que, antes de todo lo demás, estaba el agua. Es una inmensa reserva natural de la cual surgen los mares: se la denomina *Nun*.

El Nun, el padre de los dioses, es donde se elabora la primera fuerza activa: Ptah, Ra o Atón, según los distintos centro religiosos. En Heliópolis, el principal dios es Atón. Significa "aquel que es y que no es". Ello significa que su aparición es una transformación, la realización de una existencia previa virtual, la salida de una forma de somnolencia, la adopción por parte de Atón de una nueva forma de existencia más activa.

Por otro lado, Atón empieza constituyendo su propio cuerpo y tomando conciencia de sí mismo.

Los dioses son los primeros seres creados por el demiurgo, que en realidad no es más que el primero de ellos. Están concebidos a imagen del hombre, pero son más fuertes y poderosos. Sin embargo, no pueden preservarse de la vejez y a veces, incluso mueren si no preservan su fluido vital, su *sa*, gracias a otro dios mejor dotado que ellos.

### Maat

Es la hija de Ra, el dios sol, y esposa de Thot, el juez de todos los dioses. Representa el orden y es la condición necesaria de su existencia y de sus funciones.

Se la representa como una mujer alada de pie, o sentada sobre sus talones y con una pluma de avestruz en su cabeza.

Estaba ahí desde los orígenes del universo, velando por el equilibrio de todo, por las relaciones armónicas entre los seres. Mantiene el

orden del cielo y de la tierra. Es responsable de las estaciones, del día y la noche, del movimiento de los astros y de la caída de lluvias.

Dispone el buen desarrollo de la vida individual, dirige las relaciones sociales y autentifica las acciones de poder. Todo el mundo tiene el deber de hacerla reinar.



Ilustración 11 Tumba de Nefertari, Luxor. Egipto. Dinastía XIX, 1270 a.C.

## Isis

Isis pone sus poderes mágicos robados al dios Ra, al servicio de la vida, la de todos los hombres, y en especial la de Osiris, asesinado cobardemente por su hermano.

Isis lleva un disco solar y cuernos de vaca. Es hija de Geb y de Nut, la esposa de Osiris, y madre solícita de Orus. Es madre, protectora del amor y señora del destino. Enseña a las mujeres a moler el grano y a hilar el lino. Reina con su esposo en Egipto y lo sustituye cuando él parte a la conquista del mundo. Su nombre, Isis, significa "el trono".

Obtiene su poder con un ardid: crea una serpiente que coloca en el camino de Ra. La serpiente le pica. Ella ofrece su ayuda al dios, atenazado por el dolor, con la condición de que le diga su nombre secreto. Sabe que con este nombre se apoderará de una parte del poder del dios. Viéndose cada vez más afectado por el veneno que penetra en sus venas, Ra se ve obligado a hablar, y a partir de ese momento Isis posee una parte del poder del dios.

Isis representa la tierra fértil de Egipto. En primavera y otoño se celebran grandes fiestas con importantes procesiones en su honor.



Ilustración 12 Templo de Isis, Philae, Egipto. Dinastía XXVI, 530 a.C. Este relieve muestra Isis protegiendo a su marido Osiris con sus alas.

## Fénix

El fénix, también conocido como Bennu en el antiguo Egipto, se representa como una garza real. Según el mito, se creó a sí mismo del fuego surgido del árbol sagrado de uno de los templos de Ra.

Existe otra versión del mito que asegura que Bennu surgió tras la explosión del corazón de Osiris, el cual murió a manos de su hermano Seth.

Los egipcios observaron que la garza real aparecía con la crecida del río Nilo. Por esto, fue asociado con las crecidas del río y por las inundaciones.

Debido a que las garzas volaban con el amanecer, los egipcios las relacionaron con el sol y con la muerte del mismo al anochecer.

La garza real es un ave migratoria y por tanto los antiguos egipcios lo relacionaban con los cambios climáticos. Por eso el templo de Bennu es conocido por los relojes de agua y otros dispositivos de medida del tiempo.

Bennu se representa como una garza real grisácea. Suele ir acompañada por la corona del Alto Egipto en su cabeza junto a dos plumas sagradas.



Ilustración 13 Representación de Bennu, mausoleo Anhurkhawi, Tebas (20ª dinastía).

### 1.3.3 Mitología celta

La civilización celta se extiende desde el mar del Norte hasta el mar Caspio. Esta región ha conocido numerosos movimientos de población a lo largo de los siglos. La unidad de los celtas se debe principalmente al hecho de que hablaban dialectos derivados de la misma rama lingüística. Su mitología es aún muy oscura: se la conoce solo parcialmente a través de las invasiones romanas y la cristianización.

Según los historiadores de la Galia no nos ha llegado directamente ningún relato ni textos de ninguna clase. César explica que los celtas prohibieron el uso de la escritura. De hecho, el uso que hacían de ella era puramente interno. Tras esta prohibición hay toda una filosofía: la escritura pone fin a la evolución de las cosas, las fija y les da una forma definitiva, lo cual no es conveniente para la noción de divinidad tal y como la concebían los druidas (sacerdotes de la cultura celta). A causa de los misterios que se pretendía conservar, los druidas hicieron exactamente lo contrario de lo que hicieron el resto de religiones: hacer de la permanencia de la escritura una especie de prueba de la existencia divina, que sirve como molde en el que pueden encerrarse las creencias. Tal vez los druidas eran más respetuosos con la fe de los creyentes y con los seres en los que se puede creer.

Por lo tanto, no existen textos procedentes de los celtas, o bien son breves y ambiguos, o de carácter privado. En cambio, hay monumentos: piedras verticales (menhires), piedras horizontales (dólmenes), y alineamientos cuya significación es dudosa.

Pese a esa oscuridad que hay en la cultura celta y gracias a las escrituras romanas y a otras inscripciones que nos dejaron los monjes cristianos irlandeses, sabemos un poco de su mitología y costumbres.

## Morrigan

Es conocida por varios nombres, entre ellos Morrighu, es la diosa de la muerte y la destrucción. La representación típica de esta diosa era con armas y armadura. Su presencia se encuentra en todas las guerras, y comunmente toma forma de cuervo o corneja. Ella es la que infunde en los soldados la fuerza para ir a la batalla. Su nombre significa "Reina Fantasma" o "Gran Reina". Su nombre también se puede encontrar traducido como Carrie o Carrigan.

Morrigan está presente en la guerra, y también la muerte. Pero puede representar el ciclo de la muerte que da lugar a una nueva vida; a la vez que representa un papel importante en áreas como el amor. La vida y la muerte van de la mano en el mundo celta.

Morrigan es doncella, madre y viuda. Formaba una tríada con Badb y Macha, aunque en algunos casos se la describe como diosa triple, haciendo ver a Bodbh y Macha como otras formas de la diosa Morrigan.

Pertenece a la famosa tribu de los Tuatha Dé Danann, unos seres similares a los dioses que habitaron Irlanda antes que los irlandeses.

## Hada

Una de las teorías sobre el origen de las hadas es que tiene su procedencia en el mundo celta. Según estas teorías eran seres mágicos y alados, procedentes de las fuerzas de la naturaleza. Aunque este origen se pierde un poco a lo largo de la historia y se mezclan con historias del cristianismo en las que suponen que son almas de las antigua tribus que poblaron Irlanda.

El aspecto de estos seres varía bastante según las tradiciones de los distintos lugares de Europa en los que nos encontremos y según la época.

Un ejemplo actual de lo que se expone en este proyecto es la película de Disney *Maléfica*, estrenada el 30 de mayo de 2014. Cuenta la historia de un hada que pierde gran parte su poder cuando le cortan las alas.



Ilustración 14 Falero Lius Ricardo, Lily Fairy 1888.

## 1.3.4 Mitología hindú

Los mitos de la india, cuyo origen se sumerge en los tiempos más remotos de la prehistoria, se expresan a través de un lenguaje poético que esconde una profunda coherencia espiritual. La mitología india, que nace y gana profundidad gracias a múltiples e incesantes cambios culturales entre las comunidades sociales, étnicas y religiosas más diversas, se transmite por un ingente grupo de relatos tradicionales.

No hay un relato único, sino varios, y cada uno de ellos comienza con las palabras: "Al principio...".

En la mayoría de narraciones, el origen del mundo no es un acto de creación, sino de organización de un caos, que cambia a un orden universal. En estos mitos tienen lugar un gran número de metáforas pintorescas procedentes de las actividades humanas.

A veces, el mundo se representa como salido del cuerpo de un ser antropomórfico gigante. Otras veces, se representa a un ser que va sacando de sí mismo a todos los demás seres vivos. Unas veces, al principio, el mundo solo era agua. Más tarde, se supone que es un jabalí que al sumergirse bajo las aguas levanta el mundo.

En definitiva, las versiones del origen del mundo van cambiando, al igual que la importancia de unos dioses va siendo reemplazada por la adoración a nuevos dioses, según avanzamos en la historia de la mitología hindú.

### El ave Garuda<sup>[9]</sup>

Garudá es un ave mitológica, considerada como un semidiós en el hinduismo. Normalmente se iconiza como un águila gigante con forma medio humana: cuerpo color oro, rostro pálido, pico de rapaz y enormes alas. Es muy antiguo y tan grande que puede tapar la luz solar.

Es el líder de la raza de las aves, enemigo de las serpientes y vehículo del dios Visnú. Según el texto sagrado llamado Majábharata, al nacer Garudá los dioses tuvieron miedo del brillo que desprendía su cuerpo. Creyeron que era Agní (dios del fuego) y le pidieron protección.



Ilustración 15 Escultura de Garuda en Ungasan, sur de Kuta.

Luego descubrieron su auténtica identidad , y aun así lo alabaron como un dios y lo llamaron Fuego y Sol. Se relaciona a Garuda como versión malaya del ave Fénix. Es el símbolo nacional de Indonesia y Tailandia.

Los japoneses también saben de la existencia del dios Garuda, a quien llaman Karurá. Se dice que Garuda se comía a las serpientes hasta que un budista le enseñó el vegetarianismo. Entonces Garuda dio vida a todas las serpientes que había comido en vida.

### El pavo real<sup>[9]</sup>

Este ave es tan importante en la india que el gobierno hizo uso de él como el ave de la nación, debido a la relación que tiene este ave con la cultura de este pueblo.

En la cultura hindú es considerado un ser divino, es el vehículo del dios Kartikeya, hijo del dios Shiva y comanda los ejércitos de los dioses. En



Ilustración 16 Escultura de Kartikeya en las puertas del templo de Sri Meenakshi.

una ocasión, cuando los dioses tomaron la forma de diferentes

pájaros, Devraj Indra (dios de la lluvia), escogió la forma del más refinado, el pavo real, y desde entonces cuando el dios envía lluvia a la tierra, todos los pavos reales danzan de júbilo y felicidad.

Se encuentran numerosas referencias al pavo real en los poemas épicos de esta cultura.

En la antigüedad existía la creencia popular según la cual después de la muerte el alma humana viaja al cielo con ayuda o forma de un pavo real. Algunos gobernantes incluso le dieron un alto rango a la especie y , a veces, criaban a estas aves en sus palacios. En el siglo V, se diseñaron monedas con la imagen de esta ave, que fue un tema muy extendido del arte de ese tiempo.

Shah Jahan, quinto emperador de Mongolia mandó construir un trono del pavo real, con pavos de enorme tamaño, adornados con piedras preciosas que es una hermosa obra de arte.

Durante un siglo el trono del pavo real fue el símbolo más prestigioso del poder y de la autoridad mongol.

## 1.3.5 Mitología clásica

Los griegos, al igual que muchos otros pueblos quisieron dar coherencia a los caprichos imprevisibles de la naturaleza. Estos caprichos se convirtieron en hechos premeditados de seres transcendentales. Así surgió un pueblo de dioses, con ascendientes y genealogía, y unas características bien definidas.

Al comienzo está el caos, un espacio inmenso y tenebroso. Luego aparecen los dioses primordiales, los primeros de todos: Gea (la tierra) y Eros (el amor), una fuerza fecundadora que da lugar al resto de seres.

Posteriormente, el Olimpo, una montaña situada en los confines de Tesalia y Macedonia, se ocupó de ser la morada de los grandes dioses, los primeros por orden de jerarquía, entre los cuales los más poderosos son Zeus y sus hermanos, Poseidón, Hades, Deméter, Hestia y Hera (hermana y esposa de Zeus). Viven como hombres en este lugar y tienen descendencia.

Existe una similitud original entre los dioses y los hombres: muchos dioses y diosas han amado a mortales, pero, por lo general, sin afectar la inmortalidad que les es natural, y sin que en ello se vea una unión oficial.

En el conjunto de los seres están los dioses de la tierra, que protegen precisamente las tierras; los monstruos, por lo general nacidos de emparejamientos anormales, y los bendecidos por los dioses.

La genealogía de los dioses es el relato de un combate entre la confusión inicial y el orden que se impuso. El caos no es tan solo el desorden, sino también el misterio de los orígenes. Da origen a la Tierra, Gea, que a su vez da a luz al cielo, Urano, del cual surgen sobre todo los monstruos informes: los titanes, los ciclopes y los hecatonquiros.

### **Mochuelo de Atenea**

Atenea nació de la cabeza de Zeus con todas sus armas, razón por la que se la suele representar con armadura y casco, lanza y escudo. En Atenas, protectora de la ciudad a la que le da nombre, se alían el amor a la sabiduría y el arte.

Uno de sus símbolos era el mochuelo, la más inteligente de las aves. En la cultura occidental se utiliza como símbolo de la filosofía. En Atenas, la moneda se acuñaba usando el mochuelo como representación de la diosa.

En las monedas actuales griegas aparece una referencia a la moneda clásica con el símbolo del mochuelo de Atenea.



Ilustración 18 Tetradracma (Siglo V a.c.)



Ilustración 17 Moneda actual de 1 Euro griega

### El águila de Zeus

Zeus es el dios entre otros dioses y último de entre los hijos de Cronos, recluta a sus hermanos en la lucha contra su padre y las fuerzas del desorden, conquista el poder absoluto y reina en el universo.

Zeus es representado como un hombre maduro, con una gran barba y sosteniendo en la mano el cetro, la insignia de su autoridad, o esgrimiendo un rayo, su arma predilecta.

A menudo le acompaña un águila que utiliza como emisario para sus

encargos. Fue el águila que usó para secuestrar a Ganímedes, el hijo de Tros para que se convirtiera en el amante de Zeus.

Zeus convirtió a Perifante en un águila después de morir como bendición por haber sido un hombre justo.

Para los griegos, el águila representaba la fuerza, el coraje y la justicia.

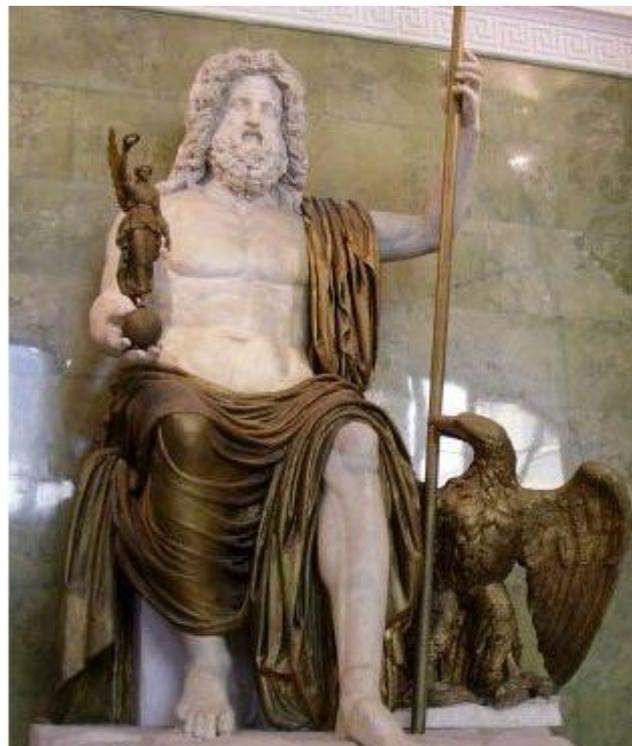


Ilustración 19 Hermitage Museum, San Petesburgo, Rusia.

## Arpías

Las arpías son tan rápidas como el viento y tan espantosas como la tempestad. Los dioses les encomiendan el castigo de los culpables pero su brutalidad a menudo son incomprensibles.

Las arpías, hijas de Taumante y de Electra, son tres: Aelo, llamada también Nicótoe; Ocípete y Celeno. Son mujeres dotadas de alas o aves con cabeza femenina, sus garras son afiladas y crueles.

Estas servidoras de Zeus se apoderan de los niños y de las almas. Así, durante una ausencia de Afrodita, que las criaba, raptan a las hijas de Pandáreo y las entregan como esclavas a las Erinias, fuerzas primitivas que moraban en los infiernos. Se las representa sobre tumbas, llevando a cabo sus fechorías. Las arpías saben muy bien como torturar a sus víctimas, así el rey Fineo sufre sus maldiciones. Cubren con sus excrementos o le arrebatan todo lo que se encuentra ante él, incluso los alimentos.

Se decía que las arpías solo podían morir a manos de los boréadas, hijos de Bóreas el dios del viento del norte, y que estos morirían si no las alcanzaban.

Las arpías simbolizan el hostigamiento de los vicios, la crueldad extrema y la obsesión con la maldad.

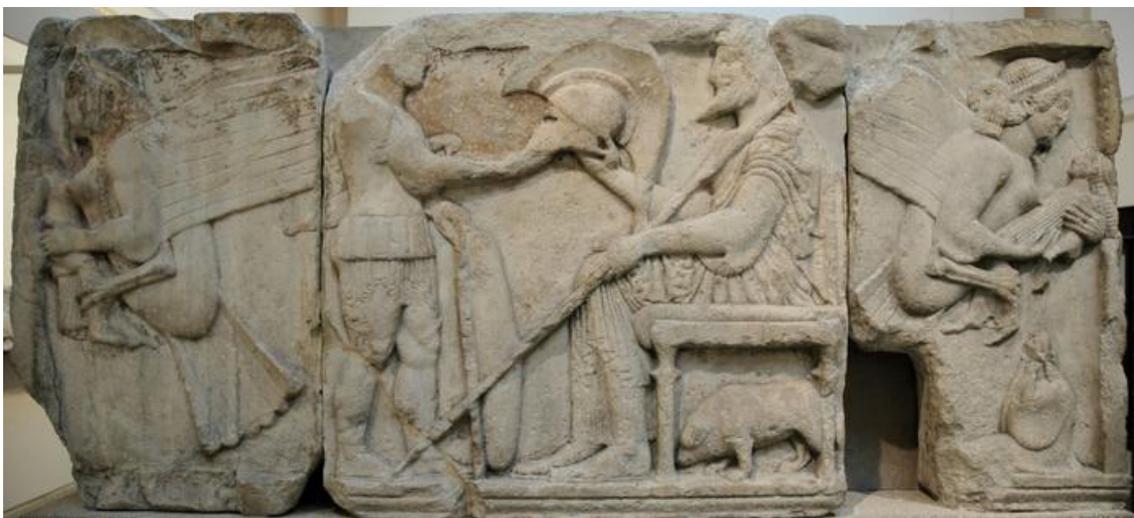


Ilustración 20 Tumba de las arpías, 780-470 a.C. Xantos, Licia (Asia menor).

## Eros

Eros, una fuerza fundamental de acercamiento, es responsable de la cohesión del mundo y de la continuidad de las especies. Aparece, en principio, como un dios primordial, antes de ser llevado al estado de niño que tira flechas de amor.

Eros se convierte en Cupido entre los romanos.

Es un dios primigenio, contemporáneo de Caos, muy anterior a Cronos y a su hijo Zeus. Ha salido del huevo que, al partirse, ha dado lugar a la Tierra y su cobertura, el cielo.

En Grecia no han existido grandes cultos a Eros. Pese a ello, algunas estatuas lo representan en los gimnasios, allí donde bellos efebos hacen ejercicio. Es como uno de ellos, sin duda, el más hermoso, el más amado, el más complaciente.

Siempre se representa alado. A partir del siglo IV a.C., Praxíteles lo representa como un niño mofletudo, regordete y alegre; se mantiene al margen, agazapado en la sombra, alejado de los grupos numerosos.



Ilustración 21 Museo Arqueológico Nacional de Nápoles, inv. 6335.

## Némesis

Némesis combate la *hybris*, es decir, los excesos en todas las esferas. Es la hija de la Necesidad, y se le llama hija de la justa ira de los dioses, celosos de las pretensiones que los hombres tienen de dominar el mundo.

De una unión con Zeus nacen los Dioscuros y Helena, causante de la guerra de Troya.

Némesis reina sobre la distribución de los bienes, vela por el equilibrio, venga el orgullo y castiga la desmesura. Condena el exceso de felicidad, de riqueza, de poder, todo lo que amenaza el equilibrio del mundo y altera el orden que rige el destino.

Como dice Sócrates: "*Conoce tu condición humana y sus límites, no te expongas por desmesura a la venganza de la Némesis divina*".



Ilustración 22 Némesis. Alberto Durero (1471-1528). Fuente de cobre grabada (detalle).

## Pegaso

Según el mito, el hijo de Zeus, Perseo, cortó la cabeza a Medusa, una de las tres gorgonas y de la sangre que brotó de su cuello nació Pegaso. Tras su nacimiento, desciende del Olimpo y va a beber a la fuente de Pirene, donde se encuentra con Belerofonte. Este lo toma como montura para sobrevolar y matar a la Quimera, un monstruo mitad león, mitad dragón. Consiguió así derrotar a la población guerrera de Sólimos, obtener la victoria contra la amazonas y, finalmente, masacrar a los agentes del rey Yóbates, encargados de asesinarlo. Se dice que la fuente Hipocrena del monte Helicón surgió tras un golpe de pezuña de Pegaso.



Ilustración 23 Belerofonte y la Quimera (425-420 a.C.).

Pegaso tiene forma de caballo, generalmente blanco, con unas enormes alas que usa para volar.

## Hipnos

En la mitología griega, Hipnos era la personificación del sueño; su equivalente romano era conocido como Somnus.

Hipnos vive en una cueva en la cual hay una mansión que no se ve al amanecer, al anochecer, ni al mediodía. A la entrada hay un gran número de amapolas y otras plantas hipnóticas. Su casa no tiene puerta para que no pueda ser despertado por el chirrido de las bisagras. El río Lete, en inframundo, es conocido como el río del olvido, y fluye a través de su cueva.

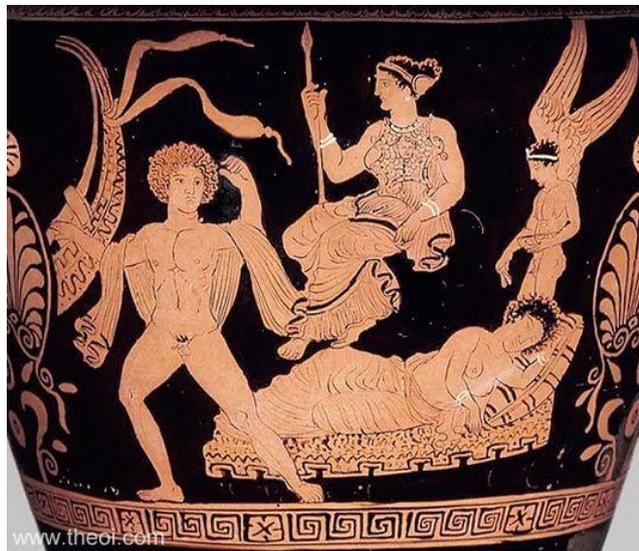


Ilustración 24 Vasija. Museum of Fine Arts, Boston. 400-390 a.c

Hipnos vive con su hermano gemelo Tánatos en el inframundo. Su madre es Nix, la diosa de la noche, y su padre Érebo, el dios de la oscuridad. Nix es una diosa poderosa y temible e incluso Zeus teme entrar en su reino.

Hera prometió la mano de Pasítea, la más joven de las Gracias, a Hipnos. Pasítea es la deidad de las alucinaciones y la relajación.

Hipnos se muestra como un dios alado que arroja gotas de agua del río Lete sobre la cabeza de Ariadna mientras duerme.

Los tres hijos de Hipnos se conocen como los Oniros. Morfeo es el dios alado de los sueños y puede tomar forma humana. Iquelo, al que los mortales conocían como Fobetor, es la personificación de las pesadillas. Por último, Fantaso era conocido por ser el creador de los sueños falsos y los sueños llenos de ilusión.

### **Niké**

La Diosa de la Victoria, conocida también como Niké, posee entre sus facultades la de poder volar a gran velocidad, por esto es común que se la represente como diosa alada.

Es la hija del titán Palante y de Éstige, por esto se la sitúa como una diosa anterior a los dioses Olímpicos. También es hermana de Bía (diosa de la violencia), Zelo (dios del fervor) y Cratos (dios de la fuerza).

En Atenas existe un templo dedicado a Niké situado en la Acrópolis de Atenas.

Fue representada en multitud de pinturas y esculturas a lo largo de la historia del arte, de las cuales una de las más importantes es la famosa "*Victoria de Samotracia*" situada en el museo del Louvre (París).



Ilustración 25 *Victoria de Samotracia*. Museo del Louvre, París (190 a.C.)

## Tánatos

Tánatos es el dios de la muerte no violenta. Su toque era suave, como el de su hermano gemelo Hipnos, el dios del sueño. La muerte violenta y era el dominio de las hermanas sedientas de sangre, las Keres, espíritus de la matanza y la enfermedad.

Tánatos juega un rol importante en dos mitos. Uno en el que es enviado a capturar a Alkestis en el inframundo y es derrotado por

Heracles en una pelea. Y otro en el que es capturado por el criminal Sisifos, que lo atrapa en un saco para evitar la muerte.

En la cerámica griega, Tánatos se describe como un hombre mayor, con barba y alado. En los relieves romanos se representa como un joven sosteniendo una antorcha bocabajo y una corona o mariposa (que simboliza el alma de los muertos).

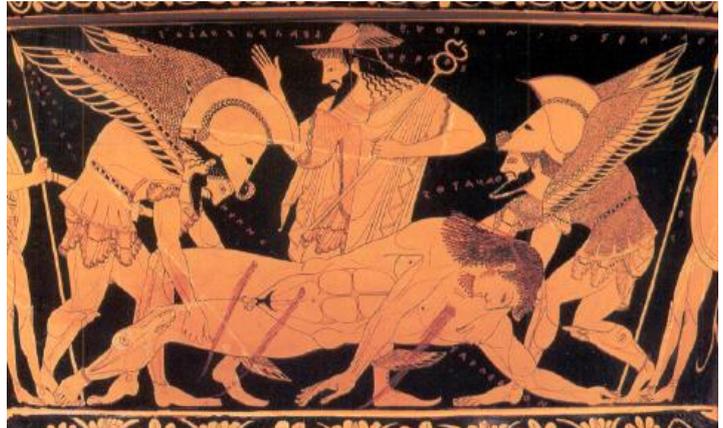


Ilustración 26 Nueva York, Metropolitan Museum. Vasija pintada por Eufonio y modelada por Euxiteo, hacia 515 a.C.

## Cronos

Cronos es hijo de Urano, el cielo, y de Gea, la Tierra. Hermano de los cíclopes uranios y de los hecantoquiros. Gea, cansada de las numerosas maternidades que le impone su marido, pide a sus hijos que la liberen de esta molestia. Todos se niegan, salvo el menor, Cronos. Este toma la hoz que le ha dado su madre, sorprende a su padre, le corta los testículos y los lanza al mar (de donde surge Afrodita); a continuación, depone a Urano y sube al trono. Tiene como esposa a su hermana

Rea, y es el padre de Hestia, Deméter, Hera, Hades, Poseidón y Zeus. A su vez será destronado por este último.

Aunque en la antigüedad clásica no se representaba a Cronos con alas, en representaciones más modernas (siglo XVIII) existen obras del dios con alas, un reloj de arena y una hoz o guadaña.



Ilustración 27 Franz Ignaz Günther - madera - 1765 - (Bayerisches Nationalmuseum (Munich, Germany)).

## Hermes

Astucia, inventiva, conocimiento, subterfugio y dominio de las cosas: estas son las elevadas cualidades de Hermes. Para con la manipulación de las ideas, Hermes es lo que Hefesto para con la habilidad manual.

Hermes, o Mercurio, es hijo de Zeus y de la ninfa Maya. Llega a la existencia de modo algo socarrón, mientras dioses y hombres duermen; es aquel que sorprende.

Hermes es el dios de toda palabra, vehículo de los intercambios, expresión de las galanterías y de los arrebatos amorosos y mensaje de conocimiento. También de la palabra engañosa que encubre la verdad, siembra la discordia entre los amantes y desacredita las reparticiones. Es el intermediario que va de los hombres al Olimpo y del Olimpo al Hades.

Es el dios del comercio, el único que ha alcanzado la inmortalidad como consecuencia de un contrato.

Es el protector de los viajeros y sus atributos y símbolos incluyen el gallo, la tortuga, bolsa, sandalias aladas, gorro alado, y su símbolo principal es el bastón del heraldo (el Kerykeion) que consistía en dos serpientes envueltas alrededor de un bastón alado.



Ilustración 28 Copia romana del siglo II a.C. posterior a la original griega del siglo V a.C.

## 1.3.6 Mitología precolombina

La mitología precolombina básicamente es conocida gracias a textos aztecas de México central y por el relato cosmogónico maya-quechua transcrito en el *Popol Vuh*. En cuanto a los otros pueblos, sólo se poseen datos fragmentarios, que se reducen a muy poco. Estos relatos, recogidos en el siglo XVI, consisten en unos conjuntos complejos y a menudo contradictorios.

El suelo y el clima de América central reservan muchas sorpresas: sequías e inundaciones, ciclones y terremotos pueden arruinar cosechas enteras en un instante. Por ello, los espíritus están marcados por la obsesión de la precariedad cósmica.

Se ha dividido la mitología precolombina en dos áreas: Norteamérica y Suramérica.

### 1.3.6.1 Mitología de Norteamérica

Para los nativos norteamericanos, la religión impregna todos los aspectos de la vida y de la naturaleza y consideran los mitos como algo sagrado, pues contribuyen a explicar el orden cósmico y social y las relaciones entre dioses y mortales.

Creer que las fuerzas de la naturaleza están regidas por dioses y espíritus elementales en quienes delega sus diversos poderes el Gran Espíritu: el Sol, la Tierra, el Verano, el Invierno, la Lluvia, el Rayo y los Cuatro Vientos. Una de las fuerzas más poderosas es el Trueno.

#### Ave del trueno

Entre los lakotas, el Ave Trueno, Wakinyan, es un dios ayudante, una manifestación del ser supremo, y existe un culto asociado con la experiencia personal del encuentro con él. El Ave Trueno libra perenne combate con los espíritus o serpientes malignos del inframundo, como la pantera subacuática, cuyos choques provocan los fenómenos naturales más violentos, como los terremotos, las inundaciones y las tempestades.

El Espíritu del Trueno se manifiesta en la tierra en forma de Ave Trueno. El pico o los ojos de este enorme animal, parecido al águila, despide centellas, y el batir las alas producen truenos. Se le atribuyen temibles poderes creadores y destructores.



Ilustración 29 Este totem es obra del artista Kwakwaka'wakw Oscar Maltipi.

### 1.3.6.2 Mitología de Suramérica

La región está integrada por un mosaico de paisajes diametralmente opuestos, desde los desiertos del norte hasta las selvas tropicales del centro. Llovía demasiado o demasiado poco, los lechos secos de los ríos se transformaban en torrentes turbulentos de la noche a la mañana, los terremotos asolaban la tierra: semejante entorno de inestabilidad podría contribuir a explicar el mito azteca de los cinco soles, cada uno de los cuales equivalía a una era o un mundo cósmico, que acababa con un cataclismo.

#### Quetzalcóatl

Significa serpiente emplumada, era una deidad importante en el panteón azteca cuyos orígenes se remontan a civilizaciones mesoamericanas anteriores. Como uno de los cuatro dioses creadores, desempeña un papel fundamental en el mito de los cinco soles, y también aparece con otra forma: las más destacadas como Ehecatl, deidad benévola del viento, del aprendizaje y las artes, como dios de los gemelos.



Ilustración 30 Cabeza tallada de Quetzalcóatl como serpiente emplumada en el muro del templo consagrado al dios en Teotihuacán, la Ciudad de los Dioses.

El mito de la serpiente emplumada, Quetzalcóatl baja al "agua divina" (golfo de México), ayuna durante cuatro días y se engalana con sus mejores ropas. Después, mientras se autoinmola en la pira funeraria, surgen aves de las llamas, su corazón asciende al cielo y se convierte en Venus, la estrella matutina. Como tal, el dios simboliza la muerte y la resurrección.

#### Ah Mucen Cab<sup>[10]</sup>

Es la deidad de las abejas y la miel. También se le conoce como Mulzencab, Ah Muken Kaab o el dios descendiente (se representa bocabajo) ya que *kab* es el significado para abeja en el idioma maya y la miel formaba parte muy importante en su cultura.



Ilustración 31 Representación en el Templo de los Frescos (Tulum).

### **Xecotcovach, Camazotz, Cotzbalam y Tecumbalam**<sup>[11]</sup>

En uno de sus primeros intentos de crear seres humanos, los dioses mayas Tepeu y Gucamatz los tallaron en madera. Debido a que sus creaciones carecían de entendimiento y de corazón, se olvidaron de sus creadores, como castigo, los dioses enviaron cuatro pájaros enormes para destruirlos: Camazotz, Cotzbalam y Tecumbalam, Xecotcovach.



Ilustración 32 Escultura clásica maya de Camazotz.

### **1.3.7 Mitología oceánica**

En la mitología de toda la zona se repiten una serie de mitos importantes: por ejemplo, la idea de que los actos de los héroes culturales ancestrales permanecen vivos y efectivos entre sus descendientes humanos.

El contexto en el que se narran los mitos varía según las distintas regiones de Oceanía. Tradicionalmente, según los historiadores, han encontrado su expresión más vívida y significativa en el ritual, a través del cual se conmemora la "obra de los dioses", sobre todo en la Polinesia, entre los hawaianos y los maoríes: los ritos de sacrificio a los dioses Lono y Ku del Hawái precolonial constituyen los mejores ejemplos. Los mitos de la micronesia suelen contarse por entretenimiento, fuera de un contexto ritual. Melanesia es una región mixta a este respecto: por lo general, los mitos tienen un objetivo más serio en la costa que en el exterior.

Las aves con significado mágico o espiritual aparecen con frecuencia en los mitos sobre el cielo.

## Make-Make<sup>[12]</sup>

Es el dios creador y de la fertilidad, además, su adoración está vinculada a la primavera y a la llegada de las aves marinas migratorias. En Isla de Pascua se celebra un ritual llamado tangata manu. En él, los jefes de diferentes tribus compiten para conseguir el primer huevo del manutara (ave migratoria) que anida en la isla de Motu Nui, el primero en conseguirlo sería el hombre-pájaro.

Existen centenares de grabados en piedra acerca del hombre-pájaro en un sector de la isla llamado Mata Ngarahu.

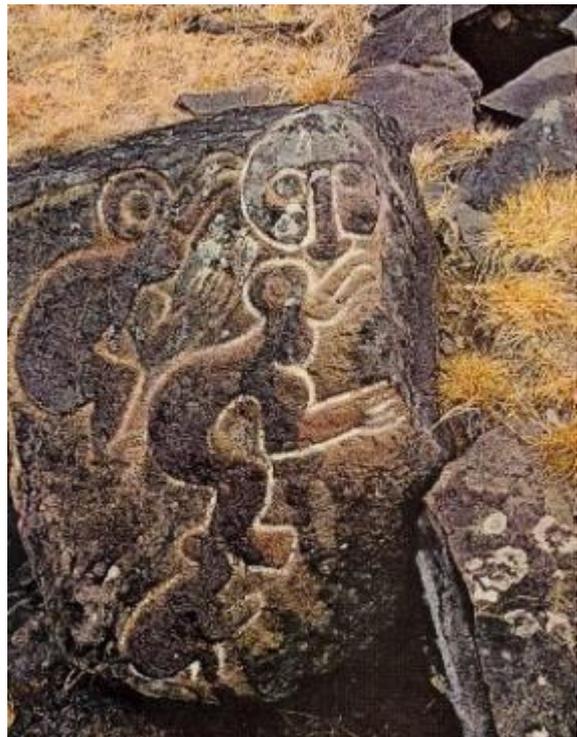


Ilustración 33 Tangata-manu esculpido en una roca.

## 1.3.8 Mitología oriental

### 1.3.8.1 Mitología China

La mitología china tiene casi cuatro milenios de antigüedad, si bien los restos hallados en el norte del país atestiguan la presencia de asentamientos humanos desde el 3000 a.C. aproximadamente: los xia, por lo tribal, dominaron gran parte de esta región desde el 2000 a.C. o antes hasta 1500 a.C. En principio, su animal totémico era la serpiente, que aparece en algunos de los mitos chinos más antiguos, y después el dragón, símbolo que ha perdurado en la mitología y la cultura de este país.

## FengHuang<sup>[13]</sup>

Feng-Huang es el nombre de dos pájaros mitológicos chinos que eran figuras centrales en la antigua cosmología china. A veces llamado el Fénix chino, el Feng-Huang es un símbolo del verano y del equilibrio espiritual, y junto con el dragón Qilin y la tortuga, es una de las criaturas más altamente veneradas en la tradición china. Su aparición se dice que es para indicar algún gran acontecimiento, o para dar testimonio de la grandeza de un gobernante.

A menudo visto como la unión sagrada de lo masculino y lo femenino, el Feng es el macho y la hembra es Huang. De este modo, las imágenes de Feng-Huang y el dragón juntos pueden representar el conflicto o la armonía matrimonial.

El Feng-Huang se representa como un ave de patas y cola largas. Su cuerpo simboliza los seis cuerpos celestes. La cabeza es el cielo, los ojos son el sol, la parte posterior es la luna, las alas son el viento, los pies son la tierra, y la cola son los planetas. Sus plumas contienen los cinco colores fundamentales: negro, blanco, rojo, azul y amarillo.



Ilustración 34 Escultura de FengHuang en el templo de Matzu, Taipei.

### Yinglong<sup>[14]</sup>

El dragón chino es una de las más importantes criaturas míticas de china. Se considera la criatura con más poder y divinidad, y se cree que controla todas las aguas. Simboliza el poder y fue un gran apoyo de héroes y dioses. Uno de los dragones más famosos de la mitología china es Yinglong, el dios de la lluvia. En la mitología china, los dragones se cree

que son capaces de crear nubes con su aliento y los chinos utilizan a veces el término "descendientes del dragón" como muestra de su identidad étnica.



Ilustración 35 Dragón en el Palacio de Verano en Beijing.

### 1.3.8.2 Mitología japonesa

La religión nativa del Japón, el sintoísmo, se basa en la adoración a una multitud de dioses, espíritus y objetos de veneración. Su mitología gira en torno a narraciones sobre Amaterasu, la diosa del sol, y las peripecias de sus descendientes, que unificaron al pueblo japonés. Con la llegada del budismo, se inició una época de préstamos culturales, en principio de Corea, y después de China, la "civilización madre" del este de Asia. El budismo se mezcló con el sintoísmo de una forma muy compleja, pero a partir del siglo XVII se produjo un fuerte renacer de la religión nativa, que culminó con la adopción del sintoísmo como religión estatal con el gobierno Meiji (1868-1912).

#### Tengu

Los tengu son un tipo de demonios de la mitología japonesa que suelen adoptar forma de animal. Se caracterizan por tener la cara roja y una gran nariz prominente y son los precursores de las artes marciales en Japón.



Ilustración 36 Ushiwaka-maru entrenando con tengu. 1859. Por Kunitsuna Utagawa.

Existen cuatro tipos distintos de Tengu aunque son bastante parecidos ya que todos se representan de alguna u otra forma como un ave antropomórfica.

### 1.3.9 Mitología africana

Cada sistema local de creencias de los indígenas africanos tiene un mito que cuenta los orígenes y los primeros pasos de la humanidad, reflejo de las grandes migraciones internas que constituyen una característica importante de la historia del continente hasta la época colonial.

Con la propagación del islamismo, el cristianismo y el desarrollo económico moderno se han dejado de lado las religiones indígenas; pero muchos pueblos como el yoruba han conservado tenazmente sus creencias y mitos.

Existe un mito que habla sobre la llegada del fuego a la humanidad cuyos protagonistas son los animales:

*Los portadores del fuego.*

*"Un día, la Mantis observó algo extraño: que el lugar en el que comía el Avestruz siempre olía bien. Se aproximó al ave mientras esta comía y vio que estaba asando comida en una hoguera. Cuando hubo acabado, el Avestruz ocultó cuidadosamente el fuego bajo un ala.*

*A la Mantis se le ocurrió una estratagema para conseguir el fuego. Fue a ver al Avestruz y le dijo: "he encontrado un árbol maravilloso con fruta deliciosa. Sígueme y te lo enseñaré". El Avestruz la siguió hasta un árbol cubierto de ciruelas amarillas y cuando empezó a comer, la Mantis le dijo: "¡Estírate, porque la mejor fruta está arriba!"*

*Al ponerse de puntillas, el Avestruz abrió las alas para mantener el equilibrio y la Mantis le robó el fuego. A partir de entonces, el Avestruz nunca ha intentado volar y mantiene las alas pegadas al cuerpo"<sup>8</sup>.*

### 1.3.10 Mitología nórdica

Los mitos germánicos hablan del conflicto entre dioses y monstruos: los dioses instituyeron el orden, la ley, las riquezas, el arte y la sabiduría en los reinos divinos y humanos, mientras que los monstruos y los gigantes del hielo suponían una continua amenaza para tal estado de cosas, empeñados como estaban en restablecer el caos. En estos relatos aparecen personajes vigorosos e inquietos, acostumbrados a la guerra, la inseguridad y el mal tiempo; guerreros que han llegado lejos en sus incursiones y que han peleado entre sí para apoderarse de nuevas tierras.

Los escandinavos de la época vikinga continuaron esta tradición y recorrieron los mares en busca de riqueza y fama. El pueblo acudió a los Aesir y los Vanir, deidades del cielo y de la tierra, para que preservaran la ley y el orden y procurasen la fertilidad. Los dioses garantizaban asimismo el conocimiento del pasado y del futuro, la inspiración en la poesía y la oratoria, el apoyo a los reyes, la victoria en la guerra y, tras la muerte, la acogida en el reino de los antepasados.

#### **Odín (Woden)**

Odín, Odhinn, Wotan o Woden es un gran anciano barbudo y tuerto, que va doblado por la cintura, vestido con un viejo manto de múltiples colores y tocado con un sombrero de ala ancha. Lleva un anillo de oro, Draupnir, del que todas las noches sale un nuevo anillo tan bello como el primero. Va armado con una lanza llamada Gungnir. Su caballo, Sleipnir, tiene ocho patas, galopa tanto sobre tierra como por el aire y el océano.

---

<sup>8</sup> WILLIS, Roy. Mitología del mundo. Barcelona, editorial Blume, 2011. 311 p

Odin es Rafnagud, el "dios de los cuervos". Sobre sus espaldas lleva dos de estas aves, Huginn y Munninn, que vuelan por todo el mundo para ver y escuchar lo que sucede. Vuelven a él enseguida para decirle al oído lo que han averiguado. Así, Odín es el poseedor de todo el saber.

En el norte germánico, era conocido como Woden, identificado con el romano Mercurio, que daba buena suerte en combate. En algunos casos se le representaba como un guerrero a caballo; pero se trata de una figura siniestra, que condenaba a sus seguidores a la derrota y la muerte y a quien se le sacrificaban hombres, ahorcándolos.

Si bien servía de guía para los infiernos, también se le asociaba con el cielo y su símbolo era el águila, además del cuervo y el lobo, animales relacionados con el campo de batalla. Se le vinculaba con la adivinación, los símbolos rúnicos y el don del éxtasis, pues inspiraba guerreros y a poetas. Antepasado de los reyes, les concedía los favores de los que dependía un buen reinado.

### Valquirias

Las valquirias, ángeles de los combates, eligen a los que serán gratificados con una muerte gloriosa.

Las valquirias son unas muchachas rubias de ojos azules y larga melena que están al servicio del dios de la guerra. Recorren los campos de batalla, en medio de rayos y truenos. Van acorazadas y armadas con lanzas largas y escudos, y cubren sus cabezas con unos cascos de oro. De ellas se dice que son unos seres-ave.

Son expertas en hechos de honor. Saben cómo librar un combate, cómo cubrirse de gloria y cómo lograr la victoria. Deciden qué bando vencerá. Su nombre es significativo: *kjora*, que origina



Ilustración 37 Copia de estatuilla de Odín en plata encontrada en Lejre, Zelandia, Dinamarca. Su origen se remonta aprox. 900 d.C.



Ilustración 38 Brunnhilde Imploras the Valkyries, ilustración de The Rhinegold and the Valkyrie, por Richard Wagner, edición publicada en 1910.

"quirias", significa "elección", y *val* significa "muerte"; en nombre de Odín, elijen a los valientes que caerán.

Conducen a los combatientes caídos en gloria y los dirigen al Valhalla, morada de los bienaventurados, reservada a los héroes de élite. Allí, estos se convierten en *einherjar*, y se pasan el tiempo entre batallas, sin herirse ni darse muerte, en comilonas y borracheras. Las valquirias se han convertido en sus servidoras. Les sirven los platos hechos con carne de jabalí y vierten hidromiel en sus copas.

### 1.3.11 Mitología cristiana

El cristianismo es una de las principales religiones en el mundo actualmente junto con el budismo, el hinduismo, el islamismo o el judaísmo<sup>[15]</sup>; está basada en los escritos de la biblia que hablan sobre Jesús de Nazaret, el hijo del único dios según su religión.

En las mitologías intervienen muchos seres intermedios, situados entre los dioses y los hombres por su naturaleza, sus formas de actuar, sus cualidades o defectos y sus poderes. La existencia de algunos es afirmada en textos considerados sagrados: se trata de los ángeles y los demonios.

#### Ángeles

El antiguo testamento los llama "hijos de dios", "seres que pertenecen al mundo divino", "santos" o "hijos del altísimo". Son espíritus puros que acompañan a los hombres a lo largo de toda su vida. La corte celestial se compone de los "nueve coros de ángeles" divididos en tres series: los serafines, los querubines y los tronos; los dominios, las virtudes y los poderes; los principados, los arcángeles y los ángeles. Los primeros tienen como función loar y adorar a dios; constituyen el orden más elevado de la jerarquía. Los últimos tienen la misión de asistir al curso de los astros, las naciones y las personas.



Ilustración 39 Imágenes de San Gabriel, San Miguel y Rafael, del retablo de Torreciudad. Detalle.

Algunos de los principales ángeles son Rafael, Miguel y Gabriel. En todas sus representaciones, los ángeles aparecen como seres alados con forma humana y alas de ave.

## Demonios

Los demonios, la personificación de todas las fuerzas maléficas, revisten rostros de dioses extranjeros: Belcebú, el antiguo dios curador de Efron para Israel, Lilit o Asmodeo.

El relato de la creación le da forma de serpiente, un reptil huidizo y solapado cuyo veneno es muy temido. Los demonios son ángeles rebeldes contra dios y caídos.

Existen dos tipos más concretos de demonios, los íncubos (masculinos) y los súcubos (femeninos). Los íncubos seducen a mujeres para tener relaciones sexuales con ellos y las súcubos hacen lo equivalente con hombres.

La mayoría de las representaciones de demonios en la Edad Media presentan a los demonios como seres con alas oscuras de ave o incluso de murciélago haciendo referencia a su naturaleza maligna.

Algunos de los demonios cristianos más importantes son Astaroth, Azazel, Belcebú, Belial, Mifistófeles, Samael y Lucifer.

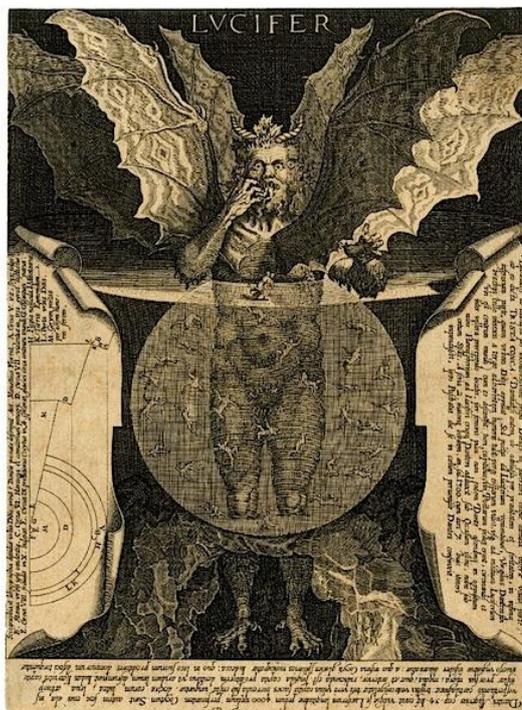


Ilustración 40 Grabado de Andrea de Cione realizado en la década de los 60 del siglo XV.

## 2. Los seres alados

### 2.1 Proceso creativo y representación de obras

*Los seres alados*, es una serie de obras de carácter escultórico producida como resultado de la investigación teórico-práctica analizada en este TFM y desarrolladas en las asignaturas del Master de Producción Artística durante el curso 2013-2014. Esta serie se compone de una selección de obras escultóricas que toman como protagonistas a seres mitológicos, a los que por tener alas se les ha dado un sentido simbólico y una interpretación que contiene implícito un significado de poder y libertad.

La representación de estos seres y deidades mantiene una clara relación entre ellos, no solo por el hecho único de tener alas, sino por el hecho de que todos ellos contienen un significado de poder para el ser humano y muchas culturas los han utilizado como símbolos de libertad hasta el día de hoy.

En este apartado desarrollamos las distintas fases del proceso de producción y los aspectos que hemos tenido en cuenta durante la realización del proyecto. Para ello explicaremos los fundamentos conceptuales, estéticos y técnicos de este. En cuanto al concepto, explicaremos la elección de estos seres míticos y el sentido que tienen para las sociedades en las que se crearon. También desarrollaremos los puntos que conciernen a la técnica y materiales utilizados.

La selección de obras que incluimos en este proyecto se realizó tras analizar el significado de este tipo de seres a través de las distintas mitologías. Tras este estudio llegamos a la conclusión de que inevitablemente el ser humano les otorga un significado de poder y en multitud de casos, un significado de libertad; llegando incluso a usarlos como símbolos que representan a países y ciudades, en monedas, en banderas, en esculturas monumentales... que incluso hoy en día siguen vigentes.

En estas interpretaciones que se han realizado de estos cuatro seres alados de los que consta el proyecto, los relacionamos con los conceptos de poder y libertad que tienen o tuvieron en las distintas culturas.

## . Pegaso

Nació de Medusa cuando su cabeza fue cortada por Perseo, hijo de Zeus y domado por Belerofonte. Sirvió como su montura durante sus aventuras, incluyendo la muerte de la Quimera. Cuando Belerofonte intentó volar con Pegaso al Olimpo fue derrotado por Zeus. Pegaso continuó sólo y llegó al Monte Olimpo entonces Pegaso pasó sus días llevando los relámpagos de Zeus.<sup>[8]</sup>

Al analizar su historia vemos la importancia y poder de este ser, ya que en el mismo mito se lo considera un elemento de conquista, de victoria y de creación.

Tal fue su significado de poder, que los corintios reflejaban imágenes de este ser en todas sus monedas. Estas monedas fueron conocidas en todo el mundo antiguo por el nombre de potros. El modelo perduró sin cambios desde el año 550 hasta el 250 a. C., y fue muy imitado en las colonias griegas de Sicilia y de Italia, cuyos primeros colonizadores procedían de Corinto.<sup>[16]</sup>

En cuanto a la referencia de libertad, Pegaso es mencionado en multitud de poemas y canciones como símbolo de la misma. Un ejemplo de esto, es la canción titulada "Pegaso" del grupo Tierra Santa (puede ver el video aquí <https://www.youtube.com/watch?v=PdCYuMp1KCQ>):

*Pegaso*

*Viviendo en un sueño salido del mar  
donde una leyenda nos cuenta  
que un caballo alado surgió  
y su magia fue eterna.  
Veloz como el viento sus alas abrió  
un manto de nubes su vuelo envolvió  
y en la noche brilló  
como brilla una estrella.  
Y busca su destino  
más allá de la realidad  
donde reinan los héroes  
y no existe el mal.  
Corazón de leyenda  
hijos del Dios del Mar  
y una triste mortal  
que con su sangre al morir  
se convirtió en realidad.  
Y ahora vive sumido en un sueño  
del que nunca podrá despertar  
un mortal quiere hacerse su dueño  
darle caza y poderle domar.*

En cuanto a los materiales que empleamos para realizar la obra, realizamos el cuerpo de Pegaso en madera, ya que este material evoca lo natural, es una representación de la parte de este ser relacionada con la parte biológica del caballo relacionada con la naturaleza. Las alas y sus plumas están realizadas en láminas de hierro, las hicimos con este material para darle a las alas la sensación de dureza y de poder de una máquina de guerra.

La combinación entre estos dos materiales nos pareció interesante para el proyecto debido a que mezcla el aspecto de fragilidad de la madera, que hace referencia a lo natural y el aspecto de dureza que le otorga el hierro, que hace referencia a su poder divino y su capacidad para el combate. En las asignaturas de *Procedimientos escultóricos en madera y metal* y *Talla en madera* se enseñó las diferentes técnicas de tratado de la madera y los tipos de corte y soldadura para el metal.

Procedemos a nombrar la lista de todos los materiales empleados , el proceso constructivo que hemos seguido y adjuntamos las imágenes del proceso:

#### Materiales:

- Madera de roble
- Máquinas de cepillado de madera
- Lijas de madera
- Cola de carpintero
- Espigas de madera
- Taladro
- Gatos
- Sierra
- Máquina para desbaste y talla de madera
- Plancha de hierro
- Máquina de lijado para limpiar las láminas de hierro
- Varillas de hierro corrugado
- Plasma
- Máquinas de soldadura
- Tronco de árbol

### Proceso constructivo:

- Cepillado de los tablonos de madera
- Cortado de la madera
- Realización de bloques de madera mediante el pegado con cola de varios tablonos y la sujeción con gatos
- En el caso del tronco se colocaron unas espigas de madera para evitar el desplazamiento de los tablonos mediante el secado de la cola
- Serrado y talla del caballo una vez montados los bloques de la figura
- Cortado de las plumas en la plancha de hierro con el plasma
- Se pulió la superficie de las plumas para que quedara lisa
- Unión de las plumas entre sí mediante soldadura
- Unión de las plumas a las varillas de hierro mediante soldadura
- Se taladró el caballo para la inserción de las alas
- Se cortó y lijó la base del tronco para la posterior colocación del pegaso
- Se taladraron las 3 patas en la que se sostiene el pegaso y el tronco de madera, para la inserción de espigas de madera y cola de carpintero
- Se le dió una capa de cera a la madera

### Imágenes de la obra y su proceso:







Ilustración 41 Pegaso. Los seres alados. Ana Fernández. 2014.

## . Súcubo

Según el mito medieval occidental , es un tipo de demonio con forma de mujer visualmente atractiva que seduce a los hombres en sus sueños. Al parecer estos hombres no pueden olvidarla al despertar.

Se dice que el mito del súcubo pudo haber surgido como explicación del fenómeno de las poluciones nocturnas y la parálisis del sueño. También están presentes en forma de alucinaciones.

La apariencia de los súcubos varía; no hay ninguna apariencia o representación definitiva. Sin embargo, se suelen pintar casi universalmente como seductoras mujeres desnudas o con ropas muy pequeñas y reveladoras, con una belleza no terrenal, a menudo con alas demoníacas. De vez en cuando, se les dan otros rasgos demoníacos, como pueden ser los cuernos, una cola con una punta terminada en triángulo, ojos de serpiente, colmillos, serpientes enrolladas a su cuerpo, etc.

Los súcubos atacan a los hombres para absorber su energía, lo cual le puede ocasionar diversas dolencias e incluso, la muerte.

Estos seres evocan en cierto modo una sensación de dominio y poder con respecto al hombre, ya que para los hombres, según el mito, es imposible resistirse a ellos; llegando incluso a perder la vida y volverse locos debido a que no pueden olvidarlos.

Es interesante hacer referencia al que según el mito fue el primer súcubo o *"la reina de los Súcubos"*, esta no es otra que la primera esposa de Adán, según el folclore judío, la famosa Lilit.

Llama la atención al investigar el mito de Lilit la relación que tiene, bajo nuestro punto de vista, con la idea de libertad femenina. Según el *Yalqut Reubeni*, colección de comentarios cabalísticos acerca del Pentateuco (cinco primeros libros de la Biblia), recopilada por R. Reuben ben Hoshke Cohen (muerto en 1673) en Praga:

*"Adán y Lilit nunca hallaron armonía juntos, pues cuando él deseaba tener relaciones sexuales con ella, Lilit se sentía ofendida por la postura acostada que él le exigía. «¿Por qué he de acostarme debajo de ti? —preguntaba—: yo también fui hecha con polvo, y por lo tanto soy tu igual». Como Adán trató de obligarla a obedecer, Lilit, encolerizada, pronunció el nombre mágico de Dios, se elevó por los aires y lo abandonó."*<sup>9</sup>

-El mito de Adán y Eva, Osvaldo Torres Santiago, editorial Letras de América, pág 21. [\[17\]](#)

---

<sup>9</sup> - TORRES SANTIAGO, Osvaldo. *El Génesis Rabba* [en línea]. 1 de noviembre de 2011. [consulta: 3 julio 2014]. El mito de Adán y Eva. Disponible en:  
<<http://books.google.es/books?id=GhnVAgAAQBAJ&pg=PA21&lpg=PA21&dq=#v=onepage&q&f=false>>

En este fragmento citado se observa la idea de cómo Lilit se libera de las ataduras del hombre (Adán), desobedeciendo sus ordenes y abandonándolo para iniciar una vida nueva a las orillas del Mar Rojo. Es por eso, que en este trabajo también se relaciona al súcubo con la idea de libertad.

En cuanto al material empleado en la obra, el bronce, nos pareció un material adecuado debido a su dureza y permanencia en el tiempo. El tono y la dureza del material le da un aspecto de ser poderoso que refuerza su imagen.

Esta obra se realizó en la asignatura de *Técnicas avanzadas de fundición artística* en la que se enseñan los distintos procedimientos que existen para fundir los metales.

Damos paso a nombrar la lista de todos los materiales empleados , el proceso constructivo que hemos llevado y adjunto las imágenes del proceso:

#### Materiales:

- Cera virgen
- Parafina
- Colofonia
- Alambre
- Cocinilla
- Cuchillo o paletillas metálicas planas
- Palangana
- Moldes de barras
- Aguarrás
- Goma laca
- Harina de Moloquita
- Moloquita fina
- Moloquita gruesa
- Sílice coloidal
- Grafito
- Pinceles
- Paños
- Recipientes
- Metal a fundir (Bronce)
- Guantes
- Horno
- Pinzas para el horno

### Proceso constructivo:

Preparamos la cera poniendo a calentar un 10 % de Colofonia, a continuación el 20 % de Parafina y seguimos añadiendo Cera virgen el 70% restante. Una vez caliente la cera, la echamos en un cubo con agua y después hicimos una bola de cera escurriendo el agua. Con esta cera comenzamos a modelar las figuras sobre un armazón de alambre.

Una vez realizada la pieza se comienza a preparar el árbol de cera. Después de preparar la cera de la forma más arriba explicada la vertemos en los moldes escayola para realizar las barras necesarias para este proceso.

A la pieza le soldamos el crisol o zueco, también de cera, y los canales y bebederos (barras de cera) necesarios para que el material fundido llegue correctamente a todas sus partes.

Las soldaduras se realizan colocando la hoja de la espátula metálica, bien caliente.

Se elimina todas las posibles rayas y defectos involuntarios limpiando la pieza con un paño humedecido con aguarrás.

Se le aplica una capa de goma laca al todo el árbol de cera exceptuando el interior del crisol.

Se prepara una papilla mezclando 50% moloquita harina (cascarilla cerámica) y el sílice coloidal en una disolución acuosa. Inmediatamente se polvorea con moloquita de grado fino

Se aplica una capa de esta papilla en exterior del árbol dejando la corona del crisol libre.

Cuando esta primera capa está seca (8 horas de secado mínimo frente a ventilador) se prepara otra papilla igual a la anterior, con esta crema se le da un baño a la pieza .

Cuando esta segunda capa está seca se le aplican dos capas de la misma forma pero con grano grueso de moloquita.

La última capa se aplica con la papilla anterior pero esta vez con fibra de vidrio (la fibra de vidrio debe ser aplicada en pequeñas cantidades y bien esparcida para no tapar la porosidad de la cascarilla y que no se quiebre al calentar en el horno).

Secas ya las capas de moloquita, se elimina la cera del interior del conjunto introduciéndolo en el horno previamente calentado a 600 ° centígrados. Se deja que la cera salga en su totalidad y se continúa calentando hasta que la cascarilla cambia de color oscuro del humo de la cera hasta color blanco.

Si se observa alguna grieta o imperfección en la capa, se estuca la zona con papilla y algo más de cascarilla con fibra de vidrio.

Imágenes de la obra y su proceso:





Ilustración 42 Súcubo. Los seres alados. Ana Fernández. 2014.

## . Ave Fénix

El fénix, también conocido como Bennu en el antiguo Egipto, se representa como una garza real. Según el mito, se creó a sí mismo del fuego surgido del árbol sagrado de uno de los templos de Ra.

Existe otra versión del mito que asegura que Bennu surgió tras la explosión del corazón de Osiris, el cual murió a manos de su hermano Seth.

Los egipcios observaron que la garza real aparecía con la crecida del río Nilo. Por esto, fue asociado con las crecidas del río y por las inundaciones.

Debido a que las garzas volaban con el amanecer, los egipcios las relacionaron con el sol y con la muerte del mismo al anochecer.

La garza real es un ave migratoria y por tanto los antiguos egipcios lo relacionaban con los cambios climáticos. Por eso el templo de Bennu es conocido por los relojes de agua y otros dispositivos de medida del tiempo.

Bennu se representa como una garza real grisácea. Suele ir acompañada por la corona del Alto Egipto en su cabeza junto a dos plumas sagradas.

El ave Fénix lleva implícito un significado de poder que se muestra de manera muy clara. Era venerado como un dios en el antiguo Egipto y nacido de las llamas. Muestra en sí mismo el poder del fuego, la purificación y la inmortalidad.

Bajo el punto de vista del concepto de libertad, la figura del Fénix evoca la posibilidad de rehacerse a sí mismo, y por supuesto, el don del vuelo que ya lleva esa connotación implícita de libertad debido a su condición de ave mítica.

En cuanto a la elección del material para realizar esta obra, hemos de decir que la malla de alambre nos pareció una buena opción por diversos motivos: el primero es que le daba a la obra una sensación etérea de ser espiritual, además de otorgarle sensación de ligereza. En segundo lugar, mediante el proceso de fabricación nos dimos cuenta que este material también le da una sensación de peligrosidad, debido a que al simular las plumas cortando los alambres le da una forma espinosa que hace que el espectador se resista a acercarse a tocarla.

El ave fénix se hizo para la asignatura de *Nuevos espacios escenográficos*, además de la obra, se le añadió iluminación y un fondo para hacerla más visible.

Ahora nombraré la lista de todos los materiales empleados , el proceso constructivo que hemos llevado y adjunto las imágenes del proceso:

Materiales:

- Malla de alambre hexagonal galvanizada (3 metros)
- Alambre fino
- Tijeras para cortar chapa
- Alicates
- Tela negra
- Lámpara

Proceso constructivo:

Hemos realizado esta obra empleando malla de alambre hexagonal galvanizada para realizar todas las formas del Fénix, uniendo algunas zonas en las que se precisaba refuerzo con alambre fino.

Hemos modelado cada parte a mano hasta conseguir la forma deseada, realizando cortes en algunas zonas para la simulación de plumas, cabeza, pico, etc.

Una vez realizada la pieza, se decidió poner una tela negra de fondo y añadir una luz frontal para una mejor visualización de la pieza.

Imágenes de la obra y su proceso:



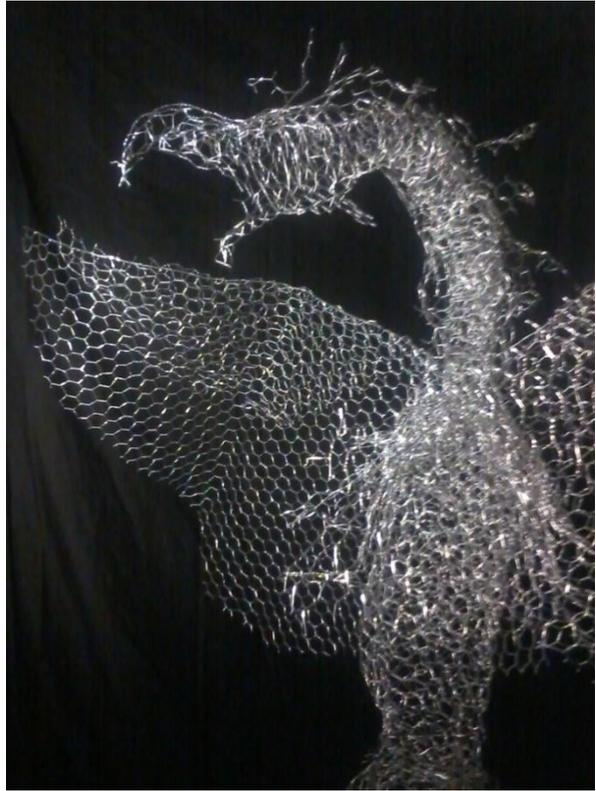


Ilustración 43 El ave Fénix. Los seres alados. Ana Fernández. 2014.

## . El castigo del ángel caído

Un ángel es un ser mitológico inmaterial presente en algunas religiones cuyos deberes son asistir y servir a Dios. Son espíritus puros que acompañan a los hombres a lo largo de toda su vida. En este sentido, en el cristianismo, se habla del ángel de la guarda o ángel custodio. Por contraposición, también existe la figura del ángel caído, aquel que ha sido expulsado del cielo por desobedecer o rebelarse contra Dios.

El antiguo testamento los llama "hijos de dios", "seres que pertenecen al mundo divino", "santos" o "hijos del altísimo". La corte celestial se compone de los "nueve coros de ángeles" divididos en tres series: los serafines, los querubines y los tronos; los dominios, las virtudes y los poderes; los principados, los arcángeles y los ángeles. Los primeros tienen como función loar y adorar a Dios; constituyen el orden más elevado de la jerarquía. Los últimos tienen la misión de asistir al curso de los astros, las naciones y las personas.

Algunos de los principales ángeles son Rafael, Miguel y Gabriel. En todas sus representaciones, los ángeles aparecen como seres alados con forma humana y alas de ave.

En cuanto a la idea de poder proyectada por los ángeles se puede ver en sus numerosas imágenes a lo largo de la historia del cristianismo en iglesias, pinturas, relieves, esculturas,... Ellos son enviados a la tierra en nombre de Dios y están dotados del poder que Dios les otorga.

Sin embargo, sobre la idea de libertad, se puede decir que los ángeles enviados por Dios no son totalmente libres, por el simple hecho de estar sometidos a este. Sólo en casos como los de los ángeles caídos se deja ver esa idea de deseo de libertad y de enfrentamiento a Dios. Ponemos el ejemplo de la historia de Lucifer, que era el ángel que se rebeló ante Dios y por esto fue expulsado del cielo.

Por esto, se realizó una instalación basada en el ángel caído y el intento por parte de Dios de someterlo.

También relacionamos esta instalación con la visión sexual que tenemos hoy en día de la figura del ángel debido a las apariciones de chicas disfrazadas de estos seres en televisión, anuncios,... que le dan cierta imagen pecaminosa más relacionada con la figura de ángel caído.

El trabajo consta de dos partes una en la que se realiza un estudio del espacio en 3D y otra en la que se realiza la obra física. Primero analizaremos los detalles de la construcción de la obra y después se describirá el proceso llevado a cabo en 3D.

En cuanto a materiales, se decidió utilizar materiales sintéticos e industriales que evocaran un poco la idea de fetichismo, como pueden ser las cadenas y pelucas. El cuerpo está tallado en poliestireno expandido, que nos pareció un material adecuado tanto por su carácter sintético, como por su facilidad de tallado y su imagen actual.

Ahora nombraré la lista de todos los materiales empleados , el proceso constructivo que se ha llevado y se adjunta las imágenes del proceso:

### Construcción física del proyecto:

#### Materiales:

- Poliestireno expandido
- Plumas
- Pintura acrílica
- Cola
- Alambre de nicrom
- Cadenas
- Sierra
- Cutex
- Lija
- Bisturí
- Pinceles
- Latex
- Correas de cuero
- Pelo sintético
- Clavos
- Mechones de madera
- Cortador térmico de poliestireno
- Foco

### Proceso constructivo:

En primer lugar comenzamos con la talla del bloque de poliestireno expandido con una sierra térmica, realizando los detalles de más precisión con el cutex y bisturí, y lijando para darle un mejor acabado.

Luego, una vez tallada la pieza procedimos a protegerla con un recubrimiento acrílico y pintarle los rasgos de la cara con acrílico negro.

Una vez terminada la fase de pintura, construimos unas alas con plumas sintéticas añadidas con cola a una base de cartón.

Luego colocamos las alas en la figura mediante unos elásticos en la parte posterior de la figura y fijamos el pelo sintético a la cabeza de la figura.

Una vez terminada la figura, construimos un pedestal con tabloncillos de madera de pino, haciendo un cubo mediante la unión de las tablas con mechones de madera y cola. Una vez terminado, lo pintamos con espray de pintura negra.

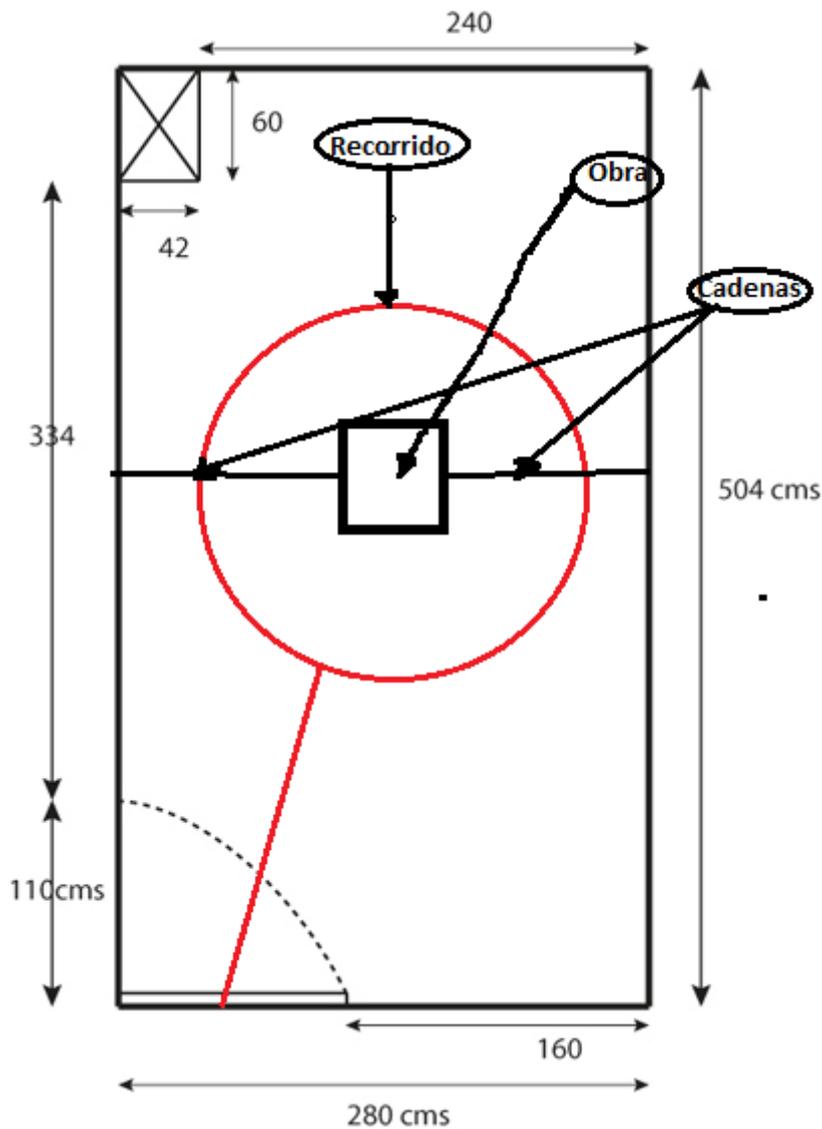
Al colocar la figura en el pedestal, la atamos con las cadenas, que van unidas a la pared.

Para finalizar la instalación la coloqué bajo la lámpara ubicada en la parte superior de la habitación.

### Estudio del espacio en 3D

En cuanto al espacio escogido A.2.8, la obra sería colocada justo en el centro de la habitación. De dicha obra saldrían las cadenas que llegarían hasta la pared de la izquierda y de la derecha. Estas cadenas serían colocadas a una altura adecuada para que los espectadores pudiesen pasar por debajo de ellas .

En cuanto al recorrido, sería bastante sencillo, ya que se entraría en la habitación y se rodearía la figura para poder observarla desde todos los ángulos.

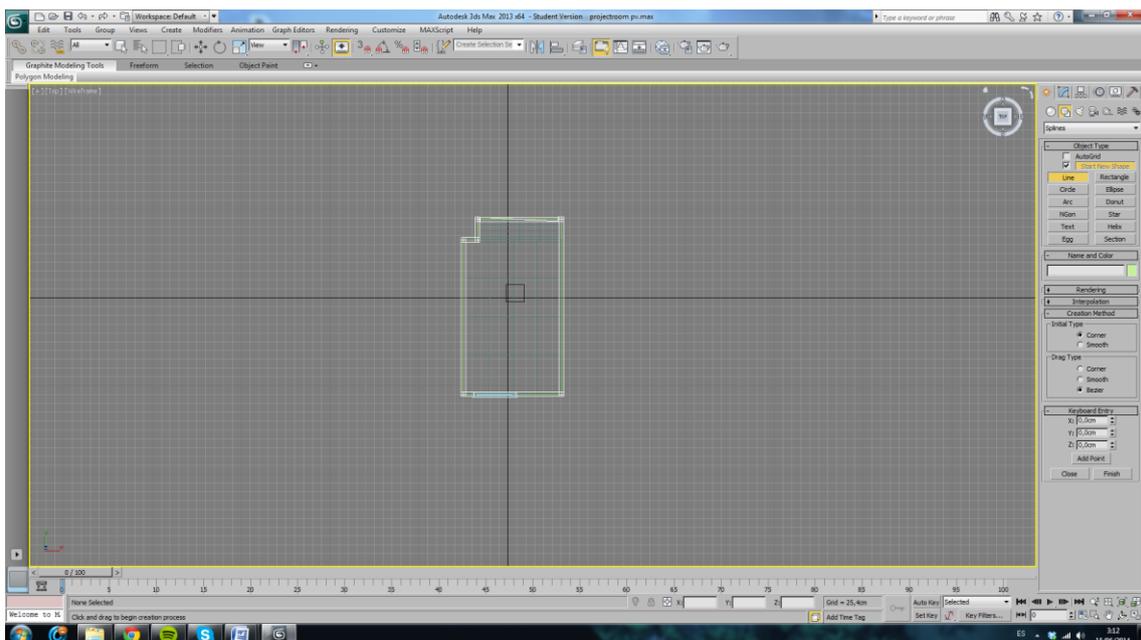


Con respecto a la parte de análisis del espacio en 3D se procedió a dividir el trabajo en dos partes:

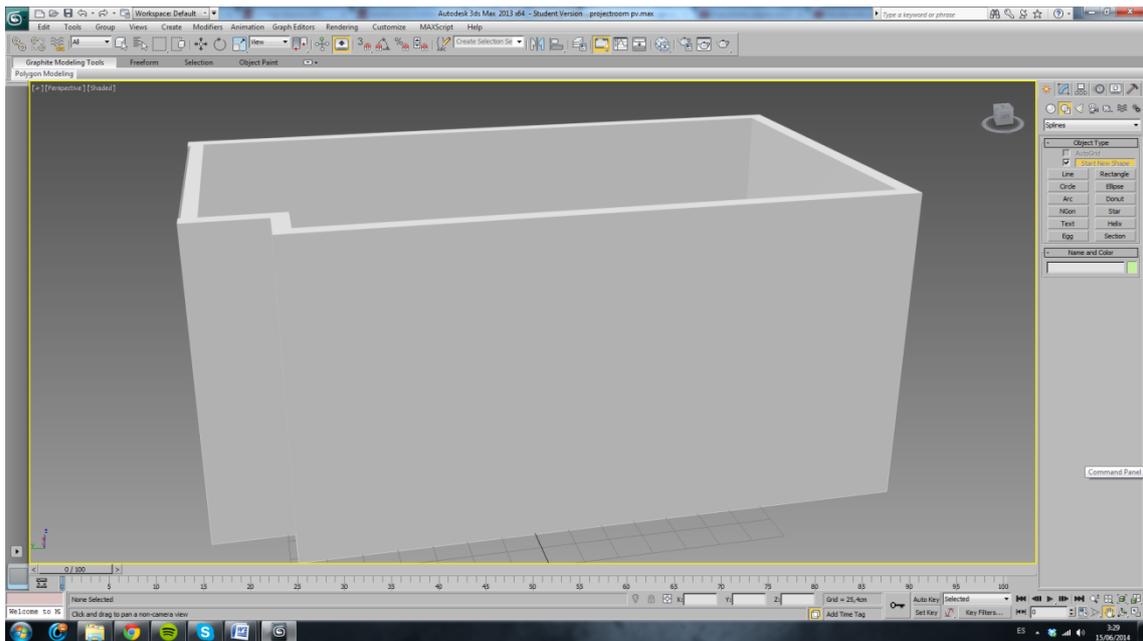
La primera es la que realizamos con 3D Max, que es el programa con el que construimos la projectroom, y la segunda, la cual hicimos con DAZ 3D que consta de la figura femenina del ángel y la cadena con la que está atado a las paredes.

#### - Estructura de la projectroom

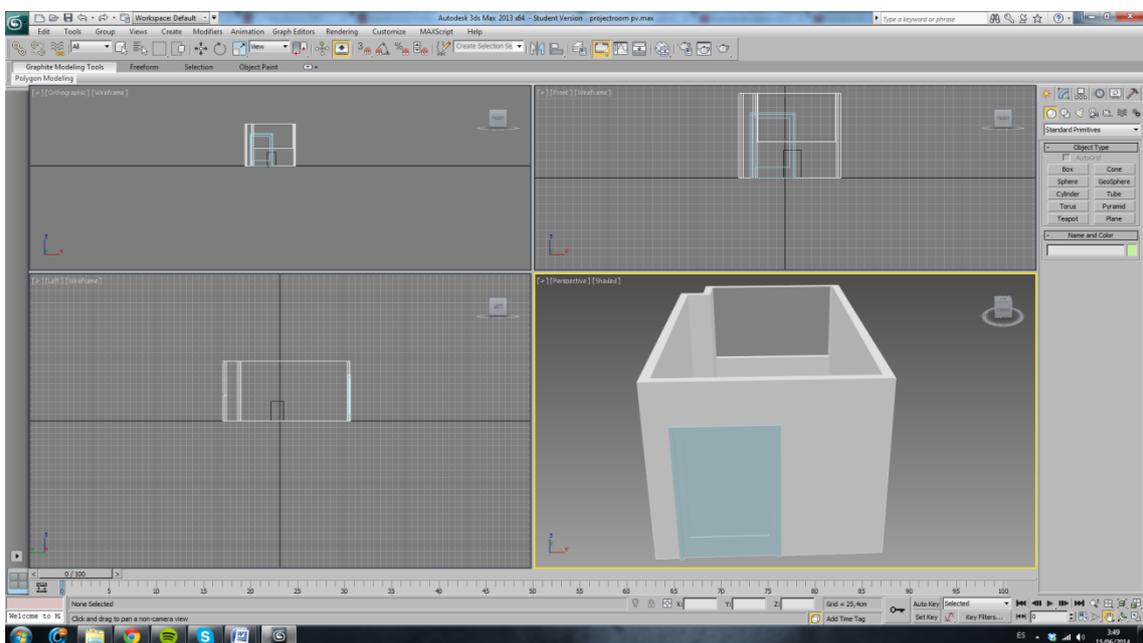
Para comenzar a construir la projectroom lo primero que hicimos fue buscar las medidas en la página de la UPV para realizarla con total exactitud. Luego se procedió a realizar el plano de la vista superior de la sala, se comenzó dibujando con splines y líneas la base de la sala. Para eso se pusieron las medidas en centímetros (customize + units setup, cambio a centimeters) y se cerró con líneas la base de la habitación.



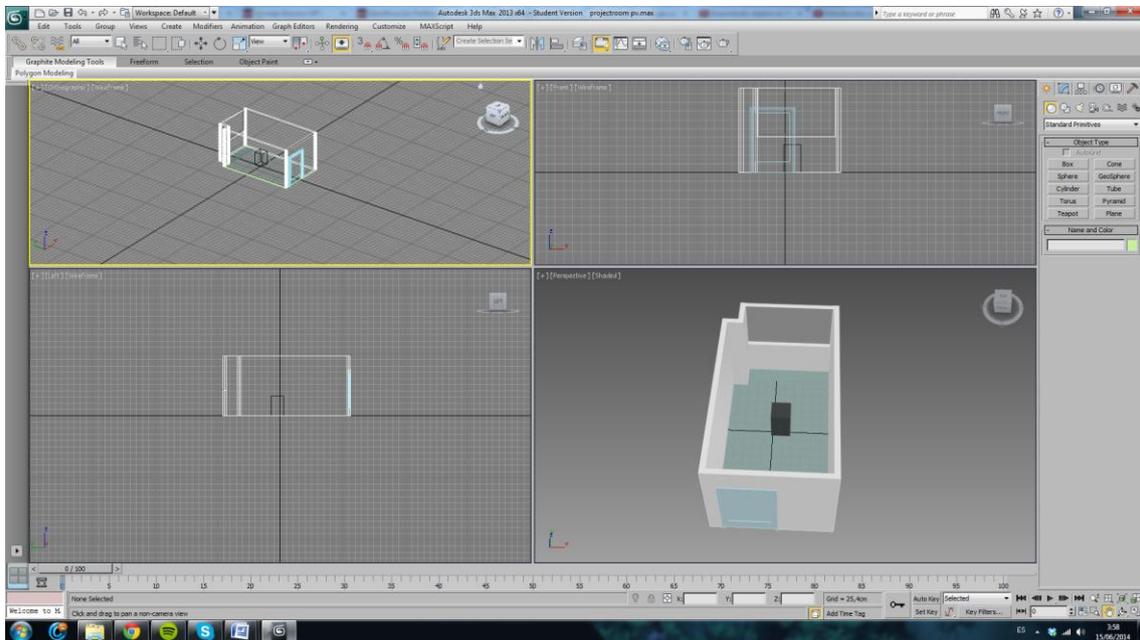
Posteriormente, levantamos los muros de la habitación haciendo las paredes con un grosor aproximado y colocándolos, construyendo una caja cerrada.



Después de esto, se realizó la ventana de la projectroom. Para crear la ventana nos fuimos al menú de geometry, pusimos los dos vértices de la ventana en la pared de fondo, elevamos la ventana y se dió un poco de grosor. Posteriormente, añadimos una puerta.



También cambiamos los colores de pared, suelo, puerta y ventana y se colocó un pedestal gris oscuro justo en el centro de la habitación para posteriormente colocar la figura central y las cadenas. Esto lo realizamos levantando un box simple en el medio de la habitación.

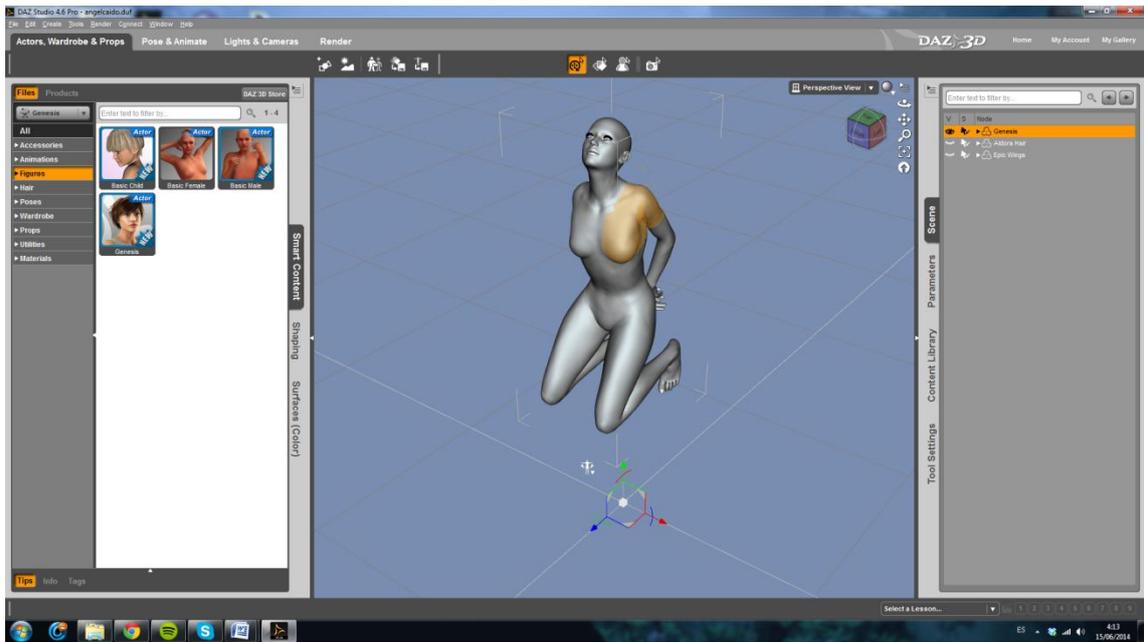


Hasta ahí, el trabajo de levantar el espacio de la projectroom. Posteriormente pasamos a explicar lo que se realizó en DAZ 3D para luego volver a colocarlo con 3D Max en esta sala.

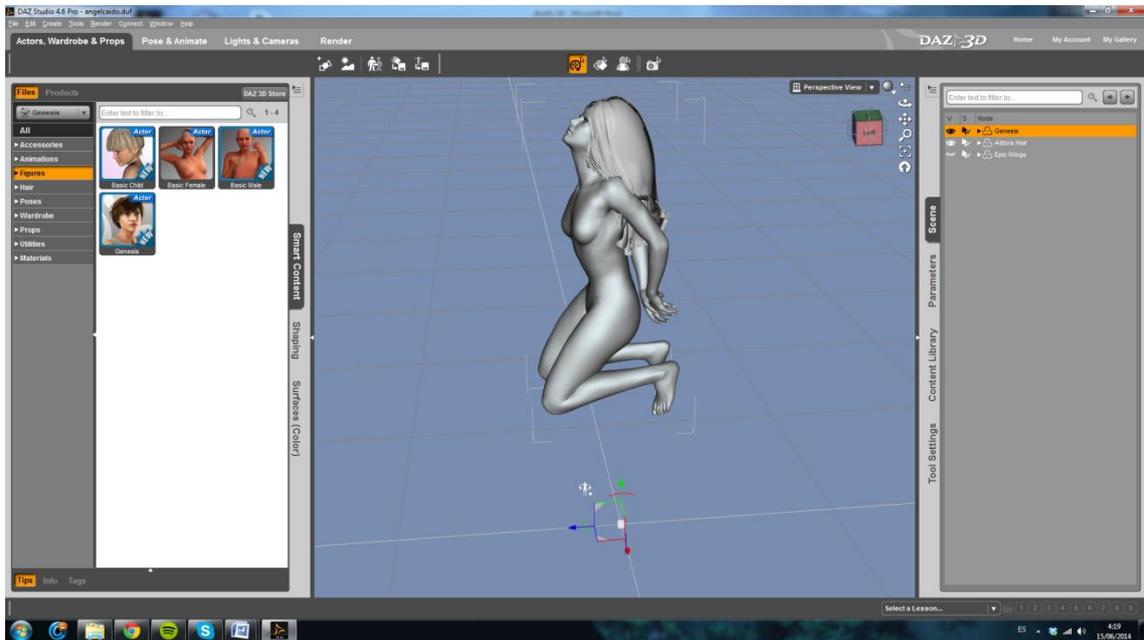
- Figura del ángel y cadenas

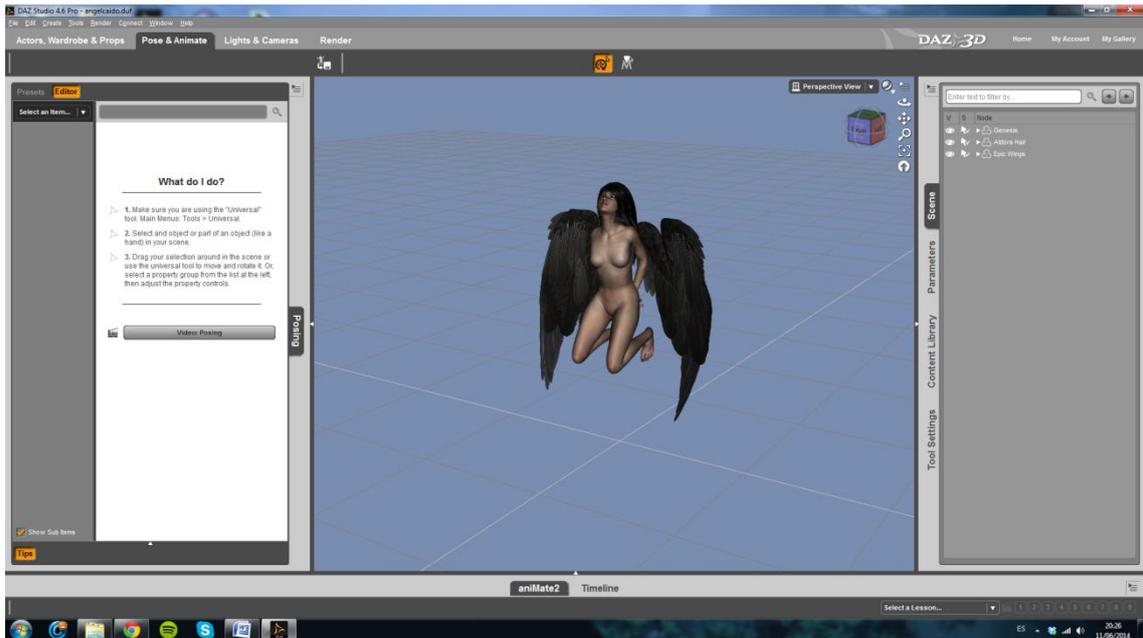
Esta quizás fue la parte más divertida del trabajo, ya que el programa DAZ 3D ofrece multitud de cosas para modelar cuerpos humanos, adaptarles cosas y modificar tanto poses como tipos de cuerpos. También fue algo más liviano por su uso algo más fácil que el 3DMax .

Lo primero que hicimos fue modificar el modelo básico de chica (Génesis) y modificar la posición de su cuerpo en el espacio. Después de varias poses se decidió ponerla de rodillas con los brazos hacia atrás.



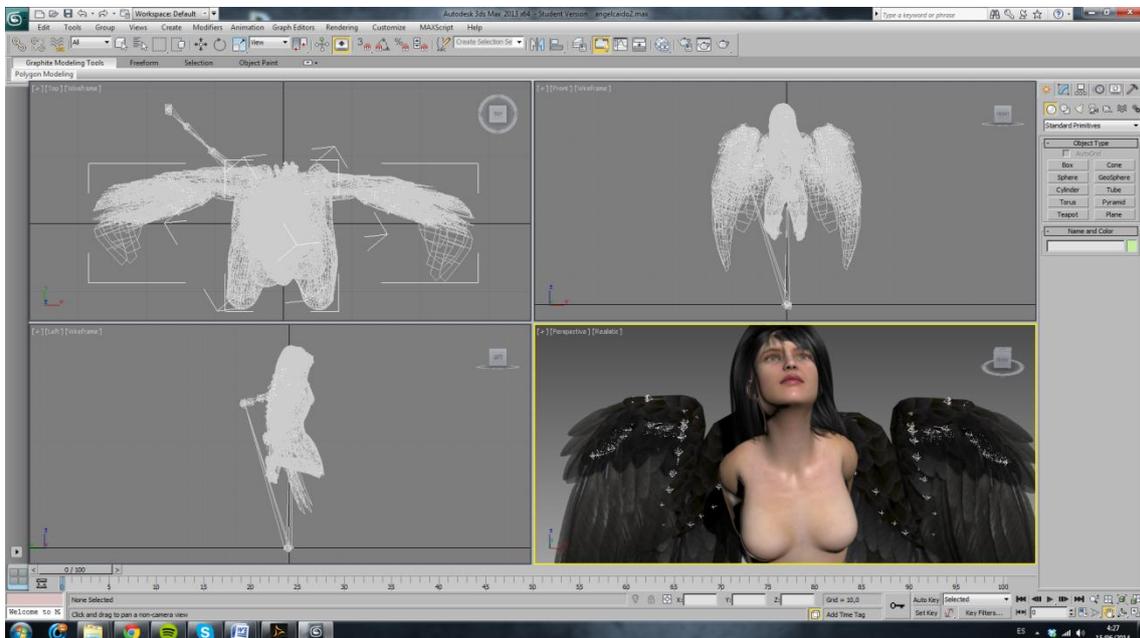
Posteriormente se agregó un tipo de pelo (Aldora) modificándolo para que fuese más largo y colocándoselo a la figura .



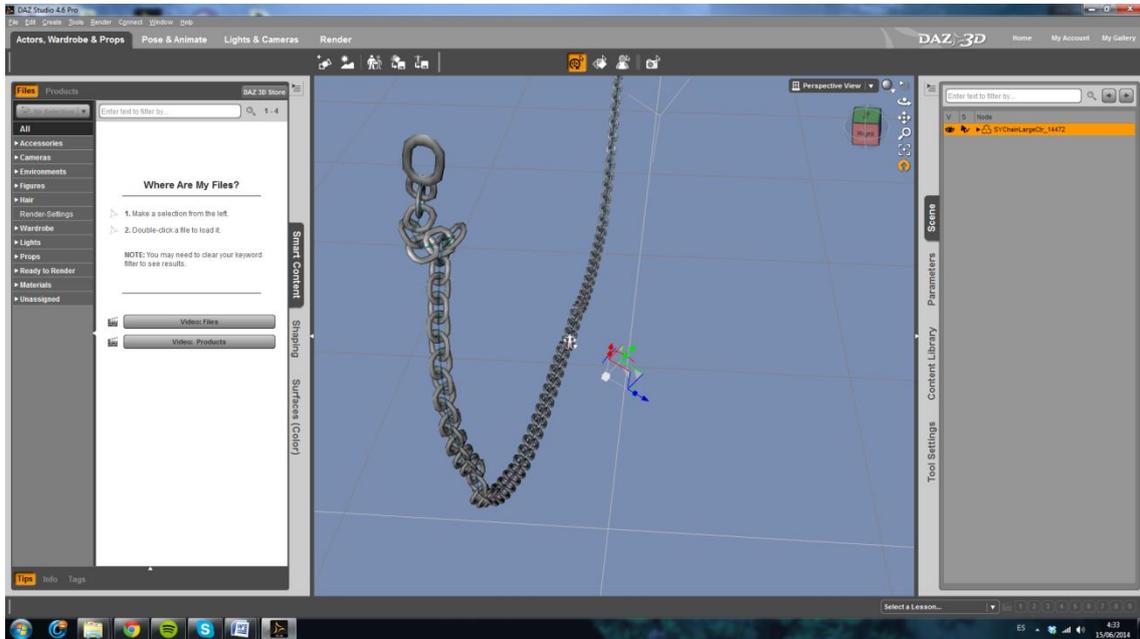


Posteriormente, descargamos un paquete para la modelo Génesis que contenía unas alas de ángel. Colocamos la posición que deseaba en la espalda y modificamos la apertura de plumas.

Una vez colocados los colores adecuados guardamos la escena como archivo Autodesk para usarla en 3DMax .



Para la cadena que une la figura a la pared descargamos una cadena predefinida en DAZ y modificamos su color y posición también.

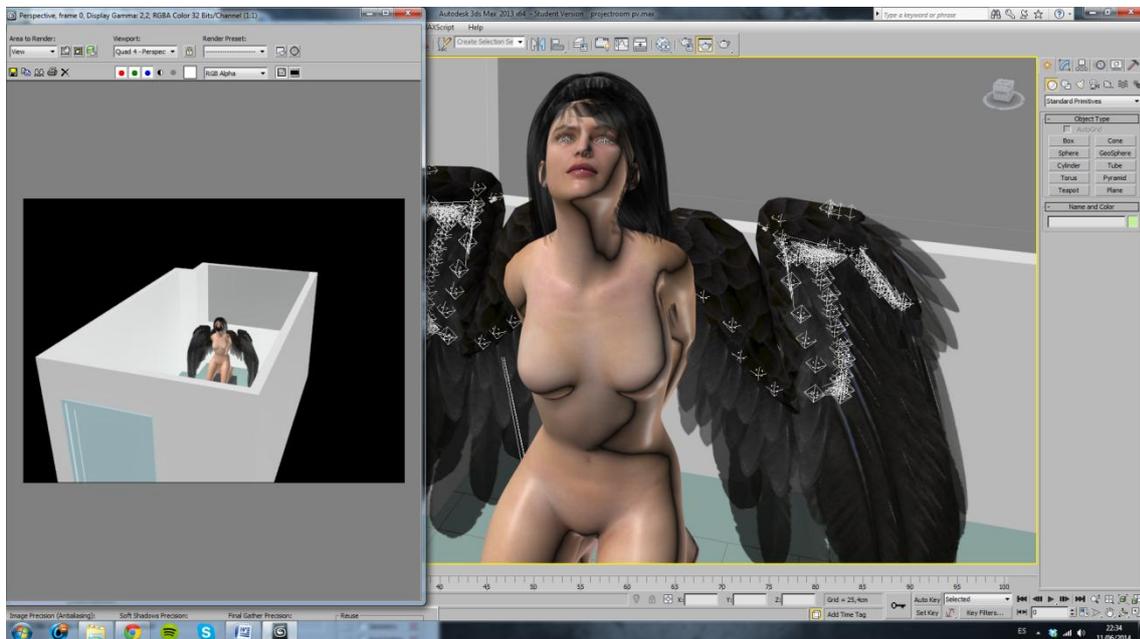


Luego, mediante el mismo procedimiento, la guardamos como archivo autodesk para abrirla en 3DMax.

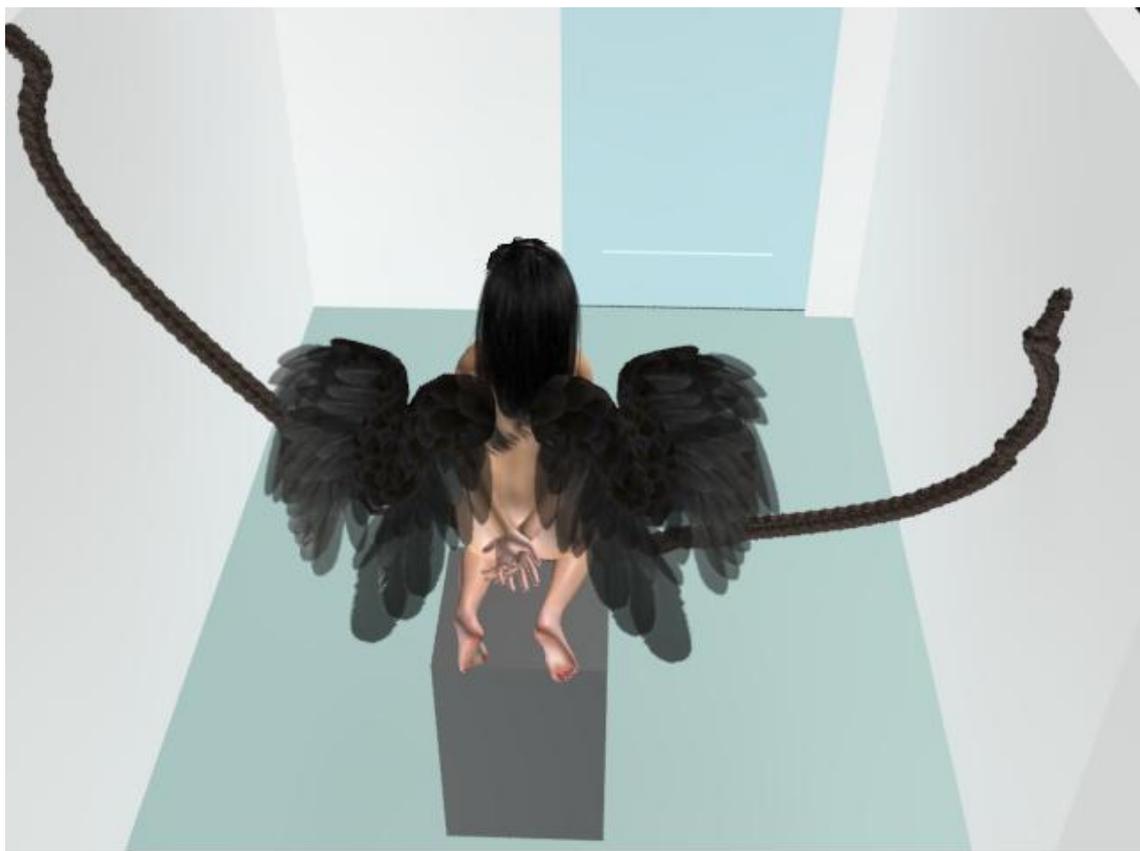
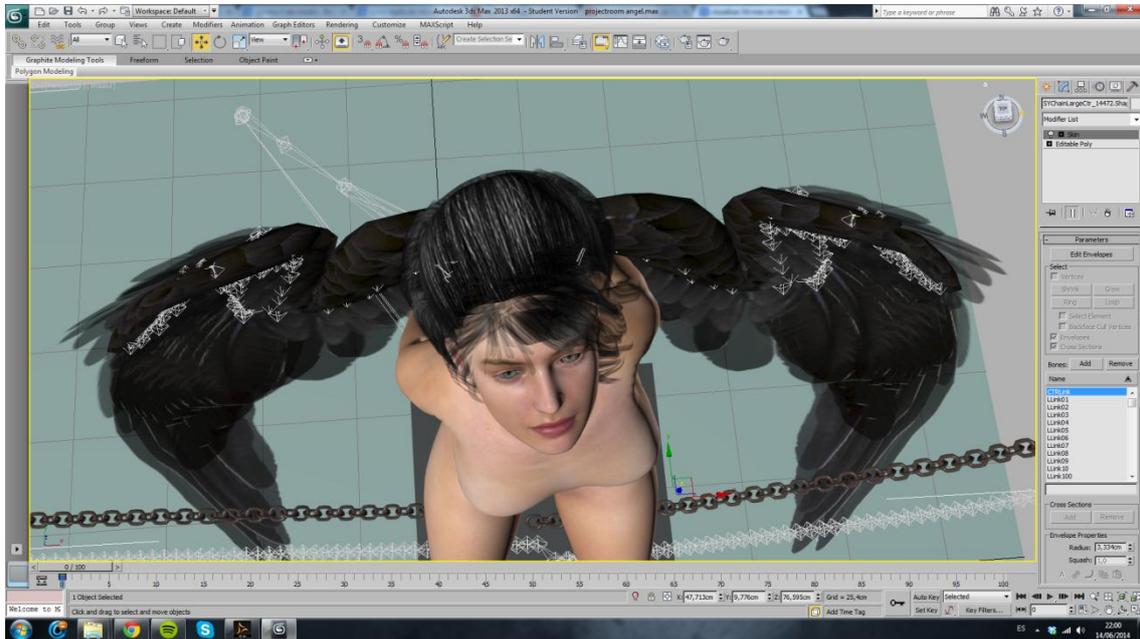
- Inserción de figuras en projectroom

La inserción del ángel femenino y las cadenas los hicimos arrastrando sus respectivos archivos a la habitación creada anteriormente en 3DMax.

Ajustamos la colocación del ángel encima del pedestal creado en el centro de la sala.



Y posteriormente se introdujo la cadena, ajustándola para que quedara anclada a las paredes y la figura.

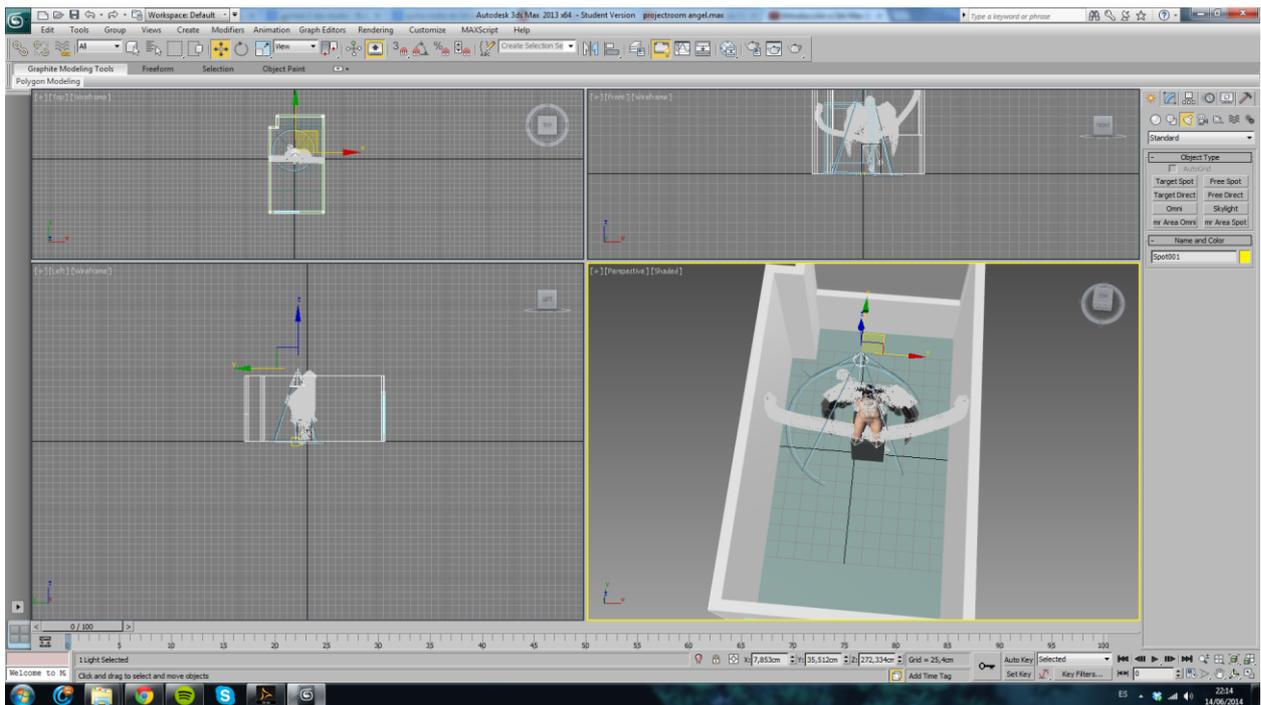


- Luces

Para la luz creamos un único foco en la parte superior de la figura, para que le diese gran protagonismo al ángel. Nos gustó que solo tuviese esa luz ya que hacía la escena de lo más inquietante... nos atreveríamos a decir que algo siniestra.

Para poner la luz puse un Target spot en la escena y lo colocamos encima de donde se ubicaba el ángel.

Por último se ajustó el área de luz, ampliándola solo un poco.



- Presentación Final

Aquí dejamos los resultados de como quedó al final ambientada la habitación.



Imágenes de la obra y su proceso:



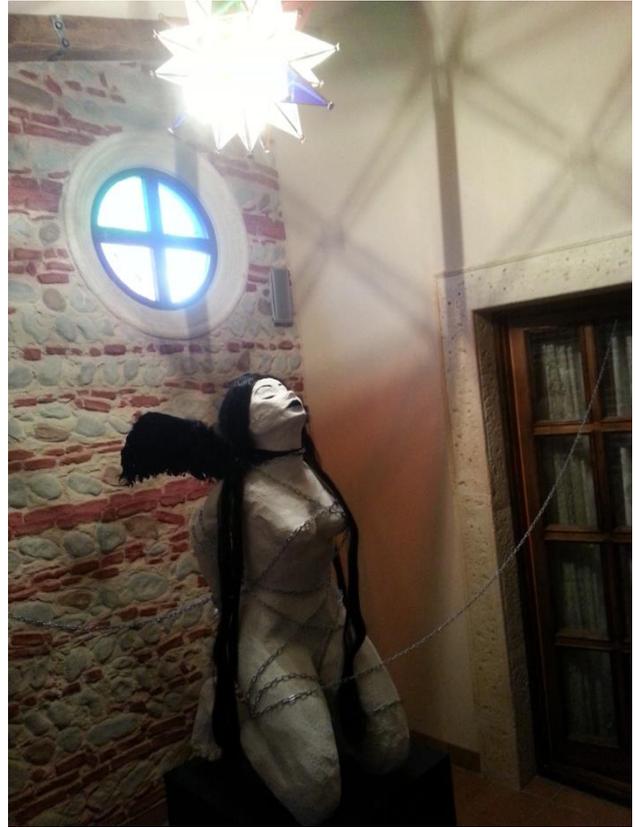




Ilustración 44 El castigo del ángel caído. Los seres alados. Ana Fernández. 2014.

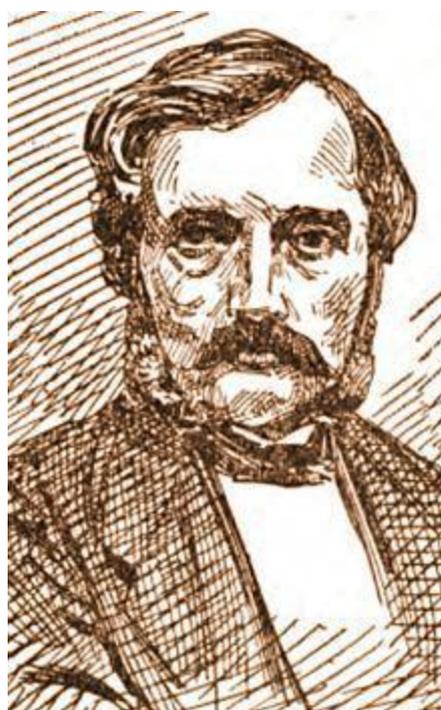
## 2.2 Autores de referencia

Hemos preferido incluir los artistas de referencia en este capítulo y no en el de fuentes referenciales, porque creemos que aclaran y nos ayudan a definir mejor nuestras propuestas artísticas al relacionarlas con las de estos autores que a continuación detallamos. Todas las obras a las que hacemos referencia son esculturas, debido a que hemos realizado un proyecto de carácter fundamentalmente escultórico. También todas coinciden en que son obras de carácter figurativo que es el estilo en el que tenemos mayor destreza.

### Guillaume Geefs

Este es el autor menos actual de los que hacemos referencia en este apartado, pero queríamos incluirlo debido a la gran admiración que le profesamos desde hace años, en especial cuando descubrimos su famosa escultura '*Le Génie du mal*', por la belleza y detalle que tiene esa bellísima obra, y su peculiar visión de la figura del diablo. Este ha sido uno de nuestros referentes principales para embarcarnos en este proyecto.

Guillaume Geefs (10 septiembre 1805 a 19 enero 1883 ), también conocido como Willem Geefs, era un escultor origen belga . Aunque conocido principalmente por sus obras monumentales y retratos públicos de los estadistas y personalidades nacionalistas, también exploró el tema mitológico, a menudo con un tema erótico.



La familia Geefs jugó un papel destacado en la moda de la escultura pública que siguió a la independencia de Bélgica en la década de 1830. Realizó la producción de varios monumentos propagandísticos que hacían hincapié en una continuidad histórica de los Países Bajos del sur en el nuevo estado independiente.<sup>[18]</sup>

Algunas de sus obras son:

### ***Le Génie du mal***

Simboliza "el Triunfo de la Religión sobre el genio del mal". Establecida en 1843, esta estatua apenas satisfacía al Consejo de la catedral. Geefs representa al diablo bajo la apariencia de un joven sentado en una roca, vestido con un paño sencillo y provisto de un fuerte par de alas de murciélago. Su ángel caído está más conforme con la imaginería satánica. Encadenado a la roca, se cubre la cabeza para protegerse del castigo divino con la mano derecha mientras abrazaba una corona y un cetro roto con la izquierda. Dos pequeños cuernos emergen pelo revuelto. Su rostro contorsionado expresa remordimiento y la desesperación. A sus pies, se encuentra el fruto prohibido y parte del cetro. [\[19\]](#)



### ***Le Lion Amoureux***

Esta pieza de Guillaume Geefs hace referencia a la fábula de Esopo, en ella se cuenta que un león se enamoró de la hija de un granjero. El león le pidió al granjero la mano de su hija, y el granjero, que no quería que su hija se casara con el león, le puso como condición que este se cortara las garras y dientes. El león enfermo de amor, consintió que le cortaran los dientes y las garras. Entonces el granjero, aprovechando que el león estaba indefenso, lo golpeó hasta la muerte.



Es un grupo escultórico del siglo XIX realizado en mármol y se ubica en el Museo Real de Bellas Artes de Bélgica. [\[20\]](#)

## Andy Scott

De este autor lo que más nos interesa es el uso que hace del metal en sus esculturas ya que hemos trabajado con piezas de metal, soldaduras y fundición en este proyecto. Por supuesto las obras suyas que citamos en este caso recuerdan a figuras mitológicas, como su 'Stride' que simula una especie de "dríade" cuando de sus brazos salen una especie de hojas o ramas, o en 'Arria' en la que la figura femenina recuerda a la de una sirena.

Andy Scott es un escultor escocés figurativo, que trabaja en acero galvanizado, fibra de vidrio y bronce fundido.

Se graduó de la Glasgow School of Art en 1986 con honores BA en Bellas Artes y Escultura en 1987 con un Diploma en Estudios de Posgrado.

Su práctica escultórica combina la destreza tradicional con técnicas de fabricación modernas, y muchas de sus obras están basadas en el sitio en el que se ubican, la creación de narrativas, y un poderoso sentido de lugar dentro de los desarrollos urbanos. [\[21\]](#)



### ***Stride and River Spirit***

Esta escultura está situada en una rotonda cerca de Alloa en el centro de Escocia y fue el tercer trabajo que se encargó de la zona. Mide más de 4 metros de altura y está hecho de un mosaico de acero soldado. Lanza amplias zancadas hacia las cercanas colinas de Ochil y tiene el monumento de Wallace y el castillo de Stirling como telón de fondo. [\[22\]](#)



## Arria

La escultura consta de una figura femenina, con arcos divididos que representan las aguas, es de 10 metros (32 pies) de altura y se construyó en el estudio en 15 secciones. Esta realizada en acero soldado.<sup>[22]</sup>



## Yong Ho Ji

De este autor lo que más interesante nos parece de su obra es el uso de materiales reciclables, como los neumáticos usados para realizar unas obras con esa alta calidad de detalle. En este caso, escogimos dos de sus obras que hacen una indudable referencia al mundo de los mitos, como por ejemplo 'Bull Man' y 'Wolf Man', un minotauro y un hombre-lobo. Citamos esas dos obras pero tiene varias obras más que hacen referencia al mundo de los seres mitológicos.



Yong Ho Ji es un escultor de Corea nacido en el año 1978. Hizo su licenciatura en la Universidad Hongik en Seúl y más tarde se trasladó a Nueva York para completar su Maestría en Bellas Artes en la Universidad de Nueva York.

Sus esculturas hechas con neumáticos usados representan generalmente las especies en peligro de extinción y seres mitológicos mezclados a la perfección con una estructura física humana y las características de los animales que conocemos, con la

ayuda de las tiras de caucho cuidadosamente cortadas representa la carne, músculos y curvas de los cuerpos. [\[23\]](#)

Algunas de sus obras son:

### ***Bull Man***

Esta obra se realizó en 2007 y mide 105 x 67 x 96 cm. Consiste en una hibridación de ser humano con un toro realizado con neumáticos usados y resinas sintéticas.

Es una de las obras que tiene su origen en la mitología, más concretamente, con el mito del minotauro, que era hijo de Pasífae y el Toro de Creta. Fue encerrado en un laberinto diseñado por el artesano Dédalo, hecho expresamente para retenerlo. Por muchos años, hombres y mujeres eran llevados al laberinto como sacrificio para ser el alimento de la bestia hasta que la vida de ésta terminó a manos del héroe Teseo.



### ***Wolf man***

Esta obra se realizó en 2010 y mide 130 x 240 x 180 cm. Consiste en la hibridación de un ser humano con un lobo realizado con neumáticos usados, resinas sintéticas y acero.

Esta obra también tiene relación con la mitología, recurriendo al mito del hombre-lobo o licántropo.



## Igor Mitorag

Nuestro interés en este autor radica en la mezcla que hace del arte clásico llevándolo al arte de la época actual. Utiliza materiales clásicos como el mármol y procesos como el de la fundición, pero sus piezas se ven fragmentadas y con cierto toque surrealista. También nos llama la atención la monumentalidad y dimensiones de sus obras. Las obras que hemos escogido son de su exposición llamada *'El mito perdido'*.



Estudió en la Escuela de Arte y la Academia de Bellas Artes de Cracovia con Tadeusz Kantor.

Tras algunas exposiciones colectivas, en 1967 celebró su primera exposición individual, en la Galería Krzysztofory. Al año siguiente partió hacia París, para continuar sus estudios en la Escuela Nacional de Arte.

Su estilo parte de la tradición clásica pero introduce un toque postmoderno al truncar deliberadamente las extremidades, lo que en las obras clásicas es el resultado las vicisitudes que han sufrido a lo largo del tiempo. <sup>[24]</sup>

Algunas de sus obras son:

### ***Eros Bendato***

Eros Bendato es una escultura realizada en bronce en 1999

Una exposición de 14 obras de Mitoraj monumentales vistió la Rynek desde 17 octubre 2003 hasta 25 enero 2004, durante el cual el artista regaló esta obra a la ciudad, lo que desató la controversia sobre qué hacer con ella. Inicialmente, la escultura fue designada para PlacKolejowy , pero el artista se indignó al ver su trabajo ubicado delante de un edificio comercial ( Galeria Krakowska). <sup>[25]</sup>



## ***Héros De Lumiere***

Héros de Lumiere, es una escultura realizada en mármol de Carrara en 1986. Igor Mitoraj talla 'Héroe de la Luz' en 1986, en el mismo mármol blanco de carrara que era utilizado por los escultores del Renacimiento. La sensación de que un fragmento de la antigua escultura clásica se ha incorporado en una composición moderna es subvertida ligeramente por un toque surrealista.



## **DOMINIC HARRIS**

Dominic Harris (1976) es un artista interactivo cuya paleta de materiales es la iluminación, el diseño de interacción, y la electrónica.

Las obras de arte de Dominic presentan una fascinación en curso entre el matrimonio de conceptos sugerentes y hermosos con la adaptación de la invención de tecnologías de vanguardia. Su formación como arquitecto explica la obsesiva atención al detalle y la fabricación de sus obras.



Dominic diseña y fabrica sus obras de arte en Cinimod Studio, una práctica multidisciplinaria que fundó en 2007. Este estudio está compuesto por 15 personas de diversos orígenes, incluyendo la arquitectura, el diseño del producto, la electrónica, programación, diseño gráfico, y las habilidades de los talleres.

Dominic utiliza los recursos de Cinimod Estudio para el desarrollo en curso, la creación de prototipos y la producción de sus obras de arte. Dominic también supervisa proyectos internacionales del estudio donde sus fascinaciones se traducen en proyectos de mayor escala que abarcan, retail y proyectos de arte público de viviendas. [\[26\]](#)

## ***Ángel de hielo***

En *Ángel de hielo* se funde el acto de juego infantil al crear ángeles de nieve con manipulaciones digitales modernas, lo que hace que el espectador asuma el rol de actor y sujeto del retrato.

A medida que el usuario mueve sus brazos aparece una nueva forma de ala, desplegando desde los hombros, el movimiento y el desplazamiento de nieve virtual. Las alas se crean dinámicamente y están vinculadas a la participante. La obra de arte tiene una "memoria", la captura de una vista oculta del participante y sus alas de ángel, y esta identidad ángel específico permanece vinculado a ese participante en cualquier encuentro futuro con la obra de arte.

La fusión de la mitología ángel y el fenómeno natural de la luz que viaja a la tierra crea una intersección intrigante. En términos modernos, la luz es nuestro mensajero, que nos permite ver el universo. Forma de un ángel es inherente al ser humano, sin embargo, un ángel siempre se origina desde el más allá.

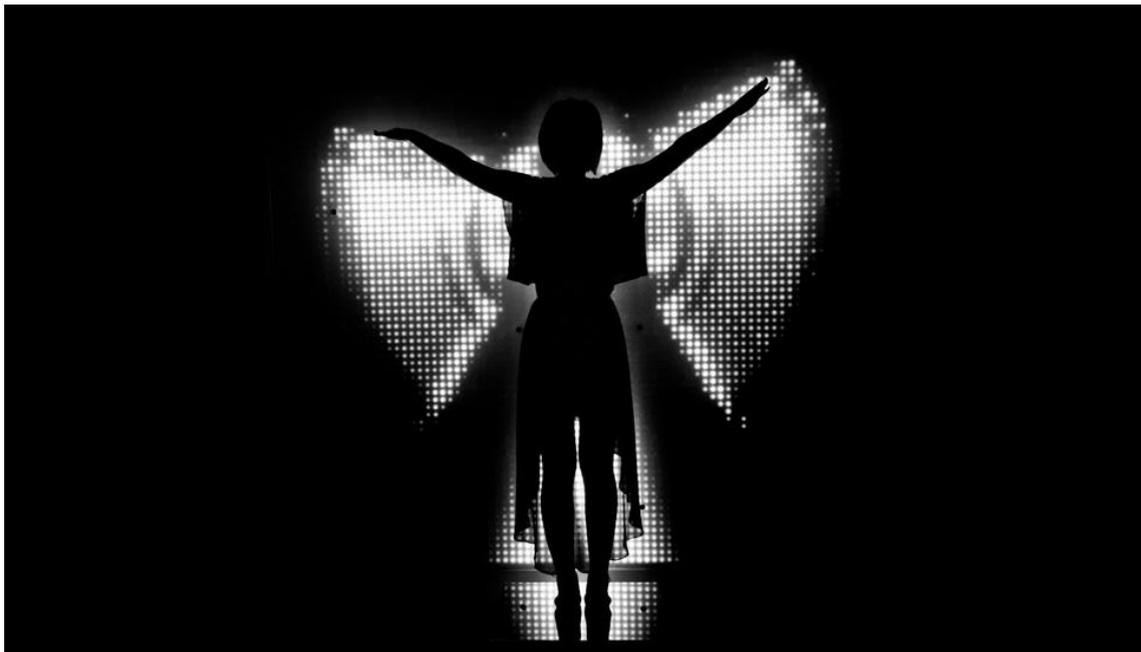


Ilustración 45 2012, edición limitada. LEDs personalizados y electrónica, 3d cámara, Software, aluminio, acero, acrílico. 2750 x 2750 x 100 mm. Producido por Cinimod Estudio con software adicional por A. Cuius.

## QIU ZHIJIE

Nuestro interés en este artista se debe a que trata también el tema de la mitología en varias de sus obras. La obra que mencionamos a continuación es particularmente interesante pero también tiene otras obras basadas en la mitología como puede ser la exposición *The Unicorn and the Dragon* inaugurada en Venecia en la Fondazione Querini Stampalia el 29 de mayo de 2013. [\[27\]](#)



Este artista nació en la provincia de Fujian , P.R.CHINA (1969) . En 1992 se graduó de la Academia Nacional de Bellas Artes . Como artista Qiu es conocido desde su caligrafía , la fotografía y el vídeo, hasta a la instalación de obras . Mostró sus obras en sitios de todo el mundo. En general, la obra de Qiu sugiere la lucha entre las fuerzas del destino y la autoafirmación. Otros temas comunes son la fragmentación social y la transitoriedad.

### *Oil Can Dragon* [\[28\]](#)

La chatarra de metal es uno de los mayores desechos peligrosos que representan una amenaza grave para el medio ambiente en todo el mundo, pero hay unas pocas almas inspiradas que

constantemente se esfuerzan para reutilizar o reciclar chatarra y se convierten en algo creativo y significativo (el medio ambiente, funcional y estética) y hacer que la tierra un lugar mejor para vivir. Con la recuperación de unos viejos tambores de aceite, el artista chino QiuZhijie ha creado una escultura pública creativa llamada "Oil Can Dragon" que no sólo es magnífica a la vista, también ayuda en el mantenimiento del medio ambiente.



Con pequeños detalles, se lleva a cabo el verdadero espíritu chino de la mística y de la autoridad, la escultura del dragón de metal alivia la "tensión entre el mundo natural y modernos." The Oil Can Dragon estaba en exhibición fuera de la exposición Bienal de arte de la CAFA 2011 en Beijing, donde sorprendió a un gran número de espectadores.

## XU BING

Xu Bing (1955) es un artista nacido en China y residente en el Estados Unidos desde 1990. En la actualidad reside en Beijing , donde se desempeña como presidente de la Academia Central de Bellas Artes . Es más conocido por sus habilidades de grabado e instalaciones, así como su uso artístico creativo del lenguaje, las palabras, el texto, y cómo han afectado a nuestra comprensión del mundo. <sup>[29]</sup>



### *Phoenix*

En 2008, después de regresar a China para tomar su posición en la Academia Central de Bellas Artes, a Xu Bing se le pidió crear una escultura para el atrio del WorldFinancial Center, que por entonces se estaba desarrollando en Beijing. Él se sorprendió por las condiciones de trabajo primitivas que vio en el sitio de la construcción. Se inspiró para construir dos grandes esculturas en forma de pájaros que

se hicieron en gran parte de escombros de construcción y herramientas que salvó del sitio. La escultura más grande, 100 pies (30 metros) de largo, se identifica como un macho llamado Feng, de acuerdo con la tradición china del ave



fénix. La más pequeña es de 90 pies (27 metros) de largo y es una hembra llamada Huang. Originalmente se planeó que su construcción duraría cuatro meses pero las esculturas tardaron finalmente dos años para construirse, en ese momento los desarrolladores del complejo decidieron que las esculturas no satisfacían sus necesidades. Ambas instalaciones fueron exhibidas en el Today Art Museum en Beijing y en la Exposición Universal de Shanghai antes de ir a Estados Unidos en 2012. Después de un año en el Museo de Arte Contemporáneo de Massachusetts , fueron trasladados a la Catedral de San Juan el Divino en la ciudad de Nueva York , donde se dieron a conocer el 1 de marzo de 2014. Fueron suspendidos desde el techo de la nave, donde se esperaba que pasen cerca de un año. <sup>[30]</sup>

## JOY MALLARI

Joy Mallari (nacida en 1966) es una pintora y artista visual filipina.

Mallari es conocida por un estilo visual similar al expresionismo figurativo filipino contemporáneo, común entre los miembros de los movimientos de arte Grupong Salimpusa y Sanggawa, pero que se distingue por un enfoque narrativo que un crítico ha descrito como la exploración de "los vínculos entre la literatura y el arte" - un enfoque que ella atribuye a su exposición, la industria de la animación pre-digital durante sus años de desarrollo como artista.

Es también conocida por explorar temas de la identidad y la marginación en la sociedad filipina.<sup>[31]</sup>

### ***Myth in Resplendent Form***

Para Illuminations, Mallari proyecta la luz como faro para un mito revivido en nuestro tiempo, como elemento visual y táctil en la que para navegar por los caminos tortuosos de un cuento de meandros. Ella instala cajas de luz construidos de forma aerodinámica para enmarcar el mito del eclipse. Estas cajas de luz anclan el escenario ocupado por la escultura central muy elaborada.

A través de una tensión sutil y exquisita entre contrastes de forma y estilo, el artista pone en primer plano una narrativa de la armonía difícil de alcanzar. El mito del cual el bakunawa (dragón de la mitología filipina) es protagonista y habla de su furia, ya que vengó la muerte de un ser querido. Se atiborraba de seis lunas que brillaban intensamente de la tierra. Los habitantes de las tierras bajas siguieron el consejo de Bathala (un dios filipino) para ahuyentar a la temible

criatura por su sonido ensordecedor. El último astro en el cielo nocturno se salvó por suerte, pero se dice que el bakunawa visitaría una y otra vez el mundo, y cuando lo hace, este cae en una profunda oscuridad. Como en el mito, así como el arte de Mallari, se presenta la prominencia de la luz.



Ilustración 46 Seventh Moon. Acrílico en fibra de vidrio, hierro negro y resina. Illuminations, Joy Mallari, 28 febrero 2014.

Mitos tales como la venganza del bakunawa y el eclipse son intentos de intuir el caos del cosmos y de ponernos vacilantes de tal confusión. Es un intento de restablecer el equilibrio o la armonía que se ha perdido. Al tratar de explicar los fenómenos naturales, el mito reflexiona sobre la amplitud de conciencia, así como las consecuencias de las acciones humanas. Son medios por los que nos ubicamos en un desconcertante y muchas veces, misterioso mundo. Gran parte de este enigma se ha ido, embotado por nuestros deseos efusivos y nuestra impetuosa prisa hacia los horizontes inimaginables de progreso. Pero nuestro mundo actual está plagado de sufrimiento y dolor, que parece haberse ampliado en gran medida a pesar de nuestras ganancias. Estamos rodeados por el hambre y la muerte, por la agonía y pérdida: es un mundo extraviado.

Joy Mallari a través de esta reciente serie de obras profundiza en una historia milenaria, tamizada a través de un camino fascinante de formas fundadas en la belleza sensible y la moderación, no del todo carente de apasionante tensión y complejidad. Ella combina la fragilidad y la fuerza no sólo en la forma en que se contaron historias, sino lo más importante, la capacidad del arte para 'mover' y 'tocar profundamente' que se emplea a través de su gesto artístico. Mallari nos lleva a la conciencia de que si somos movidos por el poder del arte es para permitir la fusión del pasado y el presente y para permitir a la sabiduría antigua residir en la continuidad de nuestras vidas.

Illuminations recuerda y afirma a través de la fantasía y de la maravilla, afinidades con el tiempo perdido y recuperado momentáneamente, revividos a través de los dispositivos de arte. Desde sus espacios emergemos resplandecientes, para superar con asombro y admiración el más breve de los momentos.



Ilustración 47 Penumbra series I. Tríptico. Illuminations, Joy Mallari, 28 febrero 2014

### 3. Conclusiones

En este Trabajo Final de Máster se ha analizado la necesidad de los distintos seres alados y su representación en la antigua mitología universal. Para ello, hemos realizado una amplia recopilación de seres mitológicos en las diferentes culturas del mundo cuya característica común era la de tener alas. Así se demuestra la continuidad general de este tipo de seres a lo largo de los siglos en la mayoría de religiones.

Las comparaciones realizadas muestran que las representaciones de estas deidades contienen grandes similitudes simbólicas e iconográficas en

distintas culturas. Las divinidades han sido representadas por las diferentes sociedades en múltiples estilos pero con puntos formales comunes y simbolismos similares. Si tenemos en cuenta que algunas de las distintas culturas estudiadas no tenían contacto entre ellas en el momento de desarrollar sus cultos a estos seres y dioses alados, comprobamos lo asombroso de esta continuidad formal, simbólica y conceptual.

A su vez, estas representaciones han generado estereotipos de seres que han llegado hasta nuestros días representadas en libros, juegos de rol y películas.

Estas relaciones extraídas de la investigación teórica sobre las alas como atributo de referencia al poder y la libertad, y sus representaciones y simbolismos en los distintos seres han sido fundamentales para dar solidez a la producción de esta serie de obras creadas durante el curso. La producción de estas obras, objetivo principal del proyecto, se concreta a partir de aquí teniendo en cuenta la coherencia en su totalidad, considerando los diseños y procedimientos como elementos igual de importantes.

El análisis de los conceptos investigados se han traducido a la propuesta plástica. *Los seres alados* muestra un conjunto formado por una serie de obras escultóricas en un estilo propio realizadas combinando distintos procedimientos, en el que se manifiesta el poder y la sensación de libertad que otorgan las alas a los distintos seres y dioses de la historia de la humanidad.

El conjunto de este proyecto nos ha permitido reflexionar acerca de la propia producción artística considerando el trabajo teórico como parte fundamental de la misma y teniendo en cuenta, en la creación plástica, las posibilidades de expresión que ofrece el amplio abanico de técnicas que tenemos a nuestra disposición en el campo de la producción escultórica.

Por último nos gustaría añadir que este TFM nos ha servido para querer seguir avanzando e investigando en el campo de la escultura, buscando nuevos materiales con los que trabajar y, con toda seguridad, seguiremos creando más piezas basadas en la mitología, ya que es un tema que nos apasiona.

## 4. Bibliografía

### 4.1 Libros

- CHEVALIER, Jean y GHEERBRANT, Alain. Diccionario de los símbolos. Barcelona, editorial Herder, 1986. 1107 p.
- COMTE, Fernand. Mitos y divinidades de los cinco continentes. 2ª ed. Barcelona, editorial Larousse, 2011. 319 p.
- GRIMAL, Pierre. Diccionario de mitología griega y romana. 1ª ed. colección Bolsillo. España, editorial Paidós, 2008. 672 p.
- VICO, Giambattista. Scienza Nuova (La Ciencia Nueva). Nápoles, 1725.
- WILLIS, Roy. Mitología del mundo. Barcelona, editorial Blume, 2011. 311 p.

### 4.2 Bibliografía en línea

- About. Agnosticism / Atheism. [consulta: 3 abril 2014]  
<<http://atheism.about.com/od/mayangodsgoddesses/p/AhMucenCab.htm>>
- Adhikara, biografía de Igor Mitoraj. [consulta: 20 enero 2014]  
<<http://www.adhikara.com/igor-mitoraj/biography.htm>>
- Andy Scott sculpture [consulta: 15 enero 2014] <<http://www.scottsculptures.co.uk/>>
- Artists series - Yong Ho Ji. [consulta 11 febrero 2014]  
<<http://artistsinspireartists.com/sculpture/artists-series-yong-ho-ji>>
- Dominic Harris web site. [consulta: 3 julio 2014]  
<<http://dominicharris.com/biography/>>
- Ecochunk, green living. [consulta: 16 enero 2014]  
<<http://www.ecochunk.com/2118/2012/08/31/chinese-artist-recycles-oil-drums-into-a-metal-dragon/#more-2118>>
- E-centro. [consulta 18 junio 2014] <<http://centrodeartigos.com/revista-digital-educacion-tecnologia-educativa/contenido-5874.html>>
- GALLEGO, Santiago. El mito, *Monografías* [en línea]. 26 de abril de 2003 [consulta: 20 noviembre 2013]. Disponible en:  
<<http://www.monografias.com/trabajos12/mito/mito.shtml#ixzz389JVPFgn>>
- Galvanizers association [consulta: 15 enero 2014]  
<[http://www.galvanizing.org.uk/projects/category/public\\_space\\_art](http://www.galvanizing.org.uk/projects/category/public_space_art)>

- GARCÍA-DÍAZ, Agripina. *Animales mitológicos en la cultura de la India* [en línea]. México D.F. 2007 [consulta: 15 junio 2014]. Seminario permanente de iconografía Deas-Inah. Disponible en:  
<<http://mnculturas.files.wordpress.com/2013/04/animales-mitolc3b3gicos-en-la-cultura-de-la-india.pdf>>
- Heráldica y numismática de Colombia. [consulta 14 junio 2014]  
<<http://es.scribd.com/doc/40556159/HERALDICA-Y-NUMISMATICA-Colombia>>
- Impacto coleccionables. [consulta: 14 junio 2014]  
<<http://www.impacto.com/es/content/244-pegaso-el-caballo-alado-de-las-monedas-corintias>>
- In your pocket, Essential city guides. [consulta: 16 enero 2014]  
<[http://www.inyourpocket.com/poland/krakow/sightseeing/monuments/Eros-Bendato\\_58845v](http://www.inyourpocket.com/poland/krakow/sightseeing/monuments/Eros-Bendato_58845v)>
- MARIÑO FERRO, Xosé R. *El águila: símbolos y creencias* [en línea]. Santiago, España, 1994 [consulta: 15 junio 2014]. Cuadernos de estudios gallegos. Tomo XXXIX, Fascículo 104. Disponible en:  
<<http://estudiosgallegos.revistas.csic.es/index.php/estudiosgallegos/article/viewFile/329/336>>
- MAURO, Francisco. El mito de Ícaro, *Monografías* [en línea]. 3 de octubre de 2001 [consulta: 20 noviembre 2013]. Disponible en:  
<<http://www.monografias.com/trabajos7/mica/mica.shtml#ixzz389BdgJlh>>
- MILLÁN, Andrés A. Las 5 religiones más importantes del mundo, *Monografías* [en línea]. 23 de mayo de 2002. [consulta 18 julio 2014]. Disponible en:  
<<http://www.monografias.com/trabajos10/relig/relig.shtml>>
- Mythology Dictionary. [consulta 16 junio 2014]  
<<http://www.mythologydictionary.com/tepeu-mythology.html>>
- New world encyclopedia. [consulta 16 junio 2014]  
<<http://www.newworldencyclopedia.org/entry/Feng-huang>>
- Philatelia. [consulta: 11 febrero 2014]  
<http://www.philatelia.net/bonapart/artists/?more=1&id=228>
- Qiu Zhijie web site. [consulta: 16 enero 2014] <<http://www.qiuzhijie.com/e-biographjieshao.htm>>
- Tessa Maria Guazon, musings on art, film, cities and the mundane. [consulta: 21 de marzo 2014] <<http://wordsmithwoman.wordpress.com/2014/02/28/myth-in-resplendent-form/>>

- The Royal Collection. [Consulta: 15 enero 2014] <<http://46-236-36-161.servers.dedipower.net/egallery/object.asp?maker=13360&object=12537&row=1&detail=about>>
- TORRES SANTIAGO, Osvaldo. *El Génesis Rabba* [en línea]. 1 de noviembre de 2011. [consulta: 3 julio 2014]. El mito de Adán y Eva. Disponible en: <<http://books.google.es/books?id=GhnVAgAAQBAJ&pg=PA21&lpg=PA21&dq=#v=onepage&q&f=false>>
- Ventanas al universo. [consulta 16 junio 2014] <[http://www.windows2universe.org/mythology/planets/dwarf\\_planets/makemake.html&lang=sp](http://www.windows2universe.org/mythology/planets/dwarf_planets/makemake.html&lang=sp)>
- Vers la modernité. Le XIXe siècle au Pays de Liège - Thématique - Album d'illustrations [Consulta: 15 enero 2014] <[http://www.wittert.ulg.ac.be/expo/19e/album/165\\_geefs\\_genie.html](http://www.wittert.ulg.ac.be/expo/19e/album/165_geefs_genie.html)>
- Viajar a Italia, consejos útiles para planificar tus viajes. [consulta: 3 abril 2014] <<http://guias-viajar.com/italia/venecia/palacio-ducal-porta-della-carta-arco-foscari/>>
- Weaicolumbia, your home for all things east asian. [consulta: 16 enero 2014] <<http://weaicolumbia.wordpress.com/2014/03/18/professor-lydia-h-liu-on-phoenix-and-the-art-of-xu-bing/>>
- Xu Bing web site. [consulta 3 julio 2014] <<http://www.xubing.com/index.php/site/about/C4/>>

## 5. Índice de imágenes

<i>Ilustración 1 Caduceo de Hermes</i> .....	9
<i>Ilustración 2 Águila romana. Museo Nacional de Londres</i> .....	9
<i>Ilustración 3 León de san marcos en la porta della carta del palacio ducal de Venecia</i> .....	9
<i>Ilustración 4 Escudo de Colombia</i> .....	10
<i>Ilustración 5 Estatua de Ícaro . Águilas.</i> .....	10
<i>Ilustración 6 Bandera de Guatemala</i> .....	10
<i>Ilustración 7 Leones con cabeza de hombre enfrentándose bajo el disco de Ahura Mazda. Época aqueménida. 500 a.C. Cerámica esmaltada.</i> .....	12
<i>Ilustración 8 Estatuilla de Pazuzu. Museo del Louvre.</i> .....	13
<i>Ilustración 9 Representación de Inanna. Museo Británico.</i> .....	13
<i>Ilustración 10 Detalle del friso de los grifos procedentes del Palacio Real de Susa. Realizados en ladrillo vidriado en el siglo V a. C., en época aqueménida. Se conserva en el Museo del Louvre.</i> .....	14
<i>Ilustración 11 Tumba de Nefertari, Luxor. Egipto. Dinastía XIX, 1270 a.C.</i> .....	15
<i>Ilustración 12 Templo de Isis, Philae, Egipto. Dinastía XXVI, 530 a.C. Este relieve muestra Isis protegiendo a su marido Osiris con sus alas.</i> .....	16
<i>Ilustración 13 Representación de Bennu, mausoleo Anhurtkhawi, Tebas (20ª dinastía).</i> .....	17
<i>Ilustración 14 Falero Lius Ricardo, Lily Fairy 1888.</i> .....	19
<i>Ilustración 15 Escultura de Garuda en Ungasan, sur de Kuta.</i> .....	20
<i>Ilustración 16 Escultura de Kartikeya en las puertas del templo de Sri Meenakshi.</i> .....	21
<i>Ilustración 17 Moneda actual de 1 Euro griega</i> .....	23
<i>Ilustración 18 Tetradracma (Siglo V a.c.)</i> .....	23
<i>Ilustración 19 Hermitage Museum, San Petesburgo, Rusia.</i> .....	23
<i>Ilustración 20 Tumba de las arpías, 780-470 a.C. Xantos, Licia (Asia menor).</i> .....	24
<i>Ilustración 21 Museo Arqueológico Nacional de Nápoles, inv. 6335.</i> .....	25
<i>Ilustración 22 Némesis. Alberto Durero (1471-1528). Fuente de cobre grabada (detalle).</i> .....	25
<i>Ilustración 23 Belerofonte y la Quimera (425-420 a.C.).</i> .....	26
<i>Ilustración 24 400-390 a.e. Museum of Fine Arts, Boston.</i> .....	26
<i>Ilustración 25 Victoria de Samotracia. Museo del Louvre, París (190 a.C.)</i> .....	27
<i>Ilustración 26 Nueva York, Metropolitan Museum. Pintada por Eufronio y modelada por Euxiteo, hacia 515 a.C.</i> .....	28
<i>Ilustración 27 Franz Ignaz Günther - madera - 1765 - (Bayerisches Nationalmuseum (Munich, Germany)).</i> .....	28
<i>Ilustración 28 Copia romana del siglo II a.C. posterior a la original griega del siglo V a.C.</i> .....	29
<i>Ilustración 29 Este totem es obra del artista Kwakwaka'wakw Oscar Maltipi.</i> .....	30
<i>Ilustración 30 Cabeza tallada de Quetzalcóatl como serpiente emplumada en el muro del templo consagrado al dios en Teotihuacán, la Ciudad de los Dioses.</i> .....	31
<i>Ilustración 31 Representación en el Templo de los Frescos (Tulum).</i> .....	31
<i>Ilustración 32 Escultura clásica maya de Camazotz.</i> .....	32
<i>Ilustración 33 Tangata-manu esculpido en una roca.</i> .....	33
<i>Ilustración 34 Escultura de FengHuang en el templo de Matzu, Taipei.</i> .....	34
<i>Ilustración 35 Dragón en el Palacio de Verano en Beijing.</i> .....	34
<i>Ilustración 36 Ushiwaka-maru entrenando con tengus. 1859. Por Kunitsuna Utagawa</i> .....	35
<i>Ilustración 37 Copia de estatuilla de Odín en plata encontrada en Lejre, Zelandia, Dinamarca. Su origen se remonta aprox. 900 d.C.</i> .....	37
<i>Ilustración 38 Brunnhilde Imploras the Valkyries, ilustración de The Rhinegold and the Valkyrie, por Richard Wagner, edición publicada en 1910.</i> .....	37
<i>Ilustración 39 Imágenes de San Gabriel, San Miguel y Rafael, del retablo de Torreciudad. Detalle.</i> .....	38

<i>Ilustración 40 Grabado de Andrea de Cione realizado en la década de los 60 del siglo XV.....</i>	<i>39</i>
<i>Ilustración 41 Pegaso. Los seres alados. Ana Fernández. 2014.....</i>	<i>45</i>
<i>Ilustración 42 Súcubo. Los seres alados. Ana Fernández. 2014.....</i>	<i>50</i>
<i>Ilustración 43 El ave Fénix. Los seres alados. Ana Fernández. 2014.....</i>	<i>54</i>
<i>Ilustración 44 El castigo del ángel caído. Los seres alados. Ana Fernández. 2014.....</i>	<i>70</i>
<i>Ilustración 45 2012, edición limitada. LEDs personalizados y electrónica, 3d cámara, Software, aluminio, acero, acrílico. 2750 x 2750 x 100 mm. Producido por Cinimod Estudio con software adicional por A. Cuius.....</i>	<i>78</i>
<i>Ilustración 46 Penumbra series I. Tríptico. Illuminations, Joy Mallari, 28 febrero 2014.....</i>	<i>82</i>
<i>Ilustración 47 Seventh Moon. Acrílico en fibra de vidrio, hierro negro y resina. Illuminations, Joy Mallari, 28 febrero 2014.....</i>	<i>81</i>