



---

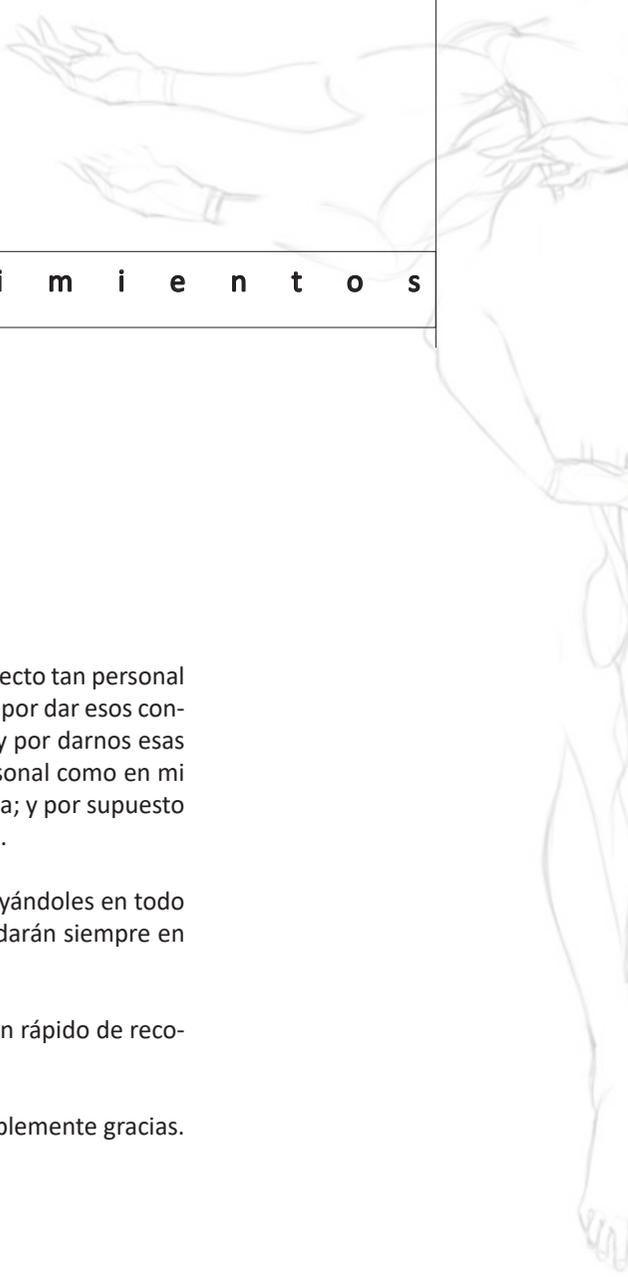
## A través de las sombras

---

**Autora:** Donalynn Jhoy Cabrera Millán  
**Tutora:** María Luis Bajo Segura  
Trabajo Fin de Grado  
Grado de Bellas Artes  
Itinerario de Ilustración y Animación  
Facultad de Bellas Artes. Universidad de La Laguna ULL  
Curso 2020-2021







## A g r a d e c i m i e n t o s

A mi madre.

A mis profesores de la Facultad de Bellas Artes: Marisa Luis Bajo Segura, quien es ahora mi tutora de este proyecto tan personal e íntimo, mi guía en este trabajo tan arduo y tan maravilloso, sin ella no sería igual; José María Herrero Gómez por dar esos consejos de persona sabia que me han ayudado a seguir adelante con gran entusiasmo a lo largo de la carrera, y por darnos esas clases maravillosas de Grabado, que quedarán grabado (valga la redundancia) siempre tanto en mi vida personal como en mi vida profesional; Carmen Reyes Duque, por ser una profesora primordial y buena en el campo de la enseñanza; y por supuesto al resto de profesorado que nos han dado clases durante mi estancia en la fantástica Facultad de Bellas Artes.

Agradecimientos a mis compañeros, y amigos que también han estado ahí junto a mí, apoyándome y yo apoyándoles en todo lo que hiciera falta. Estos cuatro años han sido inolvidables y maravillosos; momentos inolvidables que quedarán siempre en mi corazón para siempre. A mi pareja que también me ha apoyado en todo momento.

Gracias a todas esas personas que me he encontrado a lo largo de este camino tan costoso de andar, pero tan rápido de recorrer, que apenas estos 4 años de carrera se han esfumado en un abrir y cerrar de ojos.

Simplemente gracias.



**R e s u m e n**

*A través de las sombras*, es un proyecto enclavado dentro de un marco creativo que plantea a través de diversas ilustraciones imaginarias un relato concreto, donde diferentes estilos artísticos y épocas no sincrónicas se van a dar cita, incidiendo en el Medievo como enclave central del estudio y como unificación de criterios en la resolución de la obra. El desarrollo de técnicas y herramientas digitales, se sitúan prioritariamente en la narración visual de este trabajo. El proyecto pretende ser en definitiva un ejercicio de análisis y práctica en todo lo referente al *concept art*.

**A b s t r a c t**

Through darkness, is a project set within a creative framework that raises through various imaginary illustrations a specific story, where different artistic styles and non-synchronous periods are going to meet, focusing on the Middle Ages as the central enclave of the study and as a unification of criteria in the resolution of the work. The development of techniques and digital tools are placed primarily in the visual narration of this work. The project aims to be ultimately an exercise of analysis and practice in everything related to concept art.



**P a l a b r a s c l a v e**

Medieval, shadow, darkness, light, gods or ancestral beings (mythical beings).

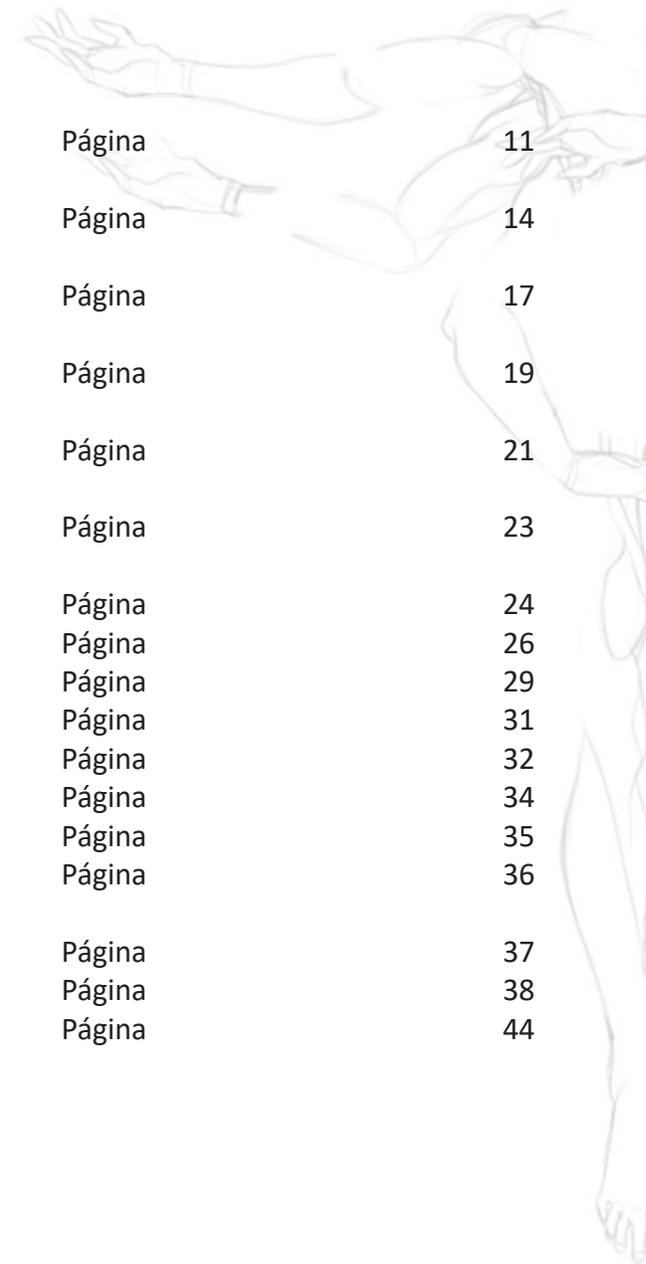
**K e y w o r d s**

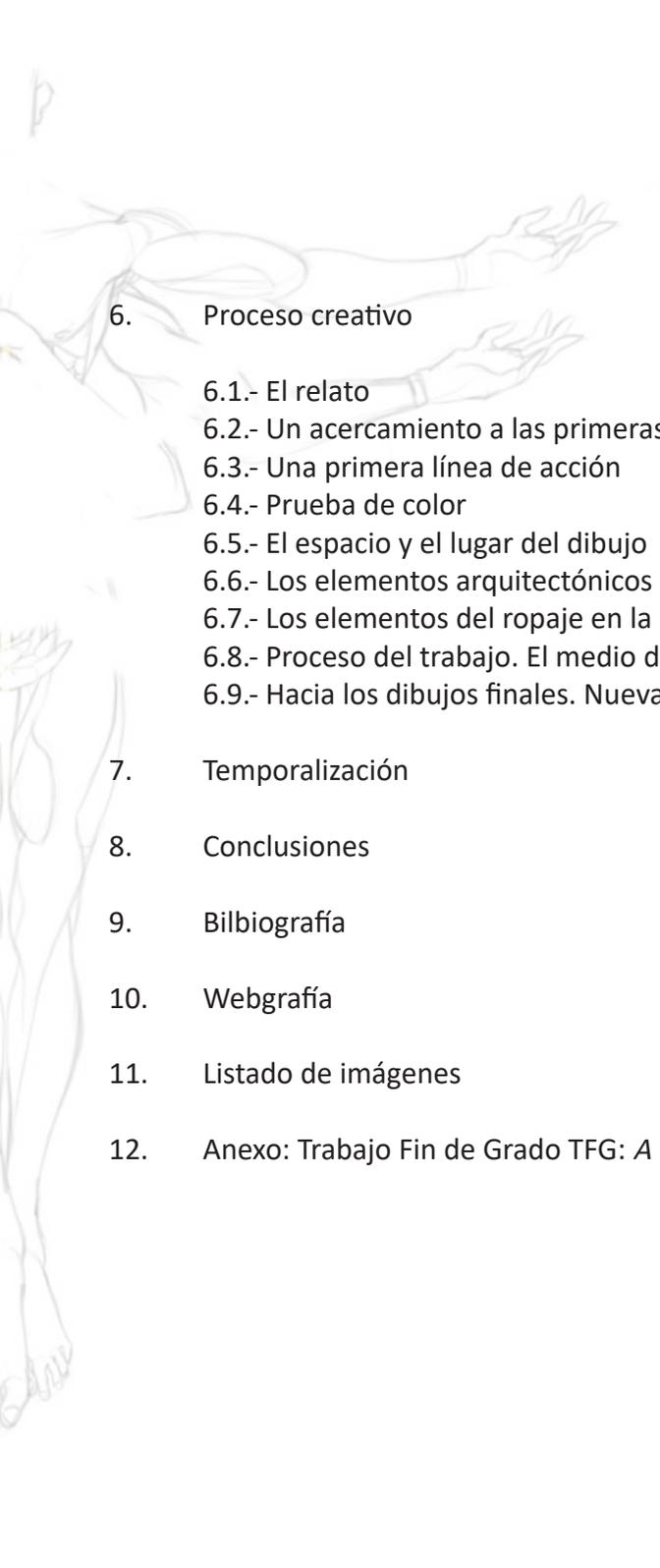
Middle Ages, shadow, darkness, light, gods, and magic creatures (mystical beings).



f n d i c e

1.	Introducción	Página	11
2.	Justificación del tema	Página	14
3.	Objetivos	Página	17
4.	Metodología	Página	19
5.	Contextualización del trabajo	Página	21
	5.1.- Referentes culturales e históricos	Página	23
	5.1.1.- La época clásica y sus pautas. Una breve referencia a su historia	Página	24
	5.1.1.1.- Elementos configuradores de una arquitectura	Página	26
	5.1.2.- El Medioevo como esencia del estudio	Página	29
	5.1.2.1.- Elementos tomados en cuenta	Página	31
	5.1.3.- La época moderna y sus propuestas	Página	32
	5.1.3.1.- Caracteres arquitectónicos a utilizar en el estudio	Página	34
	5.1.4.- La época contemporánea como cambio de paradigma	Página	35
	5.1.4.1.- Principales elementos utilizados	Página	36
	5.2.- Un acercamiento a los elementos concluyentes significativos para la propuesta del trabajo	Página	37
	5.3.- Referencias artísticas	Página	38
	5.4.- Referencias personales	Página	44





6. Proceso creativo

6.1.- El relato

6.2.- Un acercamiento a las primeras ideas que configuran el trabajo

6.3.- Una primera línea de acción

6.4.- Prueba de color

6.5.- El espacio y el lugar del dibujo

6.6.- Los elementos arquitectónicos elegidos

6.7.- Los elementos del ropaje en la obra

6.8.- Proceso del trabajo. El medio digital

6.9.- Hacia los dibujos finales. Nuevas propuestas

7. Temporalización

8. Conclusiones

9. Bibliografía

10. Webgrafía

11. Listado de imágenes

12. Anexo: Trabajo Fin de Grado TFG: *A través de las sombras*

Página 52

Página 54

Página 56

Página 57

Página 62

Página 75

Página 76

Página 77

Página 78

Página 79

Página 91

Página 93

Página 95

Página 101

Página 104





1 . I n t r o d u c c i ó n

*A través de las sombras* es el título de un proyecto que se centra en la creación de un mundo discursivo e imaginario, un espacio común donde lo posible puede darse cita por medio de diferentes realidades que pueblan la obra plástica con la que se va a llevar a término este proyecto del TFG. Un lugar común, donde la conjunción de espacios y tiempos, puedan fusionarse temporalmente por medio del dibujo como encuentro y compromiso en un juego hipotético de un relato trazado por medio de diferenciados periodos de tiempo que han marcado profundamente nuestro pasado. Una crónica entre acontecimientos y hechos que han participado activamente hasta nuestro presente, por lo que las cuatro edades de la historia: Antigüedad, Edad media, Edad Moderna y Contemporánea van a darse cita de alguna manera y a entrar de lleno en esta historia, dentro de un juego particular, donde la temporalidad va a ser alterada. La propuesta iniciática del estudio va a enclavarse específicamente en la Antigua Grecia y Roma, el Medioevo, la época Moderna, y la Contemporánea; sirviendo de propuesta como cuatro épocas diferentes para iniciar esta aventura visual. Cada una de ellas, va a proporcionar diferentes aspectos que van a fundamentar el trabajo y que, en su momento, serán seleccionados y tomados en cuenta para la definición y concreción del proyecto y, con ello, abordar y acceder a los distintos tipos de movimientos culturales y artísticos enclavados dentro de dichos periodos, que van a evidenciar, en cierto sentido, una relación, la de nuestra crítica selectiva que invita a articular puntos clave en el estudio, desde el clasicismo helénico al románico, y desde el romanticismo a la decantación futurista, como último enclave. Una fusión compleja que va a llevarse a término por medio de un relato con el pretexto de ilustrar un mundo imaginario, donde, como se ha mencionado con anterioridad, se mezclarán híbridamente diferentes fragmentos culturales y artísticos para mantener un discurso abierto en aras de llegar a un objetivo común, *la obra plástica*. Como ya se ha indicado, para la realización de esta idea previa, se evidencia que se tendrán que seleccionar diferentes elementos que van a conformar parte del estudio, así como tendrán que ser definidos previamente los caracteres destacables de cada una de las épocas elegidas. Se ha de indicar que la principal referencia histórica y artística que va a ser tomada, bebe sus fuentes en el Medioevo, ya que la oscuridad, entendida como concepto, será clave para la realización de los dibujos, pues la oscuridad, el ocultismo, el misterio y la incertidumbre serán los temas partícipes de una época envuelta de lo que hemos conocido por oscurantismo, tinieblas e

incultura..., pero a la vez de grandes dosis de esplendor, ya que se ha de considerar como una época de transición entre los esquemas sociales, económicos y como no, religiosos, imperante en unos tiempos que dieron forma a una manera de estructurar la sociedad, pero evidentemente es en lo artístico, donde se va a centrar el estudio.

Previamente se tendrá en cuenta, acceder a una geografía física tomada como base en el relato, es decir la ubicación y el lugar en un mapa imaginario para definir y señalar el espacio concreto en donde se sitúa esta historia. Por lo que, una definición previa de los espacios que va a habitar la obra va a tener primordial importancia, desde lugares sagrados a estructuras palaciegas, mientras que otros cobrarán su esencia dentro de una urbanización planificada. Por lo que dentro del ámbito arquitectónico se tomarán ciertas implicaciones entre la arquitectura clásica helenística y la moderna, para jugar ampliamente con estructuras orgánicas por un lado y, por otro, intercalar configuraciones alzadas hacia el cielo para implicar el concepto de infinitud a través de “el hermoso artificio de la línea recta, que nos acompaña desde cronologías inmemoriales como expresión auroral de la racionalidad de la vida civilizada”, tal y como menciona Ramón Rodríguez Llera en su libro denominado “*Paisajes arquitectónicos: Lo irregular como norma. Lo irregular como sistema*”.

Ciertamente la ambientación tendrá lugar entre aspectos recurrentes entre el poder y las deidades surgidas dentro de lo imaginario que marcan su territorio en la búsqueda de su historia. Este proyecto en definitiva tratará principalmente de desarrollar el proceso creativo personal, y aportar como una de las conclusiones una nueva visión del mundo del dibujo a través del ámbito mayoritariamente digital. Se ha de señalar el color que inunda cada uno de ellos, donde el azul figurará como principal protagonista en su simbolismo base del oscurantismo.

Como se ha mencionado anteriormente, al crear todo un mundo fantástico e imaginario, el estudio también quedará poblado de “criaturas” podríamos introducir el término de extraordinarias, tomando como referencia los bustos de los antiguos romanos, como por ejemplo retratos cortesanos<sup>1</sup>, añadiendo eso sí, detalles un poco más fantasmagóricos y oscuros.

1.-García y Bellido, Antonio. *Textos Universitarios. Arte romano*. EBCOMP, S.A., Madrid, pág 271.



## 2 . J u s t i f i c a c i ó n d e l t e m a

La identificación de este proyecto surgió en la medida de ir desarrollando a lo largo de ciertas asignaturas la fusión e integración de algunos componentes en un espacio común como argumento en la obra, un espacio de identidad otorgado por medio de diferentes elementos arquitectónicos, junto con las distintas ambientaciones tanto temporales como espaciales, así como las técnicas de aplicación y uso en la herramienta de trabajo digital en el Adobe Photoshop.

El tema en concreto, se define en un ejercicio práctico de una de las asignaturas durante el segundo año de carrera, dónde se pretendía que el alumnado fuera capaz de desarrollar por sí solo imágenes provenientes de fuentes singulares, como por ejemplo lo impropio, raro, insólito, extravagante, chocante, calmante, etc., sin tener que recurrir constantemente a recursos ya dados por la sociedad a través de las aplicaciones de comunicación como lo son determinadas redes sociales como Facebook, Instagram, Artstation, Twitter y Reddit entre otros, plataformas donde los artistas pueden *postear* sus obras, guardar las de otros y reenviar. Tampoco se permitía tomar ideas desde una aplicación de arte determinada, ya que, en definitiva, lo que realmente desarrollaba el artista era una mera copia de la referencia misma, por lo que el trabajo de la imaginación quedaría totalmente excluido del propósito final del ejercicio.

Se originó por tanto un debate dual entre los aspectos e intereses personales y lo que la sociedad demanda hoy día que es precisamente el perseverante y persistente mundo globalizado, donde nos encontramos constantemente conectados a algún dispositivo tecnológico; perdiéndose con ello la fuerza de la construcción imaginativa tanto personal como interpersonal. Como esclavos del avance y de la progresión perseverante y obstinada, no somos capaces de volver a hender y a clausurar ese portal de un universo totalmente desconocido y asombroso. El descuido de la enseñanza tanto familiar como escolar en la creación y desarrollo imaginativo propio es un claro indicio de su unánime carencia, y como consecuencia, el desarrollo tanto personal como interpersonal no existe, a excepción de una cada vez mayor conciencia globalizada.

*“Tras pensarlo detenidamente, llegarías, no obstante, a la conclusión de que todas las pastas tenían un denominador común. Aunque ninguna fuera perfecta, se te ocurriría pensar que debe tener un origen común. Te darías*

*cuenta de que todas las cosas pastas están hechas con el mismo molde”<sup>1</sup>*

1.-Gaarder, Jostein. *El mundo de Sofía*. Siruela, S.A., Madrid, pág 102.

Gaarder, un escritor noruego, escribió un libro denominado *El mundo de Sofía*<sup>1</sup> que es protagonizado por una niña con el nombre de Sofía, quien recibe cartas anónimas de un misterioso filósofo que le otorga a la protagonista del libro una serie de lecciones que la llevarán a replantear grandes cuestiones de la filosofía antigua. El misterioso filósofo señala que todos *“los fenómenos de la naturaleza fluyen en un mar de constantes, pero que, sin embargo, tiene que haber «algo» que nunca cambie. Menciona que Platón sigue este planteamiento, pero de una manera muy distinta, ya que todo lo que podemos tocar y sentir en la naturaleza fluye, por absolutamente todo lo que pertenece al mundo de los sentidos<sup>2</sup>, está formado por una materia que se desgasta con el tiempo; pero a su vez, todo está hecho con un «molde» eterno e inmutable. Esto quiere decir que, para Platón, lo eterno y lo inmutable no es una «materia primaria» física. Lo que es eterno e inmutable son los modelos espirituales o abstractos, a cuya imagen todo está modelado<sup>3</sup>; como por ejemplo en la que dispones de una serie de piezas del lego y construyes con ella un caballo; seguidamente luego lo deshaces y vuelves a meter las piezas en la caja. No puedes esperar que surja un caballo completamente nuevo con sólo sacudir la caja que contiene las piezas, por lo que eres tú quien debe reconstruir la figura del caballo, gracias a la imagen que tienes en la cabeza del aspecto del caballo. Es decir: el caballo del lego está moldeado según un modelo que queda inalterado de caballo en caballo”<sup>4</sup>.*

1.-*Ibidem*, pág 102.

2.-También se denomina el mundo sensible, un concepto filosófico para referirse al conjunto de fenómenos físicos perceptibles y sensibles. Platón distinguía dos mundos o conjuntos de fenómenos, un claro ejemplo de este pensamiento es el mito de la caverna: el mundo sensible y el mundo inteligible. El mundo sensible es el mundo al que tenemos acceso a través de los sentidos. En él existen dos tipos de entidades: las sombras e imágenes de los objetos, y los objetos físicos. Los objetos físicos son cambiantes por lo que cualquier conocimiento sobre ellos es relativo y temporal. De acuerdo con el pasaje de la línea, este mundo se corresponde con el no-ser y la ignorancia. Las imágenes de los objetos materiales dan lugar a una representación confusa, mientras que los objetos dan lugar a una representación más precisa.

3.-*Ibidem*, pág 101.

4.-*Ibidem*, pág 102.

La realización de las obras y su interpretación es siempre subjetiva, salvo que el artista mismo mencione lo contrario. Estaremos de acuerdo con el filósofo misterioso de Sofía, que ciertamente la idea de un objeto está hecha ya, o por la propia naturaleza, o por la mano del ser humano; sin embargo, somos nosotros quienes tenemos que decidir nuestras propias iniciativas y resoluciones, independientemente cual sea la respuesta, siempre será válida, pues es la manera de afrontar como se interpreta esa idea y el cómo se desarrolla. Este proyecto trata de cómo el artista se añade o no a una sociedad donde construirá un mismo modelo de “caballo” que el resto ha creado, o no. Sin embargo, en el desarrollo del campo digital es un caso, podríamos indicar que más complejo, pues todo está hecho, como se ha mencionado anteriormente; sin embargo, ahí radica el comienzo de dos vertientes de ideas: seguir o proponer un nuevo concepto y, por otro lado, plantear un tema complejo, pues cada una de las ilustraciones participan de ambas vertientes.

Cabe destacar, que se trata de un proyecto de desarrollo personal, donde se pretende desarrollar diferentes capacidades tales como la capacidad de analizar y sintetizar, al igual que la de gestionar la información y ser capaz de solucionar cualquier problema o toma de decisión, con la capacidad plena de interpretar o reinterpretar y, como consecuencia, ser capaz de diseñar diferentes facetas relacionados con el mundo ilustrativo.

Tal vez suene contradictorio, pues la técnica artística que se emplea en este trabajo es efectivamente la técnica del dibujo digital, un mundo inmenso con una gran variedad de herramientas y de acciones; como, por ejemplo: crear una nueva textura a través de una previa, recortar una imagen y pegarla sobre otra a modo de collage, o la propia edición de las luces y de las sombras en la obra. Sin embargo, la competitividad generalizada y la globalización, nos ha llevado a mantener un papel de desarrollo personal en el que, a través de los medios necesarios, debemos adaptarnos al mercado del día a día, un *mercado* ciertamente inestable y cambiante.

3 . O b j e t i v o s

## Específicas

- Llevar a término una línea de actuación creativa en todo el desarrollo del proyecto.
- Proponer una investigación con la calidad que requiere un trabajo de este tipo como es el Trabajo Fin Grado.
- Descubrir las fortalezas y debilidades del lenguaje digital.
- Capacidad de indagar e investigar tanto datos generales como específicas del desarrollo del proyecto.
- Capacidad de analizar y sintetizar datos.
- Incentivar la automotivación personal.
- Ampliar y desarrollar el aprendizaje autónomo.
- Gestionar la información tanto en la búsqueda de datos como en su utilización práctica.
- Plantear, tomar decisiones y solucionar problemas .

## Genéricas

### Personales

Proponer una línea expresiva y contemporánea en el dibujo.

Plantear la fusión en que técnica y contenido mantengan y justifiquen su presencia coherente en la obra.

Desarrollar, optimizar y progresar tanto la experiencia personal como profesional, para la utilización de las herramientas digitales.

Autoconfianza y seguridad para la comunicación oral.

Descubrir técnicas para la creación de un estilo propio artístico.

### Instrumentales

Mantener un proceso creativo abierto a lo largo de todo el desarrollo del trabajo.

Utilizar el lenguaje digital como experiencia directa en la obra.

### Sistemáticas

Abrir nuevas líneas de trabajo relacionados con el mundo ilustrativo.

Adoptar nuevas sensibilidades tanto estéticas como técnicas.



4 . M e t o d o l o g í a

Ciertamente el trabajo que va a ser desarrollado tiene que plantearse con una buena metodología base, por lo que la Memoria académica se ha dividido esencialmente en dos partes. Una parte dedicada a la labor de campo, que denominaremos teórica donde se argumenta la recogida de datos y, donde se van a consolidar los fundamentos y bases de la investigación a través de la bibliografía, webgrafía, imágenes aportadas, etc. Mientras que la segunda parte quedará definida por todo el proceso creativo, que recogerá aquellos aspectos referentes al propio proceso de trabajo desarrollado.

En la parte teórica, habrá una breve introducción a modo de cuerpo argumentativo del por qué han sido elegidas las diferentes eras temporales, así como los movimientos tanto artísticos como culturales; ya que considero que es participativo y de interés las características que podrían aportarnos el tener una profundización y un conocimiento de cada uno de ellos, y como consecuencia realizar un listado de unas piezas claves que sería de gran aporte para el proyecto a desarrollar.

Se ha de señalar, que la búsqueda de información bibliográfica se ha llevado a cabo de manera online, como consecuencia de la crisis sanitaria que estamos padeciendo, ocasionada por la pandemia del COVID-19.

Sin embargo, no hubo problemas para la búsqueda de investigación para el apartado del desarrollo teórico en relación con las edades temporales, pues disponía de libros sobre grandes ciudades de las eras antiguas que mencionan las diferentes características de cada una de ellas.



## 5. Contextualización del trabajo

Es evidente que una contextualización y análisis en el estudio de la parte de la cultura e historia de donde proceden las fuentes documentales elegidas, se hacen necesarias para fundamentar el trabajo y entender la intencionalidad y finalidad de el mismo. Pensemos que todas las partes de la historia nos proponen su paradigma a lo largo del tiempo y unas sustituyeron a las otras, por lo que siempre estos hechos propusieron nuevas vías de desarrollo. Ante ello, este enfoque precede a ser tomado en cuenta para abordar la significación y el origen de donde se parte y, por otro lado, el foco de interés en las partes artísticas elegidas.

## 5.1. Referentes culturales e históricos

Se ha de puntualizar que este apartado va a llevar un acercamiento a cuatro movimientos concretos: la Antigua Grecia, Medioevo, la época Moderna y la edad Contemporánea.

Desde aquí, se indica que se hará una explicación más amplia y desarrollada del Medioevo, pues será la base argumental del trabajo. La ambientación oscura, reflejo de un mundo sofisticado e imaginario, rebotante de caballeros y damas, reinos encantados y torres de custodia, junto con magníficas criaturas aladas de gran tamaño, brujos, hechiceras..., en definitiva, una época llena de misterio y magia, bases principales que confluirán en este proyecto, o al menos se intentará hacer un breve acercamiento hacia ellas.

La Antigua Grecia junto con la época romana, serán justificadas concretamente en las estéticas arquitectónicas generales y el material usado para cada estructura que en este caso sería, la piedra.

Tanto en la época Moderna como en la Contemporánea se hará más hincapié en los trabajos pictóricos, pues el detalle y la sutileza para la realización de dichos proyectos son un claro aporte importante para este proyecto.

### 5.1.1. La época clásica y sus pautas. Una breve referencia a su historia

Como bien nos señala Wincklemann “Estudiar la historia del arte griego es hacer historia del arte de la Humanidad”<sup>1</sup>. Por todos es sabido que se le conoce como periodo clásico, a la etapa comprendida entre el siglo V y los comienzos del siglo IV a.C. Durante este ciclo, el mundo griego se consolidó con el predominio de dos estados rivales entre sí, Atenas y Esparta. El siglo V es una de las épocas de mayor esplendor para Grecia, en especial para Atenas, siendo importante señalar las dos guerras importantes para la construcción y el significado de su historia y su cultura.

Las Guerras Médicas (500-479) (Fig. 1,2,3), evidencian una batalla ideológica no solo por el poder de expansión, independencia y control territorial, a ello se añade el dominio político, también religioso y cultural, una confrontación que va mucho más allá de una ideología y donde la confrontación entre griegos y persas (medos) fue concluyente para la historia. Tras varios años de lucha, los helenos consiguieron vencer. Atenas alcanzó su máximo esplendor político y económico, y Esparta quedó como rival. Cada una de ellas construyó su propia alianza militar en unión de otras polis<sup>2</sup> hasta que la guerra estalló entre ambas.

De igual manera, Las guerras del Peloponeso (431-404), surcaron en el horizonte el enfrentamiento de dos territorios por diferencias políticas y que, tras largas batallas entre espartanos y ateneos, los primeros salieron vencedores, dejando las ciudades arruinadas. Años más tarde, las polis se vieron impotentes para hacer frente al poder de Macedonia, estado situado al norte de Grecia que, dirigido por su rey Filipo II, supuso por tanto el fin de su independencia, en 338 a.C.

Este mínimo acercamiento situacional, nos da la clave para entender esa expansión política, el enriquecimiento económico y social en una época donde el ideal de una gran manifestación cultural se estaba gestando a nivel de las artes, de las ciencias, de la filosofía, de la literatura e incluso en la forma de entablar y establecer el diálogo político por medio de la democracia, pero también la devastación y la crisis de una hegemonía cultural.

Este breve prólogo es un mero preámbulo y contextualización de lo que realmente importa para la realización de este proyecto. La base principal para la obra a desarrollar se fundamentará en el arte de la arquitectura griega, centrada mayormente en elementos básicos como la columna (considerada como un elemento imprescindible de la estética de su arte) y caracterizada mayoritariamente por las líneas rectas, tanto horizontales como verticales. También es importante señalar que el estilo arquitectónico que acogieron los griegos es muy equilibrado y armónico, ya que la medición lo era todo, y por consecuencia, visualmente se vería estéticamente bello. Tal como Ortega y Gasset resume en estas palabras: «El concepto de proporción, de medida, que acude siempre al labio heleno cuando habla del arte, ostenta bien a la vista...»<sup>1</sup>.

Los elementos decorativos como las rosetas, ovas, perlas, entre otros, son también ornamentos que podrían ser útiles en el proyecto.



Figura 1. El mundo griego durante las guerras médicas.

1.-Navarro, F;Álvarez, N; Borrel, A; Cucurella, I; Font, V; Llistosella. (Ed. Salvat).(2006). *Historia del arte. Grecia*. Salvat, S.L., pág 7.

2.-En la antigua Grecia, comunidad política que se administraba por sí misma, construida generalmente por una agrupación urbana y el territorio circundante. El término polis proviene del griego y se refiere a los Estados de la antigüedad que, organizados como una ciudad, disponían de un territorio reducido y eran gobernados con autonomía respecto a otras entidades. Solía dividirse en tres esamentos: los ciudadanos libres que gozaban de la plenitud de los derechos civiles; los extranjeros, quienes vivían en libertad, pero acrecían de ciertos derechos; y los esclavos, quienes no gozaban de derechos ni de la libertad. Cada poli gozaba de una independencia económica y política; disponían también de un culto religioso y abogaban por el mantenimiento de las tradiciones y costumbres.

1.- Blanco Freijeiro, Antonio. *Textos Universitarios. Arte griego*. EBCOMP, S.A., Madrid, pág 78.



Figura 2. Las guerras médicas.



Figura 3. Jonios en las guerras médicas.

### 5.1.1.1. Elementos configuradores de una arquitectura

Dentro de un acercamiento al campo que nos ocupa, buscaremos los referentes inmediatos base y protagonistas de nuestro estudio.

El interés se centra en toda la arquitectura griega, una arquitectura arquitebada que ignora el arco, la bóveda y todos los problemas implícitos en una arquitectura de este tipo. Por lo que, por todos es conocido que el núcleo o elemento principal del templo lo forma una sala rectangular (*cella* o *naos*) que cobija la estatua del dios a quien el templo está dedicado.

El dórico, jónico y corintio (Fig. 4) son los tres órdenes griegos, entendiendo por orden un edificio compuesto de tres elementos fundamentales: pedestal, columna y entablamento. Toda la arquitectura griega pertenece, por ende, a la categoría de arquitectura arquitebada, que ignora el arco, la bóveda y todos los problemas implícitos en la arquitectura de arco. El orden dórico y jónico aparecen coetáneamente en la madrugada de la cultura griega; el orden corintio es un derivado tardío del orden jónico, del cual se diferencia únicamente por su capitel<sup>1</sup> de hojas de acanto<sup>2</sup>.

Antes de que los órdenes clásicos alcanzasen su admirable forma canónica, la arquitectura griega hubo de atravesar un largo período de aprendizaje y ensayo. En fechas anteriores a los primeros templos de piedra se levantaron edificios que por la inconsistencia de sus materiales apenas han dejado sobre el terreno una leve huella de su planta. Los antepasados del tiempo griego eran edificios de madera y adobe asentados en un zócalo de piedra que preservaba de la humedad y de la cubierta. Discos de piedra aislaban igualmente el pie de los troncos de árbol, que eran entonces las columnas. Gracias a unos diminutos modelos de barro, a modo de maquetación, aparecidos en los estratos más profundos del Heraion de Argos<sup>3</sup>, se reconstruye el templo griego en su forma originaria. Los estudios hechos sobre estos modelos y sobre los restos de los más antiguos edificios han dado pie a la teoría de que el templo griego es un desarrollo ulterior del megarón heládico, reforzado quizá por la tradición de cabañas de madera rectangulares y con porche que traía desde Centroeuropa los invasores norteños<sup>4</sup>.

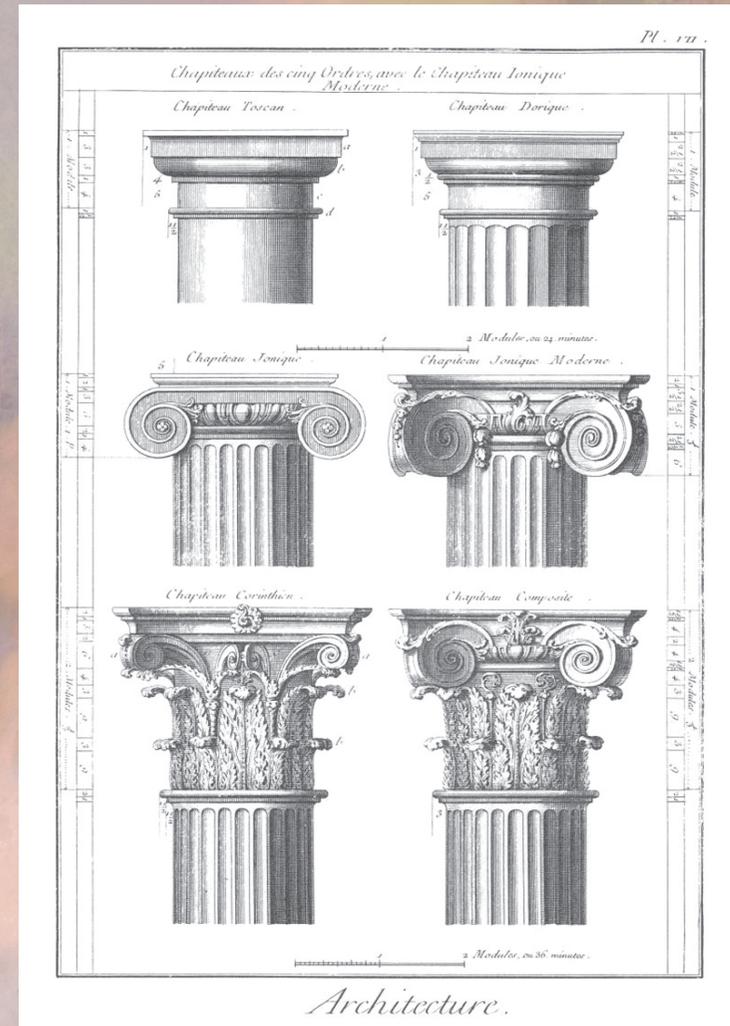


Figura 4. Órdenes clásicos: dórica, jónica y corintia.

1.-Pieza piramidal, poligonal o cónica decorada con diferentes molduras que corona el fuste de una columna, pilar o pilastra y que recibe el peso del entablamento.

2.-Blanco Freijeiro, pág 60.

3.-O, el Hereo de Argos, era el templo principal del santuario en la Argólida dedicada a Hera.

4.-Ibidem, pág 66-67.

El paraje que unos siglos más tarde de ocupar el templo de Apolo de Thermon (Etolia, Grecia Central) (Fig. 5) se encontraron huellas de dos santuarios mucho más antiguos, construidos ambos con madera y barro<sup>1</sup>.

Blanco Freijeiro nos indica muy acertadamente que: “Entre esta pareja de palacios-templos y los más próximos a ellos media seguramente un extenso lapso de tiempo [...] que atestiguan el triunfo y la consolidación [...] sin caprichosas concesiones [...]”<sup>2</sup>.

Ciertamente si nos acercamos a la escultura arcaica, nos encontramos que es producto de talleres que plasmaban los tipos tradicionales con el mismo espíritu que presidía la elaboración de la epopeya<sup>3 4</sup>.

Y continúa el autor señalándonos qué, así como los homéridas (cofradía de hombres, literalmente “hijos de Homero”) cantan la leyenda en los compases del metro y adoptan voluntariamente un lenguaje convencional henchido de fórmulas sonoras, los escultores arcaicos filtran también la observación personal de la realidad en el módulo de su escuela: la mezcla de la tradición con la personalidad individual, del pasado con el presente. Sin embargo, por mucho que su personalidad varíe, tienen siempre ese aspecto vivaz de nada aspira a sugerir con tanta fuerza como el simple hecho de que poseen existencia animada. Sin cuidarse de buscar un contenido psicológico sutil o la expresión de un carácter, el artista concentra sus facultades en la más elemental proeza de la escultura: insuflar la vida en una piedra, cosa no tan fácil<sup>5</sup>.

De interés es toda la contextualización que realiza Blanco Freijeiro sobre este tema en concreto de estudio, ya que, en la escuela de Creta, las fuentes literarias del arte antiguo hacen eco a una creencia griega, donde atribuyen la invención de la estatuaria Al lado de estas nuevas esculturas cretenses, las obras del arte geométrico parecen mucho más esbeltas y fieles al natural. Las figuras humanas de los talleres dedálicos o cretenses, obedecen a unos patrones que se reconocen sin dificultad: los cuerpos son muy aplanados, con pies grandes y paralelos, cintura alta y muy marcada (Fig. 6). La cabeza reúne rasgos distintivos donde la bóveda del cráneo es plana, la frente es corta, e centro de la cara muy abultado cuando se mira de perfil, y de corte triangular, con vértice en la barbilla se contempla de frente; a este triángulo se oponen dos masas de pelo, triangulares también, que caen a sus lados hasta tocar el hombro, surcadas por cortes transversales (*Etgenperücke*, «peinados de pisos») o

1.-Blanco Freijeiro, pág 67.

2.-*Idem*, pág 67.

3.-Relato épico o narrativo, escrito la mayor parte de las veces en verso largo, hexámetro, o prosa, que consiste en la narración extensa de acciones trascendentes o dignas de memoria para un pueblo entorno a la figura de un héroe representativo o de sus virtudes de más estima. Se trata uno de los subgéneros literarios más antiguos dentro del más general de la épica o narrativa.

4.-*Ibidem*, pág 271.

5.-*Ibidem*, pág 84.

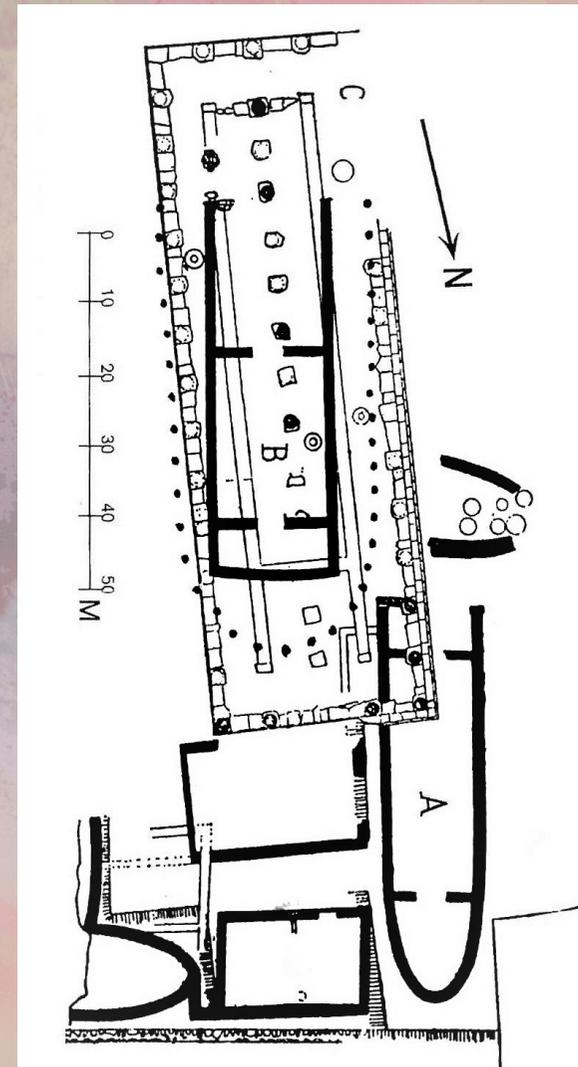


Figura 5. Mégaron A y B y templo C de Apolo en en Santuario de Thermon

formas geométricas que tienden a cristalizar en tirabuzones acabados en punta.

La relación entre el cuerpo y la cabeza es muy grande, sin embargo, su sencillez, da lugar a obras de singular encanto, como lo es por ejemplo *La Dama de Auxerre*, la creación más hermosa y representativa de la escuela dedálica.

En las escuelas jónicas, nos encontramos la escultura femenina arropada en telas multicolores y transparentes (características importantes para la realización de diseños de la ropa). La rotunda monumentalidad de la escultura es consecuencia de influjos orientales que los resultaba más atractivos. Los efectos escénicos que buscan ciertos elementos decorativos, como los fríos de roleos de acanto o de palmetas agitadas como llamas. Su mayor novedad consistía en la aplicación de los órdenes a grandes conjuntos monumentales.

La historia de la gran plástica griega comienza en una fecha vaga, hacia el año 700 a. C. Se funda en datos transmitidos por una tradición que habla de cómo en «aquel tiempo» se veneraban en los templos estatuas de madera—los xóana (Fig. 7)<sup>1</sup>—dotadas de virtudes mágicas. De algunos se decía que habían caído del cielo, tal era su antigüedad y el prestigio que los rodeaba<sup>2</sup>.

En definitiva, los elementos que se tomarán en el arte tanto arquitectónico como escultórico del arte heleno serán, por tanto, los trabajos en piedra, la geometrización de las estructuras; el concepto de extremidades grandes como lo son los pies y las manos (propia de la escultura cretense) y del torso alargado; el detalle de las telas multicolores y transparentes y sus elementos decorativos; y, los templos con fines religiosos y mágicos.



Figura 6. Escultura griega.

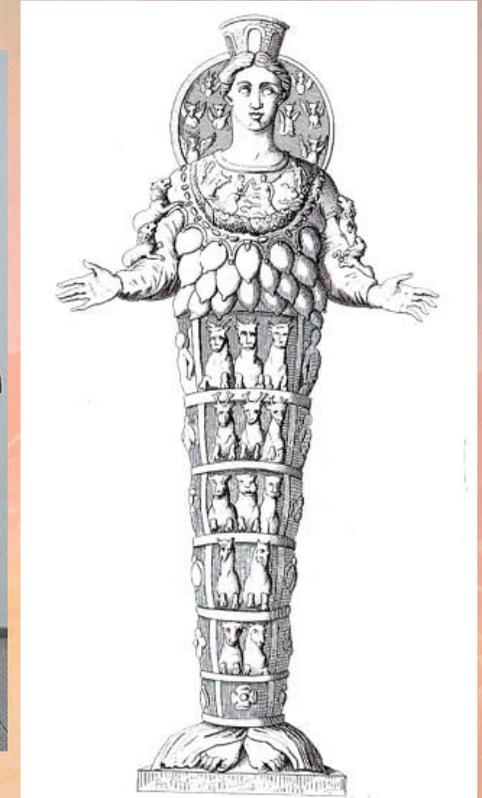


Figura 7. Xoanon.

1.- Es una escultura de madera con carácter votivo que se realizaban en la época arcaica de la Antigua Grecia y estaba vinculada a los templos. Los griegos clásicos asociaban tales objetos de culto, ya sea anicónicamente o en efigie, con el legendario Dédalo. De este tipo de imágenes de culto, ninguna ha llegado a nuestros días, excepto cuando su imagen fue copiada en piedra o mármol. Este tipo de escultura tenía forma humana y se adaptaba a la forma cilíndrica del tronco del árbol en el que se talla. Podían estar formadas por una estructura interior recubierta de placas metálicas.

2.-Blanco Freijeiro, pág 91.

## 5.1.2. El Medioevo como esencia del estudio

«Enfocar la atención en algunas dimensiones aparentemente marginales de su pensamiento para resaltar la manera en que ellos dirigieron su mirada hacia la oscuridad. Esta oscuridad queda simbolizada por la idea de la melancolía, una noción antigua que cristaliza como una pieza clave de la cultura occidental moderna. No es fácil entender cómo la melancolía, símbolo del desequilibrio y de la muerte, encontró un espacio en la sociedad moderna. ¿Por qué la expresión amenazadora de la irracionalidad y del desorden mental logra alejarse en el corazón de la cultura europea orientada por el racionalismo? Es posible que parte de la explicación la podemos hallar en la eclosión del romanticismo, que fue una profunda protesta contra la ilustración y el orden capitalista. Pero la melancolía no sólo ocupó un lugar privilegiado en la tradición romántica: enraizó también en otras manifestaciones culturales anteriores y posteriores. Para entender el problema he preferido ubicarlo fuera del contexto antimoderno romántico, para observar la manera en que la filosofía ilustrada, la ciencia social moderna y el pensamiento crítico han reaccionado ante el sentimiento y la idea de la melancolía y su larga cauda de tristezas: el tedio, la locura, el spleen, el aburrimiento, la depresión, el duelo, el hastío, el caos, el horror sublime, la náusea existencial... [...] Roger Batra, nos invita a pensar en su obra *El duelo de los ángeles* que el pensamiento ilustrado moderno no suele ver en la oscuridad y con frecuencia la niega. Kant, Weber y Benjamín no fueron visionarios románticos capaces de orientarse en las tinieblas de la irracionalidad. sin embargo, su ceguera, su andar y sus tropiezos nos ayudan a iluminar -o al menos a delimitar- esas regiones opacas invisibles a su mirada.»<sup>1</sup>

Y prosigue el autor, estos tres filósofos europeos, Immanuel Kant<sup>2</sup>, Max Weber<sup>3</sup> y Walter Benjamín<sup>4</sup> fueron pensadores que se enfrentaron al abismo del caos y la irracionalidad<sup>5</sup>, mientras que otro filósofo como Lévi- Strauss, impulsado por las inquietudes de Rousseau, señala que el malestar que sufre el hombre ilustrado y moderno ante el desorden inherente al que con frecuencia se enfrenta, tanto la sociedad como en la naturaleza, es una sombra crítica que acompaña a la modernidad, también denominado como Weltschmerz. Batra contextualiza y nos explica el planteamiento entre el desorden inherente al que con frecuencia se enfrenta, tanto la sociedad como en la naturaleza, es una sombra crítica que acompaña a la modernidad, también denominado como Weltschmerz<sup>6</sup>. Batra contextualiza y nos explica el

planteamiento entre los sentimientos sublimes y melancólicos que no son estimulados por aquella que la imaginación no puede alcanzar: “lo que es incomprendible para el entendimiento, la *confusión*, puede igualmente servir como representación de lo supra sensorial y proporciona a la mente un impulso a elevarse”, de este modo señala Schiller la unión de la melancolía a la razón. Cree que el hombre encuentra la imagen de su libertad ante la radical alteridad del “caos desordenado de las apariencias” y la “salvaje incoherencia de la naturaleza” (Fig. 8), sin embargo, pueden separarse, revelando por tanto que el caos irracional le permite construir racionalmente el orden moral. Es necesario abandonar la posibilidad de explicar la naturaleza, y tomar esta misma comprensibilidad como un principio de explicación. El hombre contrasta con la confusión y el desconcierto que observa a su alrededor: esa es la medida de la distancia que los separa del cosmos y que impulsa su orgullosa independencia. Pero esta separación inquieta, para vigilar y medir las fronteras suelen ser llamados esos invisibles seres mediadores que son los ángeles, incluso aquellos que han caído en una condición demoniaca. Estos seres son extraños, ya que no son benefactores y tampoco encarnaciones, son seres dolientes que contemplan con tristeza el devenir humano, no son tampoco seres benignos ni malévolos, pues sólo realizan sus rituales de duelo como un deber ineludible<sup>1</sup>.



Figura 8. *Allegory of Good Govt.* Ambrogio Lorenzetti.

1.-Batra, Roger. *El duelo de los ángeles: Locura sublime, tedio y melancolía en el pensamiento moderno*. PRE-TEXTOS, Valencia, pág 11,12.

2.-Filósofo y científico prusiano de la Ilustración. Fue el primero y más importante representante del criticismo y precursor del idealismo alemán. Considerado como uno de los pensadores más influyentes de la Europa moderna y de la filosofía universal.

3.-Filósofo, crítico literario, traductor y ensayista alemán de origen judío. Su pensamiento recoge elementos del Idealismo alemán o el Romanticismo, del materialismo histórico y del misticismo judío (cábala) que le permiten hacer contribuciones perdurables e influyentes en la teoría estética y el marxismo occidental. Su pensamiento se asocia con la Escuela de Fráncfort.

4.-*Idem*, pág 12.

5.-*Ibidem*, pág 11.

6.-Término acuñado por el autor alemán Jean Paul usado para expresar la sensación que una persona experimenta al entender que el mundo físico real nunca podrá equiparse al mundo deseado como uno lo imagina.

1.-*Ibidem*, pág 15.

Fuera del contexto en que están tomados estos textos, pues pertenecen a épocas muy distintas al periodo que se quiere desarrollar a continuación, estas descripciones filosóficas del dualismo de la realidad y la razón del ser humano, nos sirven de base para abordar desde un punto de vista más personal, la visión general del proyecto a realizar, donde la oscuridad más absoluta precede de una tristeza insondable, donde el personaje es consumido por un llanto interminable llena de una aflicción acentuada. Llantos, guerra, tristeza, melancolías que el viento susurra para cada oído que no espera escuchar, son propios de la Edad Media, una etapa de la historia europea que comienza con la desaparición o con la disolución del Imperio romano de Occidente (año 476), período que comprende más de diez siglos y se extiende entre la Edad Antigua y la Edad Moderna.

La Edad Media o Medioevo (*Fig. 9*) es un concepto dado por los humanistas europeos de los siglos XIV y XV, quienes pensaban en su época como un Renacimiento de la antigüedad grecorromana. Entre esa antigüedad clásica y su época, la del Humanismo y el Renacimiento, se extendía una edad intermedia que era menospreciada por la influencia que había ejercido la Iglesia cristiana en todos los campos del saber. Dentro de un revisionismo histórico, podemos señalar que La Edad Media está dividida en tres etapas:

- La Temprana Edad Media (476-843): Esta primera etapa se extiende desde el derrocamiento del último emperador romano de occidente, hasta la división del Imperio de Alejandro Magno.

- La Alta Edad Media (843-1100): Etapa caracterizada por el feudalismo, un sistema de gobierno y de organización económica, social y política propio de la Edad Media, basado en una serie de lazos y obligaciones que vinculaban a vasallos y señores.

- La Baja Edad Media (1100-1492): Etapa caracterizada por una serie de batallas con fines religiosas impulsadas por la Iglesia Católica, también denominadas como *cruzadas*.

Esta tercera etapa, fue una época sangrienta llena de persecuciones a las razas judías, cristianas ortodoxas griegas y rusos, tomando como pretexto liberar los "Lugares Santos", donde vivió Jesucristo. Como consecuencia de esta limpieza racial, las cruzadas debilitaron a los señores feudales, muchos perdieron la vida durante las batallas religiosas, otros sin embargo alcanzaron su libertad a cambio de riquezas y, las ciudades y, la burguesía, se alzaron con unas ganancias inimaginables, abriéndose el comercio marítimo al exterior y ayudando al crecimiento de nuevas ciudades, mientras que otras adquirirían un mayor impulso como por ejemplo Génova, Venecia o Barcelona entre otras.

Como se ha indicado en líneas anteriores, la oscuridad más absoluta precede de una tristeza insondable, donde el personaje es consumido por un llanto interminable llena de una aflicción acentuada. Llantos, guerra, tristeza, melancolías que el viento susurra para cada oído que no espera escuchar, un perfil que identifica una época, la Edad Media.

*"A través de los rápidos de la melancolía  
pasando junto al  
espejo pulido de las heridas:  
por allí son conducidos a flote los cuarenta  
árboles descortezados de la vida"*

Paul Celan, *Cristal de aliento*<sup>1</sup>.

Roger Batra, nos invita a pensar en su trabajo que hay ocasiones en que la historia nos ofrece el fascinante espectáculo de un antiguo mito sorprendido, por decirlo así, durante los precisos momentos en que echa raíces dentro de la cabeza de los hombres más racionales. Como si fuera una entidad viva agazapada en la oscuridad, y no una fantasmagoría, el mito parece aprovechar los azares de la vida cotidiana para deslizar suavemente sus tentáculos en las circunvalaciones cerebrales más recónditas y algún filósofo que avanza orgulloso por el camino de la razón, iluminado por los principios sólidos que habitan en su conciencia individual; donde se intenta con gran disciplina, introducir el orden y la coherencia en un mundo complejísimo<sup>2</sup>.

1.-Batra, pág 17.

2.-Ídem, pág 17.

### 5.1.2.1. Elementos tomados en cuenta

El arte de la Edad Media es una etapa de la historia que cubre varios períodos donde la estética, sujeta a cambiantes criterios, se le ha asignado diferentes etiquetas como por ejemplo “edades oscuras”. Las obras de arte del Medioevo surgieron en un contexto donde el seno de la sociedad en que eran producidas tenía un carácter funcional, por lo que el arte de la Edad Media cumplía básicamente tres cometidos fundamentales:

- Ofrecimiento de ofrenda a Dios con el fin de obtener su gracia. La importancia de los bienes materiales era también importante pues detonaba la riqueza de los primeros estamentos quienes después se lo ofrecían como ofrenda.

- La Iglesia cumple un papel muy importante pues era el intermediario entre el mundo divino y el mundo humano, que se explicaba a través de los dogmas de la fe cristiana y de la historia sagrada.

- Ser una afirmación de poder; por un lado, el poder de Dios y el poder de la Iglesia (el poder religioso), y por el otro lado el poder político.

Se ha de detallar que surgieron diferentes tipos de movimientos artísticos y períodos en la Edad Media, ejemplo de ello el derivado del arte paleocristiano donde se adoptaron técnicas artísticas romanas en ámbitos artísticos como la arquitectura, pintura, mosaicos, talla y el trabajo de los metales; el arte bizantino caracterizado por la uniformidad, rigidez, falta de naturalidad, presencia de líneas geométricas y follaje estilizado; el arte islámico que cubre una amplia variedad de artesanías como textil, cerámica, y trabajo de cristal, entre otros; y el arte prerrománico influenciado por las artes clásicas y las germánicas.

Se tomará por tanto de esta etapa la idea de la ambientación general del medioevo, como, el oscurantismo, la tiniebla y la oscuridad, y por otra parte la importancia del simbolismo y del humanismo que ofrece, por ejemplo, Leonardo da Vinci<sup>1</sup>, famoso por su obra pictórica más destacada llamada “La Gioconda”, “La caída del hombre, pecado original y expulsión del paraíso” pintura realizado por Miguel Ángel<sup>2</sup>; y artistas como Giotto di Bondone y Cimabue, entre otros, quienes consideraban sus pinturas como “milagros del naturalismo”, por sus composiciones de profunda emotividad con temáticas mayoritariamente religiosas.

“...hombres ciudadanos dueños de su destino, imagen de un orden social y de su belleza”

Ramón Rodríguez Llera, *Paisajes arquitectónicos: Lo regular como norma. Lo irregular como sistema.*

1.- Polímata florentina del Renacimiento italiano que fue a la vez pintor, anatomista, arquitecto, paleontólogo, artista, botánico, científico, escritor, escultor, filósofo, ingeniero, inventor, músico, poeta y urbanista.

2.-Arquitecto, escultor y pintor italiano renacentista, considerado uno de los grandes artistas de la historia tanto por sus esculturas como por sus pinturas y obra arquitectónica.



Figura 9. La Edad media.

### 5.1.3. La época moderna y sus propuestas

Al ser un periodo histórico caracterizado por grandes cambios en el terreno político, social, científico, literario, artístico, hay que destacar que existen tres etapas que perfilan destacablemente la época moderna:

De señalar primeramente el Renacimiento como el movimiento cultural que, en cierto sentido, da la vuelta a la cultura clásica de la antigua Grecia y Roma, siendo Leonardo Da Vinci y Miguel Ángel los máximos exponentes. Un periodo de transición entre la Edad Media (siglo XV) y la Edad moderna (siglo XVI). Caracterizado por:

- La «vuelta a la antigüedad» donde resurgen con fuerza las antiguas formas arquitectónicas como el orden clásico y la utilización de motivos formales y plásticos antiguos y, donde se tomaron temáticas como la mitología clásica y la historia, así como el uso de los antiguos elementos simbólicos.

- El surgir de una nueva «relación con la naturaleza», hizo que las matemáticas se convirtieran en uno de los principales protagonistas del ámbito artístico, ayudando con ello a las proporciones en las figuras.

- «El hombre como la medida de todas las cosas»<sup>1</sup>, es la nueva propuesta del artista ante su formación científica, que le hace liberarse de las actitudes mecanicistas más propias del medioevo y elevarse en la escala social. La figura humana es el nuevo centro de interés del artista, que estudia con detenimiento la anatomía para hacer una representación fidedigna, al tiempo que valora los aspectos como el movimiento y la expresión.

La inclusión del «mecenasgo», nace como nuevo concepto social de esencial importancia para la época, ya que las clases altas proporcionaban y encargaban obras constantemente, puesto que el arte era un instrumento de prestigio y refinamiento, lo que condujo a un momento de gran esplendor en todas las disciplinas artísticas, situándose los principales mecenas en las figuras de los Médicis<sup>2</sup> y la Roma papal.

1.-Decía el sofista Protágoras (aprox. 487-420 a. de C.), con lo que quería decir que siempre hay que valorar lo que es bueno o malo, correcto o equivocado, en relación con las necesidades del hombre.

2.-Grandes mecenas, poderosa familia Florentina ejerció influencia tanto en el ámbito artístico como en lo económico y social.

Un segundo movimiento de importancia por sus cambios radicales tanto en los conceptos como en su definición artística es el Barroco, un movimiento nacido en pleno siglo XVII. Al igual que el Renacimiento, se trata de un tiempo cultural y artístico caracterizado en la arquitectura y escultura en mostrar un mayor dinamismo y movimiento en las obras, así como una ornamentación muy recargada. El arte barroco buscaba la creación de una realidad alternativa a través de la ficción y la ilusión; en este aspecto tuvo especial protagonismo la iglesia contrarreformista, que buscaba a través de la pompa y boato mostrar su superioridad sobre las iglesias protestantes con actos como misas solemnes, canonizaciones, jubileos, procesiones o investiduras papales. Durante el Barroco, el carácter ornamental, artificioso y recargado del arte de este tiempo traslucía un sentido vital transitorio, relacionado con el *memento mori*<sup>1</sup> (el cristianismo adaptó la fórmula dando un contenido similar, aunque variando las palabras como lo que hoy día oímos el “*recuerda que eres polvo y en polvo te convertirás*”) en paralelo al genérico pictórico de las *vanitas*<sup>2</sup>.

De igual manera y de interés manifiesto, la época de La Ilustración marca una etapa de cambios recurrentes tanto a nivel político, científico y cultural, definido en el siglo XVIII y conocido como “*el siglo de las luces*”, expresión venida de la revolución francesa, donde manifestaron las libertades de las personas a través del uso de la razón y del conocimiento científico. Este tuvo mayor esplendor en países como Inglaterra y Francia.

La Edad Moderna es ciertamente, un periodo de grandes cambios, por lo que abarca infinitas características de las cuáles se tomarán sólo las siguientes: el Renacimiento, ya que efectivamente, trata de volver a las artes de la antigua Grecia cuyas características ya han sido mencionadas; sin embargo el hecho de que el hombre se convierta en el centro del tema, pues se comienza a valorar el valor del ser humano y las proporciones para la realización de la belleza ideal a través del estudio de la anatomía y de las ciencias matemáticas. Mientras que la búsqueda del arte barroco participa de la creación de una realidad a través de la ficción y de la ilusión y configurará una parte esencial del proyecto. Tal y como el filósofo misterioso de Sofía menciona en el libro de Gaarder: “*¿Existe alguna voluntad o intención detrás de lo que sucede?*”<sup>3</sup>, ciertamente siempre habrá intenciones de cualquier acción que un individuo pueda hacer, pues es quien actúa sobre sí mismo. El ser humano no vive sólo de pan. Es evidente que todo el mundo necesita comer, también necesita amor y cuidados.

1.-Expresión que ha pasado a la historia del arte y a la literatura como un tópico con el sentido de “fugacidad de la vida”. Es un modelo iconográfico que alude a la advertencia de la muerte. Uno de los elementos más representativos del tema es un mosaico del Museo de Nápoles, encontrado en una casa de Pompeya, en que una calavera central pende de un hilo situado en el centro de una escuadra, y se sitúa sobre una rueda que tiene alas de mariposa. A los lados. Hay unos vestimentos de clase baja y de clase alta, queriendo entender que la muerte alcanza a todos por igual.

2.-Género artístico que resalta la vacuidad de la vida y la relevancia de la muerte como fin de los placeres mundano. Se considera un subgénero del bodegón o naturaleza muerta, por lo general de alto valor simbólico y alegórico. Es un término latino que significa vanidad (de vanus, «vacío»), entendida no como soberbia u orgullo sino en el sentido de futilidad, insignificancia, fragilidad de la vida brevedad de la existencia.

3.-Gaarder, pág 14.

Pero aún hay algo más que todo el mundo necesita. Necesitamos encontrar una respuesta a quién somos y por qué vivimos.<sup>1</sup>

1.-Ídem, pág 14.

### 5.1.3.1. Caracteres arquitectónicos a utilizar en el estudio

Tal y como se ha mencionado anteriormente, los elementos arquitectónicos que tomaron los renacentistas se basaron en la arquitectura griega y romana, por lo que las características de la arquitectura clásica estarán sin duda algunas presentes, como, por ejemplo, el uso de la piedra como uno de los materiales más usados para la realización de sus obras escultóricas; la ejecución de grandes extremidades como las manos o los pies y el torso, elementos decorativos con temáticas naturalistas, y las construcciones de templos como símbolo de la divinidad mágica, entre otros.

#### 5.1.4. La época contemporánea como cambio de paradigma

Otro de los intereses marcados en el trabajo es la época Contemporánea, etapa de la periodización tradicional de la historia que se extiende desde fines del siglo XVIII hasta la actualidad. La doble revolución europea (Revolución Industrial y Revolución francesa) fue el proceso que marcó el pasaje de la edad Moderna a la Edad Contemporánea, aunque se considera que el hecho que representa el inicio del período es la toma de la prisión real de La Bastilla, en 1789. A grandes rasgos este periodo se concreta en las siguientes etapas, que sirven puntualmente de contextualización para el trabajo.

- La época de la Revolución y restauración se inició con la Revolución francesa y se extendió hasta las revoluciones europeas de 1848. Caracterizada esencialmente por la tensión entre las fuerzas que buscaban acabar con la monarquía absoluta y las que trataban de preservarla.

- La etapa del capitalismo, naciones y el imperialismo es una etapa durante la cual tuvieron lugar la Segunda revolución Industrial y la competencia entre las potencias imperialistas, que culminó con la Primera Guerra Mundial o la Gran Guerra.

- El período entre guerras se extiende desde la firma del Tratado de Versalles hasta la anexión de Austria y Checoslovaquia por Alemania. Se caracterizó por el auge de los regímenes totalitarios (nazismo, fascismo, estalinismo) que cuestionaron la democracia liberal.

- Es de señalar por la trascendencia en el siglo XX de la Segunda Guerra Mundial y posterior Guerra Fría, durante la cual Estados Unidos y la Unión Soviética vencieron a las potencias del Eje<sup>1</sup>, siendo la cabeza de dos bloques política e ideológicamente enfrentados, el capitalista y el socialista.

- La importancia del mundo globalizado que comenzó con la caída del muro de Berlín y la disolución de la Unión Soviética entran de lleno en rasgos tan principales como la constitución de bloques regionales en el contexto de una economía globalizada, la revolución de las telecomunicaciones y los conflictos entre el Occidente liberal y capitalista, China y el mundo islámico.

- La Edad Moderna se caracteriza por diversas cualidades como la desaparición de los imperios, la pérdida del poder monárquico, el nacimiento del capitalismo como el sistema económico y social hegemónico, la desaparición de la sociedad estamental y la esclavitud (abolida en casi todo el mundo durante el siglo XIX), la burguesía como la clase

dominante de la sociedad liberal capitalista, la aceleración de cambios tecnológicos en los medios de la comunicación (la ferrocarril, aviones, barcos transatlánticos, etc.), registro de una importante explosión demográfica, y la migración masiva entre otros.

Durante esta época avanzó masivamente la cultura letrada y retrocedió el analfabetismo, debido a la implementación de sistemas de escolaridad obligatoria a cargo de los Estados nacionales. La cultura y el arte se liberaron de las imposiciones morales de las regionales, por lo que, a su vez, fueron perdiendo fuerza a la par que se registraban un acreciente secularización de las sociedades. Los principales movimientos artísticos del siglo XIX fueron el neoclasicismo, el romanticismo, el realismo y el impresionismo. En el siglo XX, surgieron las vanguardias artísticas como el expresionismo, el futurismo y el dadaísmo; criticaban la historia del arte y su institucionalización. Sus cuestionamientos desdibujaron los límites del arte dando lugar a movimientos diversos como el surrealismo, el pop art, el conceptualismo, el accionismo y el constructivismo.

1.-Se llama potencias del Eje a la coalición de países que se enfrentó a los aliados durante la Segunda guerra Mundial. Estos eran Alemania, Italia y el Imperio del Japón, unidos por el Pacto Tripartito, al que más se unirían Hungría, Rumanía y Bulgaria.

#### 5.1.4.1. Principales elementos utilizados

Las vanguardias artísticas serán los fundamentos claves en el trabajo, sin olvidar elementos que se recogerán de la Edad Contemporánea, las cuales son el neoclasicismo, el romanticismo, el realismo, y el futurismo.

La ambientación general de tonos neutros dónde se conjugan la luz y la oscuridad de igual proporción y la composición compleja de las pinturas neoclásica, romántica y realista, serán características destacables para la realización del proyecto. La arquitectura del futurismo caracterizada por el anti-historicismo y las líneas largas horizontales que sugieren velocidad, movimiento y urgencia, también participará de una de las bases que junto con la arquitectura del Medievo y clásico, formarán parte de un nacimiento arquitectónico, dónde, efectivamente, las alturas colosales y la sensación de infinito del futurismo junto con la simplicidad del clasicismo y la arquitectura rústica del medioevo serán las características principales del proyecto.

## 5.2. Un acercamiento a los elementos concluyentes. Elementos significativos para la propuesta del trabajo

Como ya se ha indicado anteriormente, de igual manera serán claves los movimientos artísticos para la realización del entorno tanto general como específico, por ejemplo, la escultura clásica y la arquitectura helenística. Y estaremos de acuerdo con Antonio Blanco Freijeiro que, “El templo es la casa de un dios o, más exactamente, la casa de la estatua de un dios [...]”<sup>1</sup>, por lo que, en las ilustraciones, se implicarán diversos movimientos artísticos y culturales; la diversidad artística será otro de los objetivos a cumplir, por lo que se tenderá a recoger las características que más interesen de cada una de ellas y fusionarlas híbridamente. No hay miedo en expandirse más allá de los límites establecidos, es decir, no hay miedo en querer salirse de lo estándar.

1.-Blanco Freijeiro, pág 59.

### 5.3. Referentes artísticos

No han sido tomadas muchas referencias artísticas, ya que el trabajo se centraba en la búsqueda de un estilo propio. Sin embargo, las referencias más comunes han sido los artistas que encajaban con el perfil que tanto se buscaba, como por ejemplo trabajos donde el color ambiental era la adecuada, ejemplo, artistas de la ilustración digital como Grady Frederick, Juhani Jokinen, Neba Wang, Pedro de Elizalde, Rutger Van de Steeg y Wan Bao entre otros; artistas referentes para la composición genérica como Alex Ichim, Andrey Vasilyev y David Chapura.

- Grady Frederick (Fig. 10) suele realizar ilustraciones donde las gamas tonales no sobresalen unas de otras. Siempre manteniendo un equilibrio de color, un equilibrio de tono suave que en conjunto aporta a la ilustración una sensación acogedora y tranquila; pasaría del mismo modo con los artistas Juhani Jokinen (fig.) y Neba Wang (fig.), quien en su mayoría de las ilustraciones domina sobre cualquier otro el color verde con sus variaciones de todos y gamas.

- Pedro de Elizalde (Fig. 12) por otro lado, es quien toma el rumbo del artista realista, la ambientación general tal y como se menciona, tiende a ser más mimético, por lo que los colores se encontrarán dentro de unos tonos mucho más elevados que otros, por lo que la armonía de color se rompe en la misma gama, sin embargo, no ocurriría del mismo modo en conjunto; el uso de la herramienta "Nitidez" de Adobe Photoshop, (PS) intensifica esos colores que el artista considere.

- Rutger Van de Steeg (Fig. 13,16,20,21), también un artista realista, mezcla a diferencia de Pedro de Elizalde, realismo con fantasía y con tecnología, por lo que ahora sí que hay una gran cantidad de colores tanto vivos como neutros, aunque destaquen considerablemente el primer campo.

- Wan Bao (Fig. 15), quien mezcla una ilustración poética, realista y fantástica a su vez. Esto se consigue, sin lugar a duda, por los colores que se escoge el artista, quienes tienden a un campo más infantil con fine didácticos. Pretende que lo que ilustre se vea tal y como lo ve el artista, sin embargo, no hay que dejar atrás la imaginación, la magia que te hace transportar hacia ese lugar tan desconocido, un lugar al que explorar. En definitiva, el uso ciertamente de los colores para cada ambientación es clave para la realización de una ilustración tanto digital como tradicional.

Sin embargo, Peter Mohrbacher (Fig. 27-32), uno de los referentes más importante para el desarrollo del proyecto. Este artista en cuestión es la fusión de los anteriores, por lo que, en la generalidad de las ilustraciones del proyecto tomarán su base en los trabajos realizados por dicho artista.



Fig 10. Haven - StylJor. Grady Frederick.



Fig 11. Sky Workshop. Olga Taniushkin.



Fig 12. *Deep Bhutan*. Pedro de Elizalde.



Fig 13. *Misty Mountains*. Rutger Van de Steeg.



Fig 14. *Castle*. Juhani Jokinen.



Fig 15. *The Art Of Animation*. Ba (Neba) Wang.



Fig 16. *Matte Paint Practice*. Rutger Van de Steeg.



Fig 17. *Ark Desert*. Rainman Page.



Fig 18. *Northwatch, Mountain Keep*. Patryk Stefaniak.



Fig 19. *The Cattle Drivers*. Rutger van de Steeg.



Fig 20. *Pillar*. Rutger Van de Steeg.



Fig 21. *Lighting experiments*. Rutger Van de Steeg.

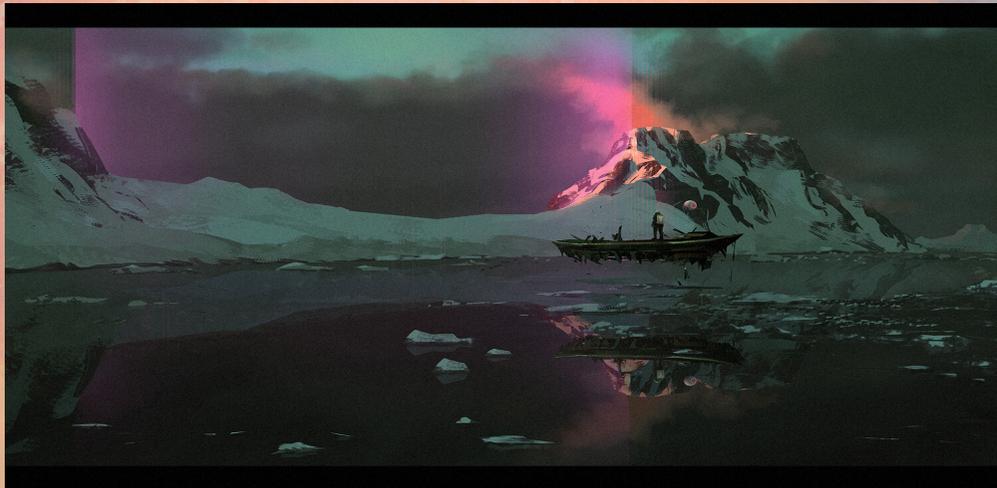


Fig 22. *Xin - 8*. Wan Bao.



Fig 23. *Castle in rocks*. Sergey Vasnev.



Fig 24. *Tir*. Sergey Demidov.



Fig 25. *Blue Castle*. Sparth



Fig 26. *Castle*. Seokin Chung.



Fig 27. Muriel, Angel Of Cancer - Angelarium. Peter Mohrbacher.



Fig 28. Malahidael, Angel Of Aries - Angelarium. peter Mohrbacher.



Fig 29. Kokabiel, Angel Of The Stars - Angelarium. Peter Mohrbacher.



Fig 30. Sahaquiel, Angel Of The Sky - Angelarium. Peter Mohrbacher.



Fig 31. Simikiel, Swor of Absolution - Angelarium. Peter Mohrbacher.



Fig 32. Cambiel, Angel Of Aquarius. Peter Mohrbacher.

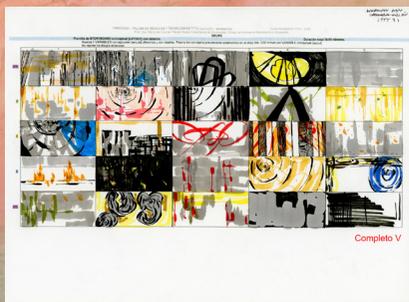
## 5.4. Referentes propios

Los antecedentes y las primeras referencias que se han escogido para la realización del proyecto fueron trabajos que se realizaron a lo largo de la carrera el cual, como se ha mencionado con anterioridad, trataba del propio desarrollo tanto personal como artístico. El fin de los ejercicios era que el alumno fuese capaz de crear un concepto propio, sin hacer uso de las referencias que las herramientas de trabajo que hoy en día, el mundo ofrece; todo esto a través del lenguaje tanto gráfico, como escultórico y cinematográfico, en este caso las dos primeras opciones. La creación del mundo propio de cada individuo era un arduo trabajo, pues la docente replanteaba al alumno una visión más allá de sí mismo, por lo que, en un principio, fue enrevesado a la hora de comenzar a trabajar con los temas propuestos.

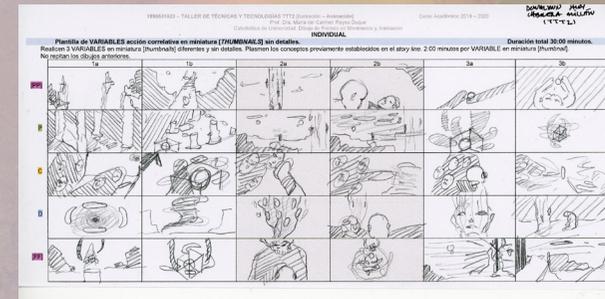
El objetivo final de cada uno de los temas propuestos, a pesar de la dificultad, ayudaban en definitiva al alumno para desarrollar una cognición tanto relativa como subjetiva en el desarrollo artístico del alumnado.

A continuación se mostrarán algunos trabajos tanto autónomos (Fig. 45-59) como las presenciales que se han realizado a lo largo de la carrera, a través de las asignaturas de: Dibujo III, Creación Artística II, Taller de tecnologías II y, Taller de Tecnologías III.

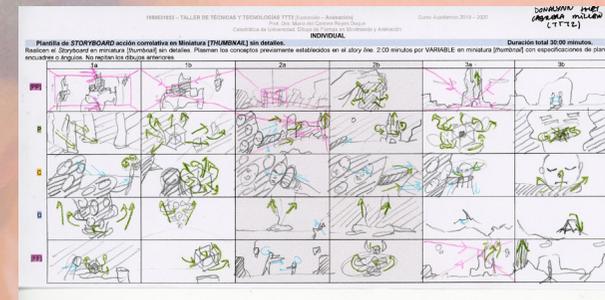
Gracias al proceso creativo, se hizo posible la capacidad de pensar mucho más allá de lo nuestra propia cognición pudiera pensar, dando lugar nuevas formas de trabajo y nuevas formas de idear; todo esto se conseguía a través de trabajar en superficies grandes (Fig. 29-44) donde incitaba al alumno la capacidad de moverse por ella con gran libertad, otras veces era al contrario, ya que se pretendía, que cada uno fuese capaz de pensar con rapidez una idea y plasmarla de manera instantánea, jugando con diferentes tipos de materiales, composiciones (Fig. 21-28) y perspectivas, en las llamadas *thumbnails* (Fig. 1-20).



Img. 1



Img. 2



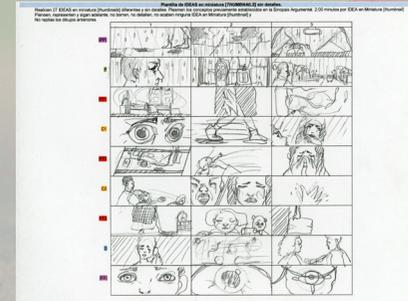
Img. 3



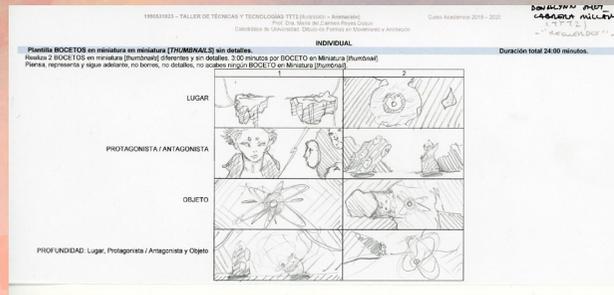
Img. 4



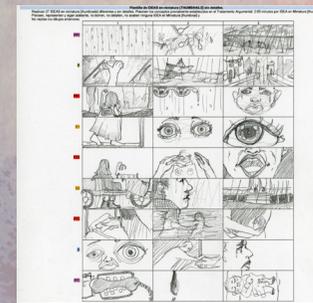
Img. 5



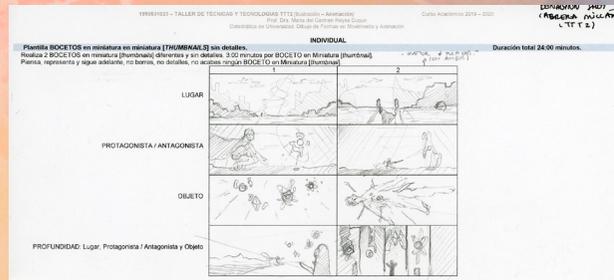
Img. 9



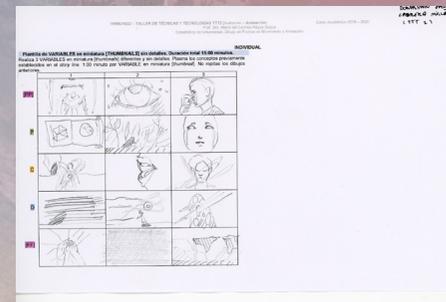
Img. 6



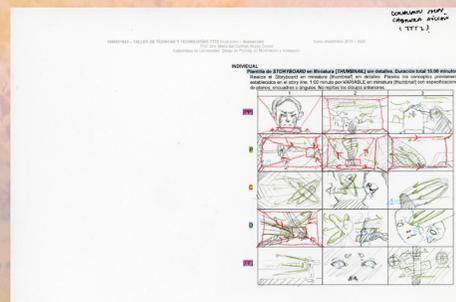
Img. 10



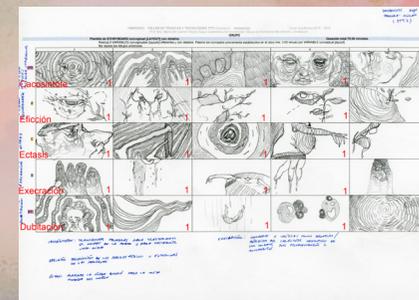
Img. 7



Img. 11



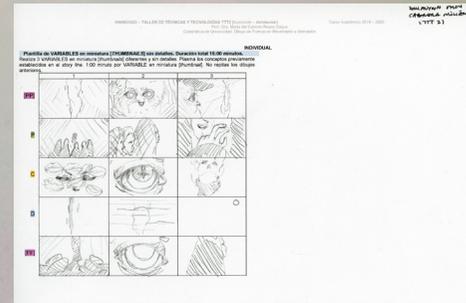
Img. 8



Img. 12



Img. 13



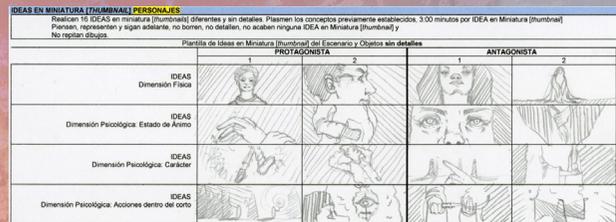
Img. 17



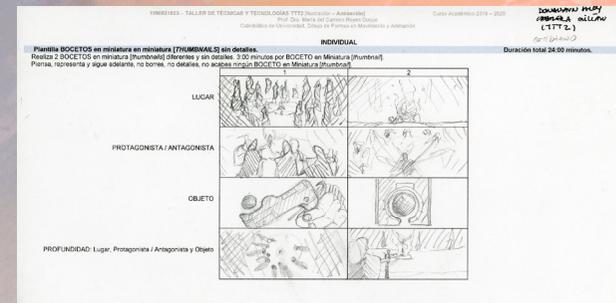
Img. 14



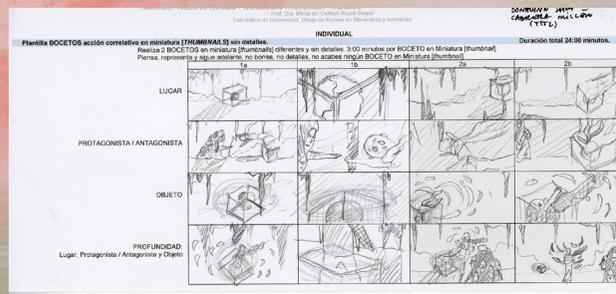
Img. 18



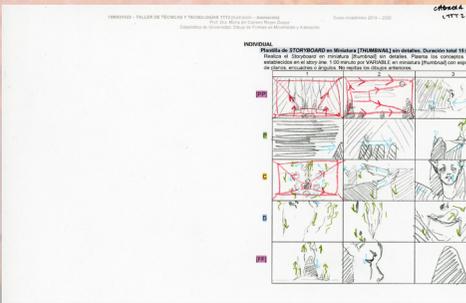
Img. 15



Img. 19



Img. 16



Img. 20



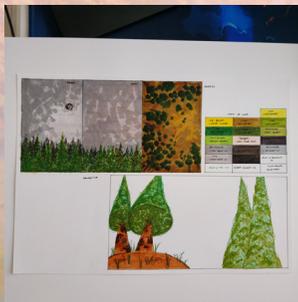
Img. 21



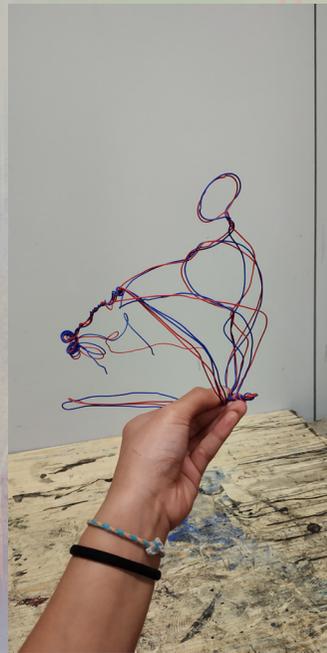
Img. 22



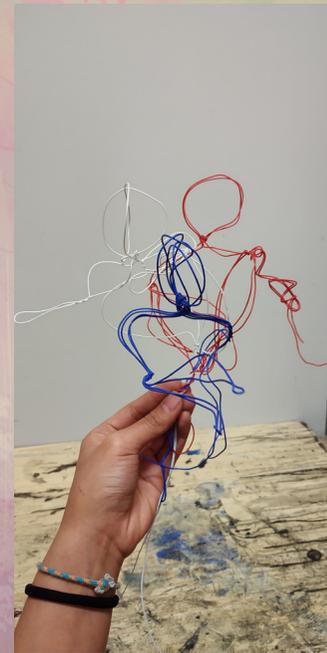
Img. 23



Img. 24



Img. 25



Img. 26



Img. 27



Img. 28



Img. 29



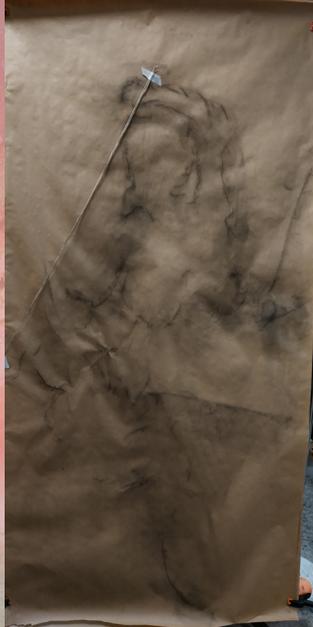
Img. 30



Img. 31



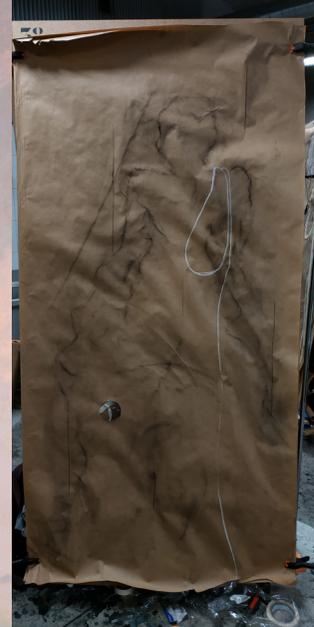
Img. 32



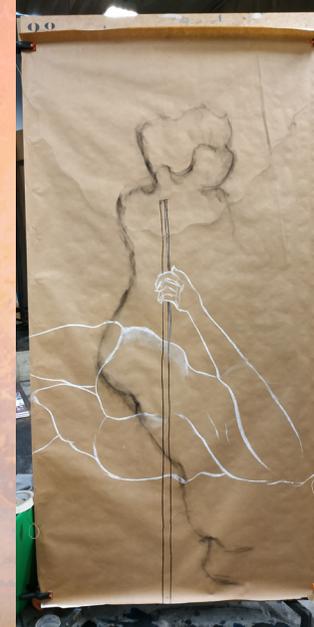
Img. 33



Img. 34



Img. 35



Img. 36



Img. 37



Img. 38



Img. 39



Img. 40



Img. 41



Img. 42



Img. 43



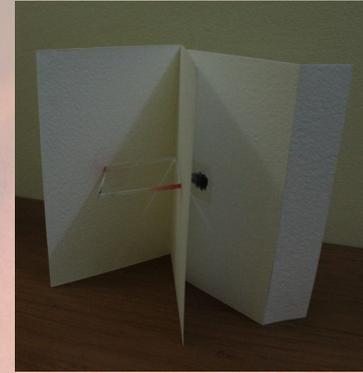
Img. 44



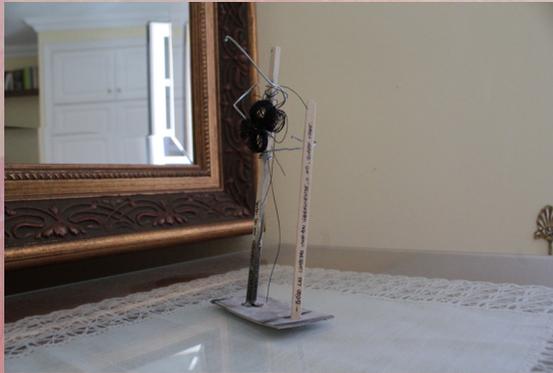
Img. 45



Img. 46



Img. 50



Img. 47



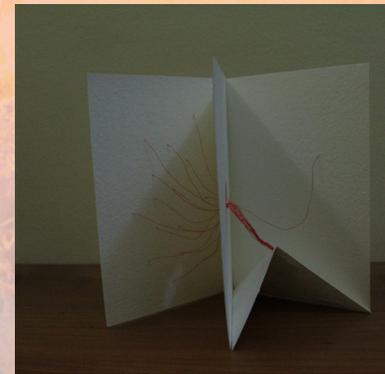
Img. 48



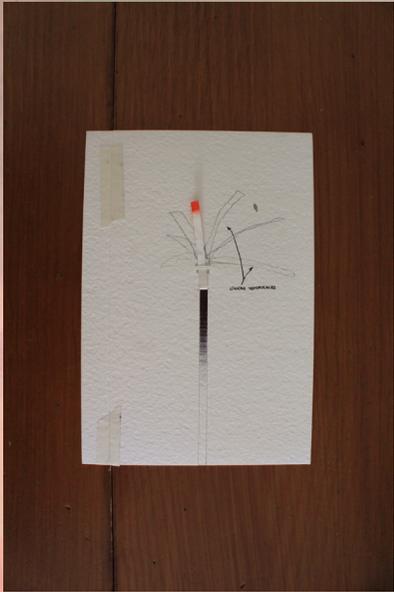
Img. 51



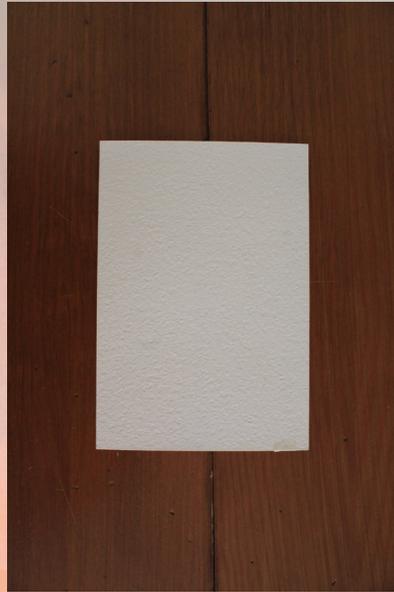
Img. 49



Img. 52



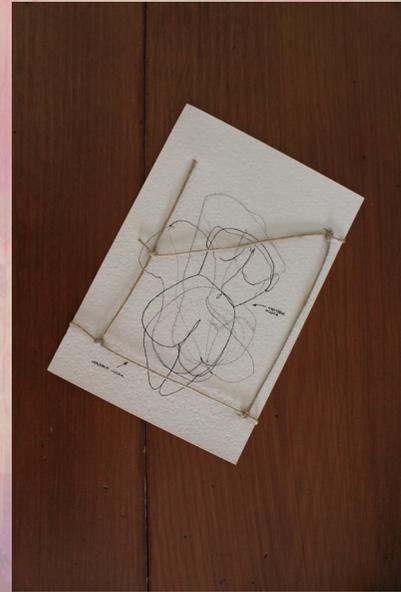
Img. 53



Img. 54



Img. 55



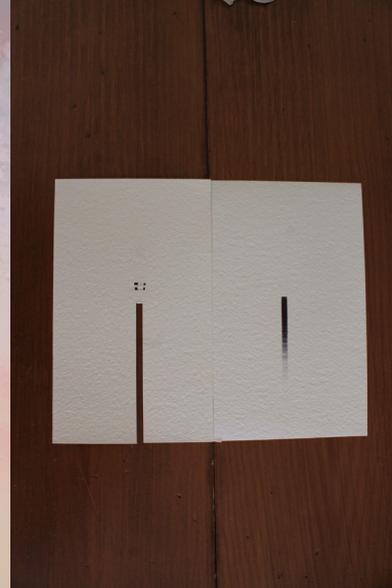
Img. 56



Img. 57



Img. 58



Img. 59



6 . P r o c e s o c r e a t i v o

Como ha quedado indicado, *A través de las sombras* es un proyecto personal e íntimo, dónde la fantasía se fusiona con la realidad y en donde lo irreal va a recrear un mundo en que las sombras, las luces y los lugares, reinan en un lugar imaginario llamado Cél'Aèr.

A continuación, se va a abordar previamente el relato, donde está basado el trabajo y con posterioridad todo el proceso creativo seguido. El relato estará protagonizado a por diversos personajes, junto a paisajes y lugares donde la fantasía y lo imaginario se dan cita.

## 6.1. El relato como referencia

“El viento susurraba suavemente entre los valles del reino de los Huëi´Lar, cuya gente de raíces asentadas realizaban sus quehaceres del día. Los niños correteaban sin parar de un lado para otro cansando a sus padres quienes sólo querían yacer plácidamente en sus camas después de una ardua jornada. Los ancianos disputaban sin cesar entre ellos, mientras trataban de trasegar y engullir la comida. Los Huëi´Lar, eran gente mansa y sosegada; siempre perdidos e inmersos en su propio mundo, ajenos a lo que pudiera suceder fuera del reino. Sin embargo, Yaõ´Hwel, joven, robusto y sereno caballero, siempre vigilante, presentió que algo iba a ocurrir, y eso le mantenía inquieto.

El suave y frío soplo del aire le hieló la piel; apenas las risas de la bonancible gente de su reino fueron capaces de privarle de esos pensamientos negativos que le dimana a la mente. Algo ha cambiado, pero no sabe el qué. Se sintió perdido, por lo que buscó consejo a sus padres. No esperaba ninguna reflexión por parte de su ocupado padre Röranh, un reconocido caballero por todos los reinos de Cél´Aër, por haber sido capaz de salvar al padre del actual rey a manos de los cal, criaturas de sombras que se alimentaban de los sentimientos más oscuros, miseria, inseguridad y miedo, entre otros. Sin embargo, su madre Jörah´Ëa, una hábil y afable sastra, siempre escondida entre sus telares, ornamentaciones y mesa de trabajo, le brindaba siempre la sabiduría que necesitaba, sin cesar de trabajar.

En su vigésimo quinto año de vida, se había convertido en un caballero de renombre tras liderar tres escuadrones y haber sido capaz de derrotar a un ejército de cal, convirtiéndose en el Primer Caballero Real de Huëi´Lar, y años más tarde, se convertiría en la mano derecha del actual rey. Su fama le presidía y esto atraía a seguidores fieles, otros, en cambio lo odiaban. Habían pasado ya años desde aquel renombre, los fieles siguieron su camino; sin embargo, los que le codiciaban y le envidiaban, esos sentimientos se agrandaban en sus corazones. Cree que ya no puede confiar en nadie salvo en sí mismo, pues las miradas que le acechaban siempre con intenciones negativas eran inusuales, incluso por parte de sus compañeros.

Todo cambió, tras una apócrifa emboscada de cal. Yaõ´Hwel, abandonado en medio del espesor del follaje oscuro, donde sus compañeros no acudieron a su auxilio; luchó contra los cal incansablemente. Se sentía confuso, ya que no sabía por qué no estaban a su lado sus compañeros de combate, sin embargo, en cada golpe que asestaba tenía más claro la razón. Había sido traicionado, pero eso no le impediría seguir luchando por su vida, y por ende averiguar a toda costa el por qué le habían traicionado.

Los cal lo rodeaban, pero aunque le flaqueaban las fuerzas, seguía erguido con su espada ensangrentada,alzada al viento, intentando frenar con todas sus fuerzas los golpes de estos seres viles. Al mismo tiempo, sus compañeros, que no tardarían en percatarse del gran error que habían cometido; observaban cómo los cal, que siempre se refugiaban en las sombras del

Gran Bosque Oscuro, habían salido a la luz, avanzando y masacrando sin nadie ofrecerles resistencia en busca de presas y almas que consumir en el reino de los Huéi Lar.

Todo el reino, sumido en el terror, miedo y en la confusión, era consumido por los cal. Yaó'Hwel, finalmente, cayó exhausto, hasta que un golpe definitivo le asestó en el costado, dejándole abierta una herida. Incapaz de mantenerse en pie, malherido, cayó rendido al suelo putrefacto lleno de la sangre de las cal caídos por su espada. La caída y la pérdida de sangre, le nubló la mente, sólo un pequeño haz de luz fue capaz de ver antes de quedarse inconsciente. Su cuerpo y mente entró en un trance desconocido. Sintió y olió el viento en su piel, todo parecía real. En la lejanía, observó la figura de su mujer, que le acariciaba suavemente su rostro. La escuchaba susurrar cuánto lo necesitaba y que necesitaba despertar de este mundo y volver a ella. Confuso, ignoró sus palabras y dejó que el viento se los llevase.

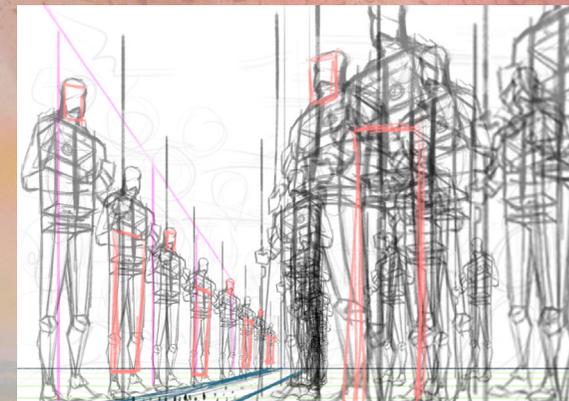
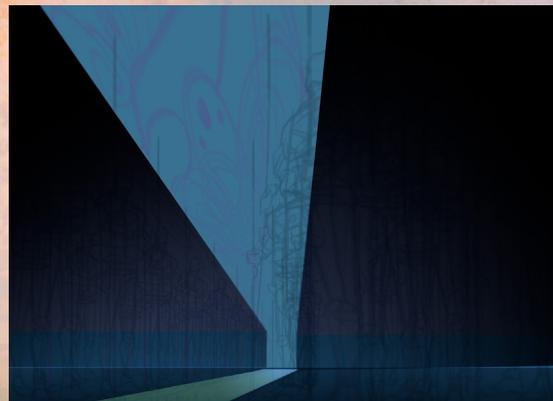
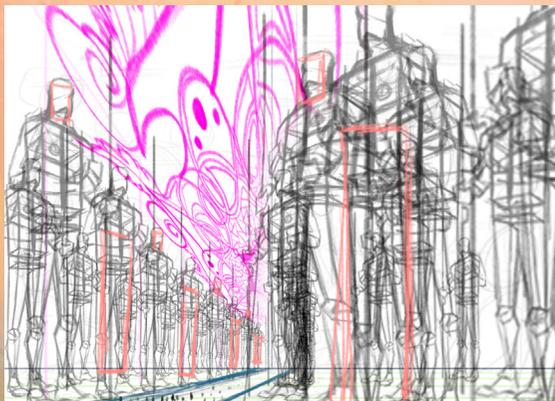
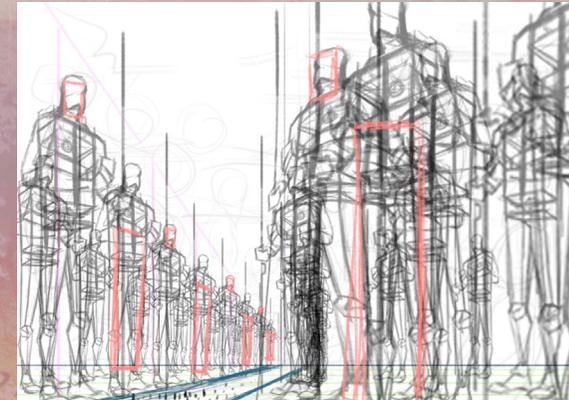
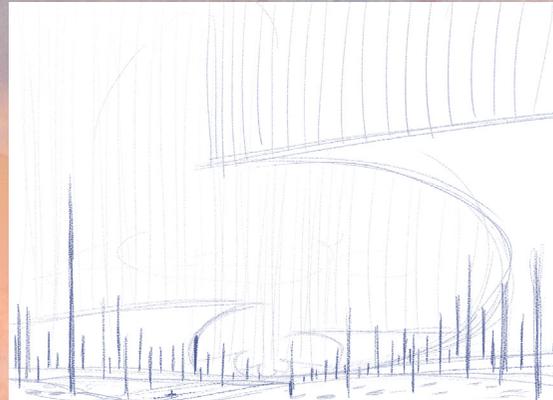
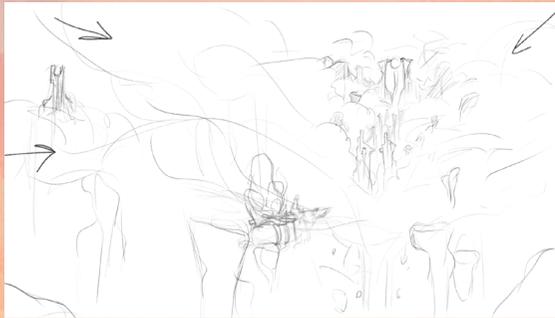
De pronto los gestos que antes fueron suaves se volvieron toscos y temblorosos, las lágrimas caían sin cesar del rostro de su mujer, que se aferraba desesperadamente a él. El suave y doloroso llanto, le despertó de su trance. La voz de su mujer retumbaba sin parar; el eco del lugar donde se encontraba aumentaba cada vez más el sonido estridente que sentía en sus oídos. Apenas podía sostenerse en pie, la herida del costado le ardía demasiado, pero no le impidió progresar y luchar contra los cal. Observó que muchos cal se encontraban sobre él, parecían que no le veían, pues se encontraban ocupados consumiendo las almas de los que antes llamaba compañeros. Quiso liberarlos de sus trances de felicidad irreal, pero algo en él le impidió hacerlo, era la primera vez que se sintió de esa manera; era extraño y doloroso. Tras por fin salir del nido, todo se pintó de color rojo, y el ambiente se cargó del olor de la muerte. Corrió a duras penas a través de todo el bosque antes verde, mientras las llamas quemaban su piel. Buscó a su familia desesperadamente a la que esperaba encontrar sanos y salvos dentro del imperante caos del reino.

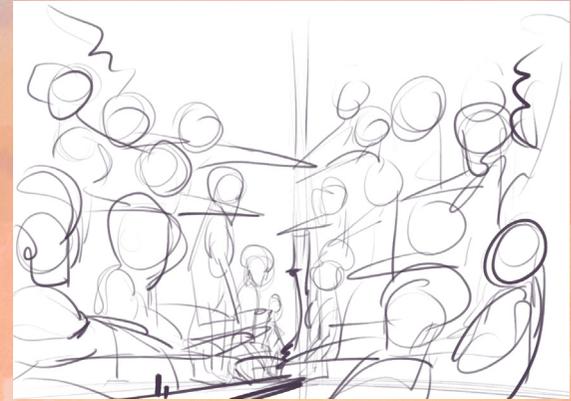
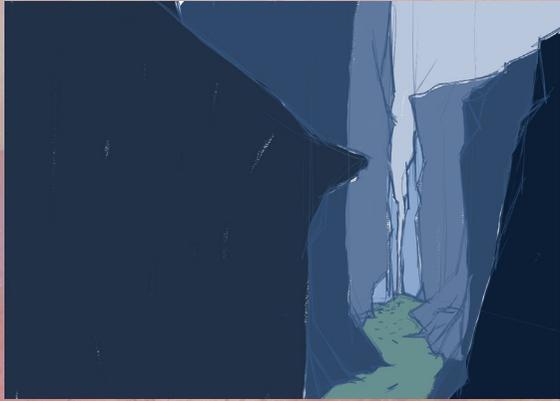
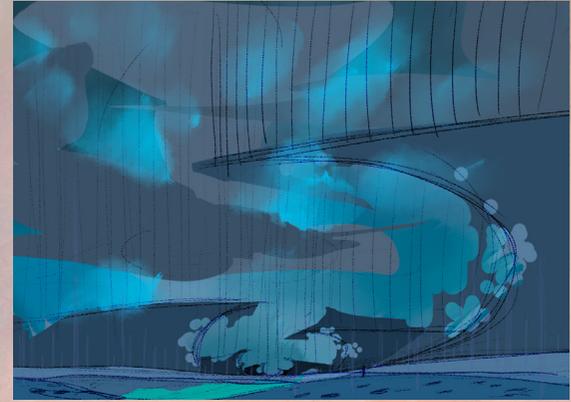
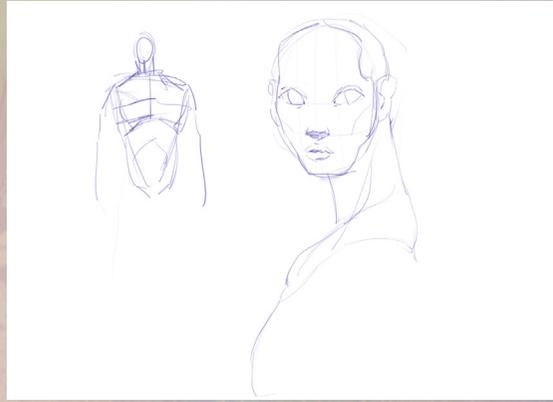
Al llegar a su destino observó que su casa ardía en llamas. Gritó desesperadamente el nombre de su mujer sin obtener respuesta alguna. Tras su búsqueda pasó delante de una iglesia donde escuchó un llanto que se iba apagando poco a poco. Al poco tiempo se dió cuenta de que su mujer se encontraba tendida sobre el suelo sosteniendo entre sus temblorosos brazos el cuerpo sin vida de su pequeño hijo. Corrió rápidamente a su lado. Lloró. Maldijo por primera vez. Se llenó de sentimientos negativos y los cal atraídos de esa negatividad lo rodearon. ¿Cómo es posible que su alma tan pura pudiera ser manchada tan fácilmente? Los cal se adentraron en su alma ya corrupta, y se apoderaron de su energía negativa. Ambos seres se fusionaron, naciendo así el señor de las sombras, el señor de las mil caras, Cal'Deörh.”

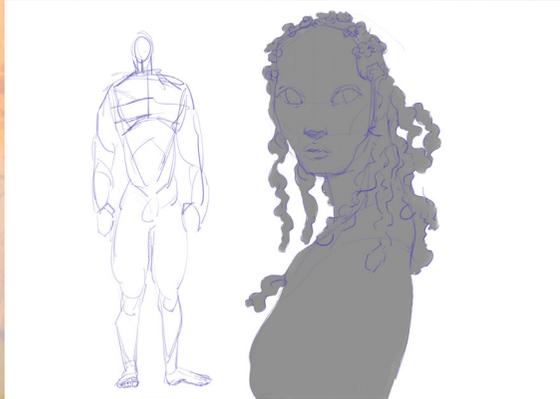
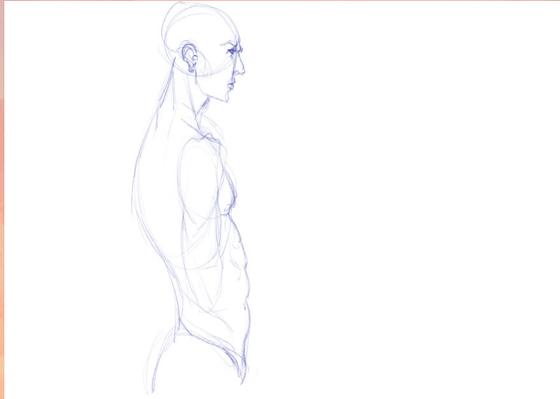
## 6.2 . Un acercamiento a las primeras ideas que configuren el trabajo

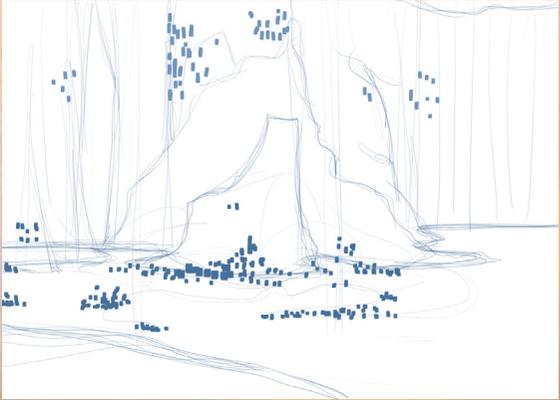
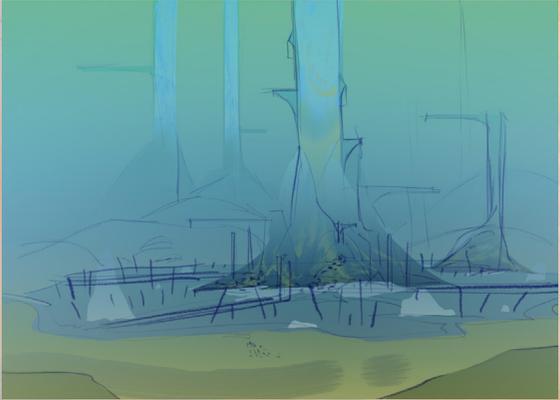
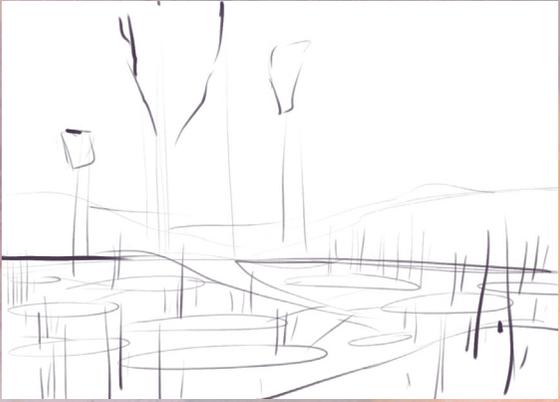
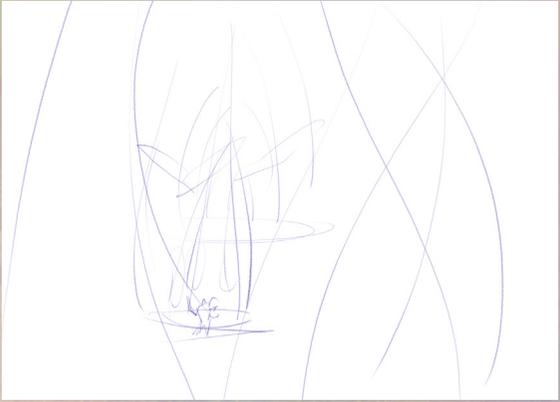
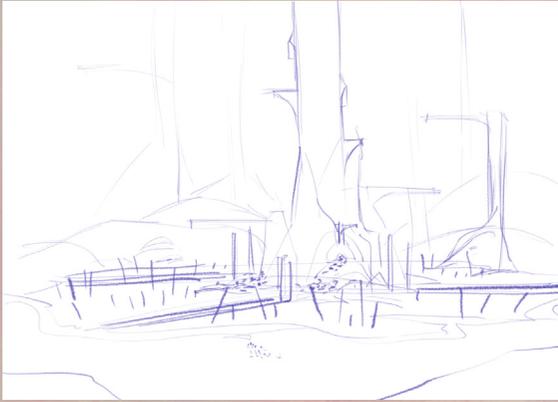
Como ya se ha dicho en la introducción del proyecto, este trabajo surgió de acuerdo con proyectos anteriores de un ejercicio de clase en una de las asignaturas de la Carrera, donde se le pedía al alumnado que fuese capaz de crear una obra a través de fuentes diversas, como la música o las palabras a través de los modelos, unas propuestas abiertas y el poder de reinterpretación por parte del alumno. Fue una lección muy asaz pues jugaba mucho con el propio usuario psicológicamente. Todos los ejercicios planteados, en definitiva, fueron para la mejora del desarrollo personal en el campo artístico. Opino que depender mucho de lo que la tecnología ofrece, es una esclavitud contra nosotros mismos.

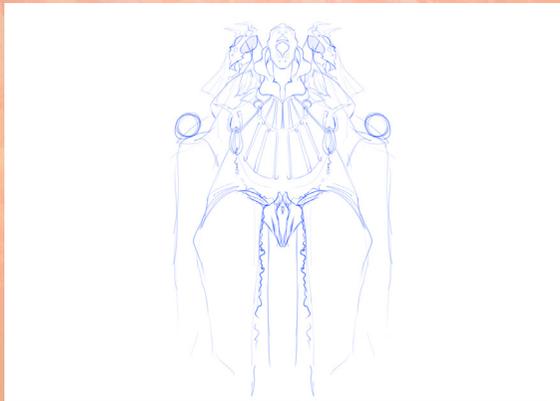
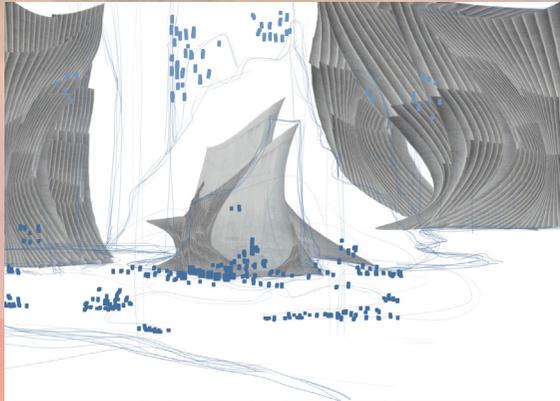
### 6.3. Una primera línea de acción. Los primeros bocetos. Bocetos definitivos



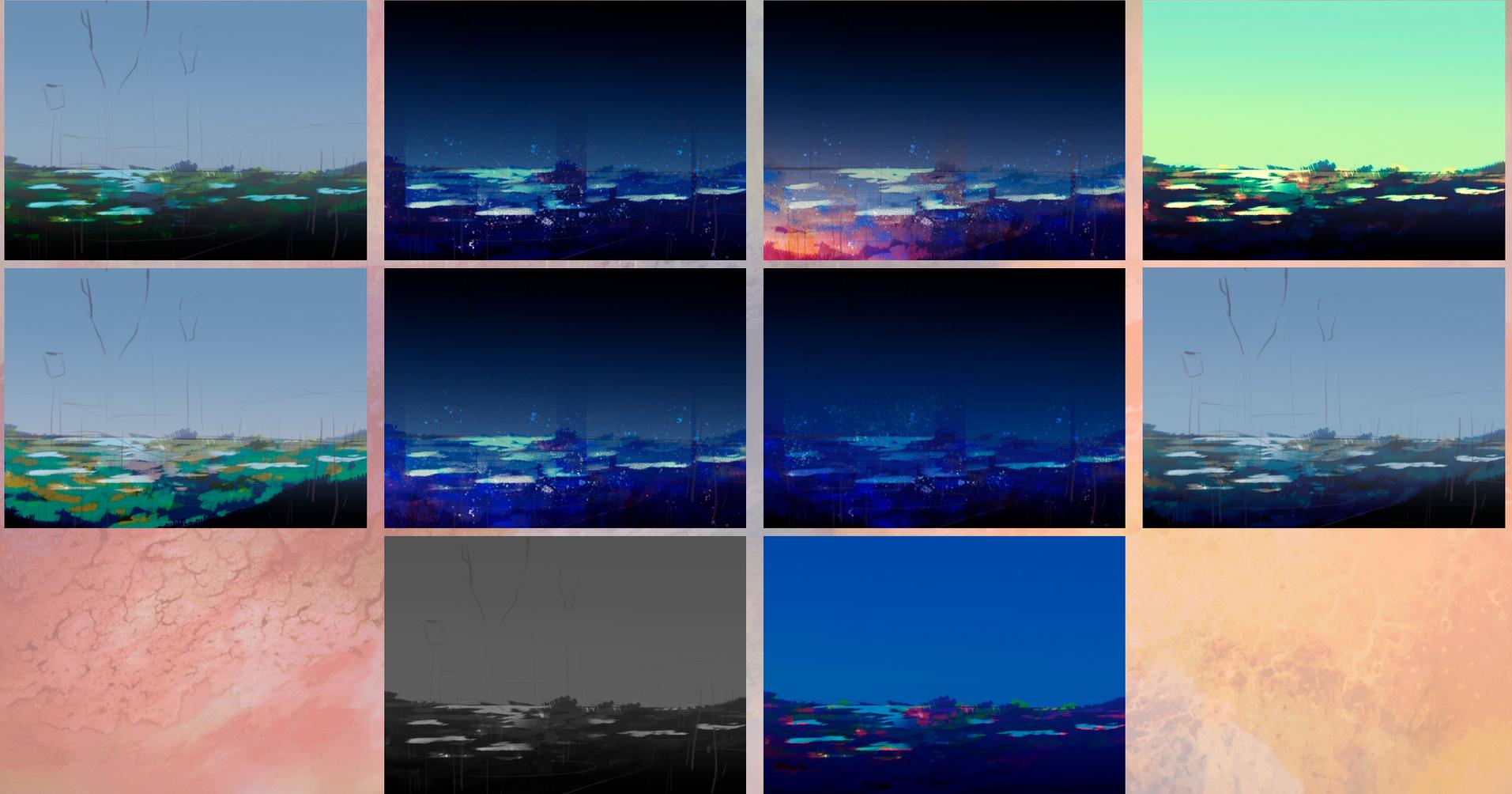




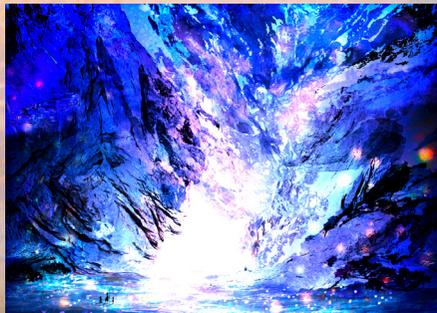
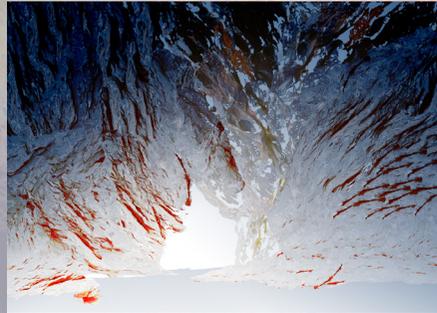
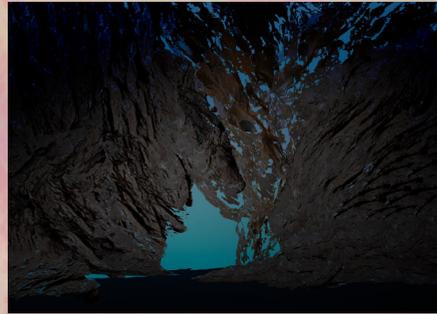


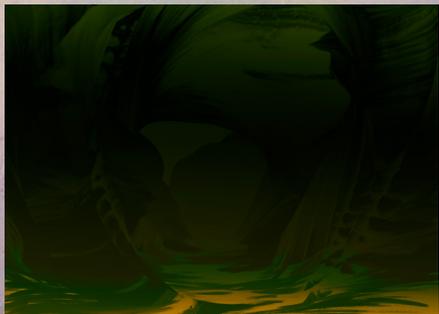


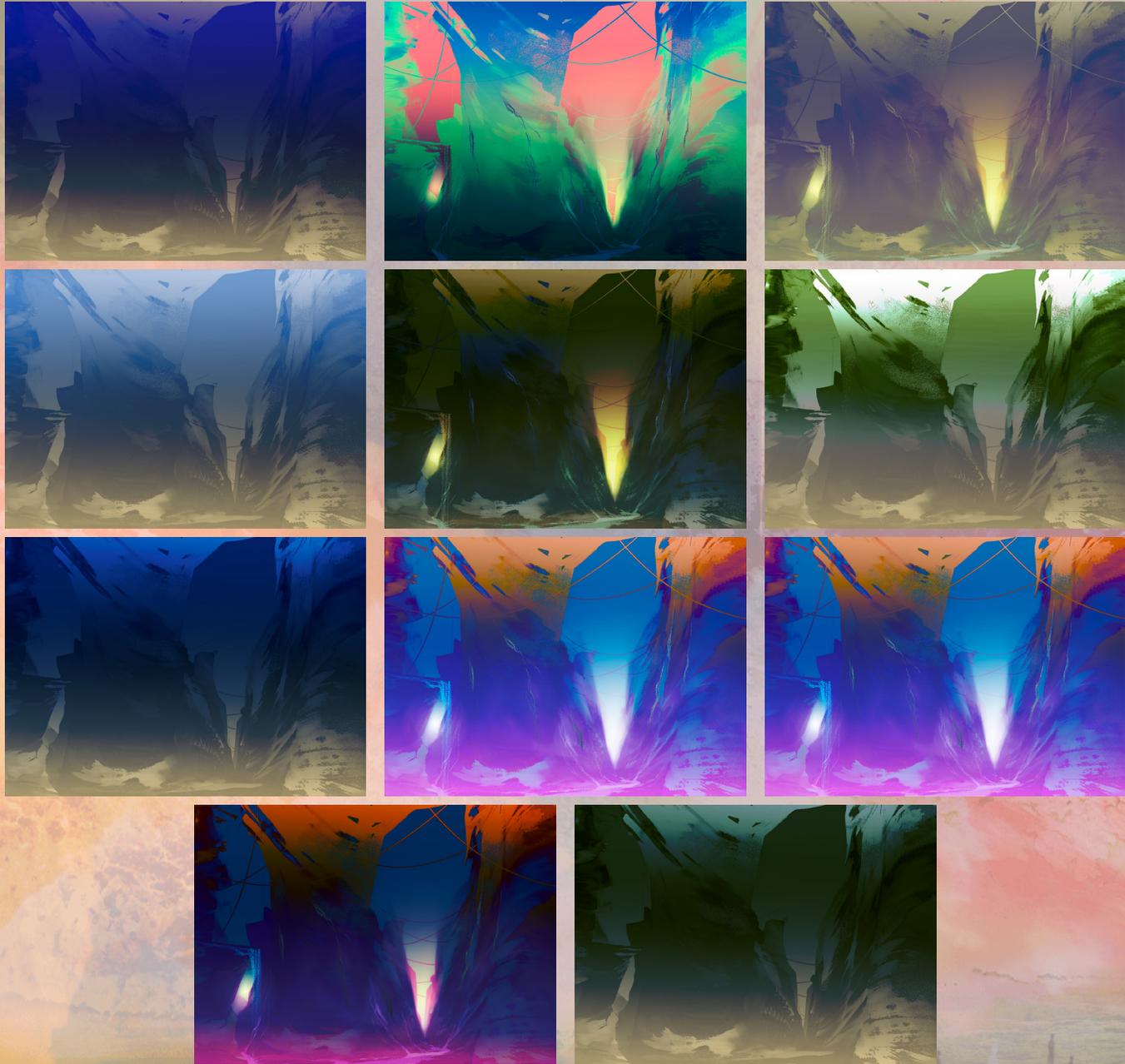
## 6.4. Pruebas de color

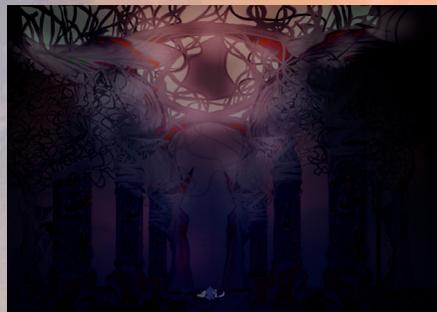
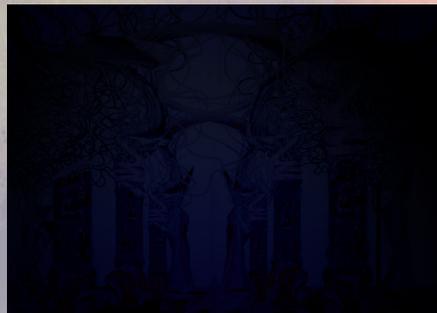
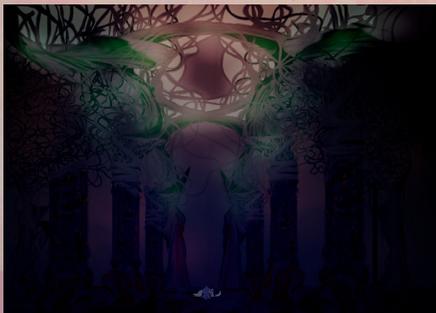
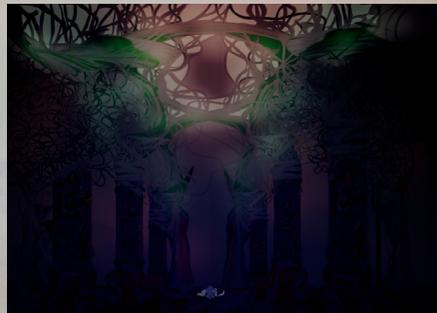
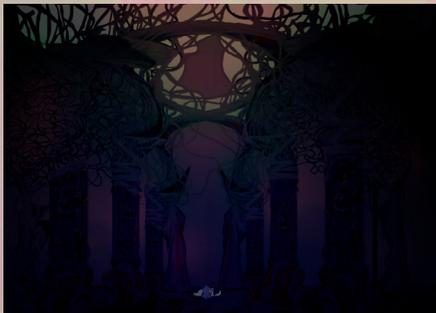


Reino Huiē' Lar tras la caída del mundo de las sombras.

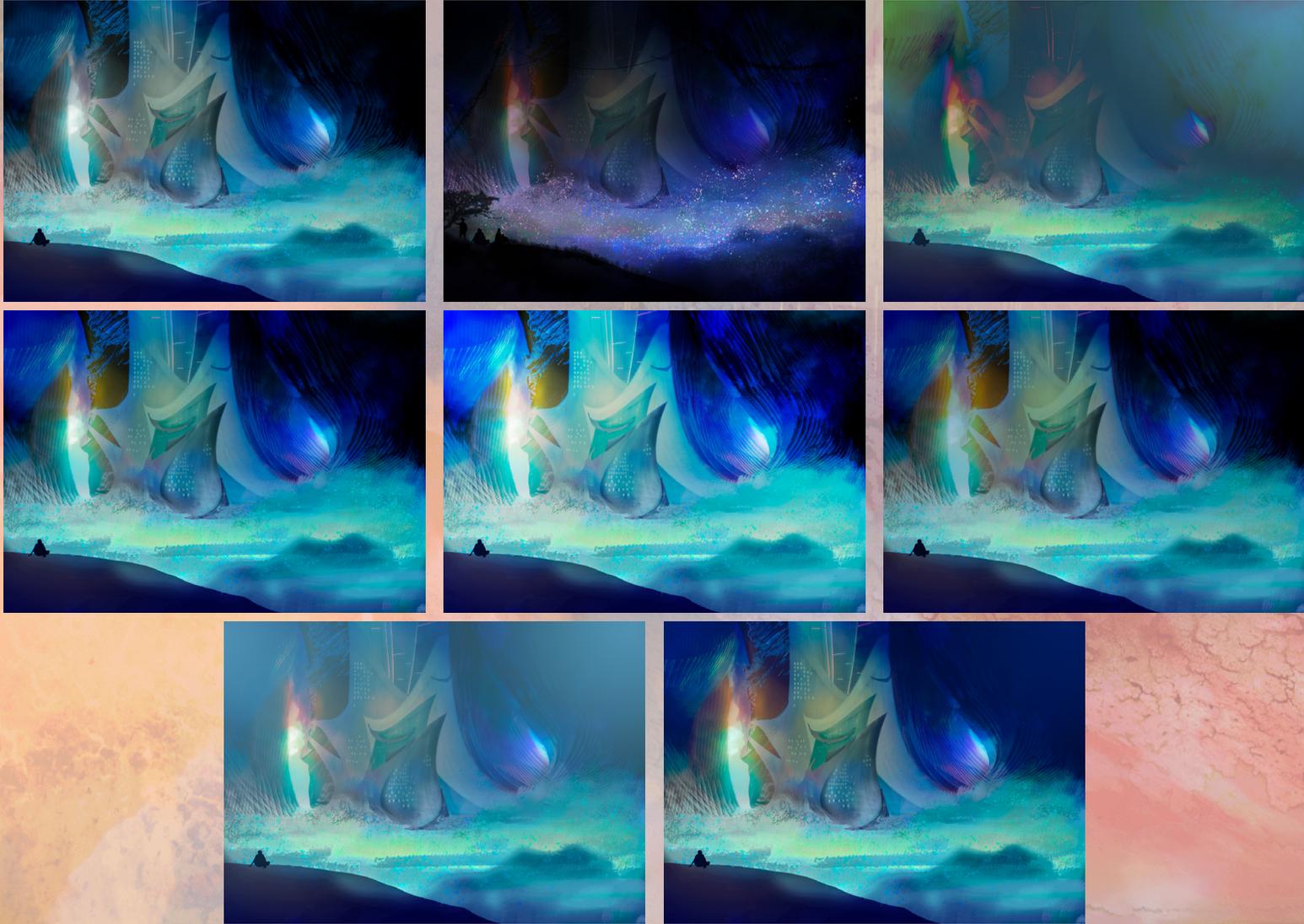








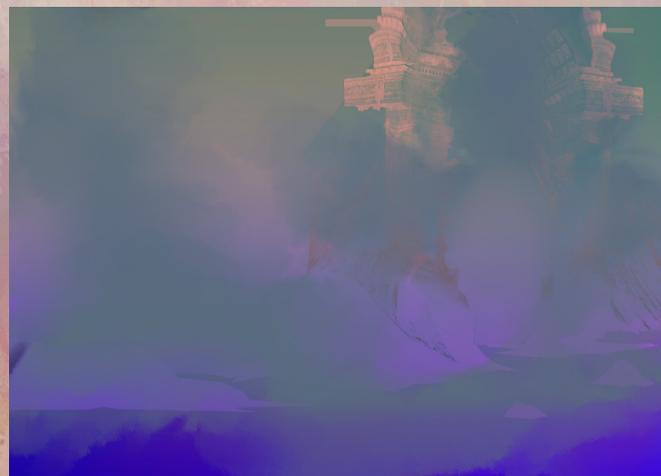
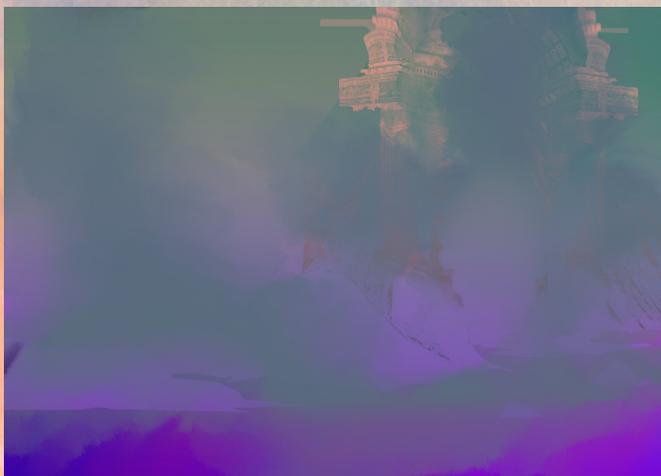
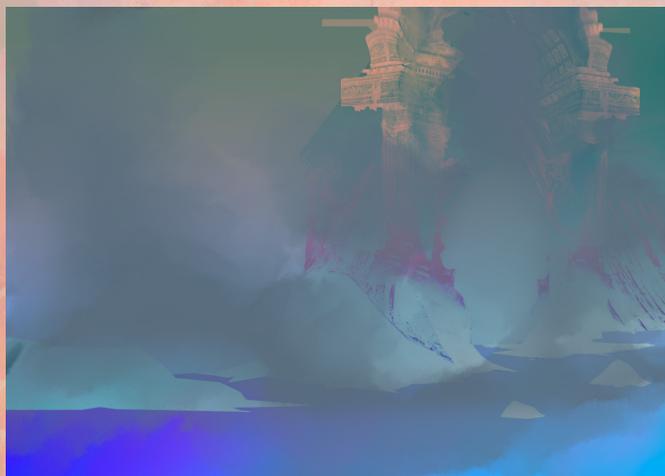
Yaó'Hwel en la Iglesia Sagrada.



Un Reino Huéi' Lar del pasado.



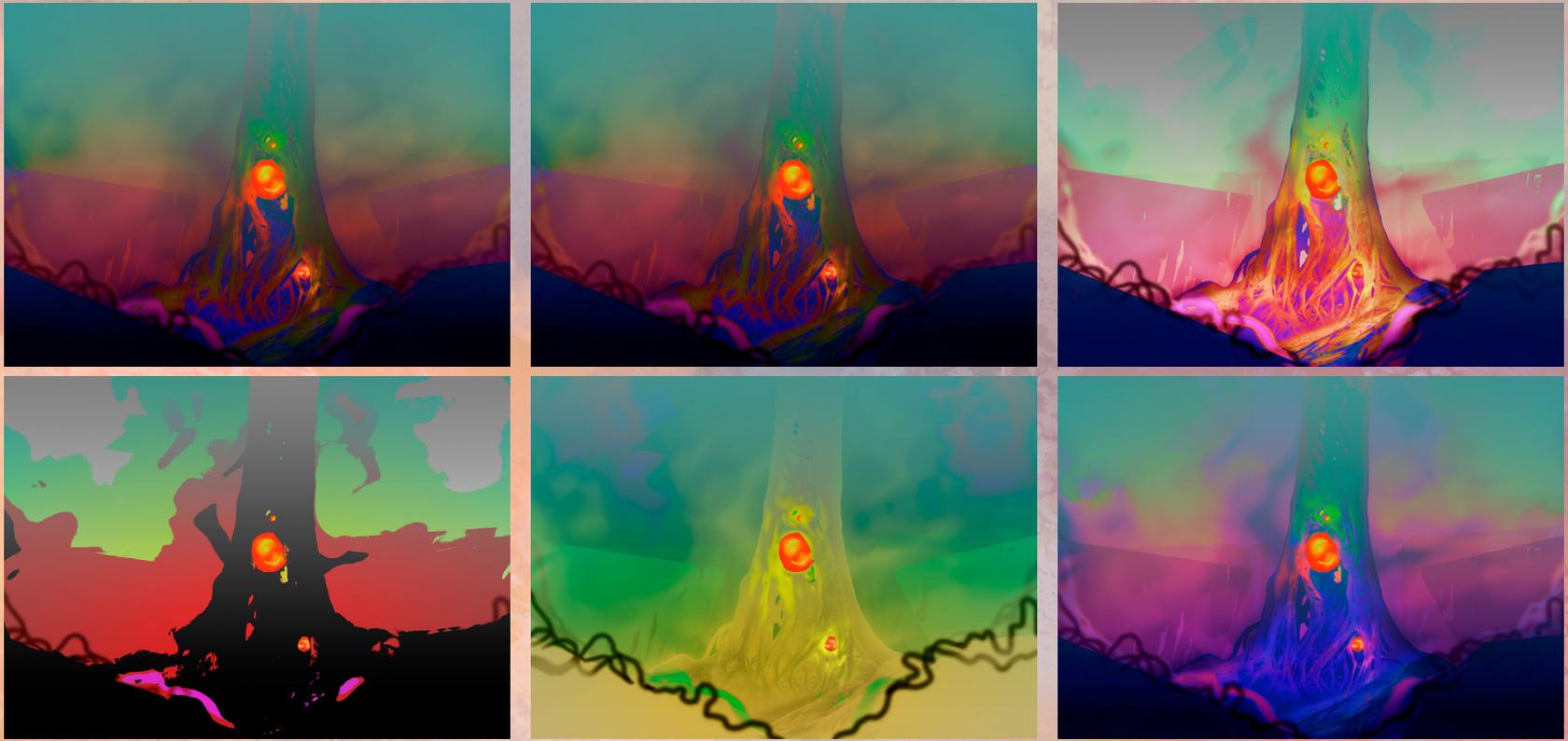
El gran Bosque Oscuro.



Reino Huëi' Lar tras el alzamiento del mundo de las sombras.



Desierto de los Shül.



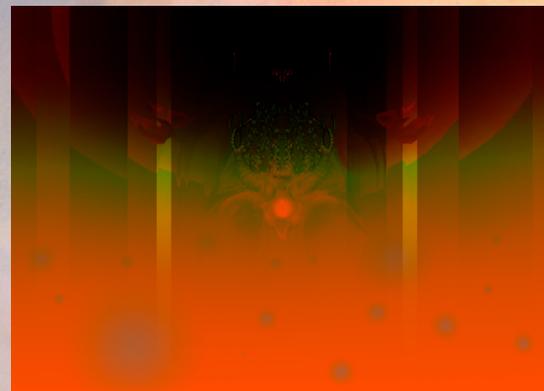
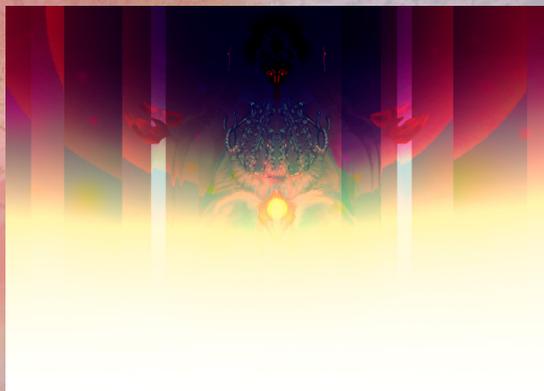
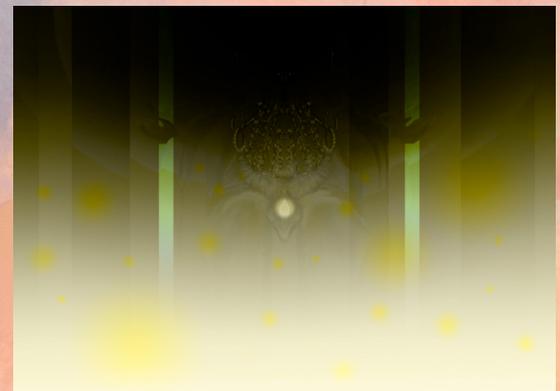
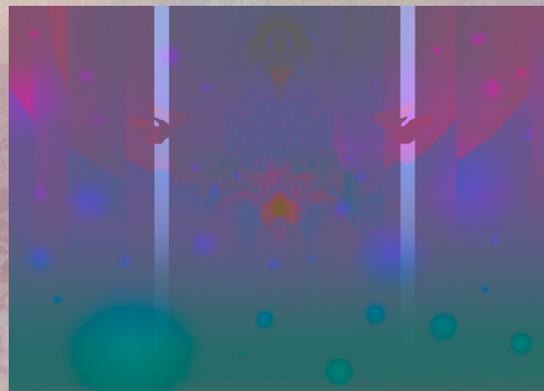
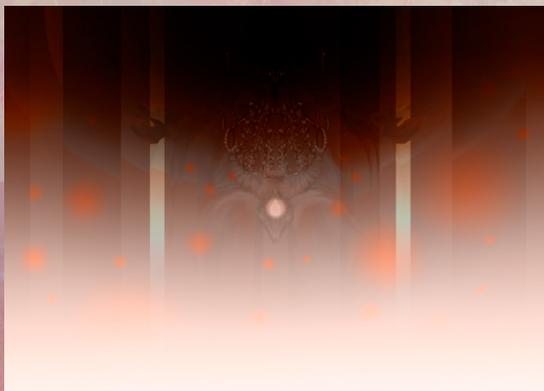
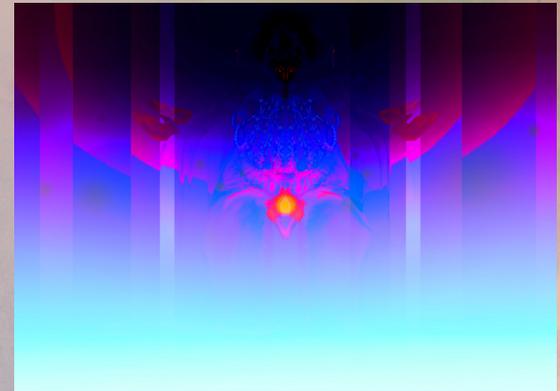
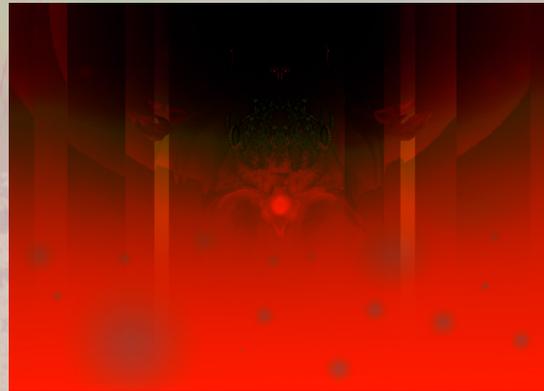
Sumhir'Al, Espíritu del presente - Espíritu de la vida.



Yaō'Hwel.



Miri' Eia, Espiritu de las memorias pasadas - Espiritu de la memoria



Ámbe'Úrh, Espíritu del Alma y Vráhe'Lhö, Espíritu del Conocimiento - Espíritus gemelos del futuro.

## 6 . 5 . E l e s p a c i o y e l l u g a r d e d i b u j o

El mundo ideal guarda su orden perfecto, su armonía y equilibrio. La constancia del orden fundamenta una estructura geográfica simple y evidente, que facilita la abstracción y la simbolización de conceptos existenciales fundamentales, acompañada de una arquitectura erguida, con el objetivo de completar y articular la estructura natural siempre en movimiento, siempre eterno.

La idéntica alusión a la geografía de los orígenes, a la separación del cielo y de la tierra, determina la configuración de las explanadas terrenales, en representación de Cé' Aër, un mundo mágico donde sus reinos se ubican en la línea del horizonte que demarca la frontera entre día y la noche, cielo y tierra, por lo que su naturaleza dual participa de lo terrenal, vegetaciones que hunden sus raíces; y de lo celeste, cuyas edificaciones se extienden hasta el cielo, donde "el orden y el sentido de la permanencia divina, crea un paisaje lineal metafísico".<sup>1</sup>

1.-Rodríguez Llera, Ramón. *Paisajes arquitectónicos: Lo regular como norma. Lo irregular como sistema*. Secretariado de Publicaciones e Intercambio Editorial, pág 30.

## 6.6. Los elementos arquitectónicos elegidos

La arquitectura mantendrá esa mezcla híbrida de arquitectura moderna, clásica, helenística, pero sobre todo moderna donde primen estructuras orgánicas curvas y estructuras altas hasta el cielo ya que se quiere dar una sensación de una estructura infinita. La base de cada uno de los edificios o estructuras mantendrán un juego dinámico con la modernidad, variando de tamaños y formas, pero la mayoría serán altas, donde el poder de la razón geométrica, la sumisión a sus líneas y volúmenes, además de para vencer y dominar las irregularidades de una geografía con un orden natural de elementos, pueda reconocer y que definir el territorio como parte del mundo físico cognoscible.<sup>1</sup>

Se quiere dar importancia al palacio real, o lugares sagrados. El resto de las estructuras serán del mismo estilo, más bajas, menos orgánicas, y más con una estética moderna, y plana, como una urbanización planificada.

Las decoraciones de estas estructuras serán naturalistas, pues se tomará como referencia los diferentes tipos de ornamentos que los antiguos griegos usaban, tales como hojas, frutas, bayas entre otros.

1.-Rodríguez Llera, pág 13.

## 6.7. Los elementos de ropaje en la obra

Va a tener esencial importancia los elementos que configuran el utillaje en el trabajo, por lo que se considera el ropaje dentro de una estética general tomada de la época medieval. Materiales clásicos como el metal que servirá de base para la realización las armaduras de la caballería de los Hueñ Lar. Estas capas de metal estarán tenidas de tres colores las cuales serían el rojo, el negro y el blanco, y entre ellos podría variar el tono. El color negruzco lo tomará gracias a que la armadura está compuesta por piedras de color azabache brillante con ligeros tonos grisáceos. Los detalles con temática naturalista de las armaduras serán en rojo (esto es sólo aplicable para los caballeros de segunda clase), al existir tres clases de nivel de caballería, cada fase tendrá una adornación concreta que determinará el nivel de cada uno. También es importante aclarar un dato curioso en la que no falta en las películas o novelas, y es la entrega de una ofrenda a los caballeros cuando éstos se marchaban para la batalla que normalmente era un pañuelo. Ahora bien, este obsequio se tomará como un adorno más para la realización de la vestimenta de los caballeros, será independiente del rango por lo que podría variar. Estos amuletos, tesoros, obsequios estarán en el cuadril de los caballeros, a modo de capa que le cubrirá tres cuartas partes de la cadera inferior. La diafanidad del tejido será un detalle importante, ya que se pretende trabajar la translucidez y con ello la textura del tejido mismo. Estas prendas están encantadas para otorgarle al caballero mayor protección divina.

La vestimenta tanto la de los eclesiásticos como lo de la realeza, están compuestas por un tejido ligero brillante de textura fina y suave, es decir de seda. Al igual que se pretende trabajar la translucidez en la indumentaria de los caballeros, también lo tendrán los rangos más altos, en este caso los rangos de la Iglesia y de la familia real. El visual del ropaje general de este primer estamento está compuesta por mangas largas y con mucho vuelo con una temática floral de color beige. Los detalles en forma de bordado en los extremos de las mangas y de las partes inferiores del vuelo serán de color dorado y rojo.

Las ornamentaciones son de mármol y oro como símbolo de la realeza, grandes y ostentosas, sin embargo, algunos serán muchísimo más minimalistas. El resto de las ornamentaciones para la eclesiástica y la caballería serán de color negro.

## 6.8. Proceso del trabajo. El medio digital

Se realizaron los primeros bocetos en tradicional. Más tarde pasaría al dibujo digital pues consideré que era una forma metodológica para ahorrar tiempo. EL proceso del trabajo digital es mecánico en cuanto a gesticulación, sin embargo, en relación con las técnicas aplicadas, sí es cierto que puede o no ser mecánico ya que depende mucho de las herramientas que te ofrecen las aplicaciones digitales y de la metodología del trabajo del usuario. En este caso, el Adobe PhotoShop fue la herramienta base para la realización de las ilustraciones y de las primeras ideas. Los pasos a seguir para comenzar un trabajo son similares en todos los aspectos, es decir, se abre la aplicación, crear un nuevo documento o espacio de trabajo y comenzar a realizar la ilustración.

El Adobe Photoshop (PS) es una aplicación que se utiliza desde la edición y composición de fotos hasta la pintura digital, animación y diseño gráfico. Hay otras aplicaciones que se centran más en el dibujo digital, aplicaciones como el Krita<sup>1</sup>, ClipStudio<sup>2</sup> y Procreate<sup>3</sup> entre otros. Sin embargo, hoy día los artistas digitales más avanzados se encuentran ahora realizando sus trabajos en esta extensión de Adobe, pues es intuitivo y de uso fácil. La interfaz del Adobe PhotoShop consta de:

- Menú: Se compone de unos submenús de los cuáles serían:
  - File (Archivo): Submenú donde se gestionan todos los archivos de imágenes.
  - Edit (Edición): Submenú donde se realizan acciones como copiar y pegar, transformar o contornear, preferencias, entre otros.
  - Image (Imagen): Submenú que contiene opciones para modificar la imagen, desde los colores hasta el tamaño del lienzo.
  - Layer (Capa): Submenú que contiene varias opciones para el manejo de las capas. En las capas es donde se realizan las ilustraciones.
  - Type (texto): Submenú para la inserción de textos.
  - Select (Selección): Submenú para seleccionar. Se pueden variar el tipo de selección.
  - Filter (Filtro): Submenú que realizan ediciones para las imágenes.
  - 3D: Submenú donde se pueden importar y exportar objetos 3D.
  - View (Vista): Submenú donde se encuentran opciones como las guías.
  - Window and Help (Ventana y Ayuda): Submenú para organizar las ventanas y ayuda sobre el programa.
- Barra de Opciones: Es una barra que se modifica dependiendo de la herramienta seleccionada. En ella puede contener más herramientas.
- Barra Archivo: Barra donde se pueden ver los archivos que se encuentren abiertos.
- Barra de herramientas: Barra donde se encuentran las herramientas usuales como el pincel y propiedades del pincel, la selección de color, la goma, el degradado, rotar y girar lienzo, entre otros.

- Barra de estado: Indica el nivel de zoom actual y el peso del archivo abierto.
- Ventanas: Tienen diversas funciones que depende del usuario. Se pueden organizar con el menú Windows (Ventana).

Evidentemente, aunque el proceso sea mecánico, la técnica del dibujo digital radica en cómo el usuario es capaz de manejar y controlar las herramientas que ofrecen las aplicaciones para el dibujo digital. Como principiante del mundo de ilustraciones digitales, los dibujos definitivos se realizaron con la mejor calidad posible en un medio que no es el habitual en mi trabajo. Por otro lado, como se ha mencionado en el apartado de los “Objetivos”, este proyecto quiere ser un mecanismo para llegar a un desarrollo personal y técnico con relación a este campo digital, e investigar nuevas técnicas a través de otros artistas siendo una de las claves que podría ayudar para la búsqueda del estilo propio; es un proceso arduo ya que, al observar un artista de referencia, por consecuencia se acaba realizando el mismo estilo que el dibujante o ilustrador o animador, por lo que ya depende del artista principiante seguir por un mismo estilo o buscar el suyo propio. También se pueda dar el caso en que se puedan mezclar diferentes estilos, aunque no suele ser muy común.

1.- Aplicación gratuita.

2.- Un programa actualmente de pago único.

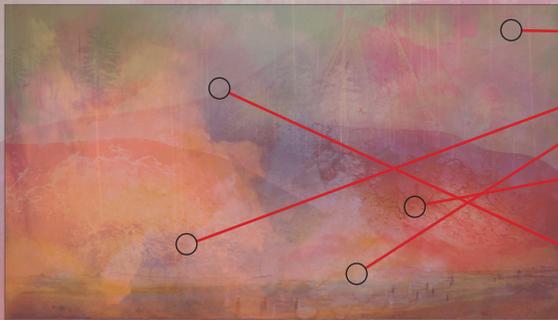
3.- Exclusivo para iPad y de pago único.

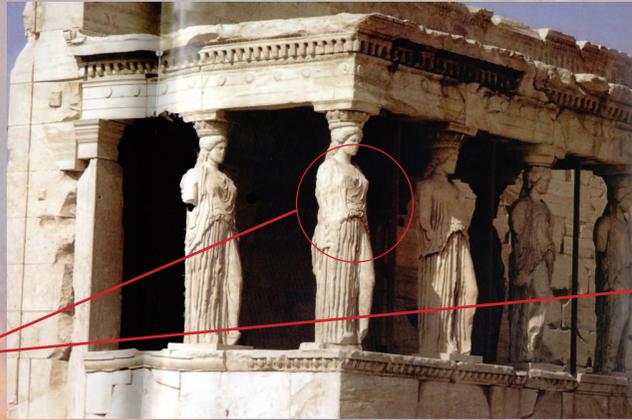
## 6.9. Hacia los dibujos finales. Nuevas propuestas

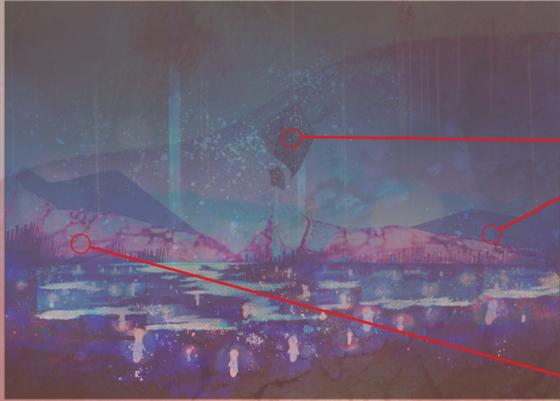
*“El que no sabe llevar su contabilidad por espacio de tres mil años, se queda como un ignorante en la oscuridad, y sólo vive el día”*

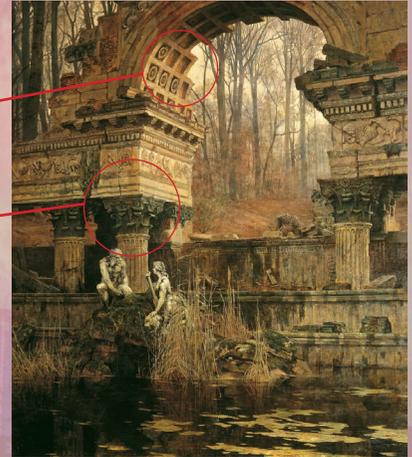
“[...] no es suficiente con que el individuo, poniendo en uso su autonomía que le aporta su capacidad racional, siga su propio camino sin tener en cuenta a los demás; nadie se basta de sí misma, cada uno tiene que hacer algo más que limitarse a perseguir sus propios fines. Es necesario armonizar de algún modo todos esos fines”. Tal y como Gaarder se posiciona como el misterioso filósofo que le hace plantear sobre las cuestiones más pensadas del mundo filosófico, a Sofía, la protagonista de su libro anteriormente mencionada, *El mundo de Sofía*; llevadas al mundo artístico, el artista, siempre tendrá una fuente de información donde podrá sacar de ella las referencias necesarias para la construcción de ideas para llevarlas finalmente a realizar la obra definitiva. Sí que es cierto que muchas de las artistas no necesitan ningún apoyo “visual” para la creación de alguna obra, sin embargo, las ideas que le surgen provienen de unas que están ya impuestas.

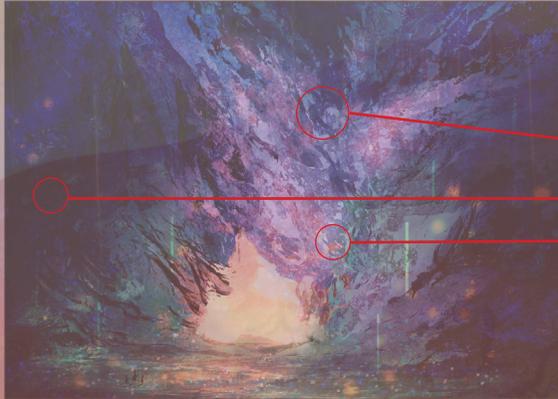
Tras haber realizado varios bocetos, finalmente éstas serían los bocetos definitivos, siempre atendiendo eso sí, a las características que se han escogido en cada una de las épocas estudiadas.



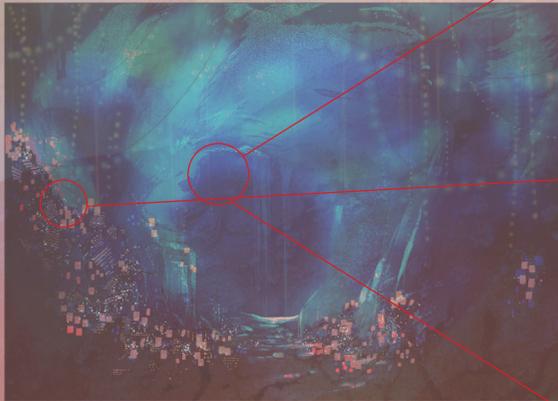




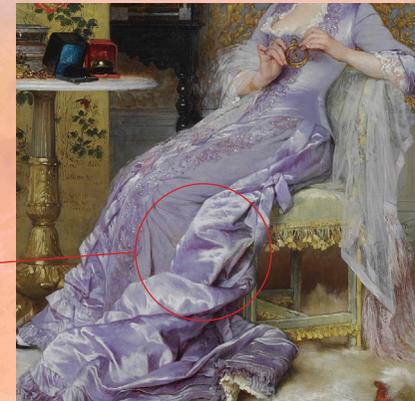


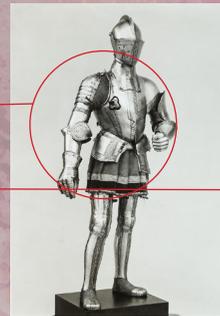
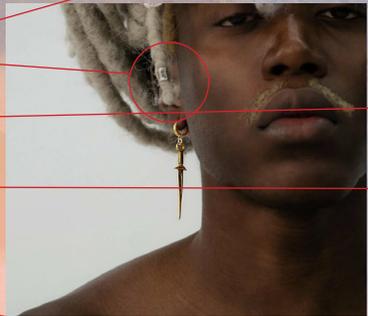
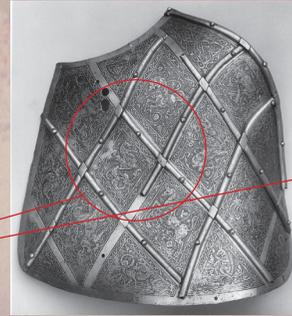
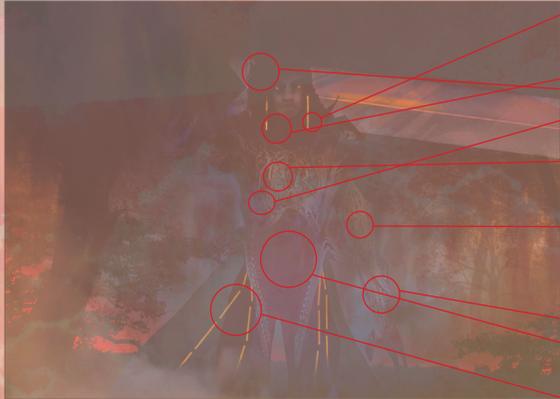


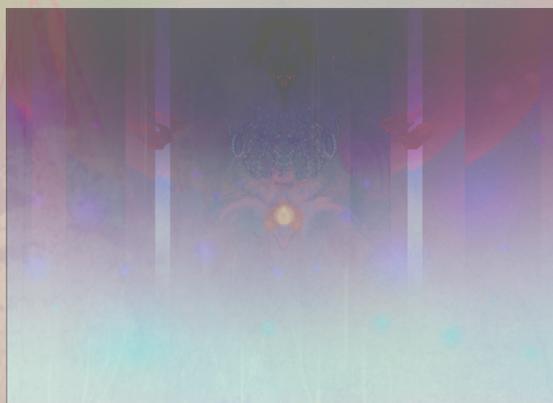












Éstas fueron hechas por las herramientas que el propio programa de Adobe Photoshop (PS) ofrece, como por ejemplo, los pinceles predeterminados del programa, y el lazo para realizar las estructuras básicas.



7 . T e m p o r a l i z a c i ó n

Febrero							Marzo						
1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14	8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21	15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28	22	23	24	25	26	27	28
1	2	3	4	5	6	7	29	30	31	1	2	3	4
Abril							Mayo						
29	30	31	1	2	3	4	26	27	28	29	30	1	2
5	6	7	8	9	10	11	3	4	5	6	7	8	9
12	13	14	15	16	17	18	10	11	12	13	14	15	16
19	20	21	22	23	24	25	17	18	19	20	21	22	23
26	27	28	29	30	1	2	24	25	26	27	28	29	30
3	4	5	6	7	8	9	31	1	2	3	4	5	6
Junio							Julio						
31	1	2	3	4	5	6	28	29	30	1	2	3	4
7	8	9	10	11	12	13	5	6	7	8	9	10	11
14	15	16	17	18	19	20	12	13	14	15	16	17	18
21	22	23	24	25	26	27	19	20	21	22	23	24	25
28	29	30	1	2	3	4	26	27	28	29	30	31	1
5	6	7	8	9	10	11	2	3	4	5	6	7	8
Agosto							Septiembre						
26	27	28	29	30	31	1	30	31	1	2	3	4	5
2	3	4	5	6	7	8	6	7	8	9	10	11	12
9	10	11	12	13	14	15	13	14	15	16	17	18	19
16	17	18	19	20	21	22	20	21	22	23	24	25	26
23	24	25	26	27	28	29	27	28	29	30	1	2	3
30	31	1	2	3	4	5	4	5	6	7	8	9	10

- Documentación previa 
- Tutorías online 
- Investigación 
- Recopilación de datos : Bibliografía 
- Imágenes 
- Bocetos 
- Ilustraciones definitivas 
- Maquetación de la memoria 
- Entrega de borradores 
- Corrección de borradores 
- Entrega Trabajo fin de Grado TFG 
- Defensa del Trabajo Fin de Grado 



8 . C o n c l u s i o n e s

El proyecto *A través de las sombras*, es el resultado de una investigación a nivel teórico como práctico en el ámbito del campo del dibujo y en este caso en el dibujo digital a través de una historia concreta. En el propio proceso de la investigación, se ha ido cumpliendo con los objetivos pautados, por lo que considero que el estudio queda enmarcado dentro de una investigación propia como consecuencia de un crecimiento conceptual y artístico.

El progreso de cada uno de los apartados que se han presentado en el trabajo ha tenido una producción significativa, ya que, la dificultad de la búsqueda de materiales y la redacción del propio proyecto, junto al trabajo práctico, han sido factores claves para la realización definitiva del estudio.

Para la realización del presente trabajo, ha sido necesario realizar un breve análisis sobre:

- Las diferentes épocas históricas: la Antigua Grecia, la época Moderna, la Contemporánea, y el Medioevo, realizando una mayor incidencia en esta última.

- Análisis y gestión de los elementos destacables de cada una de las épocas estudiadas como por ejemplo las características importantes en campos artísticos como la pintura y la escultura, y la arquitectura en la época helenística, contemporánea y moderna.

- El Medioevo como principal referencia histórica en relación con la ambientación general con elementos como el oscurantismo, el ocultismo, y el culto a las divinidades, son un claro ejemplo de ello.

- La composición y estudio de escenarios.

La investigación teórica ha supuesto un repaso de la gran dificultad que supone reunir y conjugar todas esas piezas claves que conforman el proyecto final. Mediante esta documentación también se ha reforzado el conocimiento de los límites y los campos que un artista conceptual debería abarcar en el mundo de la ilustración digital, el cual se aplicaría más tarde en la parte práctica.

El estudio de las técnicas haciendo uso de las referencias artísticas de los autores que se han mencionado, también fueron de vital importancia, ya que ayudaron a recrear este mundo a través de pinceladas de las que creía que no podría lograr.

En relación con la parte práctica, no fue sencillo pues, a pesar de la elección definitiva de los elementos que conformarían las ilustraciones finales, había ocasiones en las que se veía necesario un selectivo más drástico, para poder abordar y argumentar parte de ellas e introducir las en cada uno de los dibujos, que abarcaba un tiempo que no era necesario.

La constante representación de las ideas, han ayudado en gradiente a mejorar el dominio de la técnica digital, y de los conocimientos en estos campos históricos.

En conclusión, considero que todas las ilustraciones que se han realizado, han sido capaces de plantear y resolver una propuesta plástica por medio de un relato, acogidas dentro de una respuesta personal y creativa. Pienso que a la vez, han salido a la luz capacidades de las cuáles creía que no poseería, sin embargo, la investigación y estudio llevado a término de las referencias tanto históricas como artísticas, han ayudado a crear este mundo mágico de CÉL' AÈr, un mundo donde las sombras reinan sin ofrecer resistencia en el corazón de un hombre cegado por la tristeza.

9 . B i b l i o g r a f í a

- Bartra, Roger. *El Duelo De Los ángeles: Locura Sublime, Tedio Y Melancolía En El Pensamiento Moderno*. 1ª ed. Valencia: Pre-Textos, 2004. Print. Ensayo; 689.
- Brines, Francisco. *Palabras a La Oscuridad*. Madrid: Ínsula, 1966. Print.
- Buero Vallejo, Antonio. *En La Ardiente Oscuridad*. 7th ed. Madrid: Escelicer, 1970. Print. Teatro; 3.
- Ediciones Rueda. *Grandes civilizaciones: Grecia: cuna de fundaciones y pensamiento*. Ediciones Thema equipo Editorial, 2002.
- Ediciones Rueda. *Roma: En el origen Occidente*. Ediciones Thema equipo Editorial, El País. Historia de Arte: El Gótico. Ediciones Salvat, 2005, vol 7.
- El País. *Historia de Arte: Grecia*. Ediciones Salvat, 2005, vol 4.
- El País. *Historia de Arte: Roma: Arte paleocristiano y bizantino*. Ediciones Salvat, 2005, vol 5.
- Fumagalli Beonio Brocchieri, MariaTeresa., and Méndez, Juan Antonio. *La Estética Medieval*. Madrid: Machado Grupo De Distribución, 2012. Print. La Balsa De La Medusa. Serie: Léxico De Estética; 188.
- Gaarder, Jostein. *El mundo de Sofía*. Ediciones Siruela, 2010. Print. Litografía Rosés.
- García Garrido, Manuel Jesús. *Derecho privado romano: Acciones, casos, instituciones*. Ediciones Dykinson, 1995. Print. Jacaryan.
- Lynch, David, McKenna, Kristine, Echevarría, Aurora, and Murillo, Luis. *Espacio Para Soñar*. 1ª ed. Barcelona]: Reservoir, 2018. Print.
- Montero, Santiago (, and García Cardiel, Jorge. *Los Dioses Y El Problema Del Mal En El Mundo Antiguo*. Sevilla: Universidad De Sevilla, 2016. Print. Spal Monografías; 22.
- Narbona Vizcaíno, Rafael. *La Ciudad Y La Fiesta: Cultura De La Representación En La Socieda Medieval (Siglos XIII-XV)*. Madrid: Síntesis, 2017. Print. Temas De Historia Medieval; 5.
- Navarro, Antonio José. *El Giallo Italiano: La Oscuridad Y La Sangre*. Madrid: Nuer Ediciones, 2001. Print.
- OLivares Merino, Eugenio M. *Del Amor, Los Caballeros Y Las Damas : Hacia Una Caracterización De La Cortaysye En Sir Gawain and the Green Knight*. Jaén: Universidad De Jaén, 1998. Print. Alonso De Bonilla.
- Paredes Núñez, Juan. *De Lo Humano Y Lo Divino En La Literatura Medieval: Santos, ángeles Y Demonios*. Granada: Editorial Universidad De Granada, 2012. Print.
- Pérez Quintana, Antonio. *Razones Medievales: Poder Y Cultura*. 1ª. ed. Barcelona: Laertes, 2010. Print. Logoi; 100/3.

- Piñol Lloret, Marta. *Monstruos Y Monstruosidades: Del Imaginario Fantástico Medieval a Los X-Men*. Barcelona [etc.]: Sans Soleil, 2015. Print. Pigmalión; 21.
- Ramírez Guedes, Juan. *Ciudad, Paisaje E Imaginación: Proyectos Arquitectónicos - Proyecto Fin De Carrera Del LP\_AEC*. Las Palmas De Gran Canaria: DEGPA. Escuela De Arquitectura. Universidad De Las Palmas De Gran Canaria, 2016. Print.
- Rodríguez Llera, Ramón. *Paisajes Arquitectónicos: Lo Regular Como Norma: Lo Irregular Como Sistema*. Valladolid: Universidad De Valladolid, 2009. Print. Arquitectura Y Urbanismo; 69.
- Vallejo Naranjo, Carmen., and Universidad De Sevilla. Secretariado De Publicaciones. *La Caballería En El Arte De La Baja Edad Media*. Sevilla: Universidad De Sevilla, Secretariado De Publicaciones, 2013. Print. Historia Y Geografía; 204.
- Vera Aranda, Ángel Luis. *Breve Historia De Las Ciudades Del Mundo Medieval*. Madrid: Nowtilus, 2011. Print. Breve Historia.
- Vondra, Sylvain. *Le Costume Militaire Médiéval: Les Chevaliers Catalans Du XIIIe Au Début Du XVe Siècle : étude Archéologique*. Carbonne [Haute-Garonne]: Editions Loubatières, 2015. Print.
- Wittmann, Kevin R. *Las Islas Del Fin Del Mundo: Representación De Las Afortunadas En Los Mapas Del Occidente Medieval*. Lleida: La Laguna: Edicions Universitat De Lleida; Universidad De La Laguna, 2016. Print. Espai/Temps; 70.2002.

1 0 . W e b g r a f í a

- “Dragón”. Autor: Wikipedia: La enciclopedia libre. De: Wikipedia: La enciclopedia libre. Para: Concepto.de. Disponible en: <https://es.wikipedia.org/wiki/Dragón>. Última edición: 10 de julio 2021. Consultado: 20 mayo de 2021.
- “Edad Media”. Autor: Recuperado de enciclopedia de Historia. De: Recuperado de enciclopedia de Historia. Para: Concepto.de. Disponible en: <https://enciclopediadehistoria.com/edad-media/>. Consultado: 21 mayo de 2021.
- “Arte medieval”. Autor: Wikipedia: La enciclopedia libre. De: Wikipedia: La enciclopedia libre. Para: Concepto.de. Disponible en: [https://es.wikipedia.org/wiki/Arte\\_medieval#:~:text=El%20arte%20medieval%20se%20expresó,artes%20y%20oficios%20no%20incluidos](https://es.wikipedia.org/wiki/Arte_medieval#:~:text=El%20arte%20medieval%20se%20expresó,artes%20y%20oficios%20no%20incluidos). Última edición: 2 de julio 2021. Consultado: 25 mayo de 2021.
- “Cruzadas”. Autor: Wikipedia: La enciclopedia libre. De: Wikipedia: La enciclopedia libre. Para: Concepto.de. Disponible en: <https://es.wikipedia.org/wiki/Cruzadas>. Última edición: 25 de junio 2021. Consultado: 27 mayo de 2021.
- “Años oscuros”. Autor: Wikipedia: La enciclopedia libre. De: Wikipedia: La enciclopedia libre. Para: Concepto.de. Disponible en: [https://es.wikipedia.org/wiki/Años\\_oscuros](https://es.wikipedia.org/wiki/Años_oscuros). Última edición: 21 de mayo 2021. Consultado: 10 junio de 2021.
- “Edad Moderna”. Autor: Wikipedia: La enciclopedia libre. De: Wikipedia: La enciclopedia libre. Para: Concepto.de. Disponible en: [https://es.wikipedia.org/wiki/Edad\\_Moderna](https://es.wikipedia.org/wiki/Edad_Moderna). Última edición: 1 de julio 2021. Consultado: 10 junio de 2021.
- “Edad Moderna”. Autor: Etecé. De: Wikipedia: La enciclopedia libre. Para: Concepto.de. Disponible en: <https://www.caracteristicas.co/edad-moderna/>. Consultado: 11 junio de 2021.
- “Romanticismo”. Autor: María Estela Raffino. De: Argentina. Para: Concepto.de. Disponible en: <https://concepto.de/romanticismo/>. Última edición: 30 de abril de 2021. Consultado: 15 de junio de 2021.
- “Edad Media”. Autor: María Estela Raffino. De: Argentina. Para: Concepto.de. Disponible en: <https://concepto.de/edad-media/>. Última edición: 29 de julio de 2020. Consultado: 15 de junio de 2021.
- “Arquitectura en la Antigua Grecia”. Autor: Wikipedia: La enciclopedia libre. De: Wikipedia: La enciclopedia libre. Para: Concepto.de. Disponible en: [https://es.wikipedia.org/wiki/Arquitectura\\_en\\_la\\_Antigua\\_Grecia](https://es.wikipedia.org/wiki/Arquitectura_en_la_Antigua_Grecia). Última edición: 7 de junio 2021. Consultado: 21 junio de 2021.
- “Renacimiento”. Autor: Wikipedia: La enciclopedia libre. De: Wikipedia: La enciclopedia libre. Para: Concepto.de. Disponible en: <https://es.wikipedia.org/wiki/Renacimiento>. Última edición: 30 de junio 2021. Consultado: 25 junio de 2021.
- “Weltschmerz”. Autor: Wikipedia: La enciclopedia libre. De: Wikipedia: La enciclopedia libre. Para: Concepto.de. Disponible en: <https://es.wikipedia.org/wiki/Weltschmerz>. Última edición: 13 de julio 2021. Consultado: 30 junio de 2021.

- “Arte medieval”. Autor: Wikipedia: La enciclopedia libre. De: Wikipedia: La enciclopedia libre. Para: Concepto.de. Disponible en: [https://es.wikipedia.org/wiki/Arte\\_medieval](https://es.wikipedia.org/wiki/Arte_medieval). Última edición: 2 de julio 2021. Consultado: 2 julio de 2021.
- “Características de la edad moderna – Resumen para estudiar”. Autor: Juana Moreno. De: Wikipedia: La enciclopedia libre. Para: Concepto.de. Disponible en: <https://www.unprofesor.com/ciencias-sociales/caracteristicas-de-la-edad-moderna-resumen-para-estudiar-1910.html>. Última edición: 26 de junio 2019. Consultado: 5 julio de 2021.
- “Memento Mori”. Autor: Revista adios. De: Revista adios cultural. Para: Concepto.de. Disponible en: <http://www.revistaadios.es/ampliacion/17/Memento-Mori.html>. Consultado: 8 julio de 2021.
- “Edad Contemporánea”. Autor: Enciclopedia de Historia. De: Enciclopedia de Historia. Para: Concepto.de. Disponible en: <https://enciclopediadehistoria.com/edad-contemporanea/>. Consultado: 9 julio de 2021.
- “Vanitas”. Autor: Wikipedia: La enciclopedia libre. De: Wikipedia: La enciclopedia libre. Para: Concepto.de. Disponible en: <https://es.wikipedia.org/wiki/Vanitas>. Última edición: 13 de abril 2021. Consultado: 10 julio de 2021.
- “Ilustración”. Autor: Wikipedia: La enciclopedia libre. De: Wikipedia: La enciclopedia libre. Para: Concepto.de. Disponible en: <https://es.wikipedia.org/wiki/Ilustración>. Última edición: 3 de julio 2021. Consultado: 10 julio de 2021.
- “Giotto”. Autor: Wikipedia: La enciclopedia libre. De: Wikipedia: La enciclopedia libre. Para: Concepto.de. Disponible en: <https://es.wikipedia.org/wiki/Giotto>. Última edición: 5 de julio 2021. Consultado: 19 julio de 2021.



**11. L i s t a d o d e i m á g e n e s**

- Fig.1, Wikipedia. 2016. *Mapa que muestra el mundo griego durante las Guerras Médicas (500-479 a.C.)*. Imagen. Recuperado: [https://es.wikipedia.org/wiki/Primera\\_guerra\\_médica](https://es.wikipedia.org/wiki/Primera_guerra_médica)
- Fig 2., Jara Herrero. J. 2021. *La batalla de las Termópilas ha sido erróneamente elevada a sacrificio de un puñado de espartanos de elevados ideales*. Imagen. Recuperado: <https://www.larazon.es/cultura/20210620/n2r75ry3ebfxpnig4j2wjwf3gq.html>
- Fig 3., Mari, J. 2021. *El origen de las guerras médicas. Los jonios encienden el Egeo*. Imagen. Recuperado: <https://caminandoporlahistoria.com/origen-de-las-guerras-medicas/>
- Fig 4., Wikipedia.2009. *Órdenes clásicos*. Imagen. Recuperado: [https://es.wikipedia.org/wiki/Órdenes\\_clásicos](https://es.wikipedia.org/wiki/Órdenes_clásicos)
- Fig 5., .Montejo, L. 2020. *Mégaron A y B y templo C o de Apolo en en Santuario de Thermon* Imagen. Recuperado: <https://www.hojasdeacanto.com/post/los-origenes-de-la-arquitectura-griega-el-santuario-de-apolo-en-thermon>
- Fig 6., Benaverte Arte. 2010. *Kleos y Bitón*. Escultura. Recuperado: <http://benavertearte.blogspot.com/2010/12/las-estatuas-de-kleobis-y-biton-son-de.html>
- Fig 7., Wikipedia. 2006. *Xóana* . Escultura. Recuperado: <https://es.wikipedia.org/wiki/Xoanon>
- Fig 8., Wikipedia. 2007. *Allegory of Good Govt. Ambrogio Lorenzetti*. Pintura. Recuperado: [https://es.m.wikipedia.org/wiki/Archivo:Ambrogio\\_Lorenzetti\\_Allegory\\_of\\_Good\\_Govt.jpg](https://es.m.wikipedia.org/wiki/Archivo:Ambrogio_Lorenzetti_Allegory_of_Good_Govt.jpg)
- Fig 9., ResearchGate.2015. Pintura. *Cacciata dei Diavoli da Arezzo, Giotto Di Bondone, Assisi, Basilica Superiore, 1295-1299*. Recuperado: [https://www.researchgate.net/figure/Cacciata-dei-Diavoli-da-Arezzo-Giotto-Di-Bondone-Assisi-Basilica-Superiore-1295-1299\\_fig3\\_289249958](https://www.researchgate.net/figure/Cacciata-dei-Diavoli-da-Arezzo-Giotto-Di-Bondone-Assisi-Basilica-Superiore-1295-1299_fig3_289249958)
- Fig 10., Frederick, G. 2021. *Haven - Styljor* .Ilustración gráfica. Recuperado: <https://www.artstation.com/artwork/q9nzd>
- Fig 11., Tanuishkina, O. 2021. *Sky Workwshop*. Ilustración gráfica. Recuperado: <https://www.artstation.com/artwork/GaW2oN>
- Fig 12., De Elizalde, P. 2020. *Deep Bhutan*. Ilustración digital. Recuperado: <https://www.artstation.com/artwork/YervDb>
- Fig 13., Van de Steeg, R. 2017. *The High Mountains*. Ilustración digital. Recuperado:<https://www.artstation.com/artwork/YWBKY>
- Fig 14., Jokenin, J. 2016. *Castle*. Ilustración digital. Recuperado: <https://www.artstation.com/artwork/YaGWK>
- Fig 15., Wang, B. *The Art Of Animation*. Ilustración. Recuperado: <https://www.pinterest.es/pin/454722893627609299/>
- Fig 16., Van de Steeg, R. 2018. *Matte Paint Practise*. Ilustración digital. Recuperado: <https://www.artstation.com/artwork/Xomq0>
- Fig 17., Page, W. 2014. *Ark Desert 2014*. Ilustración digital. Recuperado: <https://www.artstation.com/artwork/0n2ePG>

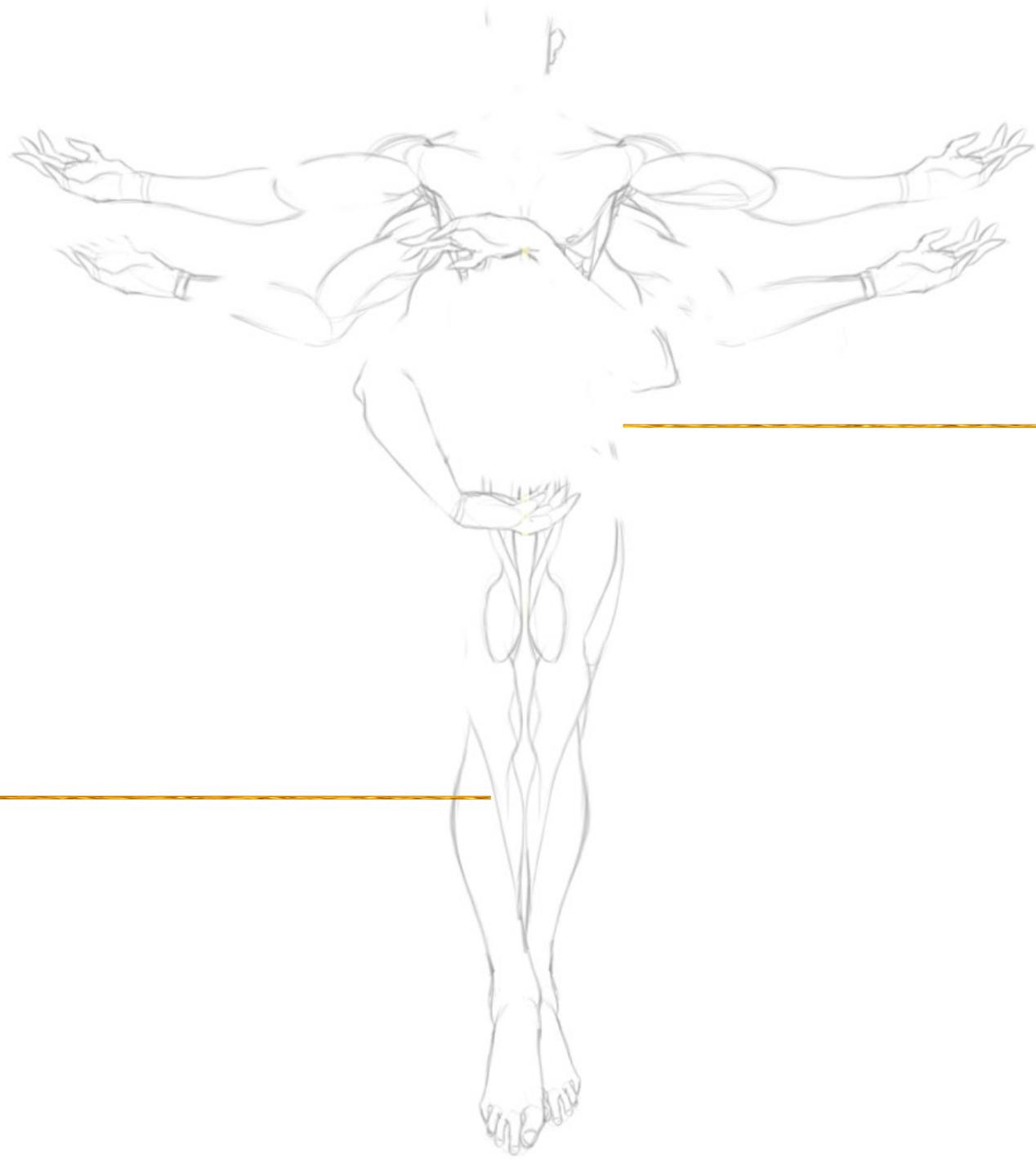
- Fig. 18, Stefaniak, P. 2021. *Northwatch, Mountain Keep*. Ilustración digital. Recuperado: <https://www.artstation.com/artwork/On2W94>
- Fig 19., Van de Steeg, R. 2019. *The Cattedrivers*. Ilustración digital. Recuperado: <https://www.artstation.com/artwork/w2P9Y>
- Fig 20., Van de Steeg, R. 2021. *Pilar*. Ilustración digital. Recuperado: <https://www.artstation.com/artwork/8eaZIG>
- Fig 21., Van de Steeg, R. 2021. *Lighting experiments*. Ilustración digital. Recuperado: <https://www.artstation.com/artwork/8eaZIG>
- Fig 22., Bao, W. 2021. *Xin-8*. Ilustración digital. Recuperado: <https://www.artstation.com/artwork/NxkJaq>
- Fig 23., Vasnev, S. 2017. *Castle in rocks*. Ilustración digital. Recuperado: <https://www.artstation.com/artwork/zwKW6>
- Fig 24., Demidov, S. 2021. *Tir*. Ilustración digital. Recuperado: <https://www.artstation.com/artwork/lxWPve>
- Fig 25., Sparth. 2016. *Blue Castle*. Ilustración digital. Recuperado: <https://www.artstation.com/artwork/EO5OA>
- Fig 26., Chung, S. 2019. *Castle*. Ilustración digital. Recuperado: <https://www.artstation.com/artwork/k4QPe6>
- Fig 27-32., Mohrbacher, P. 2015-2021. *Muriel, Angel Of Cancer; Angel Of Aries, 29; Kokabiel, Angel Of The Stars; Sahaquiel, Angel Of The Sky; Simikiel, Swor of Absolution; Cambiel, Angel Of Aquarius*. Ilustración. Recuperado : <https://www.artstation.com/bugmeyer>
- Img. 1-59, Cabrera M.,D.J. 2018-2019. *Sin Título; Thumbnails; Cometas en el cielo*. Fotografía. Reucperado : Trabajos de la asignatura de Creación Artística IIIy Dibujo II del Grado de Bellas Artes en la Universidad de La Laguna.

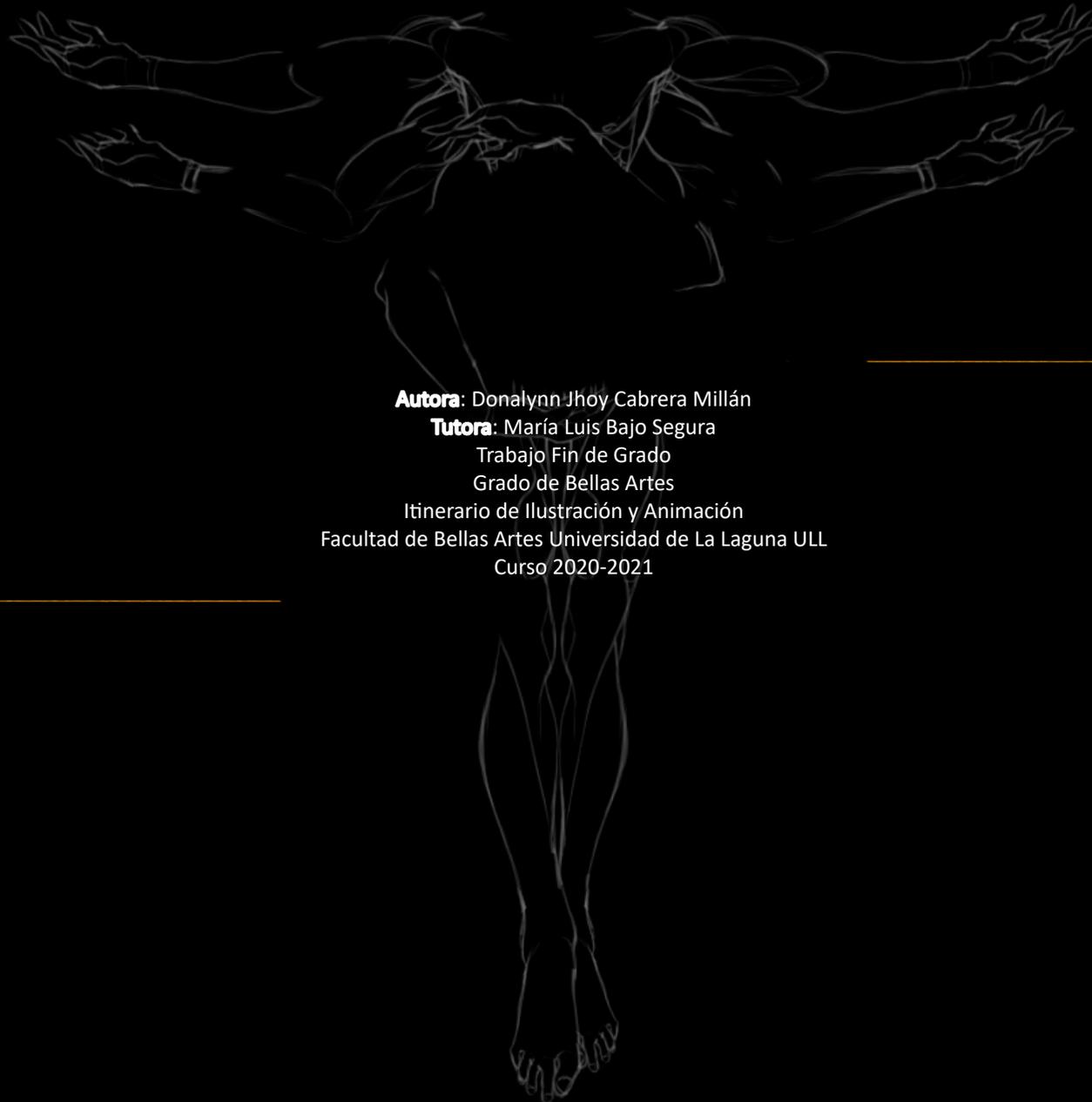


**12. ANEXO TFG: *A través de las sombras***









---

**Autora:** Donalynn Jhoy Cabrera Millán

**Tutora:** María Luis Bajo Segura

Trabajo Fin de Grado

Grado de Bellas Artes

Itinerario de Ilustración y Animación

Facultad de Bellas Artes Universidad de La Laguna ULL

Curso 2020-2021

---



***A través de las sombras***, es un proyecto enclavado dentro de un marco creativo que plantea a través de diversas ilustraciones imaginarias un relato concreto, donde diferentes estilos artísticos y épocas no sincrónicas se van a dar cita, incidiendo en el Medievo como enclave central del estudio y como unificación de criterios en la resolución de la obra. El desarrollo de técnicas y herramientas digitales, se sitúan prioritariamente en la narración visual de este trabajo. El proyecto pretende ser en definitiva un ejercicio de análisis y práctica en todo lo referente al *concept art*.

---

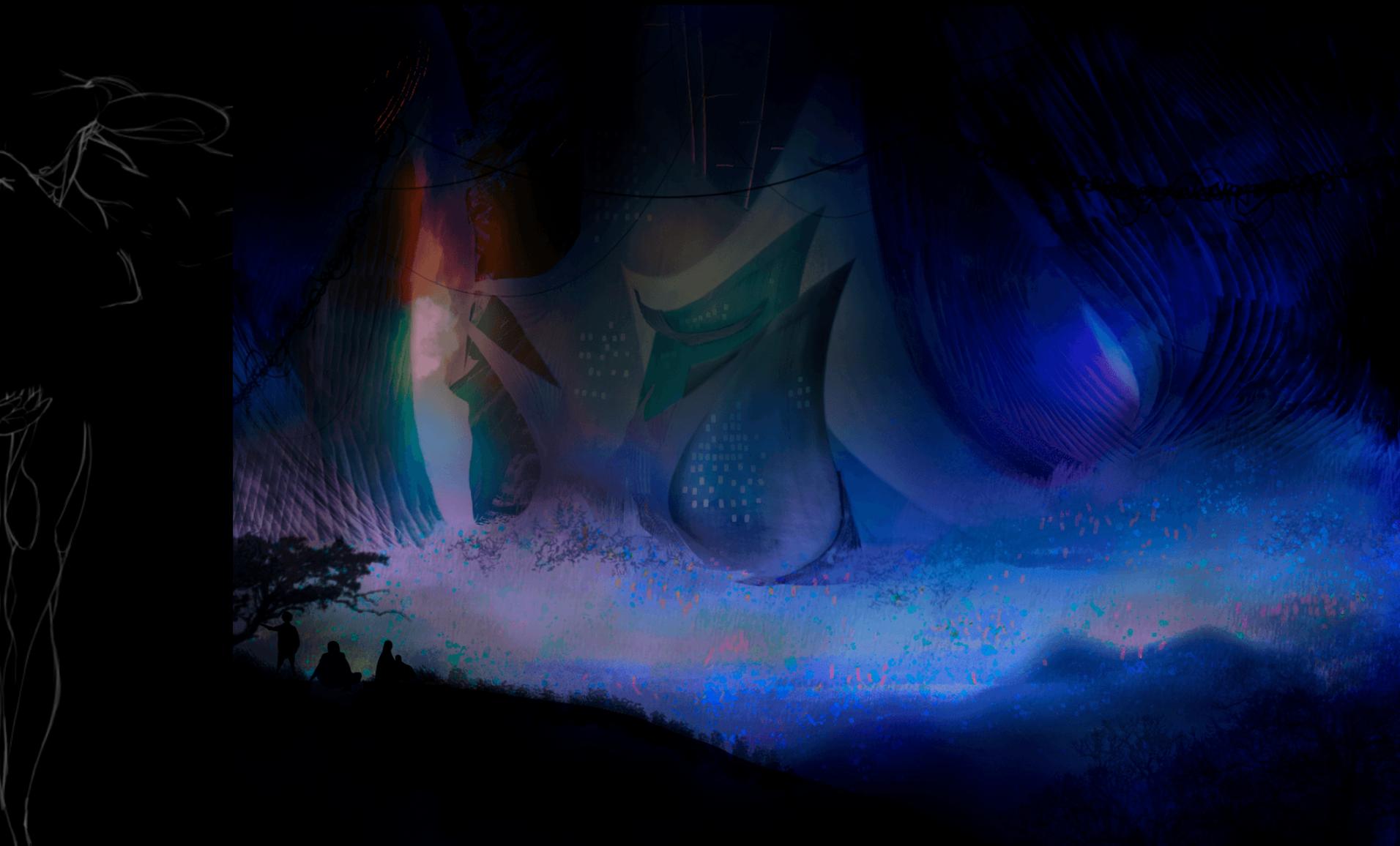
***Through darkness***, is a project set within a creative framework that raises through various imaginary illustrations a specific story, where different artistic styles and non-synchronous periods are going to meet, focusing on the Middle Ages as the central enclave of the study and as a unification of criteria in the resolution of the work. The development of techniques and digital tools are placed primarily in the visual narration of this work. The project aims to be ultimately an exercise of analysis and practice in everything related to concept art.

---



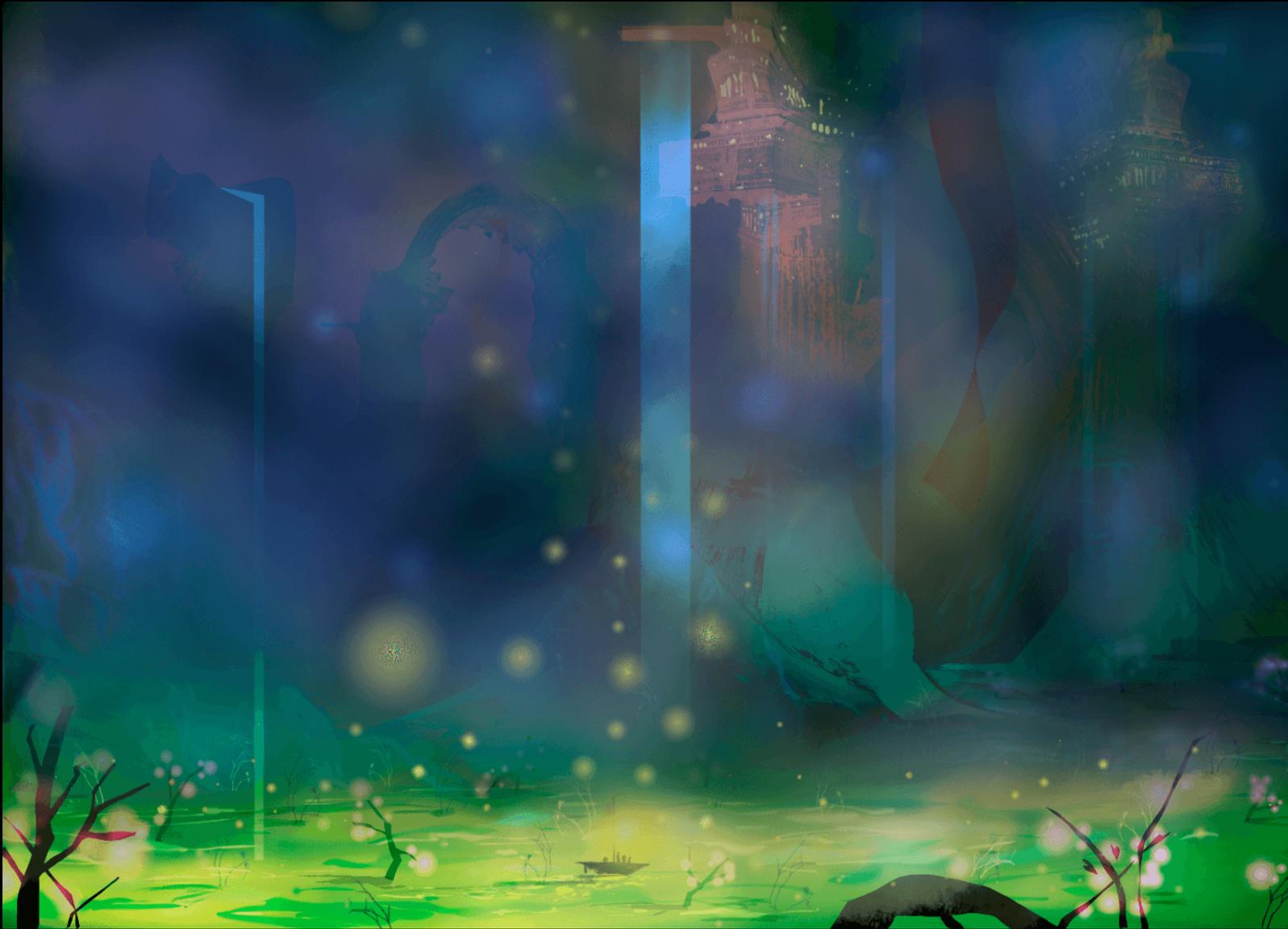
- Reino Huëi' Lar tras la caída del mundo de las sombras lideradas por Cal' Deôr, el Señor de las sombras -





- Un Reino Huéi'Lar del pasado -

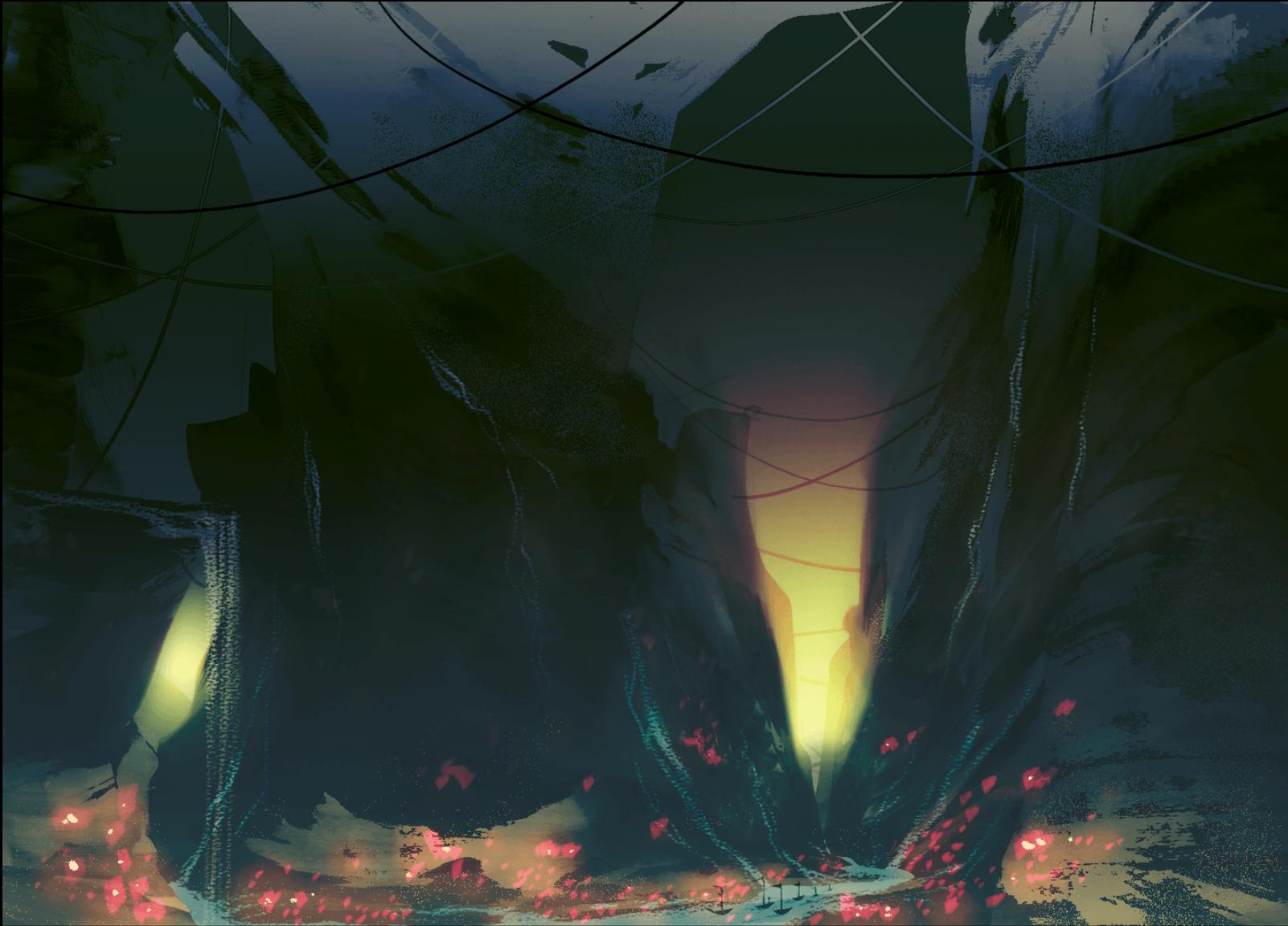
---



- El Reino Huëi'Lar tras el alzamiento del mundo de las sombras -

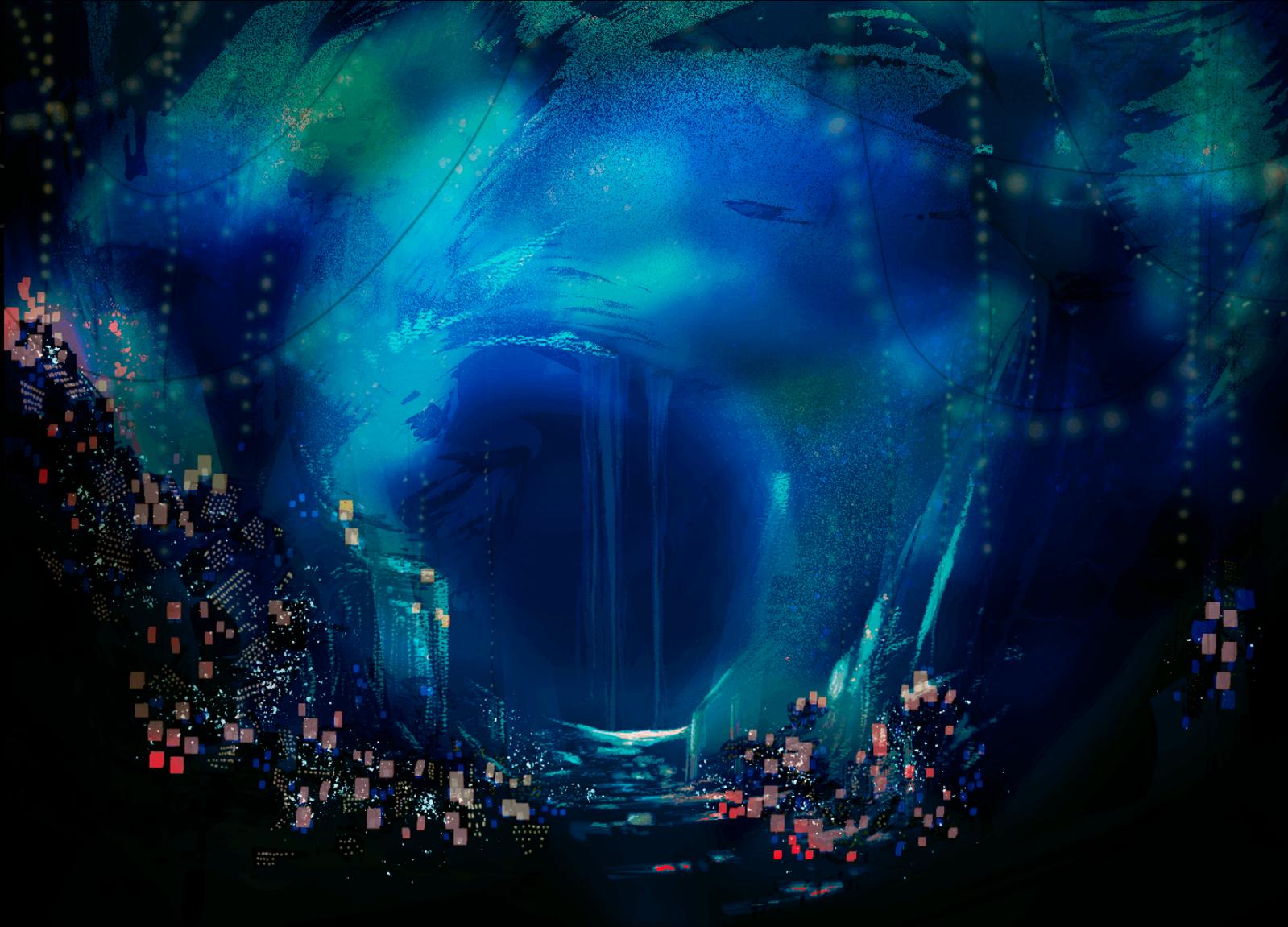


- Reino de las Memorias Pasadas -



- Reino Gemelo del Conocimiento -

---



- Reino Gemelo del Alma -

---



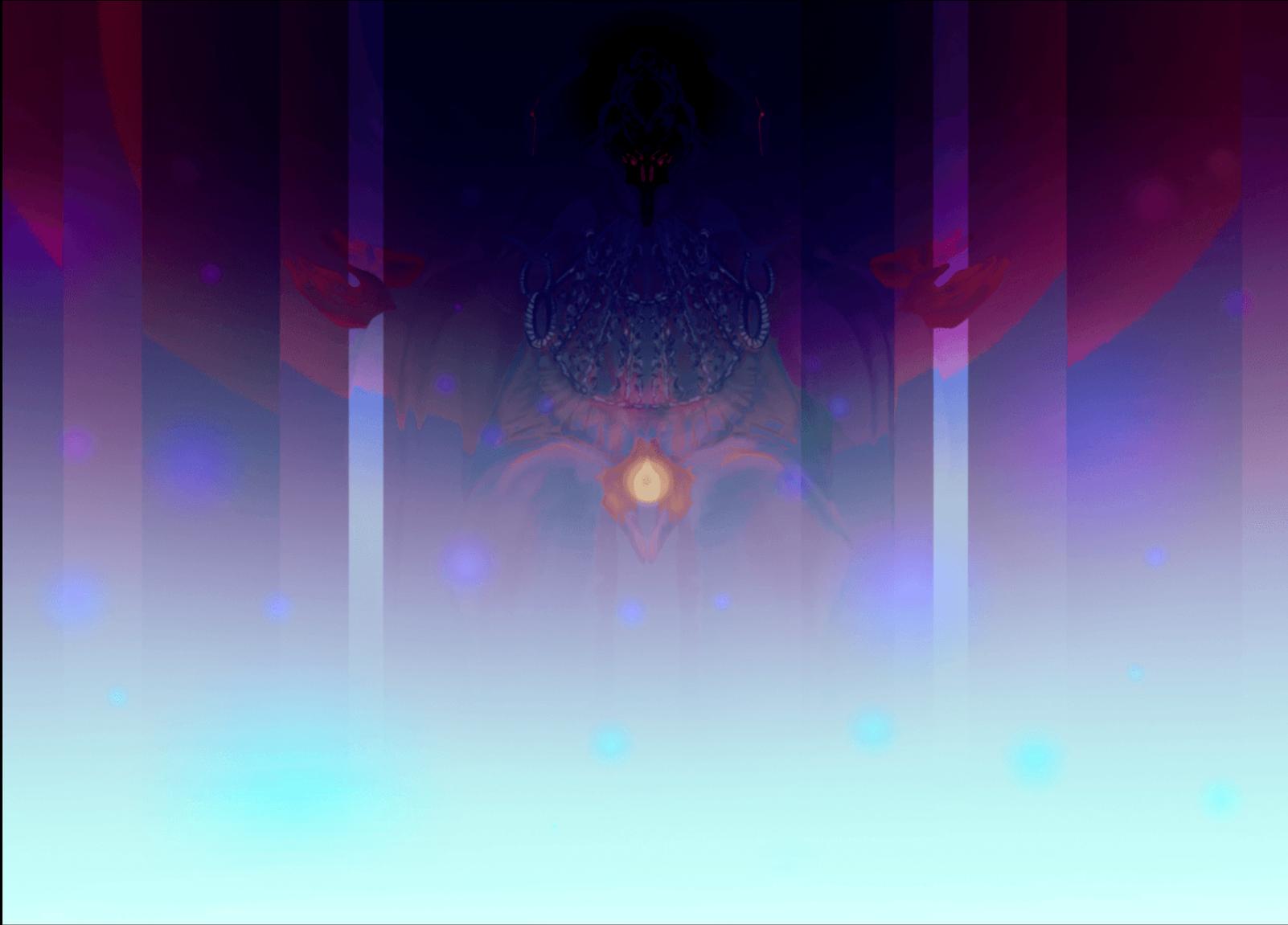
- El Gran Bosque Oscuro -

---

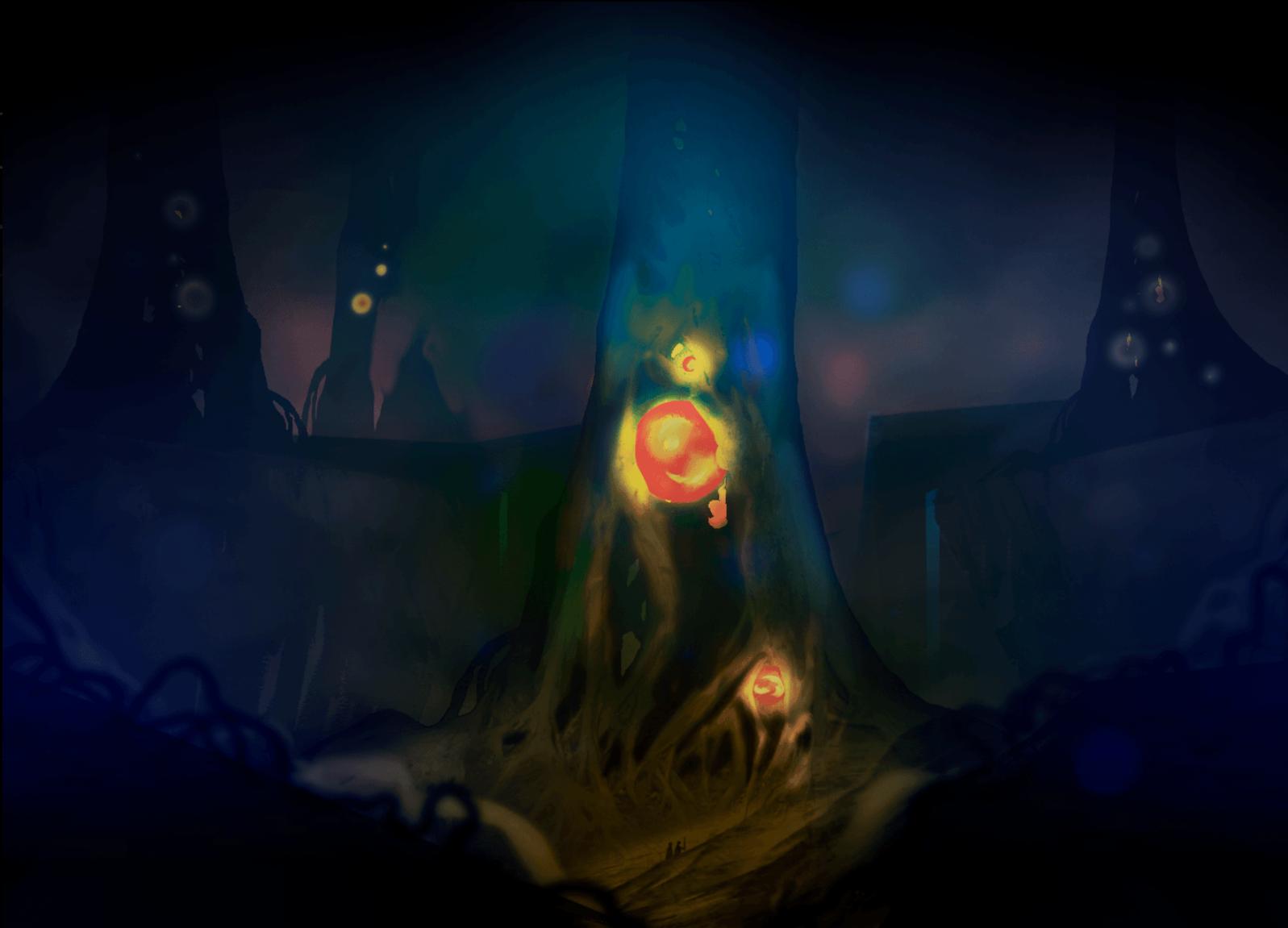


- Yaó'Hwel en la Iglesia Sagrada -

---



- Ámbe'Úrh, Espíritu del Alma y Vráhe'Lhö, Espíritu del Conocimiento -



- Sumhir'Ál, Espíritu del presente - Espíritu de la vida -

---



- Mirí Eíá, espíritu de las memorias pasadas - Espíritu de la memoria -



- Vestimenta de los caballeros y de la realeza -



- Yaó'Hwel antes de convertirse en el rey de las sombras, Cal'Deôr -



- Desierto de los Shül -







