

**UNIVERSIDAD DE CIENCIAS
Y ARTES DE CHIAPAS
FACULTAD DE ARTES
LICENCIATURA EN ARTES VISUALES**

Elaboración de Textos

**Melancolía y Fantasía como
escape de la realidad.
Creación de piezas escultóricas
fusionando dos conceptos**

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADO EN ARTES VISUALES

PRESENTA

RAFAEL DE JESÚS SALINAS ÁVILA

ASESORA

Lic. Lina Erandi Campos Castillo





UNIVERSIDAD DE CIENCIAS Y ARTES DE CHIAPAS

SECRETARÍA GENERAL

DIRECCIÓN DE SERVICIOS ESCOLARES

DEPARTAMENTO DE CERTIFICACIÓN ESCOLAR

AUTORIZACIÓN DE IMPRESIÓN

Tuxtla Gutiérrez, Chiapas
10 de enero de 2025

C. RAFAEL DE JESÚS SALINAS ÁVILA

Pasante del Programa Educativo de: LICENCIATURA EN ARTES VISUALES

Realizado el análisis y revisión correspondiente a su trabajo recepcional denominado:

Melancolía y Fantasía como escape de la realidad.

Creación de piezas escultóricas fusionando dos conceptos

En la modalidad de: Elaboración de Textos

Nos permitimos hacer de su conocimiento que esta Comisión Revisora considera que dicho documento reúne los requisitos y méritos necesarios para que proceda a la impresión correspondiente, y de esta manera se encuentre en condiciones de proceder con el trámite que le permita sustentar su Examen Profesional.

ATENTAMENTE

Revisores

Firmas:

Dr. Jorge Champo Martínez

Lic. Ezechiel Hascoet Tual

Lic. Lina Erandi Campos Castillo

c. c. p. Expediente

Tuxtla Gutiérrez, Chiapas

Enero 2025

Resumen

En este documento se exploran dos elementos que se contraponen: la fantasía y la melancolía, tomando, por un lado, el sentimiento y, por el otro, la técnica visual.

Para ello se llevaron a cabo investigaciones que desglosan parte de su historia, elementos y estrategias técnicas que las componen, y cómo estas se relacionan entre sí, desde una perspectiva personal y antropológica.

Con la finalidad de tener un método creativo reproducible, se realizó una hipótesis, basada en las narrativas literarias, encauzada en la fantasía y las Artes Visuales. Posterior a eso, se crearon esculturas como medio para tangibilidad del proyecto de creación, utilizando la arcilla y los conceptos que se indagaron en la investigación.

Concluyendo en la experimentación, de una exteriorización desde la perspectiva del artista.

Agradecimientos

A mis asesores que, sin su guía, yo no podría haber llevado a cabo este trabajo.

A mi maestro de taller por su dedicación en compartir su experiencia y por ayudarme a encontrar los elementos auténticos en mi producción.

A mi pareja por su apoyo incondicional durante todo el proceso.

Contenido

Elaboración de Textos	1
Resumen	3
Agradecimientos	4
Introducción	6
Capítulo I: La melancolía	8
1.1 La melancolía	8
1.1.1 El placer de la Melancolía	14
1.2 La melancolía en el Arte.	18
1.3 La Fantasía	23
1.3.1 Características de la fantasía. Simbolismo	28
1.4 Juntos hacen uno	38
1.5 El escenario difuso, Narración.	44
CAPÍTULO II: Los referentes artísticos	46
Concepto	48
Técnica	56
Mi propuesta artística	59
Capítulo III: El proyecto	60
Los bocetos	61
La producción, comienzos	63
La producción, aterrizando lo aprendido	69
La exposición	78
Conclusiones	82
Bibliografía	87
Anexos	90

Introducción

La finalidad principal de este trabajo es fusionar dos conceptos, melancolía y fantasía, para la creación de una propuesta tangible dentro del marco de las Artes visuales, resignificar y dar un discurso que surge desde una exteriorización personal, hacia la socialización de lo que se va a producir.

Teniendo en cuenta que ambos son amplios en materia de los aspectos que los componen, es necesario aprender más cada uno, para esto es necesario desglosarlos y entender cada uno desde su contexto histórico, iconográfico, estético e iconológico, elegir qué elementos se usaran, en este caso uno es la emoción, el otro la fuerza que convierte eso en algo físico.

Veremos que algunos de estos aspectos funcionan y son capaces de trasladarse a nuestra visión cultural, esto porque ambos desde su concepción como palabra proviene de Europa, no obstante, tienen similitudes con nosotros, hemos sentido melancolía, hemos sentido la magia, y nuestra historia está llena de acontecimientos que se vuelven mitos.

Entonces, para que algo exista debe haber un gusto, algo que atraiga a los humanos a un estado desconectado, contemplativo y desapegado, el placer de la melancolía. Por su lado, la fantasía, tan vasta, imaginaria y que resignifica culturas perdidas por el tiempo y la modernidad, esos son algunos de los asuntos aquí expuestos.

Desde los prerrafaelistas, hasta los videojuegos de hoy en día, la fantasía continúa evolucionando, y, sin embargo, aún no es tomada en serio, aun cuando, artistas de talla internacional tienen sus bases en los cómics e historias de este género. Melancolía, incomprendida, aun a día de hoy quedan secuelas de la cuarentena global, pero antes se manifestaba con revoluciones, cambios a los que no se está preparado, como el constante avance de los días y los cambios. Por esto es el elemento que englobará esta producción.

De igual forma, es importante conocer por qué, cómo y cuándo se comenzó a crear una amalgama de ambos, ya que surgieron para contraponerse. Uno ve las cosas de la forma más cruda, el otro invita a imaginar una realidad mágica alterna.

Se plantea un método creativo, desde la narrativa, enfocado en un primer momento a la escultura, pero con la flexibilidad de poder ser trasladado a cualquier otra forma de expresión figurativa en artes visuales, *el espacio difuso*, que va intrínseco en la fantasía, gracias a la ayuda de expertos como Ricoeur, propongo una hipótesis para llevar a cabo esto.

En lo personal las cuestiones que aquí se abordan han permeado en mi vida, son importantes e influyentes en lo que he hecho hasta ahora como artista, concibo este trabajo como un resultado de una búsqueda personal, que también tiene la

intención de nutrir ambos argumentos, con nuevas piezas provenientes de mi espacio sociocultural, explorar para tener un acercamiento a mi visión de una fantasía melancólica, que este trabajo sirva como guía o como registro de un intento por crear un trabajo conceptual artístico.

Capítulo I: La melancolía

1.1 La melancolía

*¿Acaso no es melancólico saber que muy pocos lo logran?
“El hombre existe de dos maneras: según la sociedad y según la naturaleza.
Dios pone en él la pasión, la sociedad pone la acción y la naturaleza la fantasía.”
—Víctor Hugo¹.*

Es complicado explicar el significado de la palabra melancolía desde el punto sentimental humano, desde la *atrabilis* (*bilis* negra) de los griegos, tenemos datos de manifestaciones en el arte muy atrás en el romanticismo donde quizá cobró un protagonismo para varios creadores, si lo tomamos desde un lado filosófico-sentimental, podría decirse que no solo es tristeza lo que se siente con la melancolía, son un sinfín de sentimientos y emociones que se hacen presentes en ese estado, y que esto puede percibirse en muchas obras de diferentes épocas, a su vez nosotros vivimos un tiempo melancólico con una pandemia, la cual aisló de otras personas, que obligó a las personas el ya no frecuentar lugares concurridos y quedarse siempre en sus casas.

Es necesario un enfoque del arte que también trate los sentimientos y que evoque diferentes reacciones en el espectador, ya sea la reacción que originalmente se esperaba o una completamente diferente, la melancolía está en todas partes en la vida diaria en momentos que nos marcan y en la soledad de algunas personas.

Para comenzar trataré de explicar la melancolía desde mí sentir y cómo la he experimentado, usando ejemplos e interpretaciones de diferentes autores, ya que, me he sentido identificado con sus textos y a su vez narran el sentimiento de las personas de su época, permíteme preguntarte ¿Has sentido alguna vez la necesidad de caminar sin rumbo alguno?, ¿de llegar muy lejos donde no haya nada más que la naturaleza y de contemplar la belleza de lo que nos rodea?, ¿de escapar

¹ (Hugo, 1993: 5)

de los ruidos y noticias de la ciudad o los problemas de los pueblos?, o ¿la explotación de los campos?

Esta sensación de exilio, pero, contemplativo es algo que en lo personal he llegado a sentir, como narra Hölderlin (1797) en *Hyperion*, no es un aislamiento o un viaje triste en sí, quizá su acción fue motivada por la depresión y el agobio de la Grecia de esa época, pero el descubrimiento de cómo se siente acercarse a las raíces naturales del mundo, donde no existe nada más que la supervivencia del día a día, la contemplación de lo puro y el encuentro de uno mismo, a su vez deja un trago semi amargo por el hecho de alejarse de las personas importantes para nosotros, que en todo este tiempo fue un sentimiento de tristeza lo que predominó y que resuelve en la manifestación de una concepción trágica de existir, en este caso el aislamiento o la soledad es algo bueno, que bien podría confundirse con una persona depresiva.

A su vez, el sentimiento de un estado decadente con la concepción trágica de existir, que incluso puede llegar a ser adictivo, consigue mantener en uno la contemplación de su interior y preguntarse: él, ¿por qué?, de nuestro propósito o el significado que tiene cualquier acción.

Cabe recalcar que es un posicionamiento del “yo” ante “todo”, es decir, un *individualismo*, que, si es motivado por lo que nos rodea, por la empatía hacia los demás o las cosas que nos importan, esta sensación pareciera no tener fin, llegando a un agotamiento físico y mental.

En el relato de *La Metamorfosis* de Franz Kafka se narran muchos temas, entre ellos, la soledad. Esta sensación la experimenta el protagonista al darse cuenta de que ha ocupado su tiempo en preocuparse por los demás o en sus trabajos y que, aun estando rodeado de personas, en realidad se encuentra completamente solo; pues nunca se preocupó por las relaciones o los amigos. Posteriormente, al sentirse una carga y no recibir apoyo alguno de sus seres queridos pierde completamente el interés de seguir con ellos (insisto en que en este punto nunca quiso estar muerto) solo se quedó en un letargo con la necesidad de

escapar dejando de ser un estorbo para todos y seguir adelante de alguna forma, pues, aunque todo esto le provocaba un gran agobio en el fondo no se daba por vencido, cosa que su cuerpo maltratado y enfermo, no se lo permitió.

Así mismo hay muchas cosas interesantes que se pueden tomar de este relato, como lo es la frustración que genera tristeza, pues tendemos a sentir una decepción después de que vemos o intentamos algo que quizá en nuestra mente tenía grandes expectativas (en la realidad no lo fue) termina en tragedia o en decepción de uno mismo.

Ya sea que el mundo a nuestro alrededor nos decepciona, o en nuestras relaciones personales, aunque en lo personal creo, que los melancólicos, se inclinan hacia el todo, no sin antes pasar por cuestiones singulares, aquí comienza un descenso por la apreciación un tanto ansiosa del entorno.

Podría llamarse también sabiduría o pesimismo, puesto que se adelantan a algo que no ha pasado, quizá porque esa esperanza, tantas veces rota, ha creado un estado de alerta en la conciencia, donde no hace falta esperar nada de nadie. Esto, de alguna forma, ayuda a la concentración de otros ámbitos.

El sentimiento de impotencia que nos acompañó en toda la pandemia del COVID-19, fue más que solo un encierro, pues en masa se generó algo que estaba más allá de nuestras manos, obligados a permanecer encerrados cada vez más creando una histeria colectiva, escuchando noticias sin saber que tan ciertas eran, a la espera de ya volver a las actividades. Personalmente, cada vez comencé a decaer respecto a mis motivaciones, a pesar de que hacía lo que más me llenaba, sin duda alguna me repetía que esta situación dejó estragos en muchas personas. Los creadores tenían el tiempo, pero no la motivación de dar tangibilidad a sus ideas. Podría decirse que esta frustración de estar a la expectativa de buenas noticias, pero que nunca llegan a muchos, los marco quizá de forma permanente.

Fue entonces ese sentir de cierta tristeza al observar que cientos perdían la vida lo que creó el ambiente melancólico de épocas posteriores. Ejemplo de ello fue el romanticismo, un periodo asociado fuertemente a la melancolía, gran parte de

Europa se encontraba sumida en cambios, oposiciones y silenciamientos a los artistas, sin embargo, los románticos hallaron la forma de transformar esa triste realidad en obras, que relatan una época de incertidumbre en la historia, y que dejan ver al humano en su momento bajo puede despertar la creatividad, haciendo frente a penurias y sobre todo haciéndolas únicas.

Particularmente, vivir la pandemia me hizo experimentar que el arte es un gran momento para fantasear y escapar de tu realidad. Precisamente hago esta anotación porque Vaughan menciona algo muy interesante sobre el escritor Víctor Hugo, uno de los grandes exponentes del romanticismo.

Para este gran escritor dibujar era una liberación constante, y mientras intentaba alguna obra topográfica en sus días más tempranos, llegó a utilizar el medio cada vez más para expresar esa vaga e indefinible fantasía que consideraba el epítome del romanticismo. (Vaughan, 1995: 208, 275).

Primeramente, tenemos la soledad, a mi parecer una de las circunstancias más importantes y claves para entender a la melancolía, ya que como mencioné antes, la persona melancólica es un ser individualista con pensamientos recurrentes sobre el significado de la vida y la naturaleza del ser humano, muchas veces asociado con el genio escritor o artista, un poeta o un pintor por poner un ejemplo, cuando pensamos detenidamente una y otra vez el mismo tema se puede llegar a una conclusión cruda de ese pensamiento, como algunos entendidos mencionan son cualidades del genio o creador que en similitud pasan mucho tiempo solos.

Hago este ejemplo debido a que la soledad en el melancólico se vuelve una necesidad, ya sea para poder pensar detenidamente o para poder conectar consigo mismo. Buscar la inspiración suele ser muy difícil si tienes demasiadas aportaciones, por eso mismo es necesaria una desconexión, un aislamiento del mundo externo para así poder conectar con el interno. En el artículo de Florencio (2008: 181) se menciona lo siguiente.

Los melancólicos no necesitan enemigos externos: se bastan y sobran consigo mismos, pues, por lo general, son personas de una alta exigencia; al final, esa imperiosa conciencia moral termina siendo un demonio interior, fuente de una ansiedad que, por nunca satisfecha, se hace crónica, hasta llegar a un perpetuo sinsabor.

La soledad trae consigo reflexión sobre sí mismo, he aquí el momento en el cual visto desde fuera es triste pensar que una persona se autoexilió para poder entrar en ese estado quizá adictivo o autodestructivo, pero que para el melancólico no es más que un momento de lúcida conciencia e inspiración.

Otra circunstancia que sin duda está presente en la melancolía es el tiempo, el pensamiento recurrente sobre este y la posición del individuo ante su paso. Los melancólicos están muy conscientes que todo es efímero que nada vence al tiempo, que tenemos una estadía limitada en el plano de la vida para hacer lo que nos plazca, que ni la belleza, ni los objetos, ni las personas, ni las culturas, ni las civilizaciones son para siempre y el paso del tiempo es devastador para el humano. Entonces podríamos decir que aquí entramos en terreno existencialista, pues el solo hecho de hacerse esta idea mezclada con los otros sentimientos y circunstancias dan pie a un pensamiento que te hace sentir diminuto ante el mundo.

El tiempo es la representación de la melancolía. Para muchos filósofos tiene un fuerte vínculo con Saturno, pues al ser el dios que todo lo destruye, que incluso se llega a comer a sus hijos, es la metáfora perfecta para algo mórbido y desolador. Del lado del arte visual nos encontramos con representaciones a nivel iconográfico de este como un reloj de arena, un compás, una hoz, siempre relacionado con la melancolía.



Figura 1: (Dalí, 1984)



Figura 2: (Rubens, 1638)

El ejemplo más significativo es en la obra melancolía de Durero, donde la figura alada tiene un semblante pensativo, los otros personajes se encuentran en posiciones de descanso o decaimiento, la luz que proviene del horizonte parece una especie de iluminación o metáfora de la lucidez de la mente, todo en alusión a Saturno y los sentimientos que rodean a la melancolía.



figura 3: (Durer, 1514)

De modo que, la melancolía son varios sentimientos y circunstancias que liberan un estado en el cual la persona suele estar vinculada a una visión triste de la existencia del ser humano; pero de la cual el individuo está consciente, dotándolo de lucidez y cambio de percepción hacia el mundo que lo rodea. El melancólico es una persona lúcida, con una percepción del mundo crudo y sin esperanza. A modo de crítica, la melancolía para mí sería romantizar la desdicha.

Una palabra asociada con la desdicha y la decadencia de los seres humanos, en este estado también se vuelve más susceptible y gusta de estas cualidades decadentes, pero que no son un mal para la persona que piensa así; pueden llegar a presentar un problema quizá, es necesario que se profundice al respecto, así como también hacer mención del gusto por lo melancólico y porque se han creado movimientos que hasta el día de hoy son abordadas en la literatura y diferentes expresiones artísticas.

1.1.1 El placer de la Melancolía

Aquí entra el otro tipo de melancolía que es la visual, es decir, la que el espectador puede apreciar o interiorizar desde la observación de otro medio o individuo, ya sea en un poema, una obra pictórica o escultórica, esto también abarca la tristeza, la frustración, la decadencia, lo moribundo, lo grotesco, la pesadez, la

tragedia; las personas adeptas a estos sentimientos suelen manifestar un gusto por ellas, no es raro que el romanticismo tuviera tanto impacto en la cultura moderna y que muchas obras trágicas sigan siendo apreciadas tanto por personas melancólicas como personas que logran empatizar con lo que están experimentando al sentir la obra, en palabras de algunos autores, el placer de la melancolía es la apreciación del mismo, de quienes encuentran un regocijo en los sentimientos tristes, que se transforman en tibios en lugar de fríos.

Esa melancolía, en efecto, no hace sufrir realmente, no es auténtica pesadumbre, no nos sumerge en la depresión inconsolable, sino más bien todo lo contrario, es un estado de cierta delectación, una *rêverie* agradable. Por decirlo con una certera acuñación de Víctor Hugo, recogida por Marina y López Penas en su Diccionario de los sentimientos, "es la dicha de ser desdichado"². (Florencio, 2008: 177).

Aquí es donde toma un cierto camino el entender por qué nos suele atraer la decadencia y los sentimientos negativos, en lugar del positivismo y la motivación, como ejemplo la motivación suele venir al conocer la historia trágica, sus caídas y derrotas por las que tuvo que pasar para alcanzar la gloria, pues nada llega sin sacrificio; la superación del sujeto aquí juega un papel importante, pero su decadencia también sin ella no sería igual de fuerte, pero esto lo detallaré más adelante con la fantasía.

El placer de la melancolía en textos tiene similitudes, suele asociarse con palabras clave como, ruinas, jardines lúgubres, la llovizna o lluvia leve, las preocupaciones, el otoño, la soledad, la apatía, o el desamor, esto podemos verlo en los himnos a la noche de Novalis² que son un ir y venir de estas imágenes mentales de paisajes o sentimientos tristes, pero que el poeta narra con un elogio hacia estas, un aprecio hacia lo que para muchos quizá sea el final de un ciclo, en esta obra la noche es un símbolo de paz y armonía de otro tipo, del tipo calmado y pacífico en el cual también ocurren muchas situaciones como en el día.

Las obras melancólicas tienen una carga emotiva, que según el espectador varía su interpretación, como he conversado con varias personas, algunos asocian esto con su gusto por la nostalgia, con el desamor, otros con problemas

² Ver en sección de apartados, anexos

psicológicos, de la sensibilidad de cada persona nace la pasión de la melancolía. En el poema de Nietzsche, a la melancolía³, se ve reflejado este gusto por el estado melancólico, primero dejando en claro el poder que esta tiene sobre la mente y el ser humano, y después en el elogio explica que este no es un estado depresivo, sino que es la dicha de la apreciación de la destrucción que acecha la existencia.

Teniendo en cuenta que también existen géneros musicales con esta temática como principal atractivo, por ejemplo, en música moderna tenemos el blues, jazz, el black metal, doom metal, el Stoner rock, entre otros. disfrutamos de ella y nos hace recordar momentos que nos marcaron o hicieron felices. He aquí la razón de por qué no a toda la melancolía ataca de igual forma.

Las personas con problemas psicológicos están muy propensos a conclusiones fatales sobre el mundo y problemas existenciales severos, pues si no se toma con medida o cuidado, la melancolía puede llegar a ser dañina en el ser humano, esta alimenta la cuestión de la razón del ser, lleva consigo un velo oscuro, que ha cubierto a muchas personas a lo largo de la historia.

En 1774, con la publicación de las penas del joven Werther de Goethe, se generaron una oleada de suicidios. Recordemos que en ese momento Europa pasaba por un prerromanticismo que la novela detonó en Alemania. El mismo Goethe se vio forzado a cambiar la obra y dejar en claro que Werther cometió el suicidio debido a una enfermedad anímica y él advertía que no le siguieran sus pasos. En múltiples ocasiones me cuestiono respecto a ¿qué pasaría si hoy en día se hiciera una película o serie con la historia original de Werther?, y en múltiples ocasiones llego a la conclusión de que posiblemente sería un veneno para muchas personas que pasan un mal momento.

Documentado en muchas fuentes es el suicidio de la joven Christel von Lassberg el 16 de enero de 1778. Carl August Bötiger anota que “se ha ahogado con las penas de Werther en el bolsillo, porque su amado, un livonio, la había dejado plantada”. Otro contemporáneo, Friedrich Wilhelm Riemer, ofrece más detalles: “Se ha encontrado en el río Ilm, bajo la presa,

³ Ver en sección de apartados

junto al puente del castillo, a una tal señorita Von Lassberg.” Se había ahogado la noche anterior, no se sabe si por casualidad o por voluntad propia, aunque se dice que llevaba en el bolsillo las penas de Werther para poder echarle la culpa a Goethe, aunque sea de manera indirecta”. El propio Goethe, cerca de cuya casa había tenido lugar el suicidio, mencionó este caso tres veces en sus diarios y dejó clara la gran similitud entre la lectora y su protagonista. (National Geographic, 2022)

Como ya dije antes, el gusto por las cosas melancólicas existe desde hace mucho y en la actualidad se manifiesta de otras formas. Un ejemplo claro proveniente del simbolismo, movimiento fuertemente inspirado por el romanticismo, pero que evolucionó de manera más explícita para dar una visión de temas sobre la tristeza a la que te puede someter la aceptación del paso del tiempo; en esta ocasión la melancolía es una protagonista. Baudelaire comenzó el movimiento Spleen de París, con una obra que lleva ese nombre, es una recopilación de poemas, que dejan ver una tristeza en cada uno de los personajes que aparecen como la desolación y desapego de un viajero errante y extranjero (ósea extraño al mundo que le rodea) o la anciana que anhela su juventud donde era hermosa, atractiva, pero que también se da cuenta del poco tiempo que le queda. Está de más decir que estas obras no existirían si las personas no tuvieran este gusto por la decadencia.

Junto con Edgar Allan Poe, comenzaron el simbolismo, se transformaron en referentes directos de la música y artistas contemporáneos en general, los cuales buscan demostrar este lado del mundo decadente.

Pues mi gusto y la motivación que impulsó este proyecto fue un género llamado Black Metal, que revolucionó la música extrema con notas rápidas sumergiéndote en la atmósfera de una presión continua, sus letras a veces inspiradas directamente por estos poetas, y que incluso las portadas de sus álbumes tienen tintes melancólicos, tomando cuadros de Goya, Durero, o artistas visuales contemporáneos que usan este recurso creativo como principal atractivo.

En mi opinión, el placer de la melancolía nace de la apreciación y sensibilidad, siempre en un estado saludable, ya que se debe poder salir de este

estado sin que te afecte la pesadez que provoca. Solemos digerir y saborear las obras que tienen amargura en ellas. Nos hacen conectar con momentos tristes, nos desarma, nos hace sentir desdichados, contemplativos; pero nos vuelve a armar y así sentir la pasión de la melancolía.

La melancolía en el arte se puede manifestar de muchas formas, teniendo incluso conexiones directas con el escape de la realidad, pues el romanticismo ligado a esta, consiguió plasmar y de alguna forma convertir lo malo en bueno.

En mi opinión, el estado melancólico, es una forma de anteponerse a cualquier sensación problemática de la mente, la pesadez, las depresiones o momentos difíciles. Logrando superar estas situaciones, encontramos atracción en lo que hemos experimentado.

1.2 La melancolía en el Arte.

Sin duda alguna, el arte está plagado de melancolía, pero en este punto me gustaría ejemplificarla con representaciones de estética. “Los escritores y artistas buscan con un ojo las dimensiones todavía sin articular del mundo intermedio «lo externo», y exploran con el otro las posibilidades del lenguaje o el medio en cuestión para darles expresión.” (Hermsen, 2019: 51).

A la pasión por la melancolía se le atribuye la genialidad. Muchos de los grandes poetas, escritores y artistas plásticos, rondan siempre dentro de la melancolía, puede deberse al poder de la contemplación de ver más allá que los demás, posiblemente de entrar a los distintos planos del ser humano, incluso de poder acceder a privilegios que solo poseen los niños como; la creatividad, imaginación o conexión directa con el mundo y naturaleza. La desconexión consigo mismo o el éxtasis, viene de este lado creativo. El poder interpretar temas de diferente índole es el trabajo de los artistas.

Algunas características estéticas, visualmente, son los paisajes y gestos de personas, decadencia y desolación, sufrimiento o tristeza. otras obras tienen aspecto lúgubre, por ejemplo, en la mención de William Vaughan sobre Meryon.

Usa la punta seca para el grabado al aguafuerte con devastadora precisión para resaltar la amenaza latente de la ciudad. La catedral de Notre-Dame se convierte en una presencia macabra y amenazante, el Sena por debajo de ella en un río satánico y las figuras sin rasgos lo rodean como almas en pena (Vaughan, 1995: 209, 275).

En esa mención se muestran varias características que se ven en representaciones melancólicas en la actualidad como, la exageración de rasgos, las sombras jugando un papel, la soledad en el espacio, el dramatismo, la expresividad de las obras que bien pueden ser abstractas o figurativas, se pueden sentir. Un ejemplo es la tristeza o decadencia en la obra de Donatello María penitente, figurativa, pero que el trabajo de desbaste conseguido por el artista permite observar la pena en el rostro y toda la figura, por su parte en la obra melancolía de Albert Gyorgy, se observa un vacío en el centro de la pieza y con la cabeza agachada sin mucho detalle o con la cara invisible, podemos notar la pesadez; ambas piezas diferentes, misma expresividad que termina en melancolía.

Aunque solemos sentir la melancolía en todo tipo de obras, algunas son más perceptibles, ya que los colores muchas veces pueden confundir al espectador en un primer momento, con las que el sentimiento de la melancolía suele apreciarse de forma más inmediata es con las obras monocromáticas, blanco y negro, sepias o tierras. Gustave Dore en las ilustraciones de La divina comedia, Orlando Furioso, o las del rey Arturo; logró una ambientación lúgubre y triste en las escenas, sin representaciones directas de angustia, ya que esa no era la finalidad de los grabados, no obstante proviniendo del romanticismo y simbolismo, sus obras son un ejemplo claro de cómo la monocromía y un estilo grotesco dota las piezas escultóricas o gráficas de mucha esencia emocional oscura, automáticamente uno puede entender la obra como un pasaje hacia los sentimientos de soledad o penumbra, sin importar que las escenas sean batallas épicas o ángeles sagrados.



Figura 4 (Friedrich4, 1825)

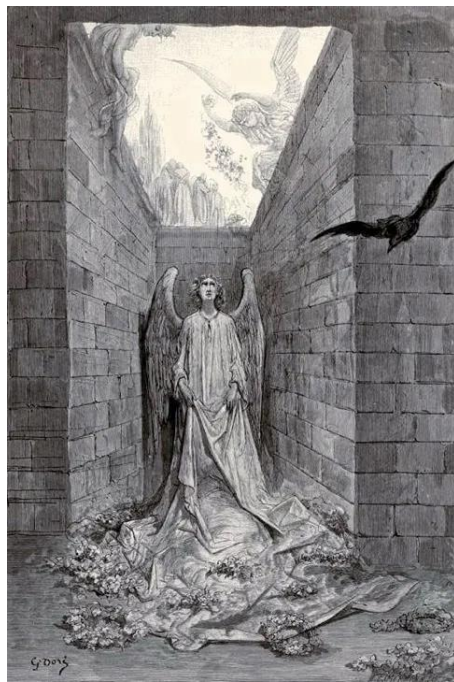


Figura 5 (Doré5, 1883)



Figura 6 (Doré, 1856)

Caso contrario en las obras de Edvard Munch, o Paul Delvaux, melancolía y elogio de la melancolía respectivamente; se apoyan de los colores y buscan un discurso de cómo explicar la melancolía en una escena, pero que, sin embargo, ambas tienen a una figura que deja ver la angustia, entendemos que se pueden romper ciertas reglas en representaciones melancólicas, se pueden hacer usos de monocromía y composición; o colores, pero incluyendo representaciones gráficas de un decaimiento.

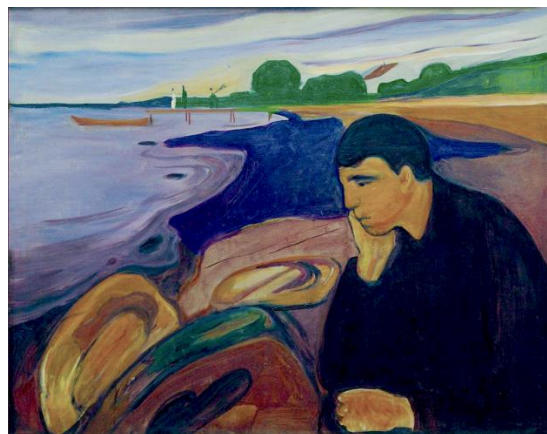


figura 7 (Munch, 1891)



figura 8 (Delvaux, 1984)

La expresión del esplín en lo tridimensional, tiene tanto estilos como formas, dependiendo del contexto temporal o la finalidad donde será expuesta la pieza, como Yervand Kochar en su afán por dar una vista de una pintura en la tercera dimensión, creó piezas con aspectos de chorros de pintura como cuerpo, dejando así agujeros en todas partes que generan un sentimiento de vacío a la vez que un interés por descubrir la expresión de la persona por toda la deformidad que presenta, podemos observar también añadidos de estructuras que asemejan edificios o mecanismos más específico en su obra “melancolía” algunas veces rozando lo grotesco.

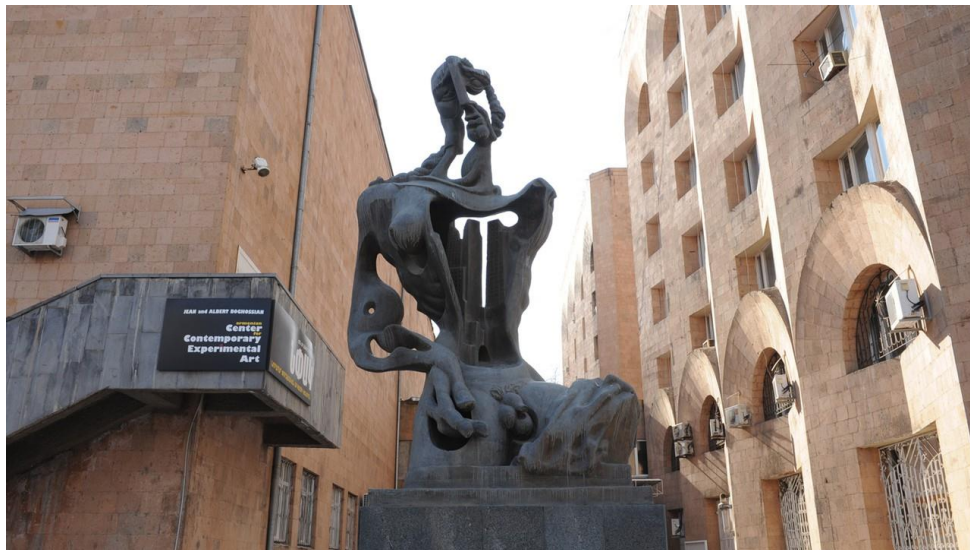


figura 9(Kochar, 1959)

Otro ejemplo más contemporáneo es Vlandlen Babcinetchi, que, con texturas muy propias de la tierra, da vida a los monumentos, las ondas poco definidas de

una tela, las asperezas en la piel, la pieza que se mezcla con el soporte de material en el que fue construido, creando una difuminación entre ambos, así como una estilización de los cuerpos humanos, podemos notar esas características en la escultura de Hyperion o sus bustos de personajes con alguna tendencia melancólica.

En conclusión, la melancolía es para todo aquel que pueda entrar y salir de este estado, contiene su propia estética llena de variaciones y motivos, todos pueden ver algo diferente en las obras con esta temática, de forma momentánea puede ser usada en fragmentos como recurso empático o para sensibilizar al espectador, han sido relativamente pocos los momentos en los cuales tomó un papel protagónico, quizá por la fuerza que esta tiene, y su peligrosidad hacia la persona que se interna en ella, sin embargo, en general no deja de ser un recordatorio de que todas las cosas son pasajeras y que debemos disfrutarlas mientras podamos.

1.3 La Fantasía.

El fantasy o Arte de fantasía, es muy extenso para lograr definirla, para saber dónde comienza y dónde termina, pues este evoluciona con la cultura popular, se basa de forma directa en la literatura, se nutre de mitos y leyendas.

Devenida de una época lúgubre en la Inglaterra victoriana de la revolución industrial y como protesta de una corriente llamada realismo, el imaginar era visto como una oposición a la modernización que estaba sucediendo, sin mencionar las mentes de la sociedad afectadas por los cambios.

En ese tumulto de problemas, fue con la literatura donde comenzaron a buscar refugio de todas esas penurias, posterior a eso fue fundada la hermandad pre-Rafaelita en 1848, por varios artistas los cuales buscaban recuperar la iconografía medieval, también que su creatividad no fuera influenciada por la mentalidad clásica que triunfó en la época de Rafael de Sanzio (1483-1520). Agregando el apartado visual al nacimiento del Fantasy, que aún no era tan explorado por la corriente en literatura.

Quien destaca de dicha hermandad es William Morris, creador de las primeras novelas del género, su aporte a la imprenta con el redescubrimiento de las tipografías medievales, los adornos, ilustraciones, en libros y portadas, todo esto con una técnica pulcra y actualizada.

Otro artista conocido es Dante Gabriel Rossetti, pintor que acompañaba sus pinturas con poemas, sus retratos de mujeres pelirrojas a menudo son la imagen y lo primero en pensar al decir la palabra pre-Rafaelita, él junto con William Holman Hunt y John Everett Millais, fueron los primeros artistas dentro de la hermandad.

Si bien al grupo se le atribuye la creación de la fantasía actual, lo cierto es que fueron solo algunos quienes exploraron más allá para tener una cercanía a lo que hoy en día es el género, como William Holman Hunt y Edward Robert Hughes, quienes tenían pinturas con temática de caballería, mitológica y que sus composiciones iban más cerca de la narrativa que caracteriza hoy en día al género fantástico.

“Si los artistas prerrafaelitas permanecieron arraigados en un estilo preciso y naturalista, como lo hizo Hunt, o se embarcaron en una dirección más poética con pinceladas sueltas Al igual que Rossetti y Burne-Jones, sus últimas pinturas a menudo están imbuidas de una preocupación por los estados psicológicos. La energía caótica desatada en la ilustración de Hunt de la Dama de Shalott (fig. 25) sugiere el desenfreno de la propia figura. Descrito en un poema de Tennyson que se basaba libremente en leyendas artúricas, la Señora desafió una maldición que la condenaba a vivir aislada mientras tejía imágenes del mundo exterior, solamente se le permitía vislumbrar a través de un espejo.” (Doyle, 2013: 42, traducción propia)



figura 10: (Doyle, 2013)

Sumada a la ahora oleada de cuentos de hadas y mitos que conllevaba la fantasía, la hermandad ha servido de referente para la fantasía moderna que ha sucedido hasta nuestros días, donde ahora es empleado en el consumismo masivo, pero que también contiene obras de culto.

En algún tiempo llamada arte menor, ¿qué tan cierto podría ser? Una rama del arte que puede crear universos en la mente de las personas, que puede materializar ideas y hacerlas tangibles para que otros puedan disfrutarlas. La fantasía es un género artístico que deja liberar la imaginación y que genera una distracción en el espectador, que te sumerge en un mundo en el cual quisieras explorar; en pocas palabras, te aleja de tu realidad.

El crítico Brian Attebery ha hablado de fantasía en un lenguaje que creemos que describe bien nuestro sentido final de la forma en que se ha construido este libro. La fantasía, ha dicho, es un “conjunto difuso”. Con esto se refiere a un conjunto que no puede ser definido por sus límites, pero que puede ser entendido a través de ejemplos significativos de lo que mejor lo representa. El modelo de “conjunto difuso” es, por lo tanto, tanto exploratorio como prescriptivo. (John Clute, 1997: 5)

La realidad que vivimos suele ser fría y casi se podría decir que es obligatorio ignorar, pues no es un secreto que la violencia llega a ser pan de todos los días por

este lado del mundo. Sumado a eso, la pandemia del COVID-19 no ayudó a los países que ya viven en un estrés constante.

Involuntariamente, muchas personas buscan una forma de alejarse del estrés que genera la normalización de la violencia, en lo personal solía divagar en las historias de héroes y mitos, jugando videojuegos con esta temática, casi deseando que existiese un mundo así, donde todo se resolvía de una forma más simple, donde existe la magia tangible y no solo la metáfora, aunque eso también juega un papel indispensable en la fantasía.

La libertad en el diseño y la imaginación dentro de la estética medieval, como la enciclopedia de fantasía menciona, una obra de este género es algo difícil de identificar. Hay una predominancia por el estilo de mitología occidental tanto en la estética de todas partes de Europa como en los mitos y leyendas, los escritores que comenzaron este género impulsaron a la creación de juegos de rol y una cantidad inmensa de consumismo masivo en videojuegos y otras expresiones artísticas, estos a su vez tomaron inspiración de todo el mundo para volverse más extensos. En el arte de fantasía no hay límites para una época o un concepto, pero sí una búsqueda de leyendas, de poder crear un mundo muy diferente al nuestro, de usar la imaginación, historias que te hagan sentir dentro de ese mundo, para que todo sea creíble.

La literatura y arte de fantasía ha ido evolucionando al grado que hoy en día pueden mezclar y enriquecer con fragmentos culturales de todo el mundo, a veces confundimos conceptos como el de Rey que es muy usado en este tipo de literatura y podríamos decir, que eso seguramente es europeo, pero si recordamos la mayoría de las culturas antiguas tenían en su jerarquía diferentes cargos como el de Emperador, Tlatoani, o Faraón, que a su vez no dista mucho del King europeo. Lo que quiero decir es que uno puede usar la palabra que quiera para referirse a un personaje de alto estatus en el arte fantástico, por lo que este género puede ser replicado en cualquier cultura, pues no hay una limitante de creación, está para todo aquel que quiera explorarla mediante su imaginación, tal es el caso de Jorge Luis

Borges, con sus libros de seres imaginarios⁴ que son, recopilaciones de criaturas basadas en la mitología re imaginadas e incluso añadiendo una entrada de su autoría, después usada en diferentes medios como el juego de rol *Dungeons & Dragons*⁵, (calabozos y dragones por su nombre en inglés), con o sin el crédito, pues, a fin de cuentas es un ser imaginario, el libro en sí tiene una gran libertad interpretativa, pero que no perjudica, sino que enriquece el género.

Tomando esto en cuenta, culturas muy lejanas pueden converger en un mismo mundo de forma más próxima, es decir en la fantasía un guerrero basado en la cultura maya, puede batirse en duelo con un caballero inglés, sin importar las diferencias de tiempo entre uno y otro, eso es la posibilidad y la libertad de la imaginación, un recurso de mucho peso para echar andar la mente.

El escritor Carlos Fuentes basó su novela *Terra Nostra*⁶ en los sucesos históricos de la nueva España, pero que él adaptó en una historia imaginaria, mezclando culturas como la azteca y la impuesta por la España de reyes católicos, para evocar a grandes rasgos un mensaje de multiculturalidad del mexicano.

A nivel más contemporáneo en la cultura popular, se comienza a ver un interés por la mitología de Mesoamérica, como es el caso de, *Ónix Equinox*⁷ una serie de animación basada en la mitología maya y azteca que narra la historia de un niño que adquiere los poderes de un dios, en dicha serie hacen aparición deidades mesoamericanas con diseños y estéticas reinterpretadas, pero que buscan tener un acercamiento simplificado de cómo se les imaginaba en la antigüedad, entonces no solo pueden converger, sino que también se pueden basar por completo dando pie a una mayor visibilidad de una cultura poco vista en estos medios, pero que impulsa el interés de las personas por aprender más acerca de

⁴Ver en apartado de Bibliografía

⁵Tomado del manual ver en apartado de bibliografía

⁶Ver en apartado de bibliografía

⁷ Wikipedia. (2020). En *Onyx Equinox*. Recuperado 2 de diciembre de 2024, de https://es.wikipedia.org/wiki/Onyx_Equinox

esta, como sucedió con los dioses nórdicos en películas y series basadas en la cultura nórdica.

Me quiero enfocar en este caso en los estilos y estéticas que se basan en los periodos medievales, como podrían ser las obras de Tolkien o el mito celta debido a su antigüedad, por ser también pionero de los referentes que le han sucedido desde entonces, así, veremos como estando dentro de cánones o estéticas, se puede expandir y no son limitantes para los artistas, Frazetta pintaba tanto mundos basados en las historias de guerreros y bestias ancestrales, como naves espaciales que nadie nunca ha visto, lo que muestra de manera clara la versatilidad del arte en la fantasía.

1.3.1 Características de la fantasía. Simbolismo

Debemos entender que este género tiene una de las cosas más indispensables en el arte: la reinterpretación de un mismo concepto, es decir, la imagen que uno tiene de un ser mitológico, héroe, arma, o personaje. Esta puede cambiar según el autor. El troll que tiene su origen en la mitología nórdica, ha cambiado según la historia o medio donde haga aparición, dependiendo de la estética usada o el tipo de obra. En algunos casos se sigue usando nada más el nombre, pero la descripción original varía totalmente. Quizá el primero en crear esta dicotomía de la estética fue Tolkien, apoyado de los dibujantes Alan Lee y John Howe, crearon seres con nombres basados en mitos, pero que se transformaron en una creación, que sirven a sus historias, a su universo imaginario, ya sea porque el nombre quedaba bien o quizás simplemente se buscaba algo que encajara con esa descripción.

Tomando en cuenta que el género se inspira de los mitos y que se nutre de todas las culturas, tratando de encontrar el origen, un ejemplo podrían ser: nuestros abuelos, que tenían una visión del mundo mítico y misterioso, sus historias impregnadas de creencias basadas en lo antiguo. Ellos ya nos narran, desde su perspectiva, cómo era su forma de ver la muerte y cosas que ellos aseguraban ver en sus salidas a las montañas. Ya se podría sentir una magia en esos relatos.

El primer motivo importante de la fantasía es el poder de la narración que puede crear en una imagen, este más que una de sus características es un objetivo del género, ya que impulsando a la imaginación cuando un espectador se deja envolver en el escenario o escena que tiene presente, tiende a interpretarla con varias preguntas, como; *¿qué fue lo que pasó para llegar a esto?, ¿quién es ese personaje?, quienes son esos tipos?, ¿qué hace?, ¿por qué está en esa posición?, ¿qué lo llevó a eso?, y ¿qué pasará después?*, pues la obra crea un antes y un después imaginario, como un cuento en una sola escena, ya sea por una batalla, un momento de calma o felicidad. La misma demostración y figuración de los elementos presentes, dejan lo suficiente a la imaginación para poder crearte tu propia historia basada en la imagen, aquí la figuración y los elementos que integran la obra son necesarios y buscan proporcionar suficiente información para la propia interpretación, el misticismo de un mundo inexistente ya por sí solo crea la ilusión de algo surreal, sumado a la estética se genera la narrativa difusa, es debido a esto que muchos artistas dedicados a este género, son empleados en empresas de consumismo masivo, para ilustrar libros, arte conceptual, o cartas de juego.

Grant y Tiner han argumentado extensamente en otro lugar que el arte fantástico es, en esencia, una forma narrativa: el modelo del "escenario difuso" puede arrojar algo de luz sobre las regiones del surrealismo y lo abstracto, pero en el arte fantástico las imágenes propiamente dichas representan un momento que tiene a la vez un "antes" y un "después"; Los espectadores tienen que construir la historia que los rodea por sí mismos y obviamente encontrarán muchas versiones diferentes, pero todas esas historias son inherentes a la imagen. (John Clute, 1997: 5)

Seguido de esto tenemos el segundo motivo o característica en este género artístico; la devoción por la naturaleza, enaltecer a lo natural y demostrarlo como algo al alcance de toda persona, pues debido a que en la antigüedad no existía la industria, los mundos creados bajo esta estética, suelen tener paisajes llenos de vida, con bosques, ríos, montañas, plantas nunca antes vistas y sobre todo criaturas que hacen énfasis en la riqueza y belleza de un mundo donde el hombre es incluso menos que una criatura salvaje.

Cuando la primavera despliega la hoja de haya y la savia está en la rama, cuando la luz ilumina el arroyo del bosque salvaje y el viento sopla en la frente, cuando el paso es largo y el aliento es profundo y el aire de la montaña es penetrante, regresa a ¡a mí! ¡Vuelve a mí y

di que mi tierra es justa! – Treebeard Ent Guardián del bosque de Faragorn (Tolkien, The letters of J.R.R. Tolkien, 1981: carta 338)

La conexión con la naturaleza crea una sensación de libertad, pero a su vez una lucha constante por la supervivencia, un mundo donde no se explotan los recursos naturales, muchas veces se hacen referencias en las propiedades de sanar de hierbas o árboles con poderes especiales, plantas que pueden salvar la vida, existen criaturas antropomórficas como los spriggan o Ents, que son seres místicos de la naturaleza siendo una representación de longevidad, magia y pureza del mundo antiguo natural. Otros personajes como los druidas que basan sus poderes de curación y combate en el poder de la naturaleza incluso llegando a cambiar de forma y transformarse en un animal consciente, este mito ha sido usado en infinidad de medios en el entretenimiento, la importancia del medioambiente y el peligro que supone la tecnología sobre este es un rasgo muy importante en los mundos fantásticos con estética medieval al ser todo más natural fuera de la industrialización y contaminación que se vive hoy en día, son una crítica al mundo real o moderno que vivimos a diario, en concreto su nacimiento a modo de crítica fue en la Inglaterra de la revolución industrial, Peter pan el ejemplo más conocido, nació de estos momentos en el cual la naturaleza era explotada, y que incluso la infancia fue menospreciada e ignorada.

La siguiente característica es la biodiversidad del mundo, con la variedad de razas y especies de animales, este rasgo presente en obras de este tipo fue gracias a la creación del señor de los anillos de Tolkien, pues sentó las bases para los mundos donde más razas con diferencias notables, tanto físicas como culturalmente cohabitan el mismo continente o región, seres como los elfos son muy parecidos en aspecto físico a los humanos, sin embargo, estos poseen una conexión más directa con la naturaleza y la magia, también son longevos, con clase y modales en su forma de ser, sin duda alguna una crítica a lo que un humano jamás podrá aspirar, no obstante esto ha cambiado en las obras algunos autores les dan un giro donde ellos a pesar de su pureza terminan cediendo ante el poder de la astucia humana,

pues mientras que uno vivirá incontables años el otro no tiene nada que perder cuando la hora se le acerca.

Los centauros son a la vez sabios y salvajes en J. K. Rowling y C. S. Lewis; los animales pueden hablar en Las Crónicas de Narnia (desde 1950), y los dragones pueden ser manipuladores simplistas (en El Hobbit) o compañeros telepáticos (Los jinetes de dragones de Pern, de Anne McCaffrey, desde 1967). El mensaje general de la fantasía casi siempre promueve la tolerancia y las ventajas de la diversidad. (Bibliothèque nationale de France, 2009)

Como ya dije la defensa de la naturaleza y su importancia es una característica común y primordial en la fantasía, pero estos mundos también suelen tener paisajes, biomas que son una reinención de los que existen en nuestro mundo, existen ciudades creadas en las cuencas de volcanes, de ahí los enanos podrían conseguir de forma más inmediata un crisol para sus forjas, o puede ser la guarida perfecta de un dragón. Muy similar a nuestra realidad según la región son las personas y animales que viven en ese lugar, los mapas creados por autores y creadores de estos mundos son los cimientos para el terreno basto, te permite saber hasta dónde se expande lo explorado, también crea la sensación de una aventura por el descubrimiento y sobre todo el poder de hacer de estos mundos algo creíble, gracias a la narración y la especulación de poner ciertos huecos donde tú puedas imaginarte las piezas faltantes.

Pero en los géneros especulativos, particularmente en la fantasía, la ilusión de un mundo completo se lleva al extremo. A pesar de las maravillas que albergan, esos mundos nos parecen tan reales que podemos imaginarnos paseando por ellos. C. S. Lewis acuñó esa expresión de elogio sobre su amigo J.R.R. La Tierra Media de Tolkien. (Bibliothèque nationale de France, 2009)

A esto le siguen las búsquedas por algo, como la del santo grial, una ciudad perdida o una misión importante, en estos viajes a medida los personajes tienen un cambio una evolución personal, suelen representarse como la forma en que un ser regresará con la imagen del mundo totalmente cambiada, en el señor de los anillos los hobbits viven aislados ajenos a los problemas que suceden en las tierras lejanas a su región, cuando se les encomienda una misión de viajar, explorar y encontrarse

con lo peor de su mundo los cambia a nivel físico mental de modo que, son la representación de la ignorancia y experiencia que uno adquiere cuando se enfrenta al mundo, toda la comunidad del anillo consigue un aprendizaje que nunca habían logrado si no hubieran tomado la decisión de partir juntos, otro ejemplo. El rey Arturo y sus caballeros tenían la intención de hallar un objeto, sin embargo, lo que encontraron fueron secretos y misterios sin resolver, poniéndolos a prueba y donde solo los dignos de ello podrían obtener el santo grial, es la evolución de personajes, el cómo todos pueden cambiar y mejorar, lo interesante de las historias en la fantasía, sumado a este la magia que acompaña, el sentimiento de hermandad y de aventura.

A nivel estético se encuentra que actualmente los estándares han cambiado mucho, si observamos las representaciones más contemporáneas, son invenciones basadas de lo que originalmente nació en la edad media de Europa, William Morris fue el responsable de dotar a la fantasía con su característico imaginario medieval, enalteció lo antiguo como la tipografía, los ropajes, el tipo de encajes, la arquitectura, los adornos, muebles, las armaduras y las armas, pero sobre todo el mito Celta, a manera de rescatar lo que en esos momentos se había olvidado, su legado trascendió a nivel global, influenciando a muchos escritores y artistas para seguir tomando referencias en la belleza de las estéticas ancestrales.

Como ya comente hoy en día se conservan muchas influencias de lo europeo, pero esto ha ido cambiando según que se quiera dar a entender, un ejemplo para los Argonianos hombres lagarto que viven en tribus, el equipo de diseño y arte de Bethesda⁸ opto por tener una influencia estética en las pirámides mesoamericanas y las vestimentas halladas en este tipo de yacimientos, para dotarlos de mayor realismo y credibilidad dentro del universo que albergan, la fantasía tampoco excluye a otras culturas, en mi opinión; el hecho de que se sigan usando armaduras reminiscentes a la época medieval es más un hecho estético de

⁸ Empresa estadounidense distribuidora y desarrolladora de videojuegos fundada en 1986

gusto general, que cultural, como ya dije se han reinterpretado y lo que permanece es mera coincidencia con lo que históricamente fue correcto.

Sumado a esto, escritores de Latinoamérica siguen usando esta estética para sus creaciones, como la novela gráfica, “Yo dragón” de Juan Giménez que se basa directamente en la Europa de reyes católicos, pero en una realidad mitificada, sin mencionar que los Estados Unidos, no estando directamente relacionada con la cultura europea, formó parte de la expansión y desarrollo de este género con artistas como, Frank Frazetta, siendo el padre de la pintura fantástica, en sus obras las representaciones de bárbaros como Conan, toma influencias visuales en los indígenas Americanos, añadiendo toques de culturas del norte de Europa nutrió aún más al imaginario colectivo, poniendo nuevos estándares como los cuerpos voluminosos que nuevamente serían reemplazados en el futuro, pero que seguirán siendo un referente anatómico hasta los tiempos actuales. A menudo las armaduras y trajes sirven para identificar al personaje, a que se dedica y qué poder emplea, pero también simbolizan la fragilidad del ser humano, o preparación para la guerra, simbolizando que esto solo pueden portarlo soldados, caballeros o héroes, siempre terminan despojándose de ellas o simplemente son inútiles, en lo personal a nivel estético como las pinturas renacentistas dotan al cuerpo humano de un porte especial.

Otro rasgo importante y que viene directamente del poema épico como el canto de los nibelungos, son Los guerreros, héroes, armas con poderes singulares, como ya dije el poema fundante en este tipo de literatura es el de Beowulf que narra la historia de un guerrero que después de derrotar al monstruo Grendel y a su madre, es coronado como rey, en un pasado de Suecia mitificado, escrito en antiguo inglés y que sirvió de inspiración a escritores maestro de este género, en las historias fantásticas existen personajes llamados héroes que llevan a cabo hazañas honorables por el bien de las personas de una región, pueblo, ciudad o incluso el mundo, el hecho de conocer las penurias que deben pasar para llegar a su objetivo te envuelve y sensibiliza con su lucha, es la única forma de convertirse en leyenda, simbolizan la victoria del trabajo duro, y la humildad de no esperar nada

a cambio, sino de hacer algo por el bien común, el estudio de la biblioteca de Francia reafirma. “Los héroes no eligen embarcarse en viajes largos, peligrosos y difíciles por su propia voluntad, pero simplemente no pueden eludir el deber que se les impone” (Bibliothèque nationale de France, 2009)

A menudo van acompañados de armas de gran poder mágico o de alguna forma encantadas, pero no se consiguen tan fácilmente suelen ser un premio por el valor mostrado o por una proeza de valentía, conseguidas en búsquedas o lugares recónditos del mundo, su poder es tanto destructivo en las manos equivocadas, como persuasivo en manos de un personaje heroico, tienen su inspiración de las armas míticas como el tridente de Poseidón o el martillo de Thor, la espada común en sí es un símbolo de valentía y poder, desde la edad media hasta la actualidad ya no tienen utilidad en la guerra, pero se transformaron en adornos representativos de ellas.

Y es que en la fantasía teniendo su influencia en la edad media, los diseños de armas tienen su influencia directa de ahí, como mazas, lanzas, guadañas y espadas de diferentes culturas; cimitarras o la típica espada larga inglesa, al ser un símbolo de honor y habilidad en el combate, este género está plagado de armas de la antigüedad, Aquí todos están en igualdad de condiciones y no somos los más poderosos, pues las batallas y guerras se libran con espada y escudo, no con armas de persuasión, de esta forma también se crea la añoranza por lo antiguo, como crítica de nuestra realidad, en contraste con esto la tecnología o el progreso de esta tiene repercusiones destructivas en las personas y seres que albergan el mundo, las armas tecnológicas son usadas por personajes malévolos, que sustraen el combustible para estas de la energía en la naturaleza.

Pero para crear el arma de gran poder se emplean artesanos de gran habilidad. Como ya expliqué antes, este arte está construido en un mundo que usa lo primitivo y lo tecnológico; ambos momentos coexisten aquí. En nuestra realidad, estos trabajadores se limitan a hacer pedidos básicos o trabajos en el campo, teniendo en cuenta que la tecnología y la industria vinieron a reemplazar todas estas actividades de la antigüedad. No obstante, en la fantasía, se hace especial hincapié

en los oficios olvidados como una extensión importante para la creación de los objetos en este mundo. Me refiero a los carpinteros, herreros, cartógrafos, posaderos, cazarrecompensas, panaderos, etc.

En este caso tomaré al herrero para explicar su importancia, pues dentro de la fantasía el herrero es tanto creador de utensilios como armero, y es que, la experiencia con la que fabrican sus espadas es digna de un maestro en su trabajo. A veces dotando de habilidades únicas a las armas, usando materiales como minerales especiales de esas tierras, por ejemplo, en el señor de los anillos fueron herreros élficos quienes forjaron las sortijas, en las cuales toda una novela fue creada. Los enanos no dotados de magia, con sus forjas colosales, son conocidos por su calidad en la creación de armamento para la guerra. Quizá la historia o mito fundante para estas características en la creación de objetos, fue Hefesto dios de los herreros y artesanos, creador de todo tipo de utensilios usados por los dioses que les conferían poderes míticos, como las sandalias de Hermes, el escudo de Zeus, el arco y las flechas de Eros, todos estos accesorios fueron insignias para las deidades, he aquí la importancia de los oficios que, de alguna forma, en estas producciones vuelven a cobrar relevancia.

En la magia, no es raro pensar que existan aspectos sobrenaturales en este género artístico, existe todo tipo de magia en estos géneros, aunque en un primer momento la magia medieval se asociaba únicamente a los bosques y naturaleza, como si estos lugares estuvieran impregnados de un poder más allá del comprensible para los humanos, la (Bibliothèque nationale de France, 2009) menciona, “En la Edad Media, la magia no siempre estuvo lejos. Sin embargo, cuando estaba cerca, se limitaba a lugares concretos, como islas y bosques”. Esto se conservó en la fantasía actual, los lugares más plagados de magia y seres ancestrales, como los elfos, o bestias primigenias, viven en los bosques. Existe la magia en el mundo en lugares concretos, puede ser una zona donde haya una mayor carga de lo ancestral, ya que la fuente de donde el poder nace en lo antiguo perdido y a la espera de ser descubierto, por lo que si alguien busca hacerse con él deberá investigar cómo obtenerla y conectar con lo natural, primigenio.

En la fantasía, lo maravilloso se asimila a creaciones imaginarias que simbolizan nuestra perdida sociedad preindustrial. Por eso sus representaciones van acompañadas de nostalgia por el mundo natural con el que la gente moderna ha perdido contacto. (Bibliothèque nationale de France, 2009)

El término de magia existe desde hace mucho tiempo en diferentes culturas, la mesoamericana tenía su propia idea; en el Popol Vuh⁹, la capacidad de cambiar de forma o de hacer aparecer cosas de la nada, los dioses gemelos engañando a las deidades del inframundo, para que cayeran en sus trampas, hicieron uso de transformaciones y trucos ilusorios, este ejemplo me sirve para explicar las habilidades como, proyectar energía, crear campos de fuerza, controlar elementos naturales, la ilusión, o cambiar la apariencia, todos estos vinieron de una concepción moderna, éstas solo manifestadas por personajes con un poder diferente al físico, el ejemplo más conocido sería Merlín, capaz de controlar el fuego, el agua y el viento, hablar con los animales, era además de un mago poderoso una persona muy sabia y estudiosa.

Y es que la imagen del mago o el hechicero se vale de estos poderes que vienen de la mente, la astucia, la inteligencia de resolver problemas sin emplear la fuerza, porque para llegar a la comprensión de la magia se debe estudiar cómo se controla, de la misma forma que un guerrero entrena su cuerpo, ellos entrenan su mente, ya que su figura se asocia más con el poder del conocimiento la cual da el poder que se manifiesta con habilidades sobrehumanas, resultan más similar a una persona de la realidad que aspira a lograr un nuevo descubrimiento, la cura de una enfermedad o investigaciones. La sabiduría es la fuente de sus poderes, a menudo son ellos los que buscan más allá de todo límite, llegando al punto de corromperse en magias oscuras, como la habilidad de resucitar a los muertos, o la creación de artefactos que brinden la inmortalidad, tampoco los genios están absueltos de la locura por el poder, algo similar a Fausto de Goethe¹⁰, que buscaba el conocimiento

⁹ Ver en apartado de bibliografía

¹⁰ Ver en apartado de bibliografía

más allá de cualquier comprensión, a pesar de ya ser un hombre muy inteligente, optó por pactar con el diablo.

Siguiendo esto para concluir, hablaré del bien y el mal en este género, y cómo el cristianismo también ha influenciado a este arte, tanto literario como estético. Mientras que los héroes simbolizan el bien, la maldad se manifiesta de varias formas; el poder destructivo de la naturaleza a veces es representada por bestias poderosas como los dragones, que en muchas obras son representados con sabiduría y sumamente poderosos, similar a un dios con sus características propias de un humano, de pronto pueden ser erráticos, otras veces pasivos, es una forma de darle un rostro a las fuerzas naturales. Tener en cuenta que las personas que dominan el mundo a menudo son monarcas, algunas pierden el camino del bien por la búsqueda de diferentes objetivos banales dejando de un lado su pueblo, cometiendo en gran medida atropellos contra la humanidad, siguiendo esto, la imagen de los hechiceros que operan con magia negra, devolviendo la vida a los muertos o experimentando con ellos, siguen siendo mal vistos en estos mundos, aunque hay excepciones, la muerte se respeta como un descanso, la corrupción de los seres que en algún momento fueron divinidades o grandes héroes, suele tener varias raíces y se explican de forma psicoanalítica, por ejemplo Sauron que fue antiguamente un ser creador, perteneciente a las divinidades, se corrompió y creó anillos para controlarlos a todos, después fue desterrado, es una referencia clara a Lucifer quien fue un ángel y se transformó en satán.

Génesis y Apocalipsis (el principio y el fin) son los libros de la Biblia a los que se hace referencia con mayor frecuencia. Guían innumerables historias de fantasía sobre la creación o destrucción (ya sea profetizada o cumplida) de mundos. Los autores transforman historias religiosas, confrontando a personas "corrientes" con figuras de la Biblia o textos apócrifos (Bibliothèque nationale de France, 2009).

La estética de ornamentos, libros, tabardos, alas de ángel, son representaciones de que estamos ante un personaje que se basa en la fe, o la "luz", esto es una imagen recurrente en diferentes historias, sin tener a un dios cristiano, deben su inspiración directa de la iglesia cristiana, y del arte sacro, caso contrario

si nos encontráramos con un personaje que se tapa la cara, utilizando invocaciones de bestias o demonios, estaríamos ante un ser corrupto, que utiliza la oscuridad para causar daño, también representado como un pagano. Y es que esta dualidad de lo que está bien y de lo que no, suele tener una influencia más cercana al código actual de comportamientos y valores, ya que en culturas lejanas al cristianismo se aceptaban costumbres que ahora no. Aunque se toman cosas como la para simbolizar lo que es correcto y las acciones erróneas, también como creación de personajes basados en iconos bíblicos, sin embargo, la crítica a las religiones es una característica aquí, el adoctrinamiento y seguir reglas, la corrupción de lo que en algún punto fue santo, y el fanatismo que lleva a la locura, son temas que se tocan muy a menudo, como en el videojuego Dark Souls¹¹, los seguidores de las deidades están dispuestos a faltar a su código en nombre de la religión que ellos siguen, perdiendo completamente la cordura por un dios. Incluso cuando demuestran ser buenas, tienen matices que dejan a la vista la perversión de la manipulación.

1.4 Juntos hacen uno

Para la creación de este proyecto haré uso de dos metodologías: la de investigación cualitativa y la de hermenéutica aplicada al arte.

El método cualitativo porque los distintos temas sociales e históricos investigados en este trabajo, no van ligados a números, son cosas que no se pueden medir de forma matemática o aislando poblaciones, la melancolía por ejemplo es más un sentir, derivado de múltiples acontecimientos propios de la época, va y viene, la forma de entenderla no es por cuantos se ven afectados, si no cómo surge y por qué. De igual forma, con la fantasía, su evolución va ligada a la propia globalización, multiculturalidad de donde aparece y cómo es recibida por otros.

En cuanto a la hermenéutica, la manera en que abordo ambos temas es tomando referentes, pero sobre todo resignificando conceptos, imágenes, que ya

¹¹ Traducción: Almas negras. Videojuego desarrollado por Fromsoftware, creado por Hidetaka Miyazaki, lanzado en 2011

funcionaban por sí solas, con el lenguaje creado; no obstante, las resignificó a mi propia percepción e intención, con el espacio que me rodea.

Pienso que todo aparece de una idea fundamental, con o sin intención las inspiraciones ya son una forma de referente, las ideas de la melancolía, sujetos y clichés, van y vienen adaptándose a la pluriculturalidad, por esto se crea la interiorización de otro público ajeno a dónde se originó esa imagen. Así pues, partiendo de ambos conceptos presentes en mi vida, y de manera más contrastada, a manera de ejemplo tomo conceptos como el guerrero, la espada y los planos imaginarios cercanos a lo real, de la fantasía, pero adaptados a mi experiencia, así también en la melancolía, recorro a evocar sentimientos propios de ese concepto, y redirecciono a una forma universal, partiendo de cosas. que parten de un interés auténtico.

Si, por un lado, tenemos a la fantasía como una invitación a imaginar, a sumergirse en lo maravilloso, en recuperar lo que de alguna forma se pierde en la adultez y demostrar que muchas veces hacer las cosas bien dejan una recompensa en nuestra vida; o la capacidad de explorar y jugar desde tu mente. En la melancolía son golpes de realidad, decadencia del ser humano, que te invita a abrazarla, también a quizá dejar de intentarlo, para comenzar un nuevo camino, conectarse con la tristeza en nuestro interior y dejar de lado toda fe.

Ya los románticos disfrazaban la decadencia y la brutalidad de la guerra, como un impulso, un halago a la batalla y el levantamiento. Como ya mencioné, incluso autores literarios divagaban en cosas para distraer su mente de su realidad, como dibujar paisajes surreales.

De forma interesante a simple vista podría verse como agua y aceite, y es que la fantasía nació en la Inglaterra victoriana, como una respuesta a la melancolía del realismo, pues muchos autores no estaban de acuerdo con la forma decadente de ver la vida, de la cruda realidad que plasman los realistas; no, ellos buscaban una visión más positiva, que alejara a las personas de su realidad, para tener un respiro una distracción, que las motivará a desarrollar su imaginación, la biblioteca

de Francia menciona, "Mientras que el realismo iba de la mano del desarrollo urbano, industrial y racionalista, la elección de un mundo imaginario podría verse como una forma de resistencia a la modernidad". (2009). aun perteneciendo a la época, los primeros trabajos con esta temática, tenían además del texto ilustraciones y portadas con motivos que evocaban lo maravilloso, pero con trazas de la época debido al grabado con cierto estilo oscuro, todo con la intención de generar inmersión, para dar un primer vistazo a lo que el texto te haría experimentar.

Tuvieron que pasar varias etapas en la fantasía hasta su segmentación en subgéneros, desde sus exponentes literarios, a los que usan solo la estética para la creación de videojuegos.

Naciendo de las aventuras y los finales felices, muy pocos se imaginan escenas crudas, pues en esta clase de arte, los pocos que han tratado de crear mundos oscuros dentro del género, se denominaron Dark fantasy, o Fantasía oscura, aunque todavía no se han hecho tantos estudios para explicar esta rama, lo cierto es que a nivel literario algunos escritores se conocen por crear este tipo de obras, tal es el caso de H.P. Lovecraft. Con sus historias de terror psicológico, uno de los referentes para la creación de monstruos más allá de la comprensión humana. Y que también tiene un vínculo entre la época más romántica de la literatura, con sus influencias de Edgar Allan Poe, eligió un camino diferente para el curso de su fantasía.

Pero mientras Lovecraft y Smith cobraban gran importancia, la veta que extrajeron era bastante estrecha y no fue muy seguida. La influencia de Lovecraft surgió de sus historias de terror más famosas, incluido el ciclo de los mitos de Cthulhu, pero fue mucho más significativo en el género de terror que en la fantasía. (Williamson, 2015: 171)

Debido al contenido, que estaba más enfocado a lo mórbido, las obras de Lovecraft, encauzaron hacia otros géneros literarios; sin embargo, hoy en día, sus monstruos sirven de referencia en videojuegos.

Pero, a grandes rasgos hay una separación llamada alta y baja fantasía, en lo alto tenemos a las historias de búsquedas y batallas heroicas más enfocadas a

la aventura y descubrimiento, del lado bajo encontramos historias de superación, fusionando conceptos de nuestra realidad, en las que a veces convergen o se toman cuestiones muy crudas y reales.

Como ejemplo más reconocido encontramos al señor de los anillos de lado alto, por consiguiente del lado bajo, también el primer ejemplo donde se pueden encontrar tintes de lo fantástico y lo melancólico es, Harry Potter de J.K. Rowling, donde un huérfano superviviente de un ataque del mago más poderoso que ha existido en ese mundo, el bebé se convierte en leyenda y ese peso le acompañará toda su vida de forma negativa, en su niñez a la vez que trata de encontrar su lugar en el mundo mágico, primero sufre abusos y maltrato por parte de sus tíos quienes no tienen la magia, a lo largo de la obra se narra el deseo de poder ver a sus padres, incluso llegando a un punto adictivo cuando encuentra el espejo mágico que te deja ver lo que más anhelas.

Aquí ambas realidades existen, lo maravilloso y un monótono mundo de la realidad de los años 70, sin embargo, los magos y brujas se ocultan de las personas normales para no causar conflictos, esconden todas las bestias que rondan alrededor del planeta mediante conjuros, la historia está llena de aventura, maravillas que pueden brindarte los hechizos, pero también lo fatales que pueden ser en las manos contrarias, el mensaje de la muerte está presente en todo momento, desde los padres de Harry como en los sacrificios de muchos personajes, la soledad y la importancia de la amistad, la redención. En las películas, el momento en que Harry se da cuenta de cómo existe un mundo donde lo maravilloso es posible. La atmósfera del castillo, que es la escuela, te sumerge en ese momento donde la tristeza se termina para dar paso al comienzo de la magia real y tangible.

El siguiente caso en particular viene del juego La leyenda de Zelda, un juego precursor de la fantasía y la aventura, donde tu deber es rescatar a una princesa que restaurara el poder de las diosas de ese mundo, a simple vista una historia épica heroica, sin embargo, el desenlace del personaje principal, ósea el héroe que encarnamos, da un giro inesperado viéndose atrapado en las corrientes del tiempo, desesperado e incapaz de volver a su presente original, con el peso de recordar a

sus amistades, pero ellos a él no, porque en su realidad jamás existió, es curioso como el guionista quiso terminar esta historia, dando un mensaje realista de las consecuencias de usar el tiempo y que el sacrificio no siempre es felicidad de quien lo emplea.

La secuela de este título fue aún más mórbida, pues el héroe, antes de conocer el final que le esperaba, se vio forzado a detener la locura de una criatura cósmica y desahuciada, que amenazaba con dejar caer la luna a la tierra. Esta vez con una paleta de colores menos brillante y las historias secundarias llenas de remordimiento, toda la aventura transcurre mientras el protagonista es un niño, ya que fue lanzado con una edad corta a otro plano de su propia realidad, donde él buscaba a su caballo que para colmo nunca pudo recuperar. Si no completamos el juego como se debe, observaremos la destrucción del planeta y como un rostro malévolo de la luna se acerca para colapsar con todo. A su vez, recordamos a las personas que ayudamos a lo largo de la travesía, pero que como tú terminan pereciendo en esos minutos.

La novela *Stardust* de Neil Gaiman y Charles Vess¹², toma como tema principal la búsqueda, ambientada con toda clase de criaturas de las que hablé anteriormente, esta vez su origen es extraterrestre, lo curioso es el desenlace, el protagonista se embarca en una persecución por la mujer que ama, después de todo lo ocurrido y cuando por fin la encuentra, se da cuenta de que él realmente no la amaba. Temas como el desapego y la obsesión son temas que se tratan mucho en obras donde se mezclan ambos conceptos.

Al parecer, en la actualidad con frecuencia se busca anexar temas relacionados con la vida real, algunos trabajos girando en torno a un mismo concepto. Se toma a este género como una poesía que tiene mucho que decir, siempre y cuando estés dispuesto a prestar atención. A manera de disfrazar los sentimientos que quizá asolan a una sociedad o al individuo en cuestión.

¹² Ver en apartado bibliografía

La fantasía añora lo antiguo, y la melancolía lo extraña.

Revisando lo recopilado en esta búsqueda y análisis, mi intención por explorar ambos conceptos nació de un interés propio, de la necesidad por entender el fantasy que había permeado en mi imaginario, alejándome con esa distracción de viajar por mundos maravillosos ficticios tanto en la niñez, como en la adultez; y el de la melancolía que, ha estado manifestándose en la forma de ver las cosas desde muy temprano en mi vida, también necesitaba comprender cómo se exterioriza y lo que realmente era porque ese sentimiento de tristeza, contemplación, estaba acompañada de algo más. Ahora el principal motivo, es el de aunque sea un poco quiero nutrir este género llamado fantasía-fantasy, con los temas que me identifican y que son los que he comprendido el cómo manifestar en lo plástico, ya que podemos entender a la fantasía, como un conjunto de características que no distinguen de naciones, mientras hayan permeado en el imaginario colectivo y que también se enriquece con las culturas dispuestas a compartir sus leyendas y mitos, en tanto el concepto, también mal llamado depresión, son una mezcla de sentimientos, apreciaciones y circunstancias, un estado contemplativo del ser, que puede ser detonado por muchas razones, pero que en el arte se manifiesta también con una variedad de opciones para expresar nuestros sentimientos más reales. Creando un puente en esta ironía de conceptos, pero de manera más contrastada, todo para lograr una combinación de las dos expresiones, una como estrategia creativa y la otra como sentimiento imperante de las piezas; con la intención de diversificar, situó mis piezas en un plano imaginario de mitos e historias, digo inspiradas porque esos mitos pertenecen a otro plano a otras civilizaciones de otro tiempo, personas con una visión cosmológica diferente, yo solo tomo la inspiración y a manera de visibilizar pretendo redireccionarlas, siendo parte de una visión más actual en la fantasía. Así, intento aportar un pequeño análisis sobre el escenario difuso, el cual encontré durante mi búsqueda, que me resultó interesante extender más, a modo de mi aporte con la escultura y el fantasy.

1.5 El escenario difuso, Narración.

El siguiente punto trata de una pequeña hipótesis sobre el término “escenario o espacio difuso”, que plantean John Grant y Tiner, en su análisis sobre Brian Attebery en relación en referencia al arte fantástico. También como este se relaciona con el significado del tiempo y la melancolía.

Veamos si el arte de fantasía se compone en esencia por una prescripción exploratoria, donde existe un antes y un después, donde el espectador tiene la posibilidad de crear una historia con la obra en mente, usando la narrativa, como menciona Ricoeur, sobre Danto.

Como afirma con razón Danto, el discurso narrativo no solo es intrínsecamente incompleto, ya que toda frase narrativa está sujeta a revisión por un historiador posterior, sino cuánto de sensato se dice sobre la historia no es forzosamente de carácter narrativo. (Ricoeur, 2003: 244)

La narración emerge por sí sola de la concepción y necesidad por conocer la historia de la pieza que se está observando, es decir, la acción humana del espectador. Lo curioso aquí es que no conocemos él antes, mucho menos él después, solo tenemos una escena, necesitamos elementos añadidos a la misma que suplen esa falta, en la pintura, ilustración o cómic del género esto es más sencillo, la atmósfera, los fondos ya cuentan mucho por sí solos, pero en la escultura.

Para lograr esto, sin caer en una instalación, diorama, o estatuilla, figura de colección, se necesita conseguir una simbiosis entre obra escultórica de bulto, y minimalismo. Hay una razón por la cual las esculturas de Christophe Charbonnel y Jorge Marín, son valoradas como obras de arte y no figuras, sumado a la poética de sus obras en la corriente naturalista figurativa, hay un balance en él menos, es más, tanto la monocromía y los mismos elementos en los personajes, logrando transmitir información mediante esas pequeñas pistas, por esto no se debe saturar con demasiadas cosas, usando los acontecimientos de los que habla Ricoeur, extrapolados a lo plástico.

Ahora podemos definir las frases narrativas: “Se refieren, al menos, a dos acontecimientos separados en el tiempo, aunque describan el primero de ellos” (p. 143). O más exactamente: “Se refieren a dos acontecimientos, E1 y E2, distintos y separados en el tiempo, pero describen el primer acontecimiento al que se hace referencia” (p. 152). A esto hay que añadir aquí que los dos acontecimientos deben ser pasados con relación al tiempo de la enunciación. Así pues, en la frase narrativa se hallan implicados tres aspectos temporales: el del acontecimiento descrito, el del acontecimiento en función del cual se describe el primero y el del narrador, los dos primeros concernientes al enunciado y el tercero a la enunciación. (Ricoeur, 2003: 245,246)

El ejemplo sería: tengo, por un lado, la expresión de un personaje parcialmente desnudo que se lamenta y se muerde los dedos; en su rostro puede verse una preocupación, está viendo algo en el suelo.

Primer acontecimiento, la única prenda que lleva consigo son restos de una armadura dañada y aún tiene la espada en su mano.

Segundo acontecimiento, ambos son diferentes y están separados por un tiempo de causa. El tercero es el que genera la escena por sí sola, la soledad y el preguntarse ¿por qué? Cómo entendemos los elementos, son los acontecimientos que cuentan una breve historia y que tienen una repercusión uno sobre otro, aunque distantes en su momento, van previos a lo que estamos viendo. “Pero, sobre todo, la narración excluye el presente y después el futuro, que es un presente por venir, y el perfecto, que es un presente en el pasado”. (Ricoeur, Tiempo y narración II, configuración del tiempo en el relato de ficción, 1995: 472)

No obstante, el espacio temporal aún se encuentra en un modo estático. La variación en los objetos pone el contexto del espacio. La armadura, que por sí sola podría narrar algo históricamente acorde a nuestra realidad, debe ser relativo, que rememora, pero sin la necesidad de ser completamente fiel. Con esto y como en su esencia todo lo contrario al realismo es fantasía, ya estaríamos situando la pieza en otro plano fuera del nuestro.

De este modo, la reflexión que deriva de los preceptos antes descritos, hace su aparición, no se podría lograr el sentir melancólico, de no ser que, la estética y los elementos evoquen eso.

Curiosamente, lograr el congelamiento del tiempo, en figuración no podría ser más justo en la escultura, puesto que, si quisiera lograr esa petrificación de la emoción en pintura, necesitaría pintar una escultura, pero el medio nos acerca más a la tridimensionalidad del ser que vemos reflejado relativamente en nosotros, por medio de algo que no es de nuestra realidad. La finalidad es la experiencia ficticia e inmanencia trascendental de la que habla Ricoeur.

Así, la expresión, a primera vista paradójica, de experiencia de ficción no tiene otra función que designar la proyección de la obra, capaz de entrar en intersección con la experiencia ordinaria de la acción: una experiencia, es cierto, pero de ficción, ya que es la obra sola la que la proyecta. (Ricoeur, Tiempo y narración II, configuración del tiempo en el relato de ficción, 1995: 534)

Narrar el tiempo en sí, es más poético. Un anciano ya muestra marcas del mismo, pero también una ruina, o una espada, para convertir en objetos orgánicos a los humanos, pero que son un reflejo del sentimiento que se busca exteriorizar. Digamos que un personaje ficticio con decadencia entra más fácil en nuestros ojos, por el mero hecho de que no pertenece a nuestra realidad, más que en la realidad del escenario difuso que se está creando.

CAPÍTULO II: Los referentes artísticos

La forma en que se entiende el arte moderno en occidente es independiente de todo ritual, ceremonia o juego, pues es una abstracción de la misma. Entonces para mí, el arte es una exteriorización de los sentimientos propiamente del ser humano que no pueden ser expresados de otra forma, y por ende debe ser autorreferencial, de búsqueda propia, nacido de un interés puro, pues nuestra realidad es todo, la mente y lo que nos rodea, de esta forma se vuelve más legítimo.

La capacidad de decisión, sobre el camino que decidimos tomar en las corrientes y los estilos que elegimos como herramienta para exteriorizar eso que no

se puede expresar de otra forma, es inherente de esa actividad enteramente humana, porque las imágenes se generan a partir de unas reglas de producción histórica y culturalmente establecidas, que las hacen verosímiles, receptivas y aceptables, para la pluriculturalidad actual.

La temporalidad en la que crecí, está plagada de diferentes conceptos que han permeado en mi formación, que me he apropiado e integrado a mi producción, mi escultura emerge de esos aportes que son valiosos, determinantes y significativos, y que también evocó otra temporalidad, que es la de mi experiencia, que también es una relación intelectual. Para que sean reconocibles, y que se comprendan los significados, evocar al pasado para ser legible en una sociedad actual.

Así empleo el fantasy como una fuente fundacional en mí, que, si bien proviene de otra parte del mundo su estilo estético-visual de carácter iconográfico y con la ayuda de ese lenguaje, resignificar esta corriente a un plano actualizado, con el otro factor interior, el de lo martirizado como orientación principal del diálogo.

Por otro lado, mi inspiración para la creación de la propuesta viene de diferentes preceptos en la cultura popular, que, aunque se repiten en diferentes lenguajes de expresión, continúan vigentes en el imaginario colectivo de las personas de todo el mundo, la globalización nos permite conocer diferentes aspectos que generan un diálogo amplio en las diferentes culturas y que también rompen las barreras de las naciones.

En el cine y los videojuegos, también la televisión y los cómics, encuentro en esas expresiones diferentes imágenes, que han ayudado a mi desarrollo en la búsqueda de un estilo estético, que también es el que empleo en este trabajo, desde lo emblemático hasta los aspectos que tienen una significación del ser humano en un aspecto universal.

Con lo anterior dicho los referentes que han inspirado mi trabajo se desempeñan en diferentes formas de expresión artística, por esto los dividiré en dos

tipos, por un lado, los que motivaron las temáticas en mi producción y por el otro, los que han influenciado la técnica que he ido desarrollando en la escultura.

Concepto

J.R.R. Tolkien

Escritor y filósofo, creador del universo del señor de los anillos, es una de las personas más influyentes en el género de la fantasía; su aporte a ella permanece hasta los días de hoy. Su habilidad de contar historias y hacerlas creíbles permearon en la forma que yo imaginaba las cosas. Las inspiraciones de la naturaleza, desde montañas, hasta las plantas, son cosas que también comencé a apreciar gracias a su obra. En algún momento me detuve a pensar en lo triste que es ver desaparecer las reservas naturales y los campos verdes, no es de extrañarse que en mí despertara este interés por enaltecer la naturaleza, ya que la obra de Tolkien tiene como uno de sus principales motivos lo natural y sagrado, donde la tierra es una fuerza ancestral que se manifiesta con seres que brotan de ella, también las descripciones de los paisajes que rodean los mundos que él se imaginaba consiguen evocar el deseo por un mundo más verde o por lo menos apreciar los paisajes naturales.

Entre muchas cosas el concepto del tiempo está en los elfos y en los últimos momentos del rey Aragorn, la unión de él y una elfa tenía su parte melancólica, ya que mientras él envejecerá, ella se quedaría congelada en una edad, obligada a verlo perecer y sin la posibilidad de ir a Valinor, aun sabiendo esto ellos aceptaron quedarse juntos hasta el final de sus días.

Como Reina de los Elfos y de los Hombres, vivió con Aragorn durante ciento veinte años de gloria y de ventura; pero al fin Aragorn sintió que se acercaba a la vejez, y supo que los días de aquella larga vida estaban terminando. Entonces le dijo a Arwen: "Al fin, Dama Estrella de la Tarde, la más hermosa de este mundo y la más amada, mi mundo empieza a desvanecerse. Y bien: hemos recogido y hemos gastado, y ahora se aproxima el momento de pagar."

—Arwen sabía muy bien lo que él pensaba hacer, pues lo había presentido hacía largo tiempo; y a pesar de todo, el dolor la abrumó.

Di esperanza a los Dúnedain, y no he conservado ninguna para mí.

“¿Querrías, entonces, mi señor, abandonar antes de tiempo a los tuyos que viven de tu palabra?”, dijo.

—“No, antes de mi tiempo”, respondió él. “Si no parto ahora, pronto tendré que hacerlo por la fuerza. Y Eldarion nuestro hijo, es un hombre ya maduro.”

«Entonces, fue a la Casa de los Reyes, en la calle del Silencio, y se tendió en el largo lecho que le habían preparado. Allí le dijo adiós a Eldarion y le puso en las manos la corona alada de Gondor y el cetro de Arnor; y entonces todos se retiraron, excepto Arwen, y allí se quedó junto al lecho de Aragorn. Y no obstante la gran sabiduría de su linaje, no pudo dejar de suplicarle que se quedará todavía por algún tiempo. Aún no estaba cansada de los días y ahora sentía el sabor amargo de la mortalidad que ella misma había elegido.

“Dama Undómiel”, dijo Aragorn, “dura es la hora, sin duda, pero ya estaba señalada el día en que nos encontramos bajo los abedules blancos en el jardín de Elrond, donde ya nadie pasea”. Y en la Colina de Cerin Amroth cuando tú y yo rechazamos la Sombra y renunciamos al Crepúsculo, aceptamos este destino. Reflexiona un momento, mi bienamada, y pregúntate si en verdad preferirías que esperara a la muerte, y verme caer del trono achacoso y decrepito. Oh, Dama, soy el último de los Númenóreanos y el último Rey de los Días Antiguos; y a mí me ha sido concedida no solo una vida tres veces más larga que la de los hombres de la Tierra Media, sino también la gracia de abandonarla voluntariamente, y de restituir el don. Ahora, por lo tanto, me voy a dormir.

—“No te diré palabras de consuelo, porque para semejante dolor no hay consuelo dentro de los confines de este mundo; a ti te toca una última elección: arrepentirte y partir hacia los Puertos llevándote contigo hacia el oeste el recuerdo de los días que hemos vivido juntos, un recuerdo que allí será siempre verde, pero solo un recuerdo; o de lo contrario esperar el Destino de los Hombres.”

—“No, amado señor”, dijo ella, “esa elección ya no existe desde hace largo tiempo”. No hay más navíos que puedan conducirme hasta allí, y tendré en verdad que esperar el Destino de los Hombres, lo quiera o no lo quiera. Pero una cosa he de decirte, Rey de los Númenóreanos: hasta ahora no había comprendido la historia de tu pueblo y la de su caída.

Me burlaba de ellos, considerándolos tontos y malvados, más ahora los compadezco al fin. Porque si en verdad este es, como dicen los Eldar, el don que el Uno concede a los hombres, es en verdad un don amargo.”

—“Así parece”, dijo él. “Pero no nos dejemos abatir en la prueba final, nosotros que otrora renunciamos a la Sombra y al Anillo”. Con tristeza hemos de separarnos, más no con desesperación. ¡Mira! No estamos sujetos para siempre a los confines del mundo, y del otro lado hay algo más que recuerdos. ¡Adiós!”

—¡Estel, Estel!” —exclamó Arwen, y mientras le tomaba la mano y se la besaba, Aragorn se quedó dormido. Y de pronto, se reveló en él una gran belleza, una belleza que todos los que más tarde fueron a verlo contemplaron maravillados, porque en él veían unidas la gracia de la juventud y el valor de la madurez, y la sabiduría y la majestad de la vejez. Y allí yació, largo tiempo, una imagen del esplendor de los Reyes de los Hombres en la gloria radiante anterior al desgarramiento del mundo. (Tolkien, El señor de los anillos. El retorno del rey, 1987: apéndice A)

El manejo de esta circunstancia tan importante en el esplín, para mí siempre fue de interés porque el tiempo para los humanos es quizá lo máspreciado, pero también tiene una parte de peso en la mente, porque estos personajes ficticios sirven de ejemplo en qué pasaría si existieran seres inmortales, la muerte se convierte en un ciclo natural que también sirve como alivio, el tiempo es tanto sanador como destructor.

Como ya dije la capacidad de Tolkien para narrar y a su vez motivar a la imaginación, son cosas que han influenciado a muchos artistas, la forma en que él concebía sus mundos tiene muchas formas de interpretarse, si las pasamos a lo plástico, es ahí donde encontré las ilustraciones de Alan Lee y John Howe. Yo tomo esto directamente de la fantasía: el espacio ilusorio, que se crea en lo que está antes y lo que vendrá después en sus ilustraciones, son conceptos que me apasionaron. En la actualidad me gusta anexar siempre esta característica a mis piezas.

Hidetaka Miyazaki

Es un director creativo de videojuegos, con títulos como *Dark Souls*, *Bloodborne* y su último trabajo colaborativo con el escritor George R.R. Martin, *Elden Ring*, después de dirigir su primera obra la cual sería un éxito de culto, fue ascendido a presidente de la empresa *Fromsoftware*¹³, sus creaciones son orientadas en una estética de Europa medieval o victoriana dependiendo el videojuego, rescatando la arquitectura y el arte inspirado en estos, con un aura lúgubre, desoladora, decadente, lo que después sería llamado fantasía oscura, es la persona que más ha influenciado mi proceso creativo y el interés por llevar a cabo este proyecto.

A mi parecer, el único que ha logrado crear una amalgama con estos conceptos, de lo cual ha salido algo positivo, aunque parezca raro decirlo, teniendo en cuenta la naturaleza de las historias, escenarios y la jugabilidad que desarrolla.

Como él ha comentado las influencias europeas vienen de su infancia leyendo libros ingleses que encontraba en la biblioteca, también de mitología de todas partes del mundo, esto fue lo que desarrolló su peculiar forma de narrar la historia dentro de los juegos, donde el espectador tiene que hacerse sus propias teorías rellenando los huecos entre cada historia enlazando hechos y buscando descripciones de los objetos más desechables, ya que su dominio del idioma era muy bajo para entender todo el texto terminaba imaginándome partes de lo que él leía.

Uno de los objetivos del concepto de *Demon's Souls* era contar más con menos, por lo que el diálogo disperso se vuelve muy importante. Hicimos todo lo posible con la localización. No estoy seguro de haber perfeccionado este método de narración. Probablemente, hay cosas que no estaban lo suficientemente claras, o que podrían haberse hecho de manera más efectiva. Cuando era joven y leía novelas de fantasía —y esto es a una edad en la que solo podía entender tal vez la mitad de lo que estaba leyendo— había un atractivo de no saber completamente lo que estaba pasando. Así que tuve la idea de que tal vez habría alguna forma de crear ese tipo de sensación en un juego. Mi método de contar historias viene de

¹³ Es una empresa japonesa creadora y desarrolladora de videojuegos fundada en 1986

esa inspiración, de las partes oscuras de una historia o una leyenda que no puedes distinguir.
(EDGE, 2012)

De nuevo y sin querer *el escenario difuso*, una característica que siempre se observa en el arte relacionado en la fantasía, esa invitación al espectador por imaginarse, cómo ha terminado esto de tal forma, en mi opinión es importante el juego entre el espectador y lo que el artista tenía en mente, Miyazaki hace esto de una forma maravillosa dando la información necesaria para crear tu propia versión de todo. Invitar a crear una historia de la pieza es uno de los objetivos de mis obras. Usando la figuración como herramienta de expresión, se puede lograr este efecto narrativo que muchas veces provoca ver más de un momento la pieza.

La decadencia que Miyazaki manifiesta en estos mundos, de nuevo con el paso del tiempo en cada uno de los seres y estructuras son desconcertantes, desde un primer momento nos hace preguntarnos cómo serían estos paisajes en sus momentos de gloria, incluso los dioses que gobiernan se caen y pierden la cordura, por negarse a reiniciar los mundos. Resulta interesante imaginarse todo en su peor momento, en algunos casos hay quienes no tienen heridas físicas, pero sí en su alma, solo esperan la batalla final para poder tener un descanso, estas cosas tan melancólicas son las que incorporo a mi discurso, en lugar de crear al guerrero valeroso y fornido, muestro al temeroso y desahuciado, pero todo tiene un porqué.

Uno de los principales referentes para el equipo de Hidetaka fue *Berserk*¹⁴, debido a las similitudes con sus juegos. El cómic de Kentaro Miura a modo de estética, con un mundo similar violento y hostil por donde se vea, de él se inspiró para las bases principales de los Dark Souls, con los orígenes, el hecho de ser un marcado, enemigo de los seres más poderosos que rigen el mundo, a los cuales también hay que hacer frente, los diseños originales de Miura fueron tomados como punto de partida, pero también reinterpretados en los conceptos, nada aparece de la nada, como ya ha explicado, los diseñadores ponen de su parte, para tener una

¹⁴ Comic Japones de fantasía oscura, escrito y dibujado por Kentaro Miura

visión de lo que tenía en mente, y lo que él espera es que superen incluso los límites de su imaginación. Sin embargo, él da el visto bueno para que todo encaje.

Miyazaki (risas): Me encanta Berserk y sus influencias han sido claras desde el primer Dark Souls. Para Dark Souls 3, incluso añadimos un ataque a dos manos al juego, que Guts (nota del editor: personaje principal de Berserk) usa mucho. Sin embargo, como fan, probablemente tengo demasiado respeto por el manga. (Pcgames, 2015)

Las penurias que usa como principal característica en sus universos, tienden a ser desmotivadoras, pero logrando despertar la empatía, como en su trabajo más reciente, esta vez con un relato mejor formado, los híbridos, hombres bestias, mitad animal y mitad hombre, tienen a los gobiernos en su contra, la misma entidad que rige el mundo ya no los respeta, vistos como entes primitivos son asesinados y olvidados, aun cuando ellos fueron los primeros en poblar esas tierras. Esta forma indirecta de tratar la discriminación, el odio a lo diferente e incluso lo despiadadas que son las leyes instauradas por invasores, también la poca importancia a las costumbres ajenas y su vínculo con la naturaleza.

Realmente no hay finales bonitos, todo está destruido y curiosamente parecemos ser el único que tiene control de sus acciones, de llevar a cabo ese reinicio que tanto necesita nuestro mundo. Las palabras más claras en las obras de Hidetaka son las de luchar a pesar de todo, levantarse y dar más, aunque sea el hecho de completar el videojuego que creías imposible. Aprender de todo lo malo que te pase y te pasará, te hará una persona más sabia.

Pero uno no debe rendirse a pesar de lo más horrible que pueda parecer el panorama. ¿Qué más da, si ya todo está perdido, aún puedes seguir luchando, al menos que todo se termine de esa forma, luchar por todo? Pensaba que yo era el único con la atracción y que encontraba motivación en los relatos más bajos, pero salir de momentos difíciles y ver todo de forma oscura, hace que al probar estos juegos te reencuentres con esa batalla, donde tú sabes que habrá al menos un alivio al final, el de liberarse del propio estado mental. Este es el motivo por el cual los personajes en las esculturas de este proyecto intentan levantarse pese a todo.

Gustave Doré

Gustave Doré es un ilustrador, escultor, más conocido por sus grabados que ilustraron cientos de libros, con una técnica muy superior a lo que se había hecho y un manejo de la composición excepcional, lo que me interesa de él, es la capacidad de la imaginación, esa habilidad de plasmar lo que se tiene en mente, pero también la emoción de cada personaje, y la propia del artista, si hablamos de su obra es tanto fantástica, como melancólica, casi de forma natural, lograba llenar las atmósferas con un sello algo perturbador, decadente y emocionante; aunque el libro en cuestión no tuviera esa finalidad.

Ligado directamente a cuentos de Edgar Allan Poe, o libros como el infierno de Dante Alighieri, Orlando Furioso de Ludovico Ariosto, Idilios del Rey de Lord Alfred Tennyson, su capacidad narrativa hacía encajar incluso su estilo oscuro en todo lo que se le encargara, para mí la genialidad con que lograba este contraste de concepto y emoción, son cosas que observo siempre en su obra, debido a que son marcas evidentes, ya sea que sus inicios vienen de la caricatura y su principal influencia fue J.J. Grandville, un dibujante también con una capacidad bastante libre de imaginar seres casi surrealistas, claro que las limitantes para Doré iban de la mano con lo que debía ilustrar, aun así, podía cargar la emoción del contexto histórico de cada obra, como las expresiones de los cruzados, que van desde agotamiento, ingenuidad, hasta parecer cuerpos sin alma, que solo se mueven porque alguien lo ordeno, encima de todo se muestran perplejos ante la imagen del ángel que los guía.

Donde la libertad imaginativa, fantástica de Doré hace aparición es a mi parecer en sus esculturas de pequeñas a grandes dimensiones, de terracota a bronce, ahora sin limitaciones literarias que pueden privarte de esas ansias por llevar al extremo de lo que se puede conseguir con un mismo concepto, en ellas no era ilustrativo, pero sí reinterpretaba mitología, personajes históricos, sucesos. Al observarlas, no puede dejar de sentirse que evoca ese sentimiento romántico por lo poético y el virtuosismo, donde incluso tiene varios logros con respecto a la visión

de este proyecto. Una es la escultura del amor y la muerte, donde mostraron muchos elementos.

En ella, Gustave Doré recurre a un tema relativamente clásico: la estrecha relación entre el amor y la muerte, Eros y Tánatos. Sin embargo, aporta una nueva perspectiva a su tema, inventiva en su interpretación de la relación entre las dos figuras: el destino, masivo y austero, domina al amor, representado como un joven atractivo que descansa despreocupadamente entre las rodillas de la anciana de aspecto triste. Originalmente (como se puede ver en imágenes antiguas y copias a pequeña escala del tema), una cuerda que conectaba las dos figuras proporcionaba la clave de la composición: en un extremo, formaba la cuerda del arco que Eros usaba para despertar el amor en los corazones de los mortales, pero continuó su camino para correr entre las hojas de las tijeras que el Destino tiene en su mano derecha. identificándose como Átropos, el tercer y más antiguo Destino que corta el hilo de la vida; la cuerda continuó a través de la mano izquierda de Love y luego de Fate, antes de bajar a la terraza, a una rueca que también ha desaparecido. (Blanchetière, 2023)

También está la historia del vino, una vasija que cuenta varias historias dentro del mismo espacio, con pequeños ángeles y personas en situaciones que demuestran aspectos sumidos en el alcohol, hasta escenas de simple inocencia o juegos de niños con los insectos y animales que también aparecen en toda la obra, logrando un efecto visual tan rico y orgánico, donde este relato sobre el dios Baco es llevado a un escenario de fantasía.

La expresividad lograda con la escultura figurativa es algo que yo intento replicar, solo puede salir de algo que se hace con la convicción de exteriorizar algo más allá de la propia realidad, debido a que Doré fue criticado por su ambición y supuesta necesidad de gloria, quedaron algunos documentos que dejaban ver la filosofía detrás de sus obras tridimensionales.

Gustave Doré afirmaba que la forma que no fuera la expresión de una idea, un hecho, una impresión dulce o terrible, una emoción sentida y traducida por el artista, no era nada. Th. Gautier sostenía que la forma, en su belleza puramente lineal o colorida, abstraída de cualquier narrativa, lo era todo [...]. “Me llamas místico... ¡mucho mejor!” Eres solo un fotógrafo. “Sin insultos”, gritó Doré. ¿Fotografiamos lo que hay en nuestro cerebro, la visión que te persigue, la emoción que sentimos? [...] eres solamente un decorativo (Papet, s.f., ¿una obra “decorativa”?)

Técnica

Christophe Charbonnel

Es un escultor con un estilo muy propio, debido a sus inicios como dibujante en Disney, lleva la fantasía a sus obras monumentales, expuestas en jardines privados, lugares públicos y galerías, gracias a esto ha ganado varios premios y es reconocido como uno de los artistas más importantes de Francia en la actualidad.

Utiliza la mimesis en todas sus obras, la figuración aquí toma un carácter estilizado, llevando en cada pieza una especie de congelamiento del tiempo ficticio, sus guerreros antiguos, y las reinterpretaciones de dioses mitológicos, han cambiado mi forma de ver lo preestablecido, y que incluso, en lo figurativo hay mucho por explorar.

Emplea la arcilla como base para sus obras, que posteriormente son llevadas al molde para un vaciado en bronce, quizá debido a una finalidad menos perecedera, no obstante, sus esculturas están formadas por una marca constante de texturas y rugosidades hechas con diferentes herramientas, aunque sus obras sean miméticas, describir el movimiento y la razón de estas es complicado, pues son impactantes, algunas van hacia lo triste y otras contemplativas, él dice “Mi obra es figurativa. Está construida sobre una base convencional que es un homenaje a los antiguos maestros. También es una expresión de emoción que no se puede verbalizar” (Stylenochaser, 2016) Y en lo personal tiene razón, muchas de sus obras son estudios de movimientos, que dicen mucho sin dar todo lo que estamos acostumbrados a ver, como sus torsos de caballos, que tienen toda la majestuosidad, potencia y la belleza de un galope con solo una cabeza y dos patas; fragmentaciones que no solo se quedan en espacio, sino también en el tiempo.

Esto se debe a que no es necesario mostrar todo a la vez. La sensación ya está ahí, clara y presente. Esas partes que faltan representan una especie de juego rítmico entre los contornos, las sombras y la luz. Los vacíos en los objetos juegan un papel integral. (Stylenochaser, 2016: Personal Reconnection with Christophe Charbonnel)

Hablando sobre técnicas, quiero hacer una mención breve de, la forma en que George Jeanclos utilizaba la tela remojada en barbotina. Es una forma de agregar un movimiento orgánico y con una caída natural, muy interesante que llamó mi atención y que terminé incorporando a mis esculturas. La textura tan realista y el misticismo que aporta, es palpable, dependiendo de la intención, como en sus obras, también demuestran fragilidad, la calma que proyectan sus esculturas para mí es incluso algo inquietante, debido a que muchas posiciones de los cuerpos van en contra de esa expresión, un aspecto interesante, aunque yo lo incorpore por expresividad; y según el contexto de cada protagonista, como un dejo “civilizado” o con origen puramente textil, que cubra una parte generando curiosidad, o que incluso aporte movimiento.

Justin M. Zielke

Aunque hoy en día explora otras formas de llevar la tridimensionalidad, hay una época de sus creaciones que llamó mi atención, por la forma casi grotesca en la que usa los cuerpos humanos, de él rescato esas formas intrincadas para abordar la expresión del cuerpo humano, la filosofía que tiene detrás es una similar a la que buscó que es la de, evocar en el espectador la imaginación de completar e involucrarse en la obra, con anterioridad hable de cómo se deben expresar experiencias y sentimientos, para lograrlo el artista habla desde dentro y Zielke lo hace con marcas y texturas, movimientos que necesitan concluir en la mente de quien observa.

Me centré en la animación experimental y en cómo una línea de tiempo puede afectar a la emoción del espectador. Estudié arte conceptual, anatomía y actuación, todo lo cual me dio las herramientas para crear esculturas figurativas e instalaciones artísticas. El arte conceptual es el proceso de construir un mundo de símbolos que permite a un personaje de largometraje enfrentarse a obstáculos emocionales. La anatomía y la actuación ayudan a relacionar a los espectadores con otro ser y los guían a través de las emociones.

Así que, abstractamente, veo mi trabajo como un fotograma onírico que utiliza símbolos para comunicar un sentimiento al espectador (Beautiful Bizarre, 2020).

La comunicación con sentimientos, esa extrapolación del ser a la materia, convierte a la escultura en una expresión muy honesta, que Zielke logra mimetizando, sin el afán de mostrar cuerpos puramente realistas, añadiendo texturas, accidentadas, también fragmentaciones y añadidos algo grotescos.

Por ejemplo, ahora mismo estoy tallando una figura en madera, y el material se está partiendo. Cuanto más tiempo lo he tallado, más se ha parecido a mí. Eventualmente, es posible que el espectador no vea mi imagen tanto como la madera que divide naturalmente una figura. Estoy persiguiendo algo que ya sé que es imperfecto, pero esa imperfección puede terminar siendo el punto focal. Refleja un viaje muy arquetípico al que todo el mundo se enfrenta a diario. (Beautiful Bizarre, 2020)

La *rueca* es una escultura donde Zielke habla de la propia metáfora del artista, de manera simple convirtió la pose de un hombre sentado, que se encuentra hilando con un material que proviene de su interior, la narrativa de mezclas con objetos y su estilo único para atrapar la vista, la textura de lana dentro del personaje y la elección tan precisa de dónde romper para que también juegue un papel visual, bastante perturbador si se ve por encima, filosófico si nos dejamos atrapar por la narrativa. Ese punto de análisis expectativa es algo intencionado que va de la mano con dejar algunas cosas a la imaginación.

Hay muchas interpretaciones potenciales para *la rueca*. Creo que el espectador siempre lo verá como algo distinto a mi intención original. Uno puede fijarse en un hombre musculoso con una expresión neutra que está hilando lana con una pose activa. Otro puede ver una figura desnuda hilando hilos. O la caverna rota en el pecho de la figura que produce una fuente limitada de lana que se puede hilar. Podrían imaginar que la producción del hilo depende del trabajo de la figura. Cada una de estas interpretaciones tiene un significado y, por supuesto, está sujeta a la perspectiva única de cada espectador. (Beautiful Bizarre, 2020)

Crear universalidad con las experiencias y sentimientos propios, es una búsqueda con el objetivo de darse a entender, pero que todos entiendan a su forma, desde un origen personal del artista.

En cuanto al proceso creativo para mí, podría decirse que es muy tradicional, porque todo parte de una idea que luego se plasma y materializa, no obstante, para llegar a ese estado de creación íntima; debe sentirse, me explico en lo personal encuentro en la música tanto, una inspiración lírica, como melódica, pudiéndose transportar a ese plano, en este caso el de la melancolía.

Partiendo de ese sentimiento todo se vuelve una actuación intrínseca, que luego se materializa, la expresión humana que solo está en nuestro interior y que no existen palabras para explicar, al fin se vuelven algo tangibles y que otros pueden apreciar, eso que ahora ven es ni más ni menos que una pequeña parte de la esencia del artista.

Pienso que el dominio de un material facilita las cosas, pues aligera la conexión y espontaneidad con la que se produce, así es también sencillo dejar un lado preocupaciones y solo concentrar tu ser en ese instante, aunque después se regrese al mundo real, todos estos momentos, son también un escape de la realidad.

Mi propuesta artística

La forma en que concibo la creación de las piezas para este proyecto es dividiendo ambos temas, pero que convergen en la obra, es decir, habiendo comprendido a la fantasía como género artístico, estético, narrativo, y que su traducción a lo plástico está formada principalmente por la figuración. Emplearé el Fantasy como una estrategia de creación, aprovechando sus herramientas para crear metáforas visuales, que van desde mi experiencia, temas que me rodean, los sentimientos más imperantes en el transcurso de mi estancia como universitario, durante la creación del proyecto y los fundacionales a lo largo de mi vida.

Esto con la finalidad de que sea receptivo, para la mayoría de las personas, teniendo en cuenta que es un estilo que relata cuestiones populares principalmente, aprovechando circunstancias que también se emplean en relación con la melancolía como el tiempo, la muerte, el descenso, la derrota y la importancia de la naturaleza, cuestiones que acontecen nuestros tiempos.

Como resultado de la investigación, entendiendo que la melancolía es más un conjunto de sentimientos, circunstancias, empatías y que sus formas para manifestarse en el arte visual va desde los colores, poses, texturas, incorporando está por medio de diferentes temas, de primera mano, modificando los cánones estéticos en el género de la fantasía, añadiendo ángulos, crudeza y utilizando el

movimiento propio de esta a mi favor, pero cambiando su sentido a uno más profundo, inspirado a su vez por las lecturas de obras melancólicas, que he ido descubriendo en el tiempo de este escrito.

Debido a la naturaleza del proyecto, no hay un tema social o específico del que yo quiera tratar, la estrategia creativa me permite abordar desde personajes, míticos, hibridaciones, o bestias, hasta el héroe típico reinterpretado, como ya expuse al ser una expresión personal, me permite crear versiones propias de mi entorno, mi estado y multiculturalidad.

Lo que yo hago es una búsqueda por generar el vínculo entre ambos, desarrollando también así un estilo sólido. Sin embargo, el cambio y las variaciones en distintas piezas, están pautados por la experimentación de diferentes recursos visuales que iré empleando, con el fin de lograr esa narrativa, a la vez que triste y fantástica, que invite a la reflexión.

Para dar una aproximación en la finalidad del documento, las piezas presentadas serán cinco, pero como ya dije, mi camino por esto continuará aún después de finalizarlo, ya que la investigación, así como la comprensión de los alcances de cada uno de los conceptos, lleva a muchas posibilidades para su proyección.

Ambos son importantes para mí, ambos han formado parte de toda mi vida, y muy pocos han hecho algo similar, con o sin la intención de ello.

Capítulo III: El proyecto

La traducción de concepto a obra, en mi caso, comienza con un boceto. El boceto es una idea que muchas veces llega a mí de forma espontánea, por lo que uso una técnica rápida y sin mucho detalle. Cuando tengo esa idea, la voy modificando para que encaje más en lo que busqué, en este caso de la reflexión en algún tema mío, pero que puedo exteriorizar como sentimiento universal.

Recordando los temas y formas de expresión en la fantasía, usualmente se usan armas medievales como símbolo de poder humano, en el caso del poder

natural son bestias, de igual forma imaginó un cuento o fragmento de historia sobre la pieza, en el caso del dios de la muerte, intente hacerme la idea de una deidad humanoide primitiva, ese tipo de cosas las tengo en mente a la hora de hacer también un boceto.

Los bocetos

Aunque podría emplear composición de ese lado, optó por usar el movimiento de los cuerpos, para hacer esa combinación de concepto y sentimiento, utilizó las espaldas arqueadas y posiciones de las manos muy pronunciadas para dar esa expresividad, similar al renacimiento, aprovecho en este momento para dar forma a la sensación que asemeje más a algo melancólico, las características del fantasy se van dando con los símbolos. En algunos casos imagino a ese personaje en su peor momento para tener la idea de cómo podría representarlo.



figura 11: Figura 22: Boceto de "hombre árbol", 2022.



figura 12 y 13: Boceto de “dios de la muerte”, 2024

Otra cosa que me gustaría puntualizar es que a veces modifico bocetos que antes tenía ya creados para dar un enfoque diferente o ajustar cosas, el boceto de arriba, es para “dios de la muerte” que por errores de construcción y cocción no se ha podido llevar a cabo, pero, esto me ha permitido hacer ajustes y deducciones que ayudan a corroborar algunas ideas e hipótesis mentales propias.

Como ya dije, muchas veces ese boceto inicial cambia de estilo y forma, dependiendo de si la pieza es más compleja. Hago, los diferentes ángulos, delante atrás o una visión general, para tener una noción de cómo será en las tres dimensiones.

De igual forma, con el avance del proyecto mi forma de creación ha ido cambiando, la velocidad para dar forma a la arcilla fue en aumento, y el boceto solo lo diseñaba para tener la imagen mental, pero muy rara vez lo vuelvo a consultar durante el proceso de creación, por lo que las piezas finales tienen variaciones y cambios que me parecieron pertinentes en el momento del modelado.

Así mismo en los trabajos más recientes solo tenía una pequeña información por partes, por ejemplo, una imagen del personaje principal y los elementos

restantes se encontraban dispersos por mi cuaderno de sketches, era a la hora de esculpir con la arcilla donde la pieza cobraba esa imagen que yo tenía en la mente.

Aunque muchos artistas prefieren emplear el bronce como fase de la producción final, la mayoría eligen la arcilla como herramienta de modelado y esbozo, un material con gran variedad de posibilidades en cuanto a lo plástico se refiere, con ello también su capacidad para exteriorizar incluso lo más interno del artista, demostrar esa emoción tiene un espectro amplio para la materialización, hay muy poco que no se pueda replicar con el barro, en lo personal el propio uso de la terracota, crea el vínculo artista-material, que puede incluso transformarse en un espectáculo personal a la hora de esculpir.



figura 13: Proceso Dios de la muerte, 2024

La producción, comienzos

En un principio dejaba un acabado pulido, pero era algo que en lo personal no lograba transmitir lo espontáneo que había sido para mí la construcción, es decir, borraba las marcas que yo mismo había creado, y terminaba en algo más similar al arte clásico, o kitsch. y que rememoraba más a la fantasía de siempre, aunque mi intención con la escultura fuera por el lado melancólico, claro que desaprender esa manía se dio de manera paulatina, para tener un balance entre texturas, pero que se perciban las facciones, los músculos y sobre todo la expresión de manera que aún estemos dentro de la corriente del fantasy.

Es por esto que mis piezas son figurativas y en su mayoría el rostro siempre está descubierto para que también tenga algo que contar, es aquí donde me tomo

un poco más de tiempo, quizá es lo que más respeto del boceto inicial, ya que es importante para mí, esa recepción al ver la expresión que el sujeto en cuestión transmite.

Dejar la marca en el barro resulta más impactante que una superficie pulcra, demuestra ciertas características de la intencionalidad, también del momento en la construcción de la pieza, deja un rastro de los sentimientos que el creador plasmó durante esos momentos, huellas del desbaste, qué herramienta usó, o incluso las huellas de los dedos.



figura 14: Proceso de escultura, previa al bruñido, 2022



figura 15: Proceso de escultura, después de bruñido, 2022

La imagen de la derecha muestra todas las marcas que se perdieron.

Cortar y trocear, contiene mucha poética en ello. El hecho de dejar una parte adyacente o una pieza inacabada, habla de lo que se quiere transmitir, quizá ya hay suficiente movimiento, o es solo que ese brazo o pierna no es necesario y cuenta algo más dentro del contexto de la pieza. Con esa intención, el aspecto de no darle las piezas faltantes a los cuerpos es porque ya no lo necesitaban, y verlo sin ello sigue sintiéndose completo.

La melancolía es de alguna forma un arraigo propio del ser humano a la tierra, encuentro una metáfora en las raíces y texturas de un árbol, quemado, seco o vivo, siempre tienen algo que decir, las rocas que asemejan a montañas, la tierra, el lodo, lo sucio, son cosas que se logran y perciben en la arcilla, de igual forma, estas palabras van intrínsecas en los placeres melancólicos, ligados directamente a la materia expresiva.

Pero las cuestiones y similitudes naturales también llevan al fantasy, es por eso que, aunque sea la textura de erosión o simplemente rocas sin intención de que se parezcan a algo en específico, aluden a lo natural, pero de un modo decaído. Debido a que no utilizo soportes metálicos o bases especiales en el modelado, en varios trabajos empleo esto como forma de integrar una base-soporte que también

es parte de la pieza. Añade un pequeño contexto del espacio imaginario en el que se encuentra.

Para la creación de mi primera escultura (el hombre árbol) con esta temática, intentaba retratar lo que yo sentía en ese momento. También tenía la necesidad de darle una atmósfera de fantasía, por lo que agregué un árbol seco en su espalda. Mi concepción inicial era la de, un hombre que, intentando levantarse por última vez, se transformó en una estatua y un árbol le creció en la espalda. Por eso añadí el velo en la cabeza. Según mi visión, solo hay un cascarón congelado en el tiempo, pero ese espacio en el que transcurre no es el nuestro.

En su realización, utilicé un cubo grande de barro terracota de baja temperatura para el cuerpo, previamente amasado para evitar burbujas, me lo imaginé todo dentro del mismo material, con solo mis dedos y vaciadores, fui modelando la forma del hombre en esa posición postrada, la primera vez modelé eso en unas ocho horas, debido a mi inexperiencia, no puse soportes en algunas partes, por lo que la escultura colapso durante la noche, esto lo cambie durante la siguiente sesión, dejando partes más gruesas y poniendo soportes de barro semi fresco.

Con la escultura del cuerpo en un 60 %, comencé a modelar el árbol en su espalda, debido a que dejar el tronco sólido crearía demasiado peso para los soportes que tendría la escultura finalizada, ósea sus piernas, utilice la técnica de churros que me permitía crear el árbol para subirlo más, pero también dejarlo hueco y más liviano, posterior a eso utilizaba una herramienta plana y con filo, para hacer líneas en el tronco y luego de forma diagonal arrancaba trozos, esto le dio una textura muy semejante a corteza quemada.

Durante toda esa fase, la parte baja estaba cubierta con tela y siendo hidratada para evitar que se secase y así poder trabajarla. Después, completé la parte del cuerpo añadiendo detalles como los dedos y las manos, partes en las cuales me gusta hacer énfasis.



figura 16: Proceso de "Hombre árbol", modelado, 2020.

En ese entonces mi profesor me había mencionado a Jeanclos y las telas que envolvían sus esculturas, por lo que la había diseñado con eso en mente, aunque no estaba seguro de si la pondría al final. Aun así, quise intentar la técnica, diluí y cole barro con agua, para luego dejar que un trozo de tela de algodón se impregnó durante unas diez horas, posterior a eso, le coloqué un trozo en la cabeza, era la primera vez que usaba esta técnica, por lo que tome varias medidas, como hacer un soporte con palitos de madera para que la bolsa que cubría toda la escultura, no marcará la tela fresca.

El acabado final que me pareció correcto en su momento fue el bruñido, con piedras y una cuchara, aunque después analizando la combinación de texturas, me pareció interesante. La pieza se quemó, para que adquiriera firmeza y, posteriormente, a eso, se metió en una cocción de raku para un efecto flameado.



figura 17: Hombre árbol, por Rafael Salinas, cerámica terracota, raku, 51 cm de alto x 24 cm y 24 cm de base, 2023

La imagen izquierda es el proceso casi final y a la derecha la pieza terminada.

Aunque aún no tenía la intención de que todas las piezas posteriores tomaron ese curso, también analice las cosas que estaban acorde al proyecto, y que me parecían podría añadir en esculturas posteriores, como las texturas orgánicas y el simbolismo con elementos, comencé la búsqueda por tener ambos conceptos en mente.

Entonces comencé a explorar la fusión de ambos muy temprano en el inicio de este proyecto. Hice un híbrido de dragón y humano, mis influencias estaban bastante arraigadas a las temáticas europeas y los dragones para mí tenían un simbolismo más allá del que se les dio originalmente.

Gracias al movimiento del concepto de forma masiva y las distintas interpretaciones que se le han dado, me imaginé un monstruo que había hecho daño

a la persona que amaba sin darse cuenta; quizá, no se puede saber. Eso fue lo que quise dejar en claro al momento de imaginar la escultura.



figura 18: Monstruo, por Rafael Salinas, Cerámica, gres, óxidos y pigmento, 25 cm, dé. Alto x 18 cm de base, 2023

Como se puede observar, en este momento aún tenía cosas que necesitaban más expresión, como las texturas, pero fue un buen acercamiento a lograr la combinación de ambos conceptos, los híbridos serían algo que retomaría posterior y que, para mí, es una forma de sentirse más identificado, con la bestia en este caso.

La producción, aterrizando lo aprendido

La pieza está hecha en arcilla de alta temperatura y patinada con óxidos, cosas que había experimentado con antelación en piezas más pequeñas.

Para la escultura del hombre tlacuache abordé un tema más social, que va desde una cuestión de ignorancia hasta la desaparición de los mitos y culturas de la antigüedad de este espacio.

En el boceto diseñé a un guerrero, lastimado, dejando esa pregunta del quién fue el que le hizo esto o porque, mi intención era demostrar fragilidad y desconcierto ante una sociedad que no entiende la especie, por eso la forma en que protege la flama en su mano, con su posición aún erguida, y la espada en su mano intentó mostrar que es un guerrero incomprendido, golpeado por la especie que anteriormente lo adoraba, y que, con respecto a ecosistema, representa un eslabón importante para el balance.

Como anotación aquí fue donde mi proyecto tomo un cierto giro, pues la información recabada hizo que me pudiera enfocar en cómo llevar a cabo esto, tomando personajes como los híbridos de la fantasía, los guerreros y la discriminación o el sufrimiento de la melancolía, también pude hacer todo más propio, un trabajo más íntimo.

Esta fue construida desde aproximadamente tres trozos sólidos de pasta gres cerámica, no fue vaciada antes de la cocción, porque me cercioré de no dejar burbujas en su interior durante el modelado. Comenzando por la parte superior, hasta culminar con las piernas y la cola hecha con un lazo largo de esta misma pasta.

En este punto de mi proceso comencé a dejar texturas menos cuidadas, sin preocuparme tanto por los detalles del pelaje, me concentré más en que la textura después pudiera resaltar con el óxido después de la primera cocción, para eso utilicé óxido de cobalto para los tonos azulados y de manganeso para un tono café muy oscuro.

Aproveche a hacer algunas marcas propias de la especie, como las manos negras y los ojos negros, se logra con óxido más cargado, en las partes donde me interesaba resaltar textura limpiaba con una esponja, posterior a eso se llevó a una cocción de alta temperatura para que el óxido adquiriera su acabado final y se quedara fusionado con la pieza.

Decidí los tonos azulados, porque me pareció que daban un aire antinatural al personaje, sumando a que es un híbrido. Estas técnicas de patinado solo son

posibles en altas temperaturas, por eso el uso del gres, pasta que preparamos con la ayuda de mi maestro y compañeros de taller.



figura 19: Modelado de híbrido de tlacuache, 2023

Recordando el espacio difuso no intento saturar de prendas o detalles específicos como colores por segmentos, intentó crear una pátina o manchas que cubren y aportan deterioro, algunas partes son intencionadas, otras únicamente matizan los contrastes, esa es mi intención, que los detalles aparezcan de manera caótica e integrada.

Anteriormente, cuando mi proceso se centraba en cosas menos locales, experimenté la técnica del patinado, creando una pequeña escultura de un elfo. El resultado aportaba aún más melancolía, por lo que la he empleado con materiales de alta temperatura.



figura 20: Guerrero, por Rafael Salinas, cerámica gres y terracota, óxidos, 35 cm de alto x 15 cm de base, 2023

Claro otro accidente que sucedió en la cocción, fue que la pasta de la que estaba hecha comenzó a ceder e hizo una curvatura que se percibe un poco, esto tuve que resolverlo con un trozo de barro, para creación de una base cortada a la medida en ángulo para que la pieza, volviera a estar perpendicular.

La razón por la cual era complicado saber dónde parar, y con cuántas piezas culminaría, es porque la técnica para mí, va de la mano con el tema, va de la mano con la experimentación. Esto se vio en la pieza del “herrero”, donde aplique una técnica distinta, para evitar problemas en la cocción.

Debido a que la pieza era un poco más complicada, partir trozos para vaciarlos era muy complicado sin perder detalles que para mí son importantes, como huellas de mis dedos o texturas que serían complicadas de replicar.

Entonces tomando vaciadores pequeños y que tuvieran un mango largo, abro pequeños agujeros en la escultura aún fresca, comienzo a quitar la mayor cantidad de arcilla de dentro, sin siempre tratando de no pasarse y dejar una pared de un

buen grosor, hago esto en diferentes puntos que luego iré conectando por dentro, también los vuelvo a cubrir, para solo dejar uno donde la pieza pueda respirar dentro del horno.

Como resultado, consigo una pieza menos manipulada y más sólida después de la primera cocción.



figura 21: Modelado de Herrero, vaciado con técnica de huecos conectados entre sí, 2024



figura 22: Modelado de Herrero, vaciado con técnica de huecos conectados entre sí, 2024

Todo esto se hace en estado de cuero. En ese momento, aún puedes hacer pequeños ajustes, vaciar, por ejemplo, como dije antes, también cambié un poco el

estilo del cuerpo humano, con la intención de dar al espectador la imagen de un hombre desgastado y anciano.

Los temas en este caso fueron más personales como, el deterioro del tiempo y la pesadez de un trabajo impuesto, combinando cuestiones de narración, temática fantástica y melancolía.



Figura 23: "Él" herrero23, por Rafael Salinas, cerámica terracota, raku, 40 cm. De alto x 25 cm. Y 30 cm. De base, 2024

El acabado final fue el flameado, aunque esta vez tomando ciertas medidas para evitar que el hollín se desvaneciera. El resultado de esto fue una base más oscura y un cierto degradado natural propio del aserrín que se consumió sobre la pieza.

Es fácil perder el rumbo, pero, se puede llegar a un punto medio. Con la creación del hombre tlacuache, intento dar ese aire de un mundo donde es posible imaginar una raza de híbridos, así que opté por hacer más esculturas con la misma temática.



figura 24: Modelado en gres de Madre Tlacuache, arcilla fresca, 2024



figura 25: Modelado en gres de Madre Tlacuache, arcilla fresca, 2024

Reforzando la razón por la cual decidí esta hibridación, que tiene varias vertientes: tanto la personal como estar en contra del maltrato y desinformación

hacia esta especie, como no representar una escena melancólica, como la de una madre tlacuache que protege a sus crías.



figura 26: Guerrera, por Rafael Salinas, cerámica gres, óxidos y madera, 25 cm de alto x 24 cm, y 20 cm de base, 2024

Sin mencionar la importancia en los mitos prehispánicos, como el código Dresde, o su importancia en el ecosistema de la zona geográfica donde vivo, ya en los mitos existían estos hombres híbridos de tlacuache, como sacerdotes que comenzaban los rituales de lluvia, me interesa nutrir a la fantasía con nuevos seres, como los hombres lagartos, pero aun con más peso simbólico.

También combinando cada vez más técnicas, como usar pequeñas espátulas para añadir volumen, y también la decisión de una posición más sólida y fácil de transportar para ser expuesta. La pieza se vació desde la parte baja con un hueco grande y parte de las piernas con la técnica de conectar agujeros internos.

Aunque esta escultura aún está en proceso, en la mano llevaba una lanza de madera, que en proporción sería similar a su altura, intentando recrear una lanza realista.

Como pieza final aun dentro del marco del proyecto, planteo una propuesta, tomando en cuenta varias influencias, por un lado, la religión y también la imagen de una guerrera amazónica, como las que en crónicas de frailes españoles que llegaron a América creían que encontraron, esta vez el discurso es una metáfora de la muerte vinculada a la naturaleza, también haciendo referencia a la imagen de la muerte como jinete del apocalipsis, el cuerpo de caballo con cornamenta de venado intenta mostrar ese lado más salvaje.

Empleando arcilla local junto con una mezcla para que elevara su temperatura, conseguir un resultado que fue bastante de mi agrado, ya que la arcilla por sí sola quemada en alta temperatura, se oscureció a un color pardo oscuro, con leves toques de una arcilla más clara y un poco de esmalte, también dar acentos en el casco, la mano del personaje y las astas del animal.



figura 27: proceso de "muerte y naturaleza", pieza en crudo, secado, 2024



figura 28: Muerte y Naturaleza, por Rafael Salinas, arcilla local, chamota y esmalte, 30 cm de alto x 30 cm de largo, 25 x 25 cm de base, 2024

La exposición

Actualmente, he tenido la oportunidad de socializar algunas de mis piezas de distintas formas, con el colectivo Virtus, formando parte de su primera exposición en el Musac de San Cristóbal de las Casas. Durante dos días el “hombre árbol” y “herrero” estuvieron exhibidos ahí.



figura 29: "Él" Herrero, en el Musac, 13 de julio de 2024



figura 30: "Hombre árbol", en el Musac, 13 de julio de 2024.

Mi pieza del "híbrido de dragón se encuentra en una exposición itinerante con varios artistas, llamada, "Vasos comunicantes", que tiene la finalidad de mostrar los distintos tipos de arcillas de la región, también los estilos de distintas partes de Chiapas, con esto tuve la oportunidad de que mi escultura estuviera, en Cintalapa, puerto arista, Chiapa de Corzo y Tuxtla Gutiérrez, en esta última incorpore mi escultura de "muerte y naturaleza".



figura 31: "Muerte y Naturaleza", en caleidoscopio Galería, octubre 2024



figura 32: "Monstruo", en caleidoscopio Galería, octubre 2024

La exposición en Tuxtla fue bien recibida, contó con algunas notas de prensa y la visita de compañeros y personas interesadas en el arte.

Es importante que el trabajo sea mostrado en un espacio acorde, donde la ambientación sirva a las piezas para aumentar la atmósfera y experiencia de lo que se busca exteriorizar.

Como hablé en la parte del espacio difuso, se necesita cierto cuidado minimalista y comprensión de los sentimientos para no caer en una figura de colección; en este caso, la pauta sería lograr la ambientación idónea sin perjudicar la atención que los espectadores les dan a las esculturas.

Para la socialización de las piezas, planteó una exposición convencional, debido a que no son una instalación, pero me gustaría ambientar un poco la sala.

Cada pieza estará en un capelo color blanco. En el caso de la pieza principal, tendría que estar levemente más alta; esta sería la del hombre árbol. Los capelos estarán iluminados directamente desde arriba.

Como ya dije, la sala tendría una iluminación tenue con luces bajo cada carpelo, con la intención de dar una atmósfera lúgubre. También tengo la intención de poner los bocetos con su pieza respectiva; estarán colocados en un espacio libre sobre la base.

El paseo será simple, puesto que las obras estarán en un círculo al centro de la sala, con un espacio considerable entre ellas, permitiendo el paso a las personas para observar todos sus lados.

La exhibición sería en mi espacio geográfico actual, me gustaría una zona céntrica, y se espera que las personas entiendan el cambio en los procesos, hasta terminar con una apropiación, debido a los elementos reconocibles de su espacio geográfico. Espero que, si la exposición llegase a otros lugares, las personas más familiarizadas con el fantasy encuentren elementos que les sean interesantes.

De nuevo, esto no es una instalación, y lo que se busca es lograr una exposición convencional que ayude a contar un recorrido del proceso, desde la forma en la que comenzó, hasta las ideas más frescas y aterrizadas.

Conclusiones

A continuación, expondré mis conclusiones en cuatro partes. para comenzar, en lo académico, ciertamente tener algunas asignaturas que incentivan a la investigación de documentos ayudó un poco, no obstante, es dentro de los últimos semestres donde, logré entender el llevar una estructura y un esquema para poder seguir de manera concreta un documento de este tipo.

Aunado a la universidad, tengo la fortuna de entender el inglés, fruto también de mi interés por videojuegos, y contenido multimedia en ese idioma. Gracias a esto pude entender mucho de la documentación que revisé, así como también la traducción de otros a este idioma, ya que es la más fiel.

Y como agregado también, mi previo conocimiento en algunos elementos de actualidad citados en el documento, me facilitaron el análisis y la conexión con cada tema.

Debido también a lo nuevo que son ambos temas, la información es limitada; afortunadamente esto parece cambiando gracias a la globalización, incluso la tecnología para traducir documentos.

Como segundo punto, hablaré de mi experiencia en el nivel plástico, a diferencia de mi ingreso a la universidad, encuentro una mejoría en mi habilidad para conseguir los resultados que yo busco, la naturaleza del proyecto, llevo mi habilidad y técnica para modelar las ideas en tridimensional, también entender cómo se lleva a cabo un trabajo conceptual de esta índole.

Ya que, como no menciona en el primer punto, la investigación de los procesos creativos en los ilustradores y creadores de videojuegos, logra una amalgama de ideas fusionándose en una obra; con eso en mente, se logran no solo conceptos, estilos y discursos cargados de simbología.

Por otro lado, los referentes aportaron a desarrollar y nutrir mi visión contemporánea del arte, con sus distintas formas de expresiones, similitudes, pero sobre todo autenticidad en sus obras, hablar desde la experiencia y desde el gusto personal logra esto, el arte conlleva no solo un trabajo, también una pasión. De ese gusto nace la socialización de tus ideas y sentimientos que solo pueden ser expresados de forma plástica; también de esto mi conceptualización del arte se hizo posible.

El tercer punto es a nivel personal, los conceptos elegidos son importantes para mí, gracias a esto el tema nunca dejó de importarle, al contrario, encontraba cada vez más interés, sin embargo, cada vez se extendía más el espectro de investigación, tanto de melancolía como fantasía, es por esto que, hay cuestiones que yo mismo me he planteado, pero que no pude abarcar, los incisos planteados,

aún podrían extenderse y ese tipo de cosas son las que aún me gustaría desarrollar en el futuro.

Como mencione, me llevo cosas importantes, como una comprensión más amplia de la palabra melancolía, que ahora para mí es un sentimiento apreciativo, derivado de múltiples entradas en la forma de ver la vida, que no llega y uno tampoco se percata de ser un melancólico, que encontrar refugio en ella te puede volver más sensible y empático.

En cuanto a Fantasía o Fantasy, para el momento que escribo este proyecto aún contiene influencias medievales, pero que cada vez evoluciona y si bien sus cimientos están en ese estilo, es una corriente especulativa que prioriza la imaginación brindando puntos de partida como una historia o una imagen.

El gusto por la investigación, y cómo aporta a tu crecimiento como artista, incorporar cosas a tu proceso creativo, aporta muchas cosas, también te cuestiona dependiendo lo que uno quiera desarrollar, en mi caso enriqueció a los objetivos a lograr con el arte.

Aunque para completar el proyecto en tiempo y forma tuve que dejar cosas importantes como ahondar más en cada subtema, razas o bestias y su significado a nivel psicoanalítico, ya que es importante conocer esta conexión entre el ser humano y la intención de ver e imaginar un mundo distinto al real.

Entre otras cosas, no pude abarcar a la melancolía de otros momentos históricos, o actuales, tampoco la forma en que la percibían las civilizaciones antiguas que no tuvieron contacto con los griegos, porque sí hay indicios de ello.

También conocer más sobre la disociación, investigar sobre la psicología detrás de lo que lleva al humano, el querer cambiar cosas ya estipuladas, o pervertir lo que podría ser considerado puro.

Dejo pendiente, desarrollar el escenario difuso, ya que, entiendo, es un tema de análisis muy interesante, un punto de partida para este género, y que, de saber explicarlo, podría ayudar a la creación o entendimiento de las distintas formas de expresión en los temas figurativos.

Pienso que es de importancia, ahondar en las imágenes que ya muestran parte de su narración. Esto no lo pude explorar más a fondo.

En el apartado técnico las limitaciones económicas no me permitieron hacer piezas de tamaños más grandes que era una de las cosas que a mí me hubieran gustado, que esto también hubiera influenciado el rumbo que mi proyecto tomaría, quizá hacia lo monumental, tuve que hacer una elección de material, aunque de ser posible emplearía otros más costosos. La facilidad para poder trabajar en el taller de la universidad con cerámica también se me facilitó, porque para trabajar materiales sintéticos se requería otro espacio del cual no dispongo.

De igual forma, no tengo los conocimientos, de soldadura o manejo de metales, para poder crear esqueletos metálicos, es con lo que se trabaja este tipo de esculturas, de igual forma la universidad no tiene una asignatura la cual te lleve a un acercamiento a materiales, con los que se pueda hacer una instalación.

No obstante, me gusta pensar en las piezas que hice como maquetas de algo, que yo puedo replicar a un tamaño mayor.

Para el cuarto punto expresaré mis conclusiones sobre cuestiones más específicas del trabajo antes mostrado.

La fantasía, un medio para conseguir la realización de mundos alternos, con simbología que asemeja a la nuestra y que se sirve de la cultura global, funciona tanto de forma narrativa textual, como gráfica, y es aquí donde se vuelve tan interesante, incluso aunque algunos no lo sepan, están influenciados de alguna forma por su iconografía, por sus tantas formas de expresión, la estética, los motivos que la conforman.

Aunque comenzó como un movimiento para ir en contra del capitalismo, lo cierto es que en la actualidad funciona también como un medio de marketing, con la mercancía vinculada a las producciones que se crean desde esta visión, más enfocado al consumo masivo, sí, pero que sigue perteneciendo al mismo género.

Claro si escarbamos un poco más y no nos quedamos con las expresiones de la superficie, podremos encontrar un vasto mundo de historias, creaciones con todo tipo de filosofía, que de forma disfrazada nos hace llegar una expresión, mensajes del autor de cada obra, retomar temas de actualidad o históricos, críticas de todo tipo.

Me doy cuenta de lo basto que son los temas de una temática fantástica, ya que, de lo recabado solo use una mínima parte, uno puede enfocarse en cosas como; los héroes imperfectos, los animales, las bestias, todos estos son ramificaciones que se prestan a una potencial forma de aprovechar la fantasía, mi trabajo trata de tomar un poco de todos.

Los híbridos, a mi parecer, fueron la forma de humanizar y empatizar con esas criaturas amenazadas y, de igual forma, enriquecer el género de la fantasía.

Así mismo, logré ajustar y rescatar lo que pude de la narración, que tiene su esencia muy similar al arte clásico, es decir, dejar pequeñas cosas a la interpretación. La figuración con el movimiento, escenas congeladas en el tiempo, de nuevo gracias al espacio difuso, se logra entender esta especulación en el espectador, donde la escena puede ser perturbadora, conmovedora o heroica, según la historia que cada uno crea a partir de ella.

Por otro lado, la melancolía, esa palabra que significa tanto y que poco se puede explicar, con lo visto anterior y en mi experiencia; su verdadero sentido

cambia según el momento histórico, los espacios geográficos, o cada persona, lo seguro es que siempre se asocia a una sensación triste y contemplativa.

Sus manifestaciones van muy ligadas a los medios de expresión, el arte mismo está plagado de situaciones que recuerdan a la melancolía, hay quienes dicen, que los artistas son los testigos encargados de materializar el sentir de las sociedades de su tiempo, me consta porque en mayor o menor medida muchas obras hablan de esos sentimientos.

Estas características las vemos en diferentes aspectos, desde colores, motivos, composiciones, estilos, que naturalmente nos llevan a ese sentimiento. Impulsado por la literatura más en concreto, la poesía, el umbral melancólico se volvió más presente en otras formas de expresión, de manera interesante. Según el momento, sus motivos cambian. En la antigüedad fueron las guerras, las revoluciones, actualmente, los problemas sociales, las pandemias.

Y de forma casi irónica, inevitablemente, dos conceptos que se contraponen terminan fusionándose en diferentes medios, comenzando con la literatura, y terminando con los videojuegos, la cultura encontró la forma de usar ambos de una forma que funciona muy bien, incluso a continuar imaginándome lo fantástico, pero de forma más creíble y familiar.

Hablando del proyecto, lo importante era la fusión, el cómo iba a lograrlo era una cuestión de cómo aterrizar esto a la plástica, así que comencé a experimentar, con distintos personajes, la mayoría formaban parte de mi memoria, por gusto quizá, porque fue con lo que crecí, y lo que para mí representaba ese escape de mi realidad.

Si bien estaba cumpliendo con acoplar ambos conceptos, aún faltaban cosas y es que no había una línea a seguir. Tenía que unir estos aspectos, a mi narrativa como artista, a mi conceptualización del arte.

Con el avance de las investigaciones, gracias a que los referentes plásticos citados, dejaban en claro que todos hablaban desde ellos, para llegar a otros, encontré que la pieza que comenzó todo, también era una de las más auténticas, es decir, llegué a la conclusión de que una de las formas para lograr esa autenticidad, era no solo hablar de ti, sino de las cosas que son importantes para uno mismo, y, sobre todo, incorporar elementos visuales de eso.

De esta forma, como ya dije, logré tanto enriquecer el fantasy, que era uno de mis objetivos, como brindar autenticidad a mi trabajo. Paralelo a esto, la melancolía se incorporó sola, con la concepción de la obra, en otras palabras, desde el proceso creativo, que va desde la planeación, de imaginar una breve historia, hasta su conceptualización, con las composiciones y acabados.

Elegir estos temas que para mí detonaron melancolía, como sentimientos fundacionales, lograron que pudiera encontrar esas piezas faltantes, para tener una narrativa de fantasía inspirada en mi entorno y en hechos reales.

Decidí encontrar la relación de mis experiencias y lo que sucedió en la historia, para poder entender a la melancolía como un sentimiento y fenómeno, tanto social como interno. Que, como vimos, se manifiesta de distintas formas, según el artista, pero que todas llevan a ese conjunto de sensaciones, de pesadez, contemplación y razonamiento de la existencia.

Gracias a ese entendimiento logré desglosar estos sentimientos y circunstancias que pueden entenderse de forma universal y que transportan a este concepto.

Por consiguiente, lo que restaba era unir a ambas partes, con la ayuda de la narrativa fantástica. Teniendo en cuenta que el proyecto está centrado en la escultura. Encontré la forma para poder desarrollar un pequeño fragmento de historia que dejaba cierto margen al espectador para que lo completara, o que se preguntaran cosas.

Por eso desarrollé algo del espacio difuso, el cual es la característica principal en el arte de fantasía (fantasy). Es la especulación de un mundo, en este caso, de una imagen. Ciertamente con el avance del proyecto encontré que había formas de que también mi intencionalidad a la hora de modelar las piezas se viera reflejada, añadiendo el carácter inacabado o con piezas faltantes, recordemos que todas son metáforas de lo antes explorado, que convergen en imágenes, con mi intención de expresar aquello que no puede ser mostrado de otra forma, y que se consiga congelar un fragmento de tiempo de otro mundo, que tiene trazas de realidad muy similar a la nuestra.

Bibliografía

- Attebery, B. (1992). *Strategies of Fantasy*. Indiana university Press.
- Attebery, B. (2014). *Stories About Stories*. New York: OXFORD university press.
- Bartra, R. (2017). *La Melancolía moderna*. México, DF.: Colec. Centzontle.
- Baudelaire, c. (18 de abril de 2003). *El spleen de París*. Obtenido de Sedu Coahuila:
https://web.seducoahuila.gob.mx/biblioweb/upload/El_Spleen_de_Paris-Baudelaire_Charles.pdf
- Beautiful Bizarre. (2020). *Beautiful Bizarre Art Prize*. Obtenido de Esculpiendo la esencia conmovedora de la vida. Entrevista exclusiva con Justin M Zielke:
<https://beautifulbizarreatartprize.art/interview-justin-m-zielke/?v=0b98720dcb2c>
- Biblioteca nacional. (2009).
- Bibliothèque nationale de France. (2009). *Fantasy, a once and future genre*. Obtenido de
<https://fantasy.bnf.fr/en/>
- Blanchetière, F. (2023). *Musée Orsay*. Obtenido de Adquisición · Destino y amor, escultura de Gustave Doré: <https://www.musee-orsay.fr/en/articles/acquisition-fate-and-love-sculpture-gustave-dore-276431>
- Borges, J. L. (1982). *El libro de los seres imaginarios*. Barcelona: Editorial Bruguera, S.A.
- Burton, R. (1974). *Anatomía de la Melancolía*. Buenos Aires, Argentina: Espasa-Calpe, S.A.
- Doyle, M. (2013). *National Gallery of Art*. Obtenido de Pre-Raphaelites: Victorian Art and Design, 1848 - 1900:
<https://www.nga.gov/content/dam/ngaweb/exhibitions/pdfs/preraphaelite.pdf>
- EDGE. (12 de junio de 2012). *EDGE*. Obtenido de Localising Dark Souls:
<https://web.archive.org/web/20120616030114/http://www.edge-online.com/features/localising-dark-souls>
- Florencio, R. N. (2008). Sobre la bilis negra o mal de Saturno. *Ars Medica. Revista de Humanidades*, 174-189.
- Freitas, J. H. (2016). Elogio de la melancolía: una historia marginal de la bilis negra. *Daim On. Revista Internacional de Filosofía*, 817-826.
- Fuentes, C. (1977). *Terra Nostra*. Barcelona: Seix Barral S.A.
- Gameinformer. (28 de septiembre de 2015). *Gameinformer*. Obtenido de beyond dark souls, the private life of Fromsoftware's Hidetaka Miyazaki:
<https://www.gameinformer.com/b/features/archive/2015/09/28/beyond-dark-souls-the-private-life-of-from-software-39-s-hidetaka-miyazaki.aspx>
- Gertz, C. (1996). *Los usos de la Diversidad*. Barcelona: Ediciones Paidós.

- Goethe, J. W. (1774). *Las penas del joven Werther*. Ciudad de México: Fundación Carlos slim.
- Gygax, G. (1977). *Monster Manual. Advanced Dungeons & Dragons*. Lake Geneva, United states: TSR, Inc.
- Hermesen, J. j. (2019). *La melancolía en tiempos de incertidumbre*. Almagro 25, ppal. dcha. : Ediciones Siruela, S.A.
- Hölderlin, F. (1797). *Hiperión o el eremita en Grecia*. Madrid, España: EDICIONES HIPERIÓN, S. L.
- Hugo, V. (1993). *Rayos y Sombras*. Barcelona: Casa Editorial Sopena.
- Jiménez, J. (2002). *Teoría del arte*. Tecnos.
- John Clute, J. G. (1997). *The Encyclopedia of Fantasy*. Orbit.
- Jorge Luis Borges, S. o. (1997). *Antología de la literatura Fantástica*. Barcelona: Hispano Americana S.A. (Edhasa).
- Kafka, f. (2003). *La metamorfosis*. Biblioteca Virtual Universal.
- Keats, J. (1819). *John Keats, the fall of Hyperion a Dream*. Obtenido de http://www.john-keats.com/gedichte/the_fall_of_hyperion.htm
- Keats, J. (23 de febrero de 2009). *John Keats: Cuando temo que podría morir*. Obtenido de Tianarts: <https://trianarts.com/john-keats-cuando-temo-que-podria-morir/>
- Keats, J. (23 de octubre de 2019). *John Keats: Oda a un ruiseñor*. Obtenido de Tianarts: <https://trianarts.com/recordando-a-john-keats-oda-a-un-ruisenor/#sthash.Fbh3GoC7.dpbs>
- Keats, J. (s.f.). *Ode on Melancholy, John Keats*. Obtenido de Babel Web Anthology: https://www.babelmatrix.org/works/en/Keats,_John-1795/Ode_on_Melancholy/es/5690-Oda_a_la_melancol%C3%ADa
- National Geographic. (19 de abril de 2022). *Historia National Geographic. Obtenidode Werther y la moda del suicidio por amor*: https://historia.nationalgeographic.com.es/a/werther-y-moda-suicidio-por-amor_14021
- Neil Gaiman, C. V. (2007). *Stardust*. Pensilvania: Vertigo.
- Nietzsche, F. (1871). *The Nietzsche Channel*. Obtenido de To Melancholy: <http://www.thenietzschechannel.com/poetry/poetry-dual.htm#tomelancholy>
- Novalis. (1985). *Novalis, himnos a la noche*. Obtenido de Ciudad Seva - Luis López Nieves: <https://ciudadseva.com/texto/himnos-a-la-noche-3/>
- Papet, E. (s.f.). *Essentiels, BnF*. Obtenido de Gustave Doré, escultor: <https://essentiels.bnf.fr/fr/article/22ae2976-31f7-4cda-a52e-84f51ae74a3a-gustave-dore-sculpteur>

Pcgames. (8 de diciembre de 2015). *Pc Games*. Obtenido de la entrevista completa con de la gamescon con el creador Hidetaka Miyazaki: <https://www.pcgames.de/Dark-Souls-3-Spiel-55615/Specials/Hidetaka-Miyazaki-im-Gamescom-Interview-1167759/>

Recinos, A. (1993). *Popol Vuh*. México, D.F.: Fondo de Cultura Económica, S.A. de C.V.

Ricoeur, P. (1995). *Tiempo y narración II, configuración del tiempo en el relato de ficción*. México D.F.: siglo xxi editores, s.a. de c.v.

Ricoeur, P. (2003). *Tiempo y narración I*. México, DF.: Siglo veintiuno editores, S.a. de C.V.

Stylenochaser. (19 de abril de 2016). Obtenido de Personal Reconnection with Christophe Charbonnel: <https://stylenochaser.com/personal-reconnection-with-christophe-charbonnel-style-no-chaser/>

Tolkien, J. R. (1981). *The letters of J.R.R. Tolkien*. George Allen and Unwin.

Tolkien, J. R. (1987). *El señor de los anillos. el retorno del rey*. . Minotauro.

Vanessa García, L. G. (2020). Tlacuaches nadadores de la frontera Sur. *Ecofronteras*,10-13.

Vaughan, W. (1995). *Romanticismo y Arte*. Consell de Cent, Barcelona: Ediciones Destino S.A.

Weckmann, L. (1983). *La herencia Medieval de México*. Mexico, D.F.: Fondo de Cultura Económica.

Williamson, J. (2015). *The Evolution of Modern Fantasy*. New York: PALGRAVE MACMILLAN.

Figura1: Dalí, S. D. (1984). *Noblesse du temps*. Hostal Cal Forner. <https://hostalcalfornerandorra.com/la-obra-titulada-noblesse-du-temps-de-dali-nobleza-de-los-tiempos-esta-instalada-en-la-centrica-plaza-de-la-rotonda/>

Figura2: Rubens, R. P. P. (1638). *Saturno devorando a un hijo*. Museo del Prado. <https://www.museodelprado.es/coleccion/obra-de-arte/saturno-devorando-a-un-hijo/d022fed3-6069-4786-b59f-4399a2d74e50>

Figura3: Durer, A. D. (1514). *Melancolía i*. Historia Arte. <https://historia-arte.com/obras/melancolia-i>

Figura4: Friedrich, C. D. F. (1825). *Two men contemplating the moon*. Byrons Muse. <https://byronsmuse.wordpress.com/2017/11/17/romantic-melancholy/>

Figura5: Doré, G. D. (1883). *The Raven*. The Marginalian. <https://www.themarginalian.org/2015/08/05/gustav-dore-poe-the-raven/>

Figura6: Doré, G. D. (1853). *Idylls of the King*. Wikiart. <https://www.wikiart.org/en/gustave-dore/idylls-of-the-king-12>

Figura7: Munch, E. M. (1891). *Melankoli*. Historia Arte. <https://historia-arte.com/obras/melancolia-munch>

Figura8: Delvaux, P. D. (1984b). *L'Éloge de la mélancolie*. Cafe Montaigne.
<https://cafemontaigne.com/paul-dealvaux-un-paseo-por-el-deseo-y-la-muerte-i-francisco-molina-gonzalez/artes-plasticas/admin/>

Figura9: Kochar, Y. K. (1959). Melancholy. Visit Yerevan.
<https://visityerevan.am/places/details/137/en/>

Anexos

Himnos a la noche

Antaño,
cuando yo derramaba amargas lágrimas;
cuando, disuelto en dolor, se desvanecía mi esperanza;
cuando estaba en la estéril colina,
que, en angosto y obscuro lugar albergaba la imagen de mí
—solo, como jamás estuvo nunca un solitario,
hostigado por un miedo indecible—
sin fuerzas, pensamiento de la miseria sólo.
Cuando entonces buscaba auxilio por un lado y por otro
—avanzar no podía, retroceder tampoco—
y un anhelo infinito me ataba a la vida apagada que huía:
entonces, de horizontes lejanos azules
—de las cimas de mi antigua beatitud—,
llegó un escalofrío de crepúsculo,
y, de repente, se rompió el vínculo del nacimiento,
se rompieron las cadenas de la Luz.
Huyó la maravilla de la Tierra, y huyó con ella mi tristeza
—la melancolía se fundió en un mundo nuevo, insondable
ebriedad de la Noche, Sueño del Cielo—,
tú viniste sobre mí
el paisaje se fue levantando dulcemente;
sobre el paisaje, suspendido en el aire, flotaba mi espíritu,
libre de ataduras, nacido de nuevo.
En nube de polvo se convirtió la colina,
a través de la nube vi los rasgos glorificados de la Amada
—en sus ojos descansaba la eternidad—.
Cogí sus manos. y las lágrimas se hicieron un vínculo
centelleante, indestructible.
Pasaron milenios huyendo a la lejanía, como huracanes.
Apoyado en su hombro lloré;
lloré lágrimas de encanto para la nueva vida.
—Fue el primero, el único Sueño. —
Y desde entonces,
desde entonces sólo,
siento una fe eterna. una inmutable confianza en el Cielo de la Noche,
y en la Luz de este Cielo: la Amada. (Novalis, 1985)

A la Melancolía

No me culpes, Melancolía,
Que afile mi pluma para alabarte,
No es que yo, con la cabeza inclinada hasta la rodilla, me siento como un ermitaño
en el tocón de un árbol, tallado.

Tú A menudo me vez así, ayer mismo, en el calor del sol radiante de la
mañana: Un buitre gritaba con avidez en el valle, soñando con su carroña
estacada y putrefacta.

Tú ¡Fracasaste, pájaro salvaje, aunque descansé como una momia en mi asiento!
te perdiste mi ojo, vagando de un lado a otro, felizmente orgulloso en el calor de la
mañana.

Y aunque no alcanzó tu altura, ni las nubes ondulantes te alcanzan con su
beso, se hundió cada vez más en sí mismo, justo a través de su abismo
centelleante y bostezante.

Así A menudo me sentaba, desagradable, un sacrificio tosco y torcido,
recordando contigo, Melancolía, ¡Penitente por los años juveniles de la vida!

Ahora Me siento contento, el buitre dando vueltas, una avalancha de
truenos rodantes a paso rápido, me hablas, sin el engaño del hombre, con
sinceridad, pero con un rostro austero.

Estrella Diosa, salvaje e intensa, tú, queridísima amiga, tratas de avanzar;
Y señalas donde desciende el buitre,
desafiándome a negarte en medio del estruendoso Alud.

Gruñendo con un silbido de terrible deseo, impulsada por una codicia
agonizante, ¡suspira!, en su lecho de piedra, seductora, esta flor anhela la caricia
de las mariposas.

Todo de esto soy yo, sintiendo un escalofrío,
mariposa seducida, flor solitaria, el buitre y el río helado que corre, tormentas
retumbantes, todo bajo tu poder.

Yo me inclino, diosa sombría, para tu alabanza, entonando sin lucha —
Cabeza a mi rodilla — este himno espeluznante:
por lo que estoy sediento — ¡Por vida, vida, vida!

No me culpes, deidad enojada, tú, que, con delicadas rimas, adornas.
Tiembo ante tu proximidad y tu terrible mirada, al amanecer, nace un rostro
malvado.

Aquí Tartamudeo cantos de alabanza en formas rítmicas, y tiemblo así:
La tinta fluye, la pluma rocía —
¡Ahora déjame, diosa, déjame ir! (Nietzsche, 1871, traducción, corregida)



figura 33: Boceto de Herrero, grafito, 2023



figura 34: Boceto de dios de la muerte, grafito etapas finales, 2024

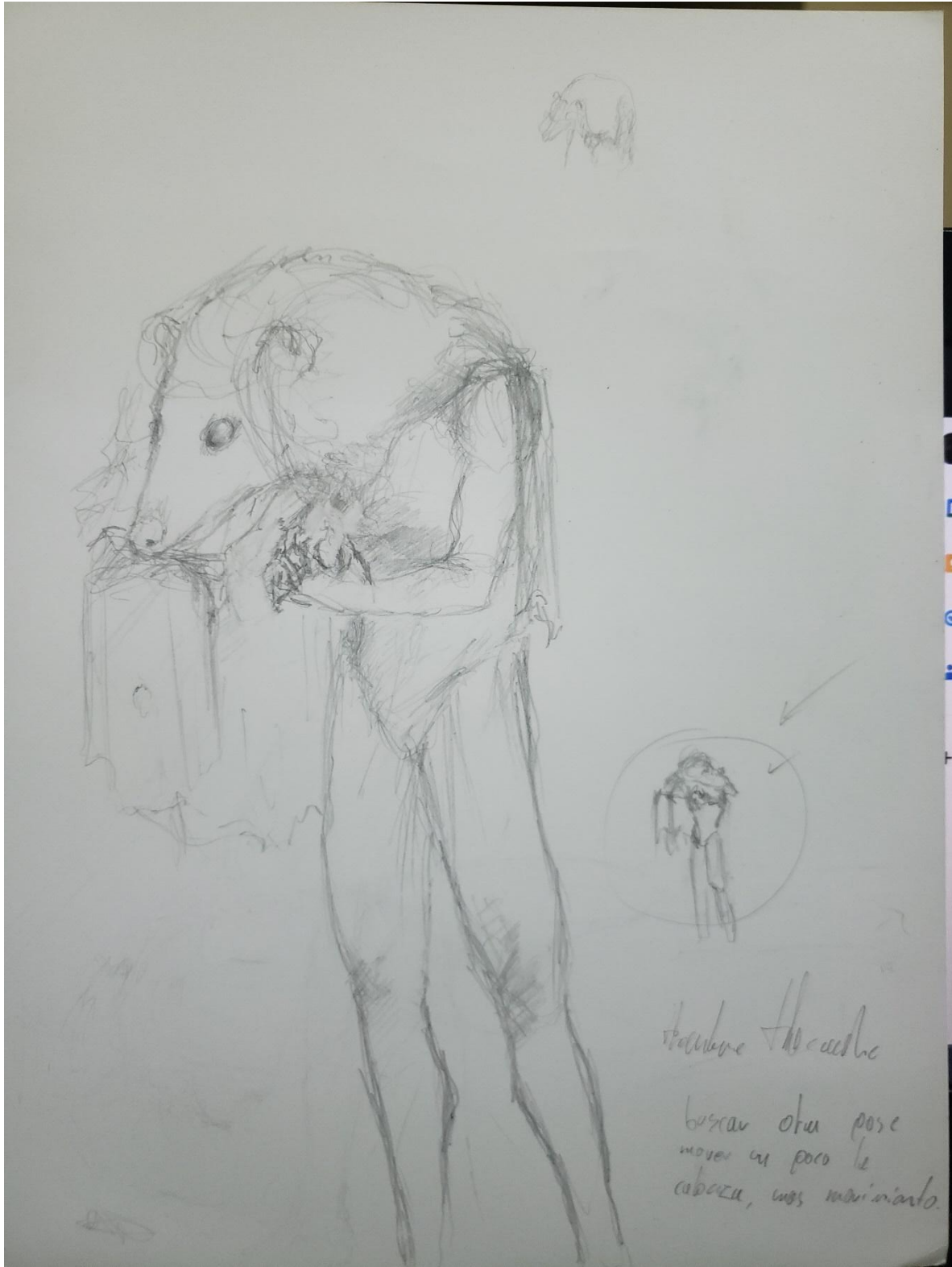


figura 35: Boceto preliminar de "Guerrero", 2023

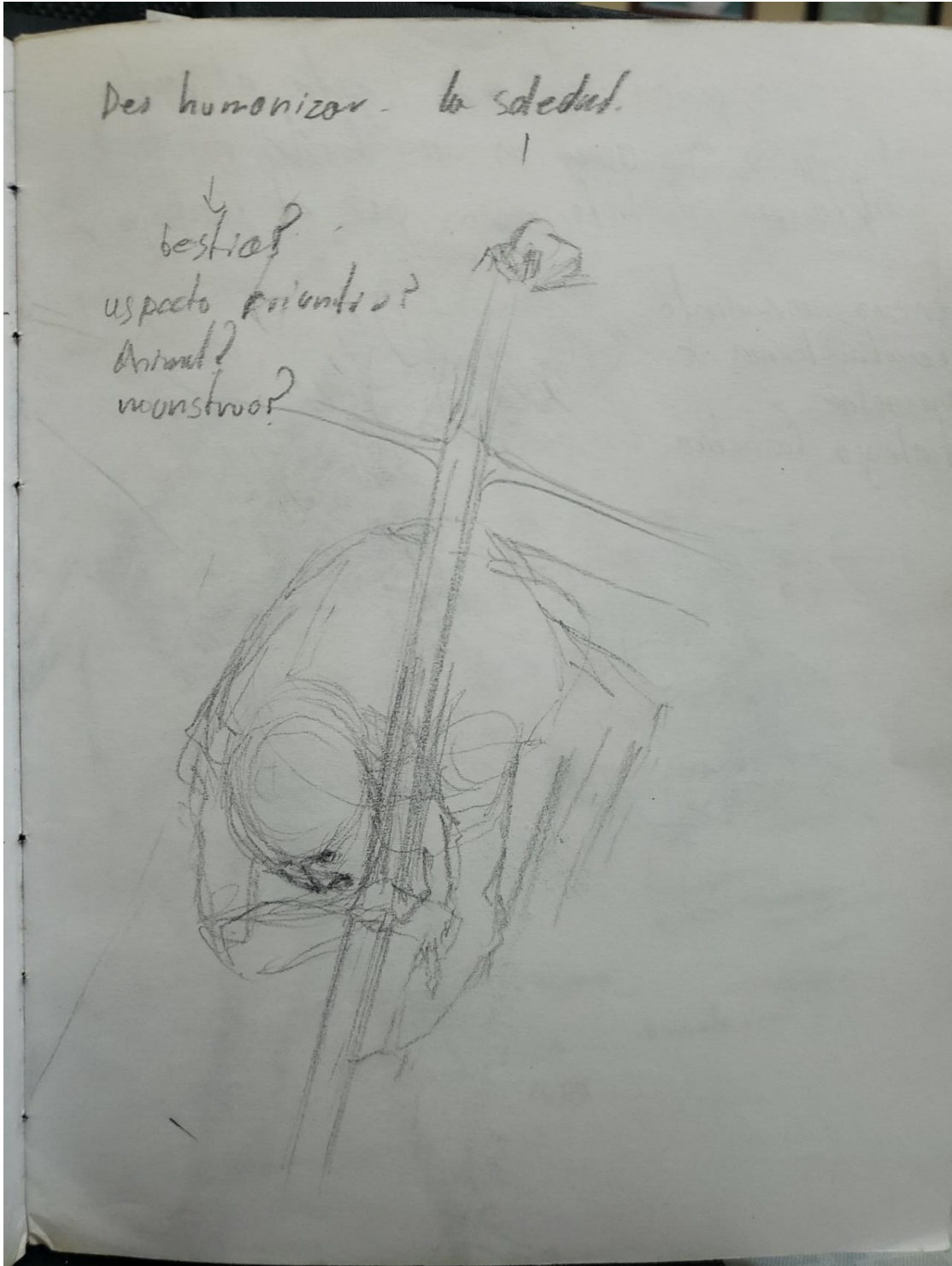


figura 36: Boceto de guerrero caído, estudio melancólico, 2023



figura 37: Boceto en tinta y grafito, estudio de Amazona, 2024

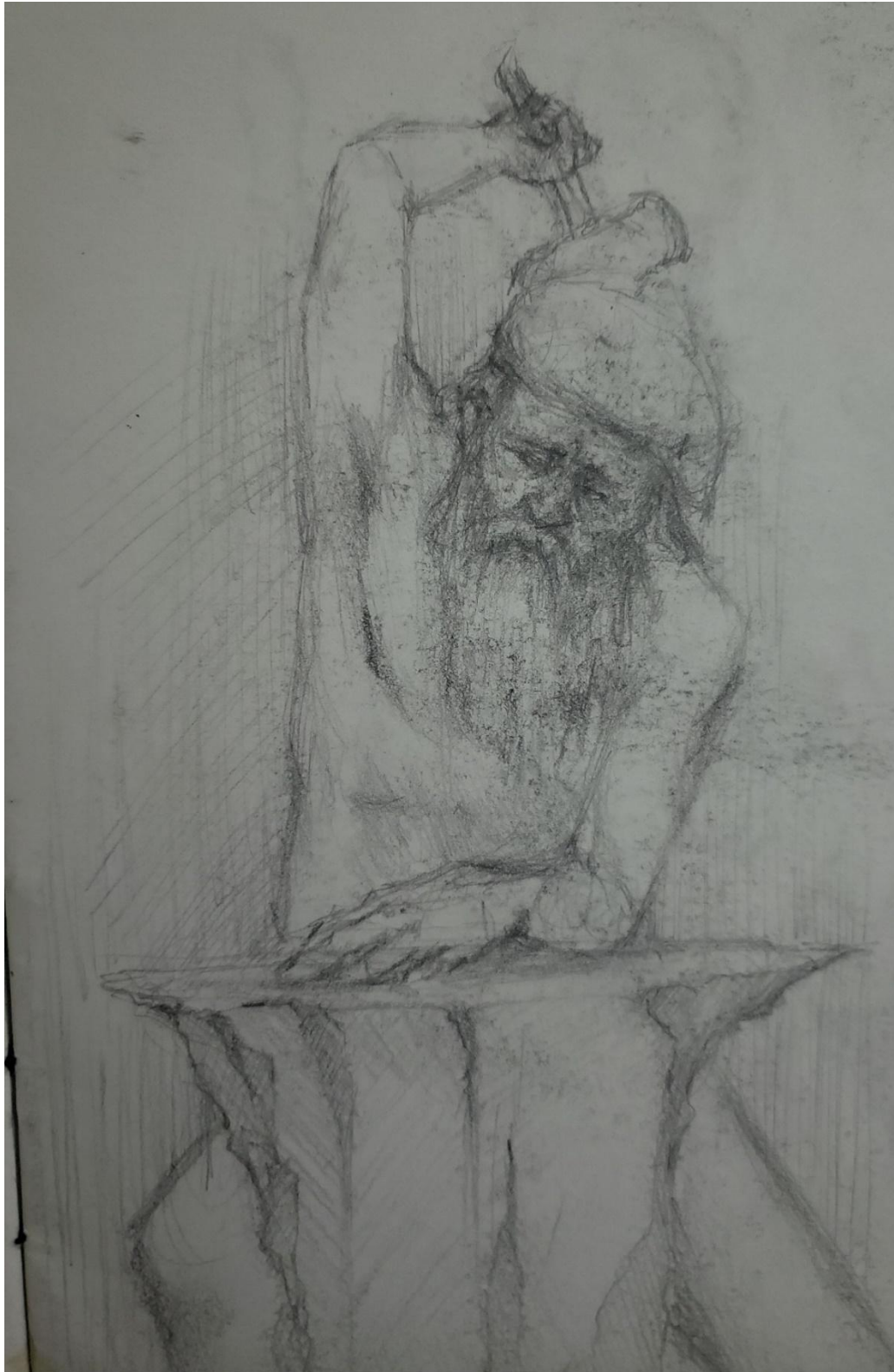


figura 38: Boceto temprano, de Herrero, grafito, 2023



figura 39: Boceto de Guerrero, Híbrido de tlacuache, 2024



figura 40: boceto de escultura no realizada, "ángel", tinta, 2023

Primeras piezas experimentales



figura 41: Dragón de fango, por Rafael Salinas, cerámica y esmalte, 13 cm. de alto, 16 cm. de largo y 8 cm. de ancho, 2022



figura 42: estudio de melancolía, por Rafael Salinas, cerámica gres y esmalte, 14 cm. de alto y 6 cm. de base, 2023



figura 43: "yacer", cerámica esmaltada, estudio de melancolía, tela, por Rafael Salinas, 12 cm. de alto, por 35 cm. de largo y 20 cm. de ancho, 2022



figura 44: Lo que viene después, por Rafael Salinas, cerámica y esmalte, 27 cm. de alto, por 22 cm. y 22 cm. de base, 2022



figura 45: Jinete, por Rafael Salinas, cerámica y esmalte, 35 cm. de alto, por 20 cm. de base, 2023



figura 46: En la suciedad, cerámica gres, óxidos, 17 cm. de alto por 20 cm. de largo, 2023



figura 47: Portal, por Rafael Salinas, ceramica gres, 30 cm. de alto, por 35 cm. de largo, 2023

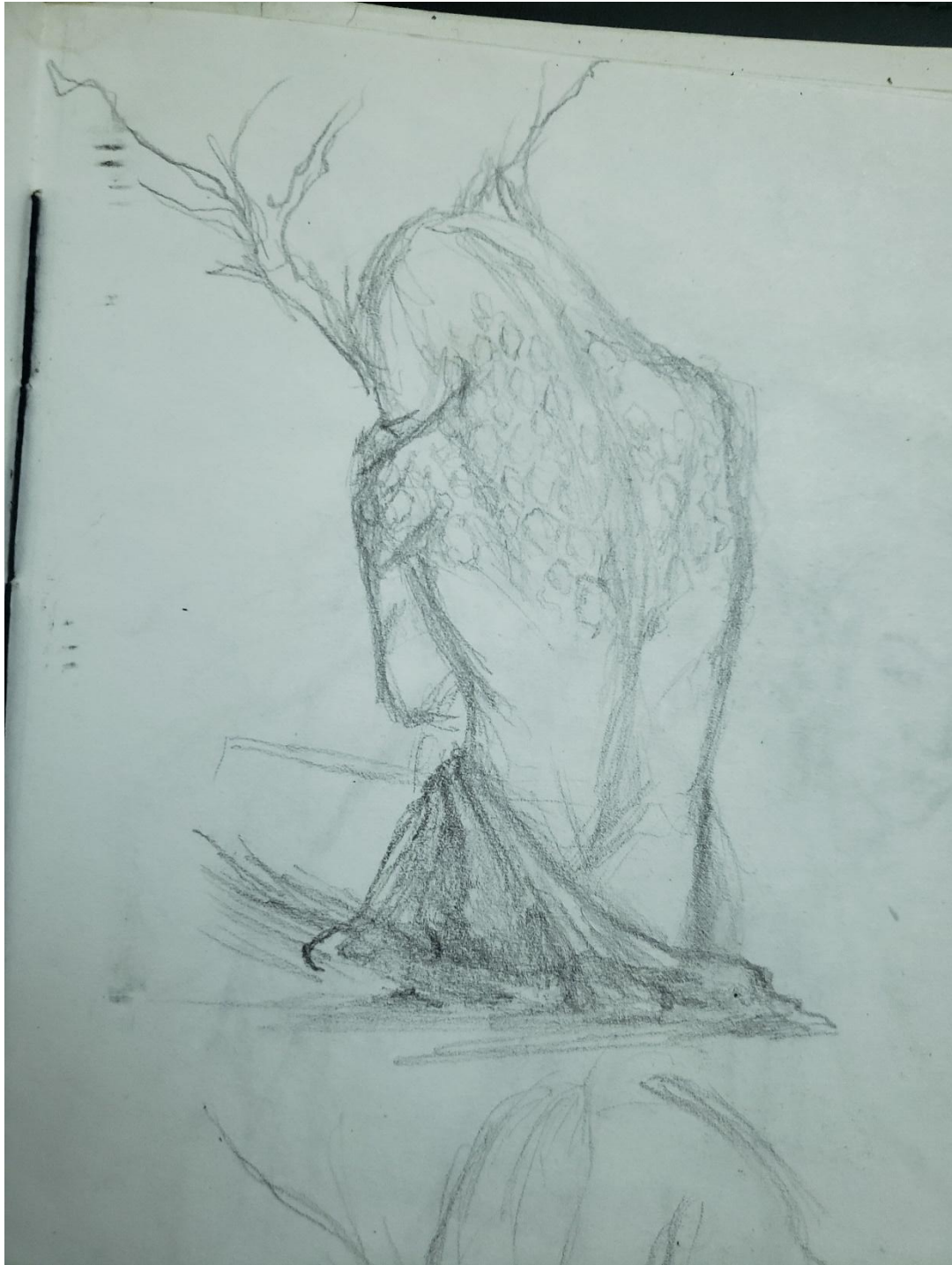


figura 48: Boceto a grafito de "monstruo", 2022



figura 49: Proceso de modelado de "monstruo", 2022



figura 50: Proceso de modelado del tronco en "hombre árbol, 2020



figura 51: Proceso de tela con barro, hombre árbol, 2020



figura 52: Híbrido de tlacuache roto, accidente de alguien ajeno, 2023



figura 53: Proceso de modelado en arcilla para "El" herrero, 2023



figura 54: Dios de la muerte, pieza sin terminar, cerámica gres sin cocción, 2024



figura 55: Dios de la muerte, pieza sin terminar, cerámica gres sin cocción, 2024



figura 56: Remanente de escultura Dios de la muerte, "perro guia", por Rafael Salinas, ceramica gres, esmalte, 17 cm. de alto, x 8 cm. de base, 2023



figura 57: Proceso de modelado de Mujer tlacuache, "guerrera", 2024





Foto tomada el 20 de octubre de 2024



figura 58: Guerrera, por Rafael Salinas, cerámica gres, óxidos y madera, 25 cm. de alto x 24 cm, y 20 cm. de base, 2024



figura 59: Guerrera, por Rafael Salinas, cerámica gres, óxidos y madera, 25 cm. de alto x 24 cm, y 20 cm. de base, 2024



figura 60: Herramientas empleadas a lo largo del proyecto, 2024