

TRABAJO FIN DE GRADO

GRADO EN BELLAS ARTES -UNIVERSIDAD DE SEVILLA-

CURSO 2016/17

*“Mitología nórdica e imagen: Un acercamiento a la
representación mitológica”*

AUTOR: Omar Al-Sherif Franco Saleh



TRABAJO FIN DE GRADO

GRADO EN BELLAS ARTES -UNIVERSIDAD DE SEVILLA-

CURSO 2016/17

TÍTULO: *“Mitología nórdica e imagen: Un acercamiento a la representación mitológica”*

AUTOR: Omar Al-Sherif Franco Saleh

TUTOR: D. Manuel Fernando Mancera Martínez

Vº. Bº. DEL TUTOR:

INDICE

TRABAJOS ARTISTICOS

Grabado.....	9
Concept-art.....	19

ESTUDIO TEORICO

Introducción.....	31
--------------------------	-----------

Mitología nórdica

La mitología nórdica y sus diferencias con la griega.....	32
---	----

La iglesia y el rechazo hacia lo pagano.....	33
--	----

La Imaginación

Concepción.....	36
-----------------	----

Interpretación.....	38
---------------------	----

Representación mitológica

Grabado.....	40
--------------	----

Concept-art.....	43
------------------	----

CONCLUSIONES.....	48
--------------------------	-----------

PROPUESTA DE INTEGRACIÓN PROFESIONAL.....	50
--	-----------

BIBLIOGRAFÍA.....	52
--------------------------	-----------

GRABADO

TÍTULO: *“El castigo de Loki”*

AUTOR: Omar Franco

SOPORTE: Papel Super Alfa 250gr.

MEDIDA: 37x28cm (Papel), 30x20cm (Matriz)

AÑO: 2016

ASIGNATURA: Grabado II



TÍTULO: *“Sacrificios de Odín: Odín y la sabiduría”*

AUTOR: Omar Franco

SOPORTE: Papel Super Alfa 250gr.

MEDIDA: 37x28cm (Papel), 30x20cm (Matriz)

AÑO: 2017

ASIGNATURA: C. Abierta grabado



TÍTULO: *“Sacrificios de Odín: Odín y las runas”*

AUTOR: Omar Franco

SOPORTE: Papel Super Alfa 250gr.

MEDIDA: 37x28cm (Papel), 30x20cm (Matriz)

AÑO: 2017

ASIGNATURA: C. Abierta grabado



TÍTULO: *“Sacrificios de Odín: La creación de Midgard”*

AUTOR: Omar Franco

SOPORTE: Papel Super Alfa 250gr.

MEDIDA: 37x28cm (Papel), 30x20cm (Matriz)

AÑO: 2016

ASIGNATURA: Grabado II



CONCEPT-ART

TÍTULO: *“Odín: Black Silhouettes”*

AUTOR: Omar Franco

SOPORTE: Digital, Adobe Photoshop

MEDIDA: 3508 x 4960 px

AÑO: 2017

ASIGNATURA: Arte y tecnología



TÍTULO: *“Odín: Grey scale 1”*

AUTOR: Omar Franco

SOPORTE: Digital, Adobe Photoshop

MEDIDA: 4960 x 3508 px

AÑO: 2017

ASIGNATURA: Arte y tecnología



TÍTULO: *“Odín: Grey scale 2”*

AUTOR: Omar Franco

SOPORTE: Digital, Adobe Photoshop

MEDIDA: 4960 x 3508 px

AÑO: 2017

ASIGNATURA: Arte y tecnología



TÍTULO: *“Odín: Color Key 1”*

AUTOR: Omar Franco

SOPORTE: Digital, Adobe Photoshop

MEDIDA: 3508 x 4960 px

AÑO: 2017

ASIGNATURA: Arte y tecnología



TÍTULO: *“Odín: Color key 2”*

AUTOR: Omar Franco

SOPORTE: Digital, Adobe Photoshop

MEDIDA: 3508 x 4960 px

AÑO: 2017

ASIGNATURA: Arte y tecnología



INTRODUCCIÓN:

Como objetivo de este trabajo de investigación nos proponemos abordar la mitología nórdica haciendo hincapié en la relevancia del proceso de creación de su representación gráfica, centrándonos específicamente en el grabado y el concept-art, comprometiéndonos a aportar diversas materializaciones basadas en dichos ámbitos artísticos y así sacar conclusiones que deriven en esclarecer el método de trabajo empleado en contraste con el tema mitológico.

En primera instancia partiremos de una contextualización del papel que la mitología jugó en el arte español durante el periodo comprendido entre el gótico y el renacimiento con todo el peso que conllevaron las restricciones impuestas por parte de la iglesia. Esto nos hará entender por qué en territorio español hallaremos este tipo de representaciones en menor medida que las religiosas y el por qué la elección de la mitología nórdica para nuestro trabajo de investigación.

Tras esto, abordaremos conceptos ligados a la manera de representar los temas mitológicos, es decir, la imaginación y la interpretación. Estos tendrán una conexión directa con los métodos tradicionales de representación mitológica usados desde la antigüedad hasta nuestros días.

Focalizaremos la aplicación de la imaginación y la interpretación sobre dos técnicas concretas como serán el grabado y el concept art.

Por otro lado, y para la incursión de este proyecto, tanto en su vertiente teórica como técnica, en el contexto de actualidad, nuestro trabajo de investigación se ira tornando más hacia el campo de la creatividad en el ámbito audiovisual que nos atañe hoy día, para así introducirnos en disciplinas en pleno auge como serían los videojuegos o entretenimiento digital y las producciones cinematográficas. Este último apartado será crucial para poner en valor la calidad implícita en este proyecto y conseguir así remarcar la importancia de la creatividad y la inventiva hoy más que nunca.

Destacar que nos adentraremos en diferentes campos que escapan, estrictamente hablando, a la profesión artística, como temas técnicos y de documentación histórica, pero no por ello con carácter intrusivo en otras áreas de conocimiento, sino más bien como el punto de vista extraída de un proceso de investigación y acercamiento hacia ámbitos que conviven estrechamente con la representación artística.

MITOLOGÍA

La mitología nórdica y sus diferencias con la griega.

La mitología, ya fuese concebida como fabula o como intento de explicación de lo desconocido, juega un papel relevante en la historia del arte y sin lugar a dudas sigue constituyendo una fuente de material artístico incuestionable en nuestros días como veremos a lo largo del desarrollo de esta investigación.

Cuando oímos la palabra mitología, muy probablemente la primera imagen en formarse en nuestra mente podría ser la de alguna escena (configurada en nuestro interior debido a fuentes externas como obras pictóricas, documentales, visitas a museos, cine, videojuegos, etc.) de carácter grecorromano. Esto no es de extrañar ya que qué el repertorio de obras pictóricas religiosas que encontramos en el suroeste europeo deriva de la repetición de escenografías basadas en la mitología griega o romana. Que fuese esta mitología en concreto la que predominó en gran parte de Europa no era casualidad. Estamos ante una serie de mitos estructurados de tal manera que los dioses se encuentran en posición de superioridad e invulnerabilidad frente a los humanos, *“los dioses encarnan la plenitud de los valores como la belleza, juventud y fuerza, sin padecer enfermedades, vejez ni muerte (...)”* (Martínez, González y Alzaga, 2015: 26) Este rasgo sería la principal diferencia con respecto a la mitología que abordaremos en este proyecto: la nórdica. En esta otra mitología nos encontramos a unos dioses, que establecidos en el mismo plano dimensional que los humanos, se intentarán salvaguardar de un destino concerniente a ambos seres por igual, evitar El Ragnarok o día del juicio final en el que tanto humanos como dioses tendrán que luchar contra los Jotun o gigantes, figura muy por encima de cualquier ser en esta mitología. A esto se le suma un conjunto de fábulas mitográficas en las que la mayoría de sus dioses sufren infortunios que amenazan a su integridad y que les cuesta en mucha de las ocasiones la vida.

Otro rasgo a tener en cuenta es el carácter con el que los mitos fueron creados. Sabemos gracias a Hesíodo que los mitos griegos fueron en sus orígenes escritos por personalidades cultivadas, entre otras figuras, de la sociedad de entonces, en cambio en cuanto a lo nórdico se refiere, también es sabido que carecían de estas personalidades y que lo más parecido a un filósofo o una persona de letras era un antiguo excombatiente que habría tenido la suerte de vivir lo suficiente como para que en su edad anciana pudiera contemplar lo que le rodeaba y elucubrar teorías ficticias para arrojar algo de entendimiento sobre lo que no conocían. Esto hará que el contenido de los mitos varíe drásticamente por dos motivos, la naturaleza belicista de los pueblos nórdicos y por la constante transformación que estos sufrirán por la transmisión oral debido al desconocimiento de la escritura. Esto último será de vital importancia a la hora de entender la mitología nórdica ya que serán este tipo de transmisión y el analfabetismo los que paulatinamente con el paso de los años irán construyendo a la vez que transformando su repertorio de mitos hasta llegada la incursión de la escritura

hacia el siglo XII. Será a partir de entonces cuando bajo el dominio de las letras estos relatos mitológicos serían recogidos en sus dos libros sagrados, la Edda mayor o poética y la Edda menor o prosaica:

“Es propio de las sociedades ágrafas el haberlos puesto en manos de celosos guardianes, ya sacerdotes custodios de lo sagrado, ya personas capaces de comunicarse con lo divino, con lo numinoso, como profetas o vates.” (Fontán, 1998: 22)

Cabría decir a grandes rasgos que el acto de transmisión oral de sus relatos en contraposición a los griegos, cuya aparición de la escritura gozo de una aparición muchísimo más temprana a la vez que ayudaría a cerrar los ciclos de cosmogonías y teogonías, no la excluye de que por su naturaleza de volatilidad en el tiempo sea igual de modificable que la grecorromana:

“El temprano uso de la escritura permitió la fijación de un canon mítico; si a ello añadimos una gran libertad en la expresión, una cierta laicidad, entendernos hasta qué punto fue posible enriquecer el canon inicial, que nunca constituyó un conjunto cerrado completamente. (...) Del mismo modo que contribuía a la fijación de una versión mítica como canónica, ponía en manos de los lectores los medios para su transformación o interpretación.” (Fontán, 1998: 23)

Esto nos dejara entonces, por parte de la mitología grecorromana, unos mitos que gracias a la escritura fueron ampliados y modificados y, por la parte nórdica, mitos que gracias al analfabetismo fueron de igual manera reinterpretados debido a la transmisión oral.

La iglesia y el rechazo hacia lo pagano.

En España durante el periodo comprendido entre el gótico y el renacimiento bajo el dominio religioso de la iglesia, gran parte de los ingresos irían a parar a la decoración de sus catedrales, iglesias, monasterios, etc., sin ser la mitología motivo de representación en estos encargos:

“El comprador más importante en la España del siglo XVII, la Iglesia, no encargaba mitología, ni a título institucional, ni a título privado, lo cual determina un balance negativo y una referencia innegable al papel restrictivo de la Iglesia español.” (López, 1995: 17)

El peso de la estricta moral católica y sus restricciones harían prácticamente imposible cualquier representación poco decorosa en cuanto a arte se refiere, o que ponga en evidencia cualquier rasgo considerado pecaminoso por la doctrina cristiana:

“Y cuando se alargaren (refiriéndose a los pintores) a pintar cosas no religiosas sean de ejemplos políticos de prudencia, fortaleza, magnanimidad y otras virydes morales que

“Mitología nórdica e imagen: Un acercamiento a la representación mitológica”

aprovechen y no dañen y si tal vez se ofreciere y no escusare pintar fabulas, hágalo con decoro y honestidad para que no ofenda a los ojos castos y limpios.” (Carducho, 1865: 46)

Es por ello que se obviase que cualquier rasgo de mitologías profanas, como era la nórdica, no fuese a ser fuente de inspiración de las obras de arte que decorarían sus catedrales o iglesias. extendiéndose, por consiguiente, aunque en mucha menor medida, a la hora de encargarse obras en el ámbito civil y en la elección de estos temas por parte de los propios artistas:

“Salvo contadas excepciones, la fábula pagana renacentista, como es natural queda excluida del templo, y se le representa principalmente en los edificios civiles, en la casa, en el palacio Real, en los ayuntamientos. Pero incluso en estos lugares precisa advertir, que, en España, no se le cultiva en la pintura de caballete.” (Angulo, 2010: 34)

En cuanto a la toma de decisión del artista a la hora de realizar una obra de carácter pagano dirigida al ámbito privado hay que evidenciar la clara coartación a la que se encontraban sometidos:

“Es conveniente recordar el Expurgatorio del Supremo Tribunal de la Inquisición que cita Palomino al tratar de esta materia. La regla 2 prohíbe a los pintores y escultores pintar y esculpir pinturas lascivas bajo pena de excomunión, multa y destierro de un año, a los particulares introducir pinturas de tal clase en el reino y “usar de ellas en lugares públicos de plazas, calles o aposentos comunes de las casas”. (López, 1995: 20)

En gran parte, este rechazo hacia lo pagano provendría del intento de la iglesia de aferrarse a la crítica que los griegos realizaron de sus propios relatos mitológicos. Este carácter crítico de los griegos consigo mismos iría en contra de las modificaciones que mediante la mitografía iban alterando el significado original de las fábulas. Esa desvirtuación será criticada por los historiadores y filósofos griegos, y será el argumento principal que la iglesia aprovechará para ir en contra de estos cultos:

“Se ira procediendo a una interpretación en clave histórica de los mitos, en los que los primeros historiadores intentarían desentrañar el posible trasfondo de realidad oculto bajo los detalles fabulosos que lo engrandecen. (...) Lo maravilloso, en resumen, se explica como una realidad deformada. Así que el mito se cuestiona, pero no en su totalidad. (...) Los filósofos por su parte cuestionarían la tradición amparándose en los preceptos de la moral. (...) Todas estas interpretaciones llevarían poco a poco a la desaparición de la esencia de los mitos (...). Estas lecturas críticas fueron aprovechadas por los cristianos, que sentenciaron una tradición pagana que los propios griegos cuestionaban, poniendo un nuevo modelo religioso.” (Martínez, González y Alzaga, 2015: 35)

Por consiguiente, la Iglesia, cuyo aprendizaje se fundamentó bajo escritos griegos y humanismo, se aferrará a personalidades como Heródoto de Halicarnaso y Platón como avales de su intención. Con respecto a este último encontrarían, debido al impacto que

supondría su contraposición del *mythos* frente al *logos* en la República, el apoyo más que necesario para reforzar su idea.

A pesar de estos inconvenientes si podemos encontrar, aunque escasas, algunas obras pictóricas basadas en la mitología nórdica de carácter privado. Este contratiempo deriva como afirma Antonio Palomino, tratadista y pintor del S.XVII, del interés mostrado por parte de la alta nobleza en estos mitos con el fin de demostrar así mayor distinción y poderío económico y buscarían estas obras en países extranjeros ya que estos mostrarían mucho más interés hacia los géneros entendidos como profanos.

Entre el público interesado en la adquisición de obras de culto pagano encontramos como principal cliente a al rey, además de la consiguiente nobleza allegada al monarca:

“Es cierto que los lienzos de esa naturaleza abundaban en Palacio y que fueron encargados con el mayor interés por Felipe II, pero ni fueron pintados en España y menos fueron pintados por españoles.” (Angulo, 2010: 34)

Así vemos claramente, además de su principal comprador, como el gusto por lo profano se cultiva con notable diferencia más en el extranjero y será allí donde los interesados españoles lo encuentren. De esta misma manera nos lo aclarará Rosa López Torrijos al escribir:

“En las obras de pintura conservadas son escasos los temas mitológicos que aparecen en el siglo XVI, (...) Tenemos, pues, mitologías debidas a la voluntad del rey, o de los nobles cercanos al ámbito real, y realizadas por artistas italianos, o inspiradas en repertorios italianos utilizados por artistas españoles o extranjeros.”

Para continuar:

“Existía poca mitología en la pintura española en su conjunto y, más cierto, si se compara con los grandes centros de la pintura profana del siglo XVII (Italia, Países Bajos y Francia). No obstante, existía mucha mitología en la corte. (...). El mejor cliente de pintura mitológica en España fue siempre el rey, y después la ciudad sede de la monarquía, (...) Luego del rey figuraban algunos nobles que encargaban obras profanas con asiduidad (...) Otras veces los comitentes eran hombres de letras.” (López, 1995: 15)

A pesar de estas pinturas mencionadas, realizadas ya sean para el monarca, como la corte o la alta nobleza, como bien comenta Rosa López, el número de obras encargadas por arte de la Iglesia eclipsaría esta cifra relegando la mitología a un plano apenas visible en comparación con países vecinos como Italia. Además de la relativa escasez de este tipo de obras se les suma el ámbito al que iban encomendadas las obras por lo que la mayor parte de estas pinturas, al pertenecer a familias y colecciones privadas, permanecerían ocultas a los ojos de pueblo.

LA IMAGINACIÓN

En este apartado explicaremos el concepto bajo el que surgen las representaciones mitológicas, es decir la imaginación, recalcando la relación directa de esta con el dibujo de memoria para la ejecución de lo imaginado.

Concepción.

El acto de imaginar es involuntario. No hay forma posible de controlar las decenas de imágenes que pueden pasar por nuestra cabeza en los próximos cinco segundos. Podemos decir que es innato y que nadie carece de esta habilidad. Desde el momento que nos proponemos dibujar un punto, ese punto ya se ha materializado en una imagen en nuestro interior, es entonces cuando lo hacemos, es por eso que sabemos con qué forma dibujar el punto. Dirá Juan Luis González García:

“Obviamente, no podemos hacernos a la idea de objeto alguno que previamente no haya hecho su entrada en nuestra mente a través de la vista, pero tenemos la capacidad de retener, alterar y recomponer esas imágenes.” (González, 2015: 418)

Se podría llegar a pensar que si se dibujase mucho ese punto, una persona podría por acabar dibujándolo solo por la cantidad de veces practicado y por la directa asociación de la palabra o concepto punto a esa imagen mental pudiendo en un supuesto caso prescindir de esa imagen o no echarle cuenta. La cosa cambia cuando en vez de un punto hacemos una línea, la línea no solo podrá ser recta, sino que podrá ser lo que quiera y dirigirse haciendo donde sea. Esto dará lugar a la formación constante de esa recta de infinitas maneras y será a partir de ahí donde entre en juego la imaginación:

“La imaginación o “fantasía”, según Aristóteles, radicaba en la capacidad de evocar una imagen mental a voluntad.” (González, 2015: 418)

No hay un repertorio de imágenes de líneas para aprenderse y mecanizar el dibujo de cada una de ellas. Es aquí donde entra la imaginación como modelo a seguir a la hora de dibujar:

“Antes de pintar, cualquiera tiene en su entendimiento la imagen de aquel objeto que desea imitar, y aquella imagen ideal del objeto exterior es la que el pintor hace visible por medio de un artificioso uso de líneas que se llama dibujo o diseño y es el que da alma o forma a la pintura.” (Mayáns, 1996: 48)

Podríamos entonces decir que imaginar tiene como uno de sus fines, entre otros muchos, la representación de lo imaginado. En palabras de Juan Martínez Moro:

“Los vocablos imaginación e imagen encuentran su raíz común en el término latino imago, entendido generalmente como representación, retrato o remedo. Junto a estas

“Mitología nórdica e imagen: Un acercamiento a la representación mitológica”

dos voces, el verbo imaginar refuerza, si cabe con más claridad, la asociación de la creatividad humana con lo que es la representación, concepción, ideación o figuración mental de una imagen.”

Dibujar, por tanto, conforma un modo de representación que da a conocer el pensamiento:

“La imaginación en su relación con la difusión y creación de conocimiento es una función del pensamiento que trabaja conforme a las reglas no necesariamente lógicas ni estrictamente deudoras de esquemas racionales precedentes, pero cuya motivación de origen sí que nace de la necesidad de representación de un concepto cognoscible.”
(Martínez Moro, 2004: 17-21)

Podemos deducir entonces que aunque hablemos de algo imaginado no se debería excluir el ser comprendido de entre sus funciones ya que como dice Juan Martínez Moro, la intención primordial a la hora de conferir sentido de difusión a una representación en base a la imaginación es en esencia el entendimiento de dicha imagen por muy inventada que esta sea: *“Dibujo es una cierta y firme determinación concebida con la mente, expresada con líneas y ángulos aprobados con la verdad.”* (Calvo, 1948: 14)

Se partirá entonces de la imaginación para posteriormente crear las representaciones de los mitos nórdicos. Esto implica que las obras sean, ya que hablamos de la lectura de una narración, interpretaciones legibles que además de permitir reconocer a unos personajes permita también conocer la acción que se muestra en determinado momento:

“La participación del artista-ilustrador tiene que ver preferentemente con su maestría en el dominio de la técnica, además de la capacidad para mejor componer los elementos de la representación, y así dar interés visual (mediante líneas de tensión, sentido de lectura, orden, ritmo, encuadre, etcétera), tanto de tipo informativo como estético a la imagen en su conjunto.” (Martínez Moro, 2004: 64)

En otras palabras, la composición es uno de los elementos primordiales ya que sin esta, al estar hablando de una representación concebida mediante la imaginación, podría resultar que la estructura de la obra se viniese abajo. La composición tendrá como función primordial dar solidez y servir de hilo conductor de la imagen interpretada, es decir, narrarnos una historia:

“Lo que observamos en las pinturas de vasijas griegas o en las representaciones tardorromanas o medievales son imágenes que intentan informarnos prioritariamente sobre aquello que se presenta, sobre su significado esencial, sin pretender alcanzar una ilusión de realidad mediante un dibujo basado en apariencias más fugaces. Lógicamente en la interpretación de la imagen el dibujante era consciente de que el observador podía descifrar la representación a partir de una historia suficientemente conocida por la mitología clásica o por las sagradas escrituras.” (Gómez “et al.”, 2011: 491)

Deducimos de esto entonces que primando el entendimiento de la obra de cara al público, esta no podrán estar exenta de aquellos elementos compositivos que de manera generalizada son requeridos para su fácil comprensión:

“El artista se enfrentaba, por tanto, a la necesidad de crear imágenes originales y sorprendentes, y al mismo tiempo, hacerlas familiares, manteniéndose dentro de (...) las preferencias de público.” (González, 2015: 413)

Interpretación.

Hablamos ahora entonces de la manera en que se plasma la imaginación. La mitología nórdica, y cualquiera en general, se entiende hoy día como algo ficticio:

“Una de las definiciones posibles de la mitología es el conjunto de relatos que explican el origen del mundo, los fenómenos naturales y grandes acontecimientos protagonizados por dioses y héroes fuera del tiempo histórico. Producto de la imaginación y de la expresión colectiva.” (Martínez, González y Alzaga, 2015: 24)

Teniendo esto presente en todo momento y recordando palabras de Guillermo Pérez Villalta: *“Tenemos que entrar en la mitología pensando que eso no es verdad”* (Pérez, 2010), nos proponemos desde el comienzo mostrar algo que no es real desde la veracidad de las imágenes que nuestra imaginación les otorga a estos mitos.

En el proceso entra en juego la interpretación, que surge a la par con la imagen mental y finaliza cuando esta se lleva a cabo con la representación gráfica. Será un proceso ininterrumpido en el que las constantes variabilidades de las imágenes de nuestra cabeza irán alterando el resultado final. Estas variables que alteran la imagen inicial del mito atribuyéndole rasgos cognoscibles a algo inexistente será lo que denominemos interpretación.

Hay que tener presente que para poder interpretar habrá que tener algo sobre lo que trabajar y para ello nos hará falta crearnos la imagen, ésta surgirá en base a un conocimiento adquirido. Estos conocimientos serán los mitos nórdicos. A raíz de esto una serie de cuerpos, muy básicos, empiezan a recrear todo aquello que se lee, y conforme los relatos describen gestos provocados por emociones, entornos, situaciones, etc. estos cuerpos sin característica alguna van adoptando unos rostros, unas proporciones, una indumentaria y demás detalles sugeridos por lo leído. En este momento la imaginación no está creando de cero sino que recupera aquellas imágenes creadas tiempo atrás a la hora de conocer un cuerpo, un rostro, una tela, y simultáneamente les añade características propias en consonancia con el relato. Rasgos últimos como el denotar pequeñas notas de personalidad en el ropaje o elementos icónicos de personajes concretos correrían a cuenta del grado de interpretación que el artista desee aportar, pero habrá que tener especial cuidado con esto:

“Mitología nórdica e imagen: Un acercamiento a la representación mitológica”

“En una fase previa al siglo XIX predominaba la función emblemática de las figuras que ilustraban relatos trágicos, caracterizadas por sus ropas o algún elemento simbólico. La sola figura y sus atuendos podía sugerir una intensa carga ontológica en la representación, pues el personaje, según su estamento, ya tenía pre asignados unos caracteres que los espectadores eran capaces de reconocer como punto de referencia estable.” (Pla, 2010: 88)

Es decir, la interpretación de un mito que arroje rasgos equívocos podría resultar en la falta de legibilidad de dicho personaje. o causar el efecto contrario al mencionado por Vicente Plas y acabar por perjudicar al entendimiento de la imagen.

A raíz de esto cabría recordar dos casos en concreto de nuestro celebre Velázquez, que serían sus obras Mercurio y Argos, en la que su reinterpretación de este personaje mitológico aparece en vez de con cien de sus ojos, solo con dos; y el otro caso que vendría a referirse a lo que anteriormente comentábamos por el cual su obra Hilanderas no fue entendida como la fábula de Aracné hasta el siglo XX.

A partir de esta nueva imagen mental asociada a lo nórdico se registrarán las consecuentes representaciones basadas en la interpretación, las que podríamos considerar nuestros bocetos mentales. Basándose en el siguiente fragmento de F.M. Conford:

“La teología griega no fue formulada por sacerdotes, ni siquiera por profetas sino por artistas, poetas y filósofos... (...). No había sacerdotes que dictaran los términos de la fe desde una fortaleza inexpugnable de autoridad.” (Francis, 1923: 15-16)

Joseph Campbell afirmaría lo siguiente:

“Por tanto, la mitología permanece fluida, igual que la poesía, y los dioses no se concretan literalmente, como Yahvé en el jardín, sino que se les conoce por lo que son: Personificaciones producto de la imaginación creativa humana.” (Campbell, 1991: 47)

Así encontraríamos esto reflejado en el sentido del término mythos como dirá Cruz Martínez de la torre:

“La palabra mito procede le griego mythos (expresión), concepto que a partir del siglo V a.C. se dota de un sentido negativo, asociándose a los relatos adornados de fantasía creados por los poetas, a la vez engañosos y seductores.” (Martínez, González y Alzaga, 2015: 24)

Hay pues que reafirmar la importancia de la imaginación y la interpretación en las representaciones mitológicas y el innegable peso de la tradición artística en los mitos, motivo por el que el partir de imágenes mentales para elaborar las obras sería el método de trabajo más idóneo ya que cala en la misma concepción del mito en sí, nuestra capacidad de imaginar.

REPRESENTACIÓN MITOLÓGICA

Encontraremos, en el grabado y el concept-art, la misma temática a representar, la mitología nórdica, aunque en los dos casos, ya sea en las estampas de grabados o las black silhouettes (entre otras) de diseño de personajes en el concept art, hallaremos un material artístico que, aunque difieran en cuanto a su modo de realización, nos estarán hablando en cualquiera de los casos sobre las capacidades de la imaginación y la creación de contenido mitológico.

La elección de estos dos modos de representar no es azarosa. Partimos, por un lado, de la idea de grabado como un arte, y oficio, consagrado por el paso del tiempo como la primera forma de reproducción de contenido, que de manera mimética produce una imagen, igual a su matriz.

Por otro lado, en el campo digital, estaríamos hablando de concept-art, cuya similitud con el grabado, a primera vista, podríamos asegurar que nada tengan que ver.

Comparando el grabado con el arte digital, en concreto el concept art, se denotan bastantes diferencias tanto procedimentales como contextuales, y el aspecto o acabado que la técnica aporta en su estado final, crean entre ellas una distancia que nos hará no plantearnos si quiera una existente o posible relación entre ellas.

El fin de nuestro trabajo y de haber elegido estas dos técnicas, es crear puentes que propicien la similitud, no física sino conceptual, a la hora de concebir obras mitológicas y realzar la importancia de la imaginación y creatividad hasta nuestros días.

Grabado.

Partiremos del grabado en primera instancia, ya que le técnica le antecede con mucho al arte digital y al ser este último en esencia deudor de muchas de sus características para con la estampación, además de ser el grabado una importante fuente de documentación y creación artística de cara a las representaciones mitológicas:

“La segunda fuente importante para la pintura mitológica son las estampas, es decir, los modelos gráficos, que los pintores tomaban como ejemplo, a veces servilmente, a veces como mera “idea”, para su pintura.” (López, 1995: 49)

Recordar que la primera fuente serían los libros, como lo fue las Metamorfosis de Ovidio para las representaciones de mitología grecorromana, libro que será recurrente en las librerías de casi todos nuestros pintores más influyentes:

“Aunque no siempre es posible saber las fuentes literarias en la que se inspira una obra, y en ocasiones no lo hacen en una determinada, se puede señalar, por lo que nosotros hemos estudiado aquí, un texto básico y empleado con bastante más frecuencia que los

“Mitología nórdica e imagen: Un acercamiento a la representación mitológica”

temas, las Metamorfosis de Ovidio, que no solo sirvieron como fuente literaria primordial de las historias mitológicas, sino también como fuente plástica por sus ilustraciones, e incluso como determinante en la elección de los temas de la pintura mitológica española.” (López, 1995: 27)

El hecho de que fuesen en muchas de las ocasiones las estampas de grabado las que sirviesen como fuente de inspiración para futuras obras nos arroja una cualidad innegable en cuanto a la técnica del grabado que casa directamente con el concepto de interpretación que anteriormente mencionamos. Estas estampas serían análogas a las imágenes mentales que el artista pudiese tener en mente, y de la misma manera que estas imágenes serían interpretadas para llevarlas a cabo en el lienzo, ahora las tomaría del grabado ya realizado por otro artista. El único factor del que no se desprendería el artista en esta acción sería la interpretación de la estampa que sirviese de referencia para su obra, aportándole este su propia visión de lo narrado.

Al hablar de mitología nórdica nos vemos obligados, como en el caso de cualquier otra mitología, a recurrir a su fuente. La nórdica concretamente se encuentra recogida en las dos Eddas, la primera en escribirse: mayor o poética, y la escrita por Snorri posteriormente: menor o prosaica. En cualquiera de los casos nos encontramos que ambas son dos fuentes literarias. De este modo al observar una obra mitológica no se podrá prescindir de la previa información que estos textos nos ofrecen ni viceversa. Al tratarse de reinterpretaciones en base a textos literarios habrá que ver tanto obra como fuente de un modo indivisible para su correcta apreciación:

“Abordar las imágenes desde los textos, sin atender a la retórica visual, implica soslayar la capacidad de aquellas para actuar como objetos independientes y afectar al espectador (...). Igual de erróneo es olvidarse de la interrelación de los textos, como si fueran un adorno o un suplemento para la sociedad letrada, que prescindiría de la mediación plástica. Hay que analizar imagen y palabra al unísono.” (González, 2015: 424)

Ya que se parte de texto para elaborar reinterpretaciones artísticas, destacaremos la tradición que esto supone en la imbricación de las letras con el arte. Como apunta Robert Rosenblum al referirse a dos de los más notables pintores nórdicos del romanticismo:

“En dos obras exactamente contemporáneas de estos maestros - El anciano de los días de Blake y El nacimiento de la luz de Cartens, ambas de 1794 – encontramos nada menos que dos interpretaciones personales del origen del universo, intentos de apasionada ambición de reescribir el Libro del Génesis.” (Rosenblum, 1993: 50)

Volviendo a recalcar la importancia de lo anteriormente comentado, observamos cómo estos textos carecen de ilustraciones lo que obliga al lector, al igual que en su época a

los creyentes de estos mitos, a construirse su propia imagen mental en base a unas descripciones.

Estamos entonces ante un vasto repertorio de historias, personajes y lugares a la que nuestra capacidad de imaginación tiene que conferirles forma.

De igual modo que esa imagen se grabó por necesidad y carencia de otra fuente visual, más que a partir de las descripciones literarias en la memoria de aquellos nórdicos hacia el siglo X después de Cristo, nosotros hoy día ya con las referencias que tenemos en base al arte, el cine, etc., andamos por dos caminos muy parecidos:

Aceptar esa imagen y hacerla real anclándola a nuestra concepción e idea de cultura nórdica, o reinterpretarlas y del ese modo se verían grabadas en nuestra cabeza como nueva imagen hacia ellos.

Optando por la reinterpretación, si bebiésemos de la cultura audiovisual soterrada en nuestra cabeza, cabría destacar refiriéndonos a la interpretación de estampas:

“Resulta apremiante establecer nuevas interpretaciones porque la tradición historiográfica ha tendido con frecuencia a considerar estas imágenes como objetos de estudio susceptibles de una captación automática de sus sentidos, sólidos y coherentes con los temas que ilustran. Así la lectura directa y problemática de los grabados a partir de a partir de su presunta correspondencia eficaz con los asuntos narrados ha dado en asignar a estas estampas una falsa cualidad e inmediatez, configurada a basa de recursos representativos de concreción y de resalte del componente anecdótico en los sucesos que les servían de temática.” (Pla, 2010: 73)

Hablamos entonces de que se haya imperante la necesidad de reformulación de conceptos previamente asumidos como verdaderos por haber sido anteriormente definidos y así explotar todo el potencial del que gozan las lecturas mitológicas y su carácter reinterpretativo de la misma manera en que los artistas tomaban como referencia grabados hechos por otros artistas con la consiguiente carga subjetiva implícitas en ellas.

La intención de una representación artística mitológica nórdica no será meramente la de crear una obra decorativa sino más bien una composición que basada en los textos mitológicos que son las Eddas manifieste de forma gráfica una historia, que mediante su composición y elementos dejen entrever hacia donde se encamina la dirección y gestos de los personajes, como interactúan entre ellos, y todos aquellos aspectos determinantes en la narración visual de una historia:

“Llegados al objeto más concreto de lo que es la ilustración gráfica, y situados ya en el contexto editorial, se entiende por ilustración la representación visual del contenido parcial de un texto, a diferencia de aquellas imágenes que puedan cumplir una función meramente ornamental.” (Martínez Moro, 2004: 58)

Por tanto:

“Ilustrar no se refiere tan solo, ni principalmente a la producción de imágenes que sirvan para enriquecer el texto mediante ejemplos visuales, sino, ante todo, alude a la instrucción de una idea mediante imágenes o figuras.” (Moro, 2004: 65)

Con el grabado, el paso del boceto a la matriz hará una criba con toda aquella información expresiva y gestual que tiene el gafito sobre papel. Este carácter en el dibujo limpiara y delimitara con más fuerza las formas y sus contornos, dejándonos entonces con unas estampas de claridad y legibilidad mayores:

“Habláramos más bien de figuras icónicas codificadas, de formas cerradas, dibujadas en contorno, concretas, monocromas, en alto contraste, colores planos, etcétera.” (Martínez Moro, 2004: 25)

Y de esta manera:

“El potencial comunicador del icono en negro sobre fondo blanco, es producto de una realidad técnica que se plantea históricamente desde la xilografía o la calcografía, y no solo por el imperativo del material en el que se graba, o del proceso, sino como hemos visto, por la esencia misma del sistema editorial en el que está inmerso. El lenguaje en blanco y negro es forzosamente reductivo, analítico y sintético. En lo que atañe a creación de imágenes se trata de un ejercicio de interpretación y reconstrucción de los referentes de origen, en los que se refuerza la noción de forma y contraste frente a la de color.” (Martínez Moro, 2004: 72)

Así, en las estampas, el color predominante será el negro para las líneas que en contraste con el tono del papel acentuará esa intención de síntesis a la hora de leer la obra. Cabe recalcar la importancia de este factor estético ya que la legibilidad de la obra será un aspecto muy favorable a la hora de ser reinterpretadas ya que a mayor concisión en la representación de la estampa mayor sería su entendimiento y facilitaría su posterior interpretación. Es por ello que con el grabado encontremos relación directa con la forma de entender la mitología y el proceso de representarla.

Concept-art.

Una vez expuestas la conexión que el grabado tiene con la mitología, pasaremos al campo que al principio de este tema mencionamos y considerábamos su opuesto, que concernirá a las técnicas y tiempos actuales.

De todas las posibilidades que el *concept-art* es capaz de ofrecer, es una en concreto la que será motivo de indagación ya que, de manera análoga al grabado, retratará la iconografía mitológica basándose en la imaginación, interpretación y representación.

Al extraer la definición literal del término *concept-art* nos encontraríamos con otro que vendrá a ser: *arte conceptual*. Tendremos que recalcar la diferencia de este frente al arte conceptual como movimiento artístico, por ello será más acertado que en nuestro proyecto lo entendamos como arte de concepto. El término *concepto* se define como “representación mental de un objeto”. Este objeto se verá materializado mediante esbozos y aproximaciones de cara a una imagen final definitiva más desarrollada. Es este proceso de generar proyecciones a partir de una idea mental el que nos atañe de cara a nuestro trabajo.

La labor del *concept art* será entonces la de arrojar todas las variantes posibles en cuanto a una idea se refiere de tal manera que sirva como sustento principal de cara al desarrollo más exhaustivo de un concepto.

Lo que diferenciara el acto de esbozar, estrictamente hablando, frente al *concept art* serán principalmente dos diferencias:

Hacia qué sector va dirigido:

El *concept art* ira principalmente dirigido a la industria audiovisual y de entretenimiento digital. Esto determinara contundentemente la temporalización del trabajo y su manera de desarrollarse.

De qué manera se desarrolla:

El segundo aspecto determinante en la diferenciación del *concept art* con cualquier otro tipo de boceto tiene que ver con su desarrollo. La manera de proceder en la industria marca claramente la diferencia. En esta, dicho proceso recae especialmente sobre un departamento concreto que junto a otros departamentos llevaran a cabo la producción audiovisual pertinente. Esta será una de las grandes diferencias con respecto a la función de esbozar ya que ella, en cualquier proceso creativo, es asunto de la misma persona que más adelante finalizará el proceso ella misma. En otras palabras, el desarrollo de la materialización de las ideas en la industria, es llevado a cabo por un grupo de personas que a su vez forman un eslabón junto a otros grupos encargados de otras áreas y así formar un todo, aspecto totalmente diferente a lo que se entiende como fase previa de bocetos antes de una obra de carácter artístico tradicional. Estamos hablando entonces de una faceta del arte que como principal característica tiene la especialización única y exclusivamente en la representación de imágenes mentales.

“Mitología nórdica e imagen: Un acercamiento a la representación mitológica”

Habrá que recalcar el carácter ficticio que el concept-art denota, ya que, hablamos de la representación de conceptos y todas sus variantes que no están materializadas en la realidad, y esto será compartido con el propio concepto de mitología:

“Mythos significó en griego antiguo -ya que de un término de origen griego se trata- “relato, cuento, narración, palabra”. Y es importante resaltar desde el principio la vinculación del término con la palabra, con el relato de ficción.” (Fontán, 1998: 14)

Esto pondrá nuevamente a la mitología en el punto de mira de la reinterpretación de sí misma y en este caso en concreto en el del concept-art, en el que prima la inventiva y la ficción para dar nuevas connotaciones a los temarios mitológicos ya existentes.

El concept-art actuara como reinterpretación de un concepto pero a esto le sumaremos el potencial de la expresividad de los relatos mitológicos por su capacidad de ser reinterpretados. Esto nos da lugar a unas imágenes totalmente enriquecidas de aquello que perseguimos con este proyecto: resaltar la capacidad que tenemos de inventar.

Al ahondar en como el concept-art puede tener relación alguna con la mitología cabrá destacar la similitud de la labor del sector del arte digital y más en concreto del concept con lo que llamamos mitografía:

“En cuanto a la palabra mitología, aparece en Platón por primera vez y tiene ya de antiguo dos acepciones: de un lado, la colección de relatos míticos de un pueblo o civilización, el conjunto de sus mitos; de otro, el estudio de sus mitos, la investigación sobre ellos.” (Fontán, 1998: 15)

Con este “otro lado”, nos referiremos a la mitografía:

“La mitografía se refiere al conjunto de obras literarias (...) que tratan sobre aspectos diversos de la mitología clásica hasta el siglo XII d.C. (...)El origen de la mitografía se remonta a la época helenística, cuando aparecen, como hemos visto, integradas dentro del género de la prosa, unas primeras recopilaciones concebidas para una elite que, si bien había asimilado la mitología como parte de su cultura, demandaba unas obras que le ayudaran a interpretar las creaciones artísticas.(...) Se expresan mediante cuentos o símbolos que engloban un pensamiento irracional e incitan a la meditación sobre los misterios del universo y la humanidad, vinculándose ineludiblemente a la expresión artística.” (Martínez, González y Alzaga, 2015: 36)

El concept-art será para la mitología, al igual que la mitografía en su momento, expandir las fronteras de la base mitológica que entendida ya por la sociedad buscarían en ella mayor contenido y otras explicaciones a los actos divinos de sus dioses, sus jerarquías, etc.

En nuestro caso sabemos que no hay testimonios recogidos sobre mitografía nórdica, ya que como comentamos antes, al ser estos una sociedad ágrafa en la que la escritura latina no entraría hasta el año 1.200 d.C, con la ya tardía incursión del cristianismo en

“Mitología nórdica e imagen: Un acercamiento a la representación mitológica”

territorio nórdico y su consiguiente escritura, carecerán de estos nuevos medios dispuestos a la creación de nuevo contenido mitológico.

Sera por ello, que siendo característica de nuestra la mitología grecorromana:

“Es verdad que todos los pueblos han hecho de sus mitos un instrumento social, pero solo en el caso de los mitos clásicos el propio pueblo que los creó de ocupó de su revisión crítica.” (Fontán, 1998: 21)

El concept-art, emulando las virtudes de esta otra mitología, la grecorromana, adoptará su visión crítica y su afán de expansión y así poder ampliar y dar a conocer nuevas posibilidades de la cultura nórdica y sus creencias.

Llegados a este punto y habiendo argumentado las relaciones posibles entre mitología y concept-art, defenderemos la relevancia de representarla mediante técnicas actuales:

“Los mitos son códigos que permiten al artista dirigirse a su público culto, con una extraordinaria economía de medios, sabedor de que el mensaje ha de llegar al destinatario. Artista y público culto son herederos de la misma tradición, han bebido de las mismas fuentes, hablan, en fin, idéntico lenguaje. Y así ha sido y es muchos siglos más tarde.” (Fontán, 1998: 27)

Podríamos entonces decir que, aun pasado los siglos, la mitología es un aspecto en nuestra vida que aún nos concierne a todos de una u otra manera y la adecuación de una cultura pasada a nuestros días mediante las técnicas de las que disponemos hoy día no hará más que hacer que estas mitologías perduren de la misma manera que en su momento hicieron las pinturas, los frescos o las estampas.

De cara a la apariencia resultante de la materialización de estas ideas mentales en forma de “bocetos” dirigidos a ser sustento y consolidación de un concepto destinado a una producción audiovisual ya sean cine o videojuegos, resaltaremos el aspecto que tienen las obras de concept-art, pudiendo asemejarse a bocetos, apuntes, u “obras sin terminar”. Es lógico que así sea como se ven, ya que siendo la fase previa de una producción a gran escala el referirse a modelos técnicamente más desarrollados sería una tarea prácticamente imposible y contraproducente para la temporalización de dicho trabajo ya que por la naturaleza de éste, el proceso por el cual las diferentes ideas se plasman de manera física, se realizaran con denotada espontaneidad, rapidez, fluidez, y expresividad, sin entrar en pormenores ya que así se multiplicaran las posibles variantes o interpretaciones de un mismo concepto y por consiguiente se realizaran en mayor número.

Diderot consideraba la apariencia inacabada de los croquis como un defecto que irremediablemente alejaba a estas obras del estatus de arte. Cabe recordar su crítica a unas *veduttes* dibujadas por Hubert Robert y expuestas en el salón de 1771:

“Mitología nórdica e imagen: Un acercamiento a la representación mitológica”

“Más ideas multiplicadas y nada de cuadros. ¡Muy bien amigos míos!, diría yo a los señores que hacen bocetos, guardad vuestros dibujos y croquis, ennegrecidos, coloreados, como queráis, en vuestras carpetas, y que no aparezcan ante nuestros ojos más que como cuadros bien hechos y bien acabados.” (Diderot, 1994: 93)

Con estas palabras de Diderot, el carácter abocetado del concept-art denota aún más el cambio de contexto temporal en el que nos movemos dando contradictoriamente un valor puramente artístico e independiente a estos bosquejos que hace tres siglos hubiese sido inimaginable. Habrá que dejar entonces a un lado los criterios esteticistas regidos por todo lo clásico y hacer que impere el sentido y el fin para el que se dirige el concept-art además de ser su estética, no fruto de un producto inacabado, motivo de valorización a nivel estético, gestual y expresivo. Los valores de estas obras residirán además de en una acertada estética, que actualmente es socialmente aceptada como artística, en como ya hemos recalcado en numerosas ocasiones a lo largo de este trabajo, el valor de la imagen mental:

“Sobre un tema abocetado, el ejercitante debe reflexionar valiéndose de su propia cultura visual e intelectual para construir los “cuadros” correspondientes en su imaginativa.” (González, 2015: 431)

Ello no resta en ningún caso la importancia de la externalización de la imagen siendo en todo momento la unión de dibujo interno o mental y dibujo externo un todo indivisible y necesario para la creación de contenido. Como bien lo aclara Alfonso Pérez Sánchez a la par que cita a Palomino:

“Si el dibujo intelectual “es aquella idea o concepto mental, que forma el pintor de lo que previene ejecutar”, el practico o externo es “aquella exterior delineación que nos manifiesta en determinada forma las cosas que se han de pintar”. (Pérez, 1986: 35)

CONCLUSIONES

Durante el trabajo de investigación que aúna el proceso mental a la hora de concebir una obra plástica con la mitología, nos hemos visto involucrados en el acercamiento hacia diversas áreas cuya finalidad ha sido en todo momento arrojar una aproximación más certera hacia el entendimiento del papel que la mitología jugó en una época en la que fue rechazada y como hoy día puede desempeñar el rol opuesto siendo ahora acogida con buen gusto en la industria visual y de entretenimiento.

A partir de la contextualización de la representación de mitos paganos en el periodo comprendido entre el gótico y el renacimiento y la relación de estos con el panorama español eclesiástico de dichas épocas nos hemos acercado en primera instancia a entender como cualquier mitología y su representación fueron tratados en territorio español, de lo cual deducíamos la falta de apoyo con que las creaciones artísticas de este ámbito no gozaban. Esto nos hará discernir la relativa escasez de obras basadas en cualquier temario mitológico. A través de esta posición con respecto a la iglesia y la mitología y las diferencias que encontrábamos con la mitología griega, de excepcionalmente mayor aceptación iconológica en contraposición a cualquier otra temática pagana como sería la nórdica, entenderíamos por qué será hoy día motivo de revalorización y objeto de interés para las artes. Es por ello que siendo esta escasez motivo de indagación, nuestro proyecto saca en conclusión que hoy por hoy el papel de la mitología en arte es un campo plenamente abierto a ser explorado y explotado de manera que las artes sirvan de conductor directo en la representación de la misma.

Una vez argumentado el marco temporal y social en que se mueve el origen de nuestro tema de representación nos veíamos en la posición de explicar cómo estas imágenes surgirían para corresponder a unos relatos ficticios de los cuales solo podíamos tener referencias de ellos a través de los textos escritos. A raíz de esto nos veríamos inmersos en conceptos tales como la imaginación y la interpretación de las imágenes mentales formadas en nuestra cabeza para corresponder a estos textos y dar así forma material a la mitología nórdica. Habiendo entrado en conflicto la correcta adecuación de lo leído con lo expresado recalcábamos la importancia de la representación mitológica como síntesis de unos relatos cuyo fin último es transmitir el significado de una narración y como fiel conductora del imaginario mental del artista. Tras la concreción de la fuente de la que se extraería la mitología nórdica y qué papel juegan los procesos mentales a la hora de generar imágenes en base a estos, diremos que nuestro trabajo habrá logrado abordar satisfactoriamente uno de los aspectos principales a investigar de los que se planteaban abordar con este proyecto, que la imaginación y creatividad humana se prestan a la interpretación de textos, en nuestro caso mitológicos, y que ésta conexión con las letras reforzara el sentido artístico de la representación e interpretación. Sacamos en conclusión que las artes plásticas y la mitología, entendiéndola desde el

formato en que viene recogida, es decir las letras, se prestan en su unión a favorecer el acto creativo de imaginar y a la creación de material artístico,

Tras exponer la manera en que la mitología aflora en nuestra mente y mediante qué medios de los que disponemos elaboramos una correcta adecuación y representación plástica, abordamos dos técnicas las cuales beben directamente en cuanto a semejanza conceptual con la mitología y sus fuentes. Estas serían el grabado y el concept-art. A través de la argumentación de cómo estas dos técnicas dispares entres si arrojan independientemente relaciones con la mitología nórdica y su manera de ser materializada establecimos un puente de unión entre estos dos modos de representación a través del cual dedujimos que de manera análoga a como el grabado sirvió de fuente de inspiración para las antiguas representaciones artísticas en mitología, ahora el concept art tomaría el testigo y se prestará a la reinterpretación de lo mitológico. Con este capítulo llegamos a la conclusión de que el arte digital es un importante sector a tener en cuenta ya que ,a pesar de las connotaciones que este pueda conllevar por el público o perfil de la industria a que va dirigido, cumple con todas las expectativas que se pueden esperar de un medio artístico tradicional, como lo es el grabado, además de esclarecer tras esto que el concept-art será un medio idóneo para hacer destacar el valor de la creatividad y como argumentamos en nuestro trabajo, idóneo para la mitología.

Llegados a este punto diremos que el proyecto además de hacer cuestionarnos y arrojar luces hacia que camino adopta la mitología en nuestros tiempos y que relación puede tener con los procesos germinales de creación artística, nos abre puertas de cara a futuras investigaciones, siendo éste nuestro trabajo de investigación una pequeña aproximación a la relación arte-mitología, y nos brinda la posibilidad de encarar una futura tesis doctoral en la que se estudien en muchísima más profundidad conexión entre las mitologías mundiales, su representación y las técnicas artísticas a lo largo de la historia.

PROPUESTA DE INTEGRACIÓN PROFESIONAL

Llegados a este punto nos atañerá relacionar las obras y el tema que estas tratan con respecto a la inserción de ellas en el ámbito profesional.

Hemos partido de dos tipos de arte. Uno, que siguiendo con el clasicismo académico con el que se nos forma en muchas de las asignaturas de la Facultad de Bellas Artes de Sevilla, aborda el grabado. Por otro lado, nos encontramos el concept-art. Este, hablando en términos de mercado, diferirá con mucho de cara al grabado, tanto en espectador como en comprador. Hablamos pues de dos tipos de arte que nos dan lugar a dos tipos de salidas profesionales muy distintas.

Aunque en nuestro marco teórico hayamos establecido consonancias entre estas dos materias en cuanto a concepto, proceso de concepción y realización de ambas, nos resultaría imposible forzar que cada una de ellas invada el ámbito de mercado que ocupa la otra.

Por ello focalizaremos el fin último de estos trabajos de dos maneras diferentes. Estos serán: La búsqueda de dar salida a las obras en el mercado del arte estrictamente hablando, y la ilustración editorial, para el caso del grabado; y, la creación de un dossier digital destinado por un lado a dar a conocer la capacidad de generar ideas y a la búsqueda de empleo como artista de concept-art en el sector de los videojuegos y la industria cinematográfica.

Dichas opciones distan mucho de casar entre ellas, no por ello, la intención con la que se planteó este trabajo de investigación se ve ahora devaluada ya que con él se dio en todo momento reconocimiento y valor a la práctica de la imaginación en el arte mediante la mitología nórdica como tema y dos procesos técnicos que lo avalan.

En cualquiera de los casos, el temario mitológico, y en concreto el que tratamos en nuestro proyecto, el nórdico, gozará de una aceptación que si bien en épocas pasadas carecía de él, a día de hoy encajara en cualquiera de los ámbitos mencionados sin inconvenientes, siendo todos nosotros testigos de la propia iniciativa de diferentes sectores actuales en la incursión de esta mitología.

De manera colateral, en la búsqueda de la profesionalización en el arte, nos vemos ahora con que las obras artísticas que aportamos se ven bifurcadas hacia dos ámbitos que a nivel de acogida de cara a la sociedad distan mucho de compartir semejanzas.

Esto no debe dar lugar a una errónea interpretación de intenciones de cara a la incursión en el mundo artístico, que, emancipado de la enseñanza, requerirá del artista la especialización en un campo específico de la creación de arte.

De diferente manera, la capacidad de abordar diferentes ámbitos y procesos de creación denotan la mayor de las virtudes de la profesionalidad. A partir de esta declaración de

intenciones abordaremos el conjunto de obras que se aportan de tal manera que, al igual que sucede con las obras de concept-art y su intencionalidad de configurar un dossier, estas conformen una muestra o dossier, valga la redundancia, de mayor envergadura y alcance, con que de manera comercial poder demostrar capacidades artísticas tanto en sectores que requieran cualidades tradicionales o clásicas como en otros en los que se exijan aptitudes más actuales y en consonancia con el mercado digital o de entretenimiento.

Esto supondrá que, además de haber conseguido aunar dos procesos artísticos aparentemente dispares y de haber desarrollado unas hipótesis y conclusiones en base a la defensa de estos, nuestra propuesta de inserción en el ámbito profesional se vea ahora inclinada a favor y en defensa de la pluralidad en los métodos de creación, de tal manera que se remarque con aun más fuerza el carácter potencialmente positivo que juega la imaginación, ya que ella, al igual que siendo la unificadora de los medios tan opuestos que hemos presentado, será la encargada de abrirnos infinitas posibilidades en cualquier área en que se requiera de ella dada su más que obvia capacidad de denotar solvencia y criterio, siendo esto en mi opinión, la mejor y más sincera manera de ofrecer un material artístico que, sea cual sea su medio de difusión, vaya destinado a un público.

BIBLIOGRAFÍA

Libros

- ANGULO ÍÑIGUEZ, Diego, 2010. *La mitología en el arte español: del Renacimiento a Velázquez*. Madrid: Real Academia de la Historia
- CAMPBELL, Joseph, 1991. *Las máscaras de Dios: Mitología oriental*. Madrid: Alianza Editorial
- CARDUCHO, Vicente, 1865. *Diálogos de la pintura*. Madrid: Imprenta de Manuel Galiano
- DIDEROT, Denis, 1994. *Escritos sobre arte*. Madrid: Siruela
- FONTÁN BARREIRO, Rafael, 1998. *Diccionario de la mitología mundial*. Madrid: Edaf
- FRANCIS MCDONALD, Conford, 1923. *Greek Religious Thought from Homer to the Age of Alexander*. London: J.M. Dent and Sons, pp. 15-16
- GÓMEZ MOLINA, Juan José (coord.), et al., 2011. *Las lecciones del dibujo*. Madrid: Cátedra
- GONZÁLEZ GARCÍA, Juan Luis, 2015. *Imágenes sagradas y predicación visual en el Siglo de Oro*. Tres Cantos, Madrid: Akal
- LÓPEZ TORRIJOS, Rosa, 1995. *La mitología en la pintura española del Siglo de Oro*. Madrid: Cátedra
- MARTÍNEZ DE LA TORRE, Cruz; Ma Teresa GONZÁLEZ VICARIO, Amaya ALZAGA RUIZ, 2015. *Mitología clásica e iconografía cristiana*. Madrid: Editorial Universitaria Ramón Areces
- MARTÍNEZ MORO, Juan, 2004. *La ilustración como categoría: una teoría unificada sobre arte y conocimiento*. Gijón: Trea
- MAYÁNS Y SISCAR, Gregorio, 1996. *Arte de pintar*. Madrid: Cátedra
- PÉREZ SÁNCHEZ, Alfonso Emilio, 1986. *Historia del dibujo en España: de la Edad Media a Goya*. Madrid: Cátedra
- PLA VIVAS, Vicente, 2010. *La ilustración gráfica del siglo XIX: funciones y disfunciones*. Valencia: Universidad de Valencia
- ROSENBLUM, Robert, 1993. *La pintura moderna y la tradición del Romanticismo nórdico: de Friedrich a Rothko*. Madrid: Alianza

Referencias online

CALVO SERRALLER, Francisco; 1948. *“El problema del naturalismo en la crítica artística del Siglo de Oro”*. *Cuanta y Razón* [en línea], no 7, p.14 [consulta: 10 de mayo de 2017]. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2046269>

PEREZ VILLALTA, Guillermo, 2010. *“Reflexiones de un moderno pintor de mitologías”*. En *Los dioses cautivos. Mitología en el Museo del Prado* [en línea]. Museo del Prado de Madrid: Fundación Amigos del Museo del Prado [consulta: 19 de abril de 2017]. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=ZpdIDh8O5xM>

“Mitología nórdica e imagen: Un acercamiento a la representación mitológica”

TRABAJO FIN DE GRADO

GRADO EN BELLAS ARTES -UNIVERSIDAD DE SEVILLA-

