



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LAS ARTES  
Departamento de Artes Visuales  
Licenciatura en Dibujo

Taller Proyectual de Dibujo nivel III

Cátedra Molina, comisión 17

Proyecto de Graduación  
**Crónicas de vida y muerte**  
Por Burela Martín Gonzalo

Directora de PG: Marcela Martinica  
2025

Crónicas de Vida y Muerte - Burela Martín Gonzalo (26/5/25) Ilustración digital en Clip Studio Paint

## Índice

● Resumen.....	3
● Introducción.....	3
● Desarrollo.....	3
-Estado de la cuestión.....	3
● Marco teórico.....	5
-Sobre el término fantasía medieval.....	5
-Los orígenes de la fantasía.....	8
-La fantasía y la realidad.....	9
-La realidad y la representación.....	10
-Antecedentes.....	11
-Fuentes icónicas y filiaciones.....	13
● Desarrollo del proyecto.....	18
-Proceso creativo.....	22
-Árbol de proyección.....	25
● Fundamentación.....	25
-La proyección en la fantasía.....	27
-El narrador.....	28
● Objetivos.....	29
● Descripción de la obra.....	30
● Anexo de imágenes y relatos.....	33
● Conclusión.....	48
● Bibliografía.....	50

Primer Corrupto - Burela Martín Gonzalo (30/10/24) Ilustración digital en Clip Studio Paint

- Resumen

En esta investigación presento la fundamentación del proyecto de graduación *Crónicas de Vida y Muerte*. El mismo consiste en ilustraciones digitales y crónicas literarias de un mundo de alta fantasía neomedieval. Cada historia presenta su propia atmósfera y transmite alguna emoción o sentimiento. Durante el desarrollo del texto, plantearé aquellas problemáticas que surgieron durante la producción artística y profundizaré en algunos aspectos académicos como la terminología, confusiones con respecto al género, sus grandes influencias y orígenes.

## FANTASÍA - REALIDAD - MEDIEVALISMO

---

- Introducción

En el siguiente escrito, describiré toda información que consideré pertinente tanto para producir como para analizar y fundamentar mi proyecto *Crónicas de Vida y Muerte*. Durante la definición del mismo, descubrí la existencia de varias problemáticas con respecto a la terminología, muchas palabras que son utilizadas comúnmente como sinónimos, en realidad guardan diferentes connotaciones que marcan una gran diferencia en el significado. Caracterizar cada una y entender las similitudes y diferencias entre sí, me ayudó a distinguirlas y comprender las confusiones presentes en los conceptos de fantasía, fantástico y medievalismo. Una vez aclaradas estas dificultades, me encontré con la tarea de definir cómo abordar mi producción, Y a qué género suscribir mi obra. Incluso tuve que tomar elecciones personales de carácter filosófico sobre el tipo de representación artística y el contenido semántico que presentaría el proyecto. Me propongo responder a todas aquellas preguntas que me formulé durante el desarrollo: ¿Qué es la fantasía medieval? ¿Cuáles son sus orígenes? ¿A qué subgénero se suscribe mi obra? ¿Qué problemáticas existen con respecto al género? ¿Es lo mismo la fantasía que lo fantástico? ¿Cuáles son mis influencias? ¿Qué es lo que pretendo expresar y cómo?

- Desarrollo

### -Estado de la cuestión

He recopilado distintos libros y artículos que sirvieron como fuente de información para formar mi opinión personal y fundamentar mi trabajo. Los ejes centrales en esta investigación son rastrear los orígenes de la fantasía medievalista, sus antecedentes, cuáles de ellos me inspiraron, indagar sobre la terminología apropiada, la clasificación a la que se suscribe mi proyecto y aspectos formales pictóricos que decidí seguir. Cada fuente aportó valiosa información para cubrir alguno de estos ejes.

Con respecto a la representatividad de mi obra, consulté varios autores que me ayudaron a tomar una decisión:

En un artículo titulado *Ontología de la imagen fotográfica* del crítico y teórico cinematográfico francés André Bazin, desarrolla un conflicto entre el cine, la fotografía, la pintura, el rol del arte ilusorio y la liberación de la subjetividad artística. Resumiendo su contenido, el autor opina que con la llegada de la fotografía, el arte perdió su lugar como único representante ilusorio, pero ganó valor por su subjetividad.

Nelson Goodman en *Los lenguajes del arte* sostiene que es imposible copiar al mundo tal como es, debido a que no tenemos forma de saber cómo realmente es. Esto se debe a que nuestra percepción es limitada y subjetiva. Otro autor que aportó a mi indagación, es Gombrich Hernst. en *Arte e ilusión*. Allí realiza un estudio sobre la representación pictórica y trabaja la representación ilusoria, brindando su perspectiva sobre el asunto. Otro capítulo relevante es en *Mapa y espejo* donde Gombrich menciona que el llamado aspecto mapa, implica la prioridad a las influencias y simplificaciones mentales que surgen orgánicamente a partir de la representación de la naturaleza. Mientras que el aspecto espejo, prevalece la imitación de la realidad.

Consultando *Cuentos realistas y no realistas* de Imbert Anderson Enrique, me encontré con un inesperado análisis psicológico y filosófico sobre el humano y la fantasía. Imbert afirma que la literatura de fantasía nació a partir del rechazo a la hegemonía de la razón. Este texto colaboró con mi proceso de desapego a la racionalidad en pos de poder producir una fantasía más orgánica. También utilicé *El A a la Z de la Literatura Fantástica* de Stableford Brian y *Arte y literatura fantásticas* de Vax Louis para informarme más sobre el género y realizar una correcta producción del mismo. Encontré los términos de baja y alta fantasía acuñados por Lloyd Alexander en *Alta fantasía y romance heroico*. Los cuales contribuyeron a aclarar los distintos subgéneros.

Donoso Paula Rivera en *Distinguiendo una vez más la fantasía de lo fantástico, o cómo cortar la enésima cabeza de la hidra*, diferencia y señala el error común de agrupar la fantasía y lo fantástico como una misma cosa. Este texto, me presentó la problemática desde un abordaje formal. A su vez Todorov Tzvetan, en *Introducción a la literatura fantástica*, plantea que el género fantástico se basa en la ambivalencia y que por este motivo puede acercarse a otros géneros y generar fusiones entre las categorías. Dichos subgéneros son diferenciados unos de otros, lo cuál clarificó mucho el panorama. René Albert Guy de Maupassant distinguió lo fantástico de lo maravilloso en *Una Aproximación a lo Fantástico en la Narrativa*, definiendo las propiedades del género maravilloso por oposición al fantástico. Esta diferencia radica en que el cuento de hadas (prototipo de lo maravilloso) permite naturalizar elementos sobrenaturales, mientras que el fantástico propiamente dicho, permanece en una zona de ambivalencia entre respuestas netamente racionales y respuestas sobrenaturales explicadas al lector.

*En defensa de la imaginación: aproximaciones al videojuego como ficción imaginativa*, es un ensayo de Paula Rivera Donoso donde aborda un análisis de los videojuegos del género de fantasía, además de señalar conflictos entre la realidad y la fantasía e incluso desglosar la acusación escapista que se les adjudica a los amantes de este género y el discurso que encierran los gráficos realistas en los videojuegos. En dicho texto defiende la priorización de la imaginación y la creación por sobre el naturalismo y disecciona la problemática abordando diferentes medios de producción como la literatura. Sobre esta misma problemática, J.R.R. Tolkien también realizó ensayos como *Sobre los Cuentos de Hadas* donde hace reflexiones y defiende las producciones de fantasía o maravillosas de prejuicios y acusaciones.

La búsqueda de los orígenes de la unión entre fantasía y el medievalismo me llevó a los libros de caballerías, género literario totalmente desconocido para mí, por lo que tuve que ampliar mi investigación para comprenderlos. Bonilla y San Martín Adolfo, realizaron un escrito titulado *Libros de caballerías - Primera parte - Ciclo artúrico, ciclo carolingio* donde recopilan precisamente gran variedad de ejemplares de libros de caballería. Éstos me

servieron para poder acceder a los relatos y conocer el género. Buscando sus orígenes, encontré el primer ejemplar de libros de caballerías, *El caballero Zifar*, y está atribuido a Martiñez Ferrand. Otras fuentes consultadas fueron *Libros de caballerías* de Tenreiro Ramón María, *Bibliografía de los libros de caballerías castellanos* de Marín Carmen Pina y de Eisenberg Daniel, y *Antología de libros de caballerías castellanos* de Megías Lucía y José Manuel. Éstos me permitieron recoger y profundizar la información del género. Con respecto a los orígenes de la fantasía y su relación con los mitos y leyendas me serví de la serie de ensayos titulados *Conceptos: ¿Qué es la Fantasía?* de Paula Rivera Donoso.

Una de las problemáticas troncales es sobre la categoría fantasía medieval y su imprecisión conceptual. El término más adecuado según Paula Rivera Donoso en *Fantasía y Medioevo: entre la imaginación y el imaginario* es el de medievalismo. El término fue propuesto por John Ruskin y se refiere a una re-construcción y una reimaginación conceptual de características míticas alrededor de la Edad Media. Esto implica que puede o no apartarse de la fidelidad histórica. En otro extremo están los estudios medievales que refieren al análisis académico de esa era, y que obligatoriamente buscan mantener una fidelidad histórica. El mejor término es fantasía medievalista, es decir que recoge determinados elementos históricos y culturales de la Edad Media y los reimagina.

En el artículo *Sobre el peso de la influencia de J.R.R. Tolkien, o las luces detrás de la alargada sombra*, la autora Donoso Paula Rivera desarrolla las influencias de Tolkien y cómo es incorrectamente atribuido como el precursor de la fantasía cuando sólo recibió una popularización mucho mayor a la de sus predecesores. Afirma que la obra de Tolkien creó un imaginario que hoy en día es dominante, debido a su éxito, popularidad y accesibilidad. Esta problemática ya había sido percibida por mi parte pero me brindó un abordaje formal del asunto.

En *Trascendiendo el imaginario latinoamericano: la Fantasía en la Saga de los Confines de Liliana Bodoc* de Donoso Paula Rivera, realiza un análisis de la obra de Bodoc y su interpretación. A su vez ahonda la relación entre la fantasía y latinoamérica.

Para servirme de datos biográficos de H.P. Lovecraft, recurrí a un libro de De Camp Sprague titulado *Lovecraft; una biografía* como fuente para recopilar toda la información necesaria sobre su vida. Estos datos junto con el conocimiento que tengo de algunas de sus obras que leí, me ayudaron para incluirlo como una fuente icónica.

- Marco teórico

-Sobre el término fantasía medieval:

A continuación desglosaré el término fantasía medieval para descartar confusiones usuales y optar por la terminología más apropiada para designar este tipo de género. Lo primero que es necesario aclarar antes de continuar el desarrollo, es el intervalo de tiempo al que me refiero con el término Medieval. La Edad Media comprende el período histórico perteneciente a la civilización occidental, se remonta a los siglos V y XV. Se concretó su inicio a partir del año 476 con la caída del Imperio romano de Occidente, y su etapa final fue en 1492 con el descubrimiento de América. Aunque algunos historiadores sitúan su última etapa en 1453 con la caída de Constantinopla, también fecha de invención de la imprenta y el fin de la guerra de los Cien Años.

La primera problemática que encontramos es sobre la fantasía. Ésta implica la facultad humana de poder reproducir por medio de imágenes mentales, hechos pasados o futuros. Las producciones que surgen a partir de la misma, pueden ser de fantasía o fantásticas. En muchas ocasiones se las agrupa como un mismo género narrativo, ya que en ambas participan fenómenos ficticios y extraordinarios basados en elementos imaginarios, como la magia o criaturas inexistentes. La problemática que aparece a partir de esta simplificación, es que la ambigüedad de su caracterización, permite agrupar varios subgéneros: Como la literatura de terror, ciencia ficción o la literatura gótica, entre otras.

Según Tzvetan Todorov un lingüista, filósofo, historiador y teórico literario búlgaro (1939-2017) la literatura fantástica puede acercarse a los límites de otros géneros (Todorov Tzvetan, 1980). Esto fomenta la confusión para aquellas personas que no estén informadas del tema. Hay que tener en cuenta, que el relato fantástico existe mientras haya una dualidad racional-irracional, es decir una incertidumbre sobre la veracidad de un elemento o hecho aparentemente sobrenatural. Una vez que se determina la naturaleza del acontecimiento, se abandona en género fantástico para volcarse hacia otros, como lo extraño o lo maravilloso. En el caso de lo fantástico extraño puro, son relatos donde estos elementos sobrenaturales tienen en realidad una explicación racional que debe ser deducida por el lector. También existe el género fantástico extraño, donde la explicación es brindada directamente por el autor del relato. Estos casos se suscriben a lo que se conoce como baja fantasía (Low Fantasy) un subgénero que se caracteriza por estar situado en el mundo primario, es decir el mundo con el que estamos familiarizados, pero con la inclusión de elementos mágicos que perturban la normalidad.

En el caso de lo fantástico maravilloso, es una categoría intermedia entre lo fantástico y la fantasía, donde lo sobrenatural carece de explicación racional, sugiriendo aparentemente la existencia de lo sobrenatural o incluso pudiendo tener una explicación que involucra a otros elementos también sobrenaturales.

Un relato maravilloso no busca provocar en el lector esta ambivalencia característica del fantástico, en cambio, maravilla al espectador naturalizando algo que se aleja de la realidad conocida. Este tipo de relatos se suscriben a la categoría de la alta fantasía (High Fantasy), caracterizado por su ambientación en un mundo imaginario de características épicas. El término fue introducido por el escritor estadounidense Lloyd Alexander. La alta fantasía se sitúa en un mundo alternativo o secundario que tiene su propio conjunto de reglas y leyes físicas coherentes entre sí. Por lo tanto, los hechos que suceden en estos relatos no se suscriben al universo real o primario (Lloyd Alexander, 1971).

Todas estas definiciones son necesarias debido a que me encontré con muchas inconsistencias en los términos que se utilizaban para designar este tipo de obras. Y es que suele emplearse el concepto de literatura fantástica para referirse tanto a la fantasía como a lo fantástico. Este error se debe a la ausencia de conocimientos profundos al respecto y a la transformación del sustantivo fantasía en el adjetivo fantástico. Si bien en un vocabulario informal puede pasar desapercibido, su mal uso genera confusión y desinformación con respecto a las características de estos géneros.

Paula Rivera Donoso, una escritora e investigadora chilena especializada en la literatura de fantasía, aborda esta problemática distinguiendo lo fantástico de la fantasía. En un relato

fantástico se intenta imitar el mundo en su totalidad, a excepción del elemento sobrenatural, mientras que en la fantasía se plantea en un mundo secundario que no tiene por qué corresponderse con el nuestro (Donoso Paula Rivera, 2021). Además la fantasía se centra en la construcción mitopoética de universos imposibles a través del lenguaje, aquellas creaciones no son sobrenaturales en el sentido estricto de la palabra, debido a que nunca se insertan en la realidad, existen única y exclusivamente dentro de ese universo de ficción.

Para superar esta ambigüedad entre lo fantástico y lo maravilloso, me basaré en la terminología propuesta por René Albert Guy de Maupassant, un escritor y poeta francés (1850-1893), quién definió las propiedades del maravilloso por oposición al fantástico. Esta diferencia radica en que el cuento de hadas (prototipo de lo maravilloso) permite normalizar elementos ficcionales, mientras que el fantástico propiamente dicho, permanece en una zona de ambivalencia entre respuestas netamente racionales y respuestas sobrenaturales explicadas al lector (Maupassant Guy, 2006).

Así como no toda la fantasía acontece en el Medioevo, la fantasía que sí lo hace no busca representar de manera fidedigna la compleja época histórica que se comprende entre los siglos V y XV de nuestra historia. Esto provoca que la categoría fantasía medieval sea un término inadecuado para referirnos a este tipo de producciones, por presentar una imprecisión conceptual. El término más adecuado según Paula Rivera Donoso, es el de medievalismo (Donoso Paula Rivera, 2019). El mismo fue creado por John Ruskin, nacido en 1819 y fallecido en 1900, (fue un escritor, crítico de arte, artista y sociólogo británico) y se refiere a una re-construcción y una reimaginación conceptual de características míticas alrededor de la Edad Media. Esto implica que puede o no apartarse de la fidelidad histórica. En otro extremo están los estudios medievales que refiere al análisis académico de esa era, y que obligatoriamente sí busca mantener una fidelidad histórica.

El término más apropiado sería el de fantasía medievalista, e implicaría un tipo de fantasía que recoge determinados elementos históricos y culturales de la Edad Media y los reimagina, los modifica aplicando sus propias leyes para producir una estética y un imaginario totalmente distinto de realidad histórica. Esta confusión entre los conceptos de medieval y medievalismo hace que en el imaginario cultural se mezclen y surjan aspectos históricamente erróneos o irreales y se crea un desentendimiento de la época real. Este proceso culmina en la asociación de la fantasía y de los relatos caballerescos con la era histórica. A pesar de haber avanzado hacia la dirección correcta con la terminología, el dilema no termina aquí, ya que Donoso expone que existe otro concepto asociado: el neomedievalismo. Dicho término, refiere a una posmodernidad del medievalismo. Es decir, que no se sustenta en las fuentes históricas medievales, sino que se basa exclusivamente en el distorsionado imaginario medievalista ya mencionado anteriormente. A esta categoría suelen suscribirse una gran parte de las producciones contemporáneas: Novelas, juegos de rol, videojuegos, series y películas.

Habiendo aclarado estos términos, pude determinar que mi proyecto de *Crónicas de Vida y Muerte*, es una producción de alta fantasía neomedievalista. Comprender todas estas diferencias e implicaciones resultó muy útil a la hora de definir los límites del proyecto.

### -Los orígenes de la fantasía

Previo a los libros de literatura de fantasía, existieron primero otras manifestaciones que dan cuenta del uso de la imaginación. Unos de los más antiguos que puede encontrarse registro, son los mitos y leyendas que construyeron las diferentes culturas alrededor del mundo.

Los mitos suelen caracterizarse por ser universales, es decir que tratan orígenes y preocupaciones comunes para toda la humanidad, como lo es la creación del cosmos, la vida y la muerte. Partiendo de estas incertidumbres, estos pueblos crearon un conocimiento cultural que brindó una explicación y le dió un sentido a fenómenos incomprensibles hasta entonces. En estos casos, la fantasía se implementó por la necesidad de conocer y entender el entorno, al carecer de otros conocimientos necesarios para descifrar algunos eventos, recurrieron a su imaginación para interpretarlos y llevarlos a una esfera paralela a la humana (Donoso 2013). De esta forma surgieron toda clase de seres, dioses y héroes que protagonizan los mitos originarios. Los mismos suelen tener características sobrenaturales pero manteniendo actitudes marcadamente humanas, como los celos, el enojo, la ambición y el amor. A su vez suelen poseer un poder sobre las fuerzas de la naturaleza, como las lluvias, los truenos, el viento, entre otras. Debido a que los distintos pueblos se enfrentaron a las mismas incógnitas y las mismas situaciones incomprensibles, en muchos casos surgieron coincidencias en temáticas en los tipos de dioses. Un ejemplo, podría ser el dios del mar, conocido como Poseidón en la mitología griega, Neptuno en la romana, Chalchiuhtlicue en la azteca, Hapi y Nun en la egipcia y Njörð y Rán en la nórdica. Cada cultura le adjudicaba distintos atributos a sus dioses, pero suelen compartir esencias. En muchos casos, debido a la naturaleza oral de los mitos, iban ocurriendo modificaciones que resultaron en nuevas versiones. La diferencia entre el mito y la fantasía radica en que los primeros constituirían parte fundamental de las culturas y no eran considerados ficcionales o sobrenaturales. La fantasía por otro lado, no pretende ser ni verídica ni pertenecer a este mundo, y en todo momento hay conciencia de la ficción de los sucesos descritos.

En cuanto a las leyendas, surgieron a partir de la homogeneización religiosa impuesta por el cristianismo. Las antiguas religiones adquirieron un carácter profano y fueron reemplazadas por otros relatos fundacionales respaldados por el oficialismo. De esta manera lo que antes era percibido como verídico, se desvirtuó hasta convertirse en leyendas, ficciones, que sobrevivieron en los relatos orales. Debido a esta misma oralidad, las leyendas tienen un carácter particular y único de cada pueblo y cultura. La similitud que tiene con el mito, es que suele relatar aspectos de la naturaleza y la humanidad.

Es a partir de los mitos y de las leyendas que se desprenden elementos típicos de la fantasía, como criaturas extrañas, dioses, seres mágicos y héroes. De esta forma, mucho del contenido de estos relatos, perduró y fue reformulado hasta llegar a las formas que conocemos hoy en día. Por esta razón muchas criaturas características del género de fantasía, tienen sus orígenes en mitos y leyendas de culturas pasadas. Esta relación con la mitología, hace que la fantasía tenga una tendencia a volcarse hacia épocas pasadas y no tanto hacia las futuras. Reviviendo los tiempos donde los elementos ficcionales eran considerados como parte de la realidad.

### -La fantasía y la realidad

Existe una densa bruma que enturbia la interpretación de la fantasía y sus funciones culturales. El principal problema que nos encontramos, es un prejuicio que sufren tanto los

consumidores como los productores de formas artísticas relacionadas con la fantasía. Se los acusa peyorativamente de ser evasivos de la realidad, de utilizar sus obras como una distracción. Como si por el mero acto de leer un libro de fantasía, estuviéramos rechazando la vida misma. Donoso afirma que en ese discurso se encierra una acusación aún más grave: La del incumplimiento a las responsabilidades propias de las manifestaciones artísticas y culturales. (Donoso Paula Rivera, 2017) La gravedad de esta incriminación, radica en que disminuye, niega y rechaza cualquier tipo de contenido semántico que pudieran presentar estas producciones. Esta desvalorización injusta, deteriora el concepto que tiene la sociedad no sólo de estos objetos artísticos, sino también de sus productores y consumidores. Creando así un prejuicio sobre el género que obstruye la llegada del contenido a la sociedad, y lo relega a una existencia meramente escapista.

Esta problemática puede deberse a que la fantasía suele representarse en mundos alternos, o incluso épocas pasadas, remotas o inexistentes. Esto puede generar dificultades para la identificación de las problemáticas contemporáneas en estos relatos. Situación que no sucede con la ciencia ficción (Donoso Paula Rivera, 2017), esto puede deberse a que por más insólito que parezca ese mundo, se interpreta como un futuro posible distante, situación que facilita la autoidentificación de nuestra sociedad, junto con sus problemáticas. A su vez, la presencia de las supuestas bases científicas le brindan una justificación a la creatividad que a los ojos de la cultura la hace más creíble y madura. La autora afirma que la naturaleza simbólica y alegórica que suele presentar la estética de la fantasía, la vuelve la candidata idónea para ser acusada de escapista y de no encargarse de nuestra actualidad.

Sumado al problema mencionado anteriormente, existe otra dificultad: La relación entre imaginación, fantaseo, fantasía y niñez. Esta etapa temprana de nuestra vida, suele estar acompañada de grandes tendencias creativas y al uso de la fantasía como recreación. El problema se materializa cuando surge la inevitable asociación del fantaseo con la inmadurez. Para muchas personas, la creación de mundos de fantasía no tiene utilidad o trascendencia en la cotidianidad y por lo tanto sólo puede funcionar como una distracción de nuestros objetivos. Lo que esas personas no están teniendo en cuenta, es que incluso como un recurso de recreación y distracción, la fantasía tiene un gran impacto en nuestra existencia. Puede hacer llevadera situaciones densas a las que nos enfrentamos, puede darnos fuerzas, brindarnos una perspectiva que no disponemos en aquellos momentos, incluso es posible tratar problemáticas mediante la proyección, favoreciendo el proceso de denuncia, aceptación y superación de un hecho que acontece en nuestra vida diaria. Por estos motivos puedo decir que incluso con la funcionalidad de evadir, la producción está muy presente y deja grandes huellas en nuestra realidad.

Refiriéndose al conflicto de la fantasía y la evasión, Tolkien cuestiona:

*“¿Por qué ha de despreciar a la persona que, estando en prisión, intenta fugarse y regresar a casa? Y en caso de no lograrlo, ¿por qué ha de despreciársela si piensa y habla de otros temas que no sean carceleros y rejas? El mundo exterior no ha dejado de ser real porque el prisionero no pueda verlo. Los críticos han elegido una palabra inapropiada cuando utilizan el término Evasión en la forma en que lo hacen; y lo que es peor, están confundiendo, y no siempre con buena voluntad, la Evasión del prisionero con la huida del desertor.”*(Tolkien J. R. R., 1994. Página 75.)

La fantasía por sí misma no es una negación a la realidad. Porque las producciones artísticas siempre se inspiran de las experiencias y elementos de la vida, ya que ningún artista puede

estar exento de las influencias del medio en el que vive. Ya sea imitándola, evitándola, proyectándola o transformándola, un artista siempre parte de elementos reales para producir su obra. Por lo tanto la fantasía es incapaz de negar la realidad que le está dando forma. Los elementos de la vida pueden estar transformados por lo extraño o lo maravilloso, pero están presentes en el proceso de creación. Algunos ejemplos de valores que encontrarán fácilmente una expresión dentro de un relato de este género y sin embargo, son cotidianos para nuestra vida son: Un conflicto entre el bien y el mal o la solidaridad y el egoísmo, los actos valientes, el dolor, la perseverancia, la esperanza, la paz o la guerra.

En adición, no debemos desestimar el impacto que puede tener la obra ficcional sobre nuestro mundo. Al igual que cualquier otro objeto artístico, tiene un efecto sobre los espectadores y el medio. Por más distanciado que pueda parecer de nuestra cotidianeidad, siempre es posible encontrar similitudes, mensajes, valores y denuncias en una producción de fantasía que influyen en cómo percibimos nuestra vida.

#### -La realidad y la representación

A continuación desarrollaré los conflictos que surgieron a la hora de elegir el método de representación y dirección artística que llevaría a cabo durante el proyecto. Ésta fue la primera y más importante elección que hice, ya que perfilaría todo el trabajo artístico hacia una forma u otra. Podría haber utilizado distintos formatos para cada ilustración, no obstante, eso dificultaría la unificación de las obras a un mismo proyecto y universo ficticio.

Anteriormente tuve tendencias por una representación meramente ilusoria, pero maduré esa idea hasta la tendencia artística actual de *Cónicas de Vida y Muerte*. Procederé mencionando aquellos autores que me encaminaron en esta travesía.

Previo a continuar, es necesario definir y diferenciar los conceptos de realismo y analogía. Una imagen realista no necesariamente es la que produce la ilusión de realidad, sino que se refiere a la imagen que da el máximo de información sobre la realidad y que, por lo tanto, también involucra la comprensión y a la intelección de dicha imagen. En cambio, el término de analogía se refiere a lo visual, a las apariencias y a la realidad visible. Por esta situación, para referirse a una obra que busca generar una ilusión de realidad, el término más adecuado es el de analogía. En el caso de una analogía pictórica, hay que tener en cuenta que tiene dos aspectos: El espejo y el mapa. En el aspecto espejo, la analogía busca duplicar los aspectos de la realidad visual. Mientras que en el mapa se refiere a la imitación de la naturaleza, que a su vez pasa por múltiples esquemas y simplificaciones que produce nuestra mente para esclarecer la representación (Gombrich Ernst, 1974).

Con respecto a la analogía de tipo espejo, es interesante la postura del filósofo estadounidense Nelson Goodman, quien sostiene que es imposible copiar al mundo tal como es (Goodman, 1976). Personalmente me atrevo a afirmar que esta imposibilidad se debe a que no tenemos forma de conocer todos los aspectos de la realidad. Solemos referirnos a la realidad como a una entidad inequívoca, la cuál creemos percibir fielmente por medio de nuestros sentidos y procesar objetivamente con nuestra mente. Si bien la información que llega de nuestros sentidos es suficiente para desarrollar nuestras tareas, es necesario reconocer que tenemos una percepción limitada y subjetiva, determinada por características corporales y culturales. Esto no significa que estamos totalmente ciegos a la realidad, es posible copiar un aspecto del mundo, bajo una normalidad y visión subjetivas, pero cuando

intentamos copiar lo que percibimos como realidad, en verdad lo que hacemos es fabricar y modificar, pero nunca imitar.

Rivera Donoso sostiene que ni siquiera las obras miméticas son reflejos fieles de lo que vivimos, debido a que continúan siendo creaciones con fines estéticos, ideológicos, culturales y subjetivos (Donoso Paula Rivera, 2017). Incluso aunque pudiéramos retratar en un cuadro la realidad misma, ¿Por qué deberíamos hacerlo? En un artículo, el crítico y teórico cinematográfico francés André Bazin, expone que el arte no tiene por qué limitarse a lo ilusorio (Bazin André, 1945). Sostengo que como todo límite, marcaría parámetros que encerrarían las posibilidades artísticas y las reducirían a la mera imitación de la realidad, privándonos de una gran variedad de apreciaciones subjetivas y recursos visuales.

Estas ideologías fundamentan mi postura de que buscar representar algo que no es real por medios meramente imitativos, sería un despropósito. Equivaldría a plegar las alas de la imaginación para seguir las reglas de un mundo que ni siquiera estoy intentando retratar. Es por este motivo que el carácter representativo que escogí para el proyecto se adecúa a sus necesidades y objetivos, ya sean de exploración, explicación, proyección o transmisión.

-Antecedentes:

Un aspecto que debí definir antes de adentrarme en la realización plástica, es lo que yo iba a querer representar, batallas épicas, elementos de fantasía y proezas de caballeros entre otras cosas. Hacerme dicha pregunta me llevó al pasado, a la fuente más antigua en la que se basan tanto mi proyecto como muchas otras obras de otros artistas: Son los llamados Libros de caballerías. Éste anticuado término se usa para denominar a las novelas de caballerías, un género literario en cuál se relatan las hazañas realizadas por caballeros aventureros o andantes. Este género de novelas tuvo su origen en la península ibérica a fines de la Edad Media. (Marín y Eisenberg, 2000)



Este tipo de relatos presentan muchas características que se relacionan directamente con el proyecto planteado: La carencia de especificaciones históricas, es decir los hechos son prácticamente míticos. La búsqueda del honor y el heroísmo por medio de aventuras y enfrentamientos armados o pruebas como torneos, duelos, batallas contra bestias y monstruos. Esta búsqueda puede deberse a varios

motivos, pero los usuales son ganar renombre para desposar a una mujer, para limpiar una deshonra, para legitimar un nombre o apellido, o por encomienda de seres sobrenaturales. Estas aventuras suelen ocurrir en localizaciones totalmente ficticias, muchas veces planteadas como nuevas tierras con peligros.

La primera novela de caballerías española data del 1300 AC y es *El libro del Caballero de Dios*, más conocido como *El Caballero Zifar*<sup>1</sup>, atribuido a Ferrand Martínez. Ésta relata Las

<sup>1</sup> Foto del Libro del caballero Zifar del Manuscrito de París, ms. español 36 de la Bibliothèque Nationale de France, autor anónimo

aventuras del caballero Zifar, procedente del reino de Tarta en la India, junto a las de su esposa Grima y sus hijos Garfín y Roboán. Por medio de una sucesión de episodios entrelazados, se cuenta cómo los dones caballerescos y las virtudes cristianas se imponen a los enemigos de Dios y a las injusticias de los reinos gobernados por monarcas tiránicos.

Si bien la fuente original es muy distinta a las producciones contemporáneas (como novelas, películas, videojuegos) todas estas siguen la misma fórmula de los relatos caballerescos. Convirtiéndolo a estos últimos en un antecedente crucial que determina muchas de las características básicas y estereotipadas que se pueden observar en relatos épicos asociados al medioevo. Los más destacables son: La búsqueda de honor, gloria o redención por medio de aventuras y hazañas épicas, el carácter heroico del combate contra enemigos que son la manifestación del mal (dragones o monstruos) o la misión de rescatar a una mujer de la nobleza. Estos elementos originales de los relatos caballerescos, dejaron una profunda huella que se replicó en cuentos e historias repetidas veces, dejando así un camino a seguir al crear una producción ambientada en la era medieval. Las obras culturales que consumimos diariamente están fuertemente influenciadas

Estos antecedentes se autosustentan con un simple ejercicio. Propongo que la persona lectora de este escrito se pregunte a sí misma ¿Qué elementos relaciono con lo medieval? Como ya mencioné anteriormente, existe una ambigüedad que rodea el imaginario medievalista que nuestra cultura tiene. Es probable que la mayoría de las respuestas involucren caballeros, castillos, princesas, reyes y reinas, justas, dragones, espadas y otros elementos que son icónicos en las producciones más populares que consumimos diariamente. Con este sencillo experimento se detecta el imaginario que nuestra sociedad tiene sobre la época medieval. Es relevante tener en cuenta que dentro de este imaginario colectivo lo que más influyó fueron las producciones de la fantasía y los relatos caballerescos y no la época histórica en sí misma. Por lo tanto, el conocimiento real sobre dicha época está distorsionado por el relato maravilloso. Esto es determinante para la concepción actual que tenemos, ya que incluso desde sus orígenes estaba fuertemente relacionado con los elementos mágicos y sobrenaturales.

Si bien mi proyecto no es un libro de caballería, tienen varios puntos en común con el género fantástico medievalista: Las luchas de características épicas que representan el conflicto entre el bien y el mal. O los guerreros que combaten para acabar con monstruos, o incluso las retorcidas criaturas que surgen como consecuencia de malas decisiones morales. Además que en mis crónicas se recopilan fragmentos de aventuras y conflictos de algunos personajes.

A pesar de ser poco conocidos en la actualidad, los Libros de caballerías han influenciado fuertemente en el imaginario contemporáneo que rodea la época medieval. Estos relatos caballerescos marcaron las bases fundamentales y ciertos estereotipos que son muy comunes en relatos, libros, películas, videojuegos, y juegos de rol. Por ejemplo, la búsqueda de aventura, honor, heroísmo, rescatar a una mujer noble, o simplemente la realización de tareas riesgosas que traen algún tipo de gloria o beneficio al protagonista. Este heroísmo y honor se afianzaron a los ideales de caballero medieval, creando así una imagen en el imaginario colectivo que se replica en muchas producciones.

-Fuentes icónicas y filiaciones:

Existen autores que influenciaron fuertemente el imaginario que tenemos del medioevo y que fundaron ciertas bases de este género. Los mencionados a continuación no sólo tienen una destacable participación en el proceso fundacional, también aportaron elementos, formas, una impronta o un estilo que llamó mi atención y que por lo tanto deseo destacar por ser una fuente de inspiración.

Comenzaré con Edward John Moreton Drax Plunkett, conocido como el Barón de Dunsany XVIII, nació el 24 de julio de 1878 y falleció el 25 de octubre de 1957. Fue un escritor y dramaturgo anglo-irlandés, famoso por sus cuentos de alta fantasía, de horror y lo inquietante. Los relatos de Dunsany, fusionan las tradiciones populares, la épica celta, el exotismo oriental y los elementos oníricos. Sus historias de *Espada y brujería*, recogidas en volúmenes como *La espada de Welleran* (1908) o *Cuentos de un soñador* (1922), lo ubican como un pionero decisivo del género de la fantasía heroica.



2



Howard Phillips Lovecraft<sup>3</sup> (1890-1937) fue un escritor estadounidense que renovó las novelas de terror y ciencia ficción, se le considera el padre del horror cósmico. Su surgimiento influyó en la creación de muchas producciones posteriores de ciencia ficción y horror. La obra que más influencia tuvo en mí, son *Los mitos del Cthulhu*. Un ciclo literario producido entre 1921 y 1935 donde el autor abandonó las fuentes de terror clásicas como fantasmas y se inclinó por un tipo de horror que propone la existencia de alienígenas y seres interdimensionales que colocan a la humanidad en una posición insignificante y efímera. Estas criaturas tienen una caracterización demoníaca, perturbadora y extraterrestre. En el ciclo nos cuenta las investigaciones que llevan a cabo distintos personajes sobre hechos extraños, presencias alienígenas, rituales llevados a cabo por cultos humanos y otras situaciones de carácter misterioso y perturbador. Pero lo más interesante es la forma en que Lovecraft describe lo perturbador. En pocas ocasiones relata con detalle los sucesos, suele tratar de manera tácita esos elementos aterradores. Reduciendo las descripciones figurativas al mínimo y empleando la percepción o perturbación de los personajes como única fuente descriptiva logra generar una atmósfera única. Por ejemplo, en vez de describir un ser extraterrestre, usa la reacción de un personaje al contemplar dicha criatura, cómo el encuentro perturbó su vida para siempre, o que las características de la misma resultan innombrables, irreconocibles o intransmisibles. Estos recursos generan suspenso, misterio y aumenta el impacto dramático de lo que se

<sup>2</sup> Fotografía de Barón de Dunsany XVIII, 1919, autoría de Morrall-Hoole Studios, restaurada por Adam Cuerden, imagen de dominio público.

<sup>3</sup>Fotografía de Lovecraft, 1915, autor desconocido, imagen de dominio público.

relata. Este tratamiento me resultó muy interesante y útil ya que refuerza el impacto que puede tener un evento. Parte del planteo filosófico de *Los mitos del Cthulhu*, es minimizar la relevancia de la humanidad y proponer la existencia de seres supraterráneos que pondrían fácilmente en peligro nuestra supervivencia. Estas deidades cósmicas, interdimensionales, representan una amenaza latente que en cualquier momento despertará. En algunos de mis relatos es posible observar paralelismos o influencias con el subgénero creado por Lovecraft. Un tema con el que difiero del autor, es respecto a su concepción del género fantástico, ya que propone al terror como el criterio más importante para determinar si una obra es fantástica o no. Las intenciones del autor no son tan relevantes como la reacción del lector, es ésta respuesta emocional el factor determinante. (Todorov Tzvetan, 1980).

John Ronald Reuel Tolkien<sup>4</sup> (1892-1973). Fue un escritor, poeta, filólogo, lingüista y profesor universitario británico. Es el autor de la famosa saga de *El señor de los Anillos* y *El Hobbit* entre muchas otras obras. Al ser lingüista, Tolkien tenía un vasto conocimiento de varios idiomas, esto le brindó la habilidad y conocimientos para poder crear idiomas viables para cada raza. La amplia variedad de personajes, linajes, reinos, lenguas, razas y ubicaciones geográficas desarrollados por el autor, se puede apreciar especialmente en la obra de *El Silmarillion*, donde su hijo Christopher Tolkien, tras el fallecimiento de su padre, recopiló y publicó en 1977 obras relacionadas con el universo de La Tierra Media. Generando así una crónica que lleva al lector desde la creación del mundo hasta los sucesos de *El señor de los anillos* y más.



Cada historia cuenta con una base de antecedentes (publicados o inéditos) que le brinda sustento y complejidad a su universo. Muchos de estos relatos permanecen inconclusos, pero aún así funcionan como un marco histórico para las obras publicadas.

También tienen la capacidad de desarrollarse como nuevas piezas literarias, tal es el caso del libro *Cuentos Inconclusos de Númenor y La Tierra Media* en el que vemos la producción inacabada de J.R.R. Tolkien, recopilada y editada también por Christopher Tolkien. En ese libro se aprecian varias versiones o tangentes en la trama, el desarrollo de sucesos apenas mencionados en otros relatos e incluso se observan las elecciones artísticas y narrativas que iba tomando el artista a medida que producía. Este acercamiento al escritor, y a su metodología de trabajo para crear un universo literario tan complejo, fue la inspiración y guía más grande que tuve para el proyecto de *Crónicas de vida y muerte*.

Para crear un universo tan rico y extenso, Tolkien debió desarrollar una línea de tiempo que incluyera miles de años, a su vez esto requería establecer un escenario ficticio donde se llevaran a cabo los sucesos. Por este motivo lo primero que nos presenta es una página con un mapa del continente con los nombres de las localidades más importantes. Debido a que los viajes y los desplazamientos de ejércitos son muy frecuentes, una guía visual para la ubicación

---

<sup>4</sup> Fotografía de Tolkien, autoría de CordonPress

geográfica es útil tanto para el lector como para el escritor. En estos mapas se incluyen accidentes geográficos, ríos, lagos, fortalezas, reinos, y cualquier tipo de información que sea relevante para los relatos. Sus novelas sirvieron como guía de mi proyecto, ayudándome a establecer ciertos objetivos y conseguir organizar la creación de mi universo ficticio. Por ejemplo, el primer paso fue crear un mapa que determine el espacio físico donde ocurrirían los acontecimientos para poder desarrollar ciertas características de cada localización.

Con respecto a este autor existe un conflicto sobre la recepción de su obra. No hay dudas de que su trabajo es ejemplar y que goza hasta hoy en día de gran popularidad. Pero esta misma popularización supuso una problemática para el género, creando erróneamente en la conciencia popular que de que la fantasía nació con Tolkien. La negación de todas aquellas personas productoras y precursoras genera desinformación a la vez que caracteriza y reduce a un género entero a una sola obra. Si bien considero que los aportes de Tolkien son relevantes, no son los únicos. E idealizarlos como única fuente de los cánones para la producción de una obra medievalista de fantasía es un gran error. Esto se debe a que las obras del autor presentan limitaciones estéticas, conceptuales y filosóficas propias de la mirada del autor. Por ejemplo, sus obras se caracterizan por un abordaje desde el punto de vista eurocentrista. En sus historias no encontramos grupos que representen etnias variadas y casi todos los personajes y culturas tienen rasgos físicos o culturales europeos. Es necesario aclarar que en ningún momento se promueve el odio o la discriminación directamente. Pero en sus trabajos se nota la ausencia de representantes no europeos y si todos los autores intentaran imitar *El Señor de los Anillos*, nos quedaríamos estancados en la limitada mirada de Tolkien. Por lo tanto, es necesario recordar que las características de sus escritos son particulares y no representan la totalidad del género maravilloso. Por este motivo, creo que es importante aportar otras personas que hayan producido fantasía tanto antes como después de Tolkien, y que sobre todo nos brinden una diferente mirada, con aportes personales, influenciados por distintas fuentes que nos regalen una heterogeneidad que enriquece el género.

Junto con la influencia de las novelas, no puedo dejar de mencionar la trilogía de películas de *El señor de los anillos*, escrita, producida y dirigida por Peter Jackson. Como adaptación cinematográfica fueron un éxito. Si bien no sigue al pie de la letra todo el contenido de los libros, (mucho fue recortado o simplificado) las películas logran capturar la esencia de la Tierra Media e incluso se desarrollan elementos que vuelven más dinámica una película, como profundizar las relaciones entre algunos personajes, escenas de acción, carisma y frases inspiradoras de carácter moral.



El Señor de los Anillos: la Comunidad del Anillo (2001), El Señor de los Anillos: las dos torres (2002) y El Señor de los Anillos: el retorno del Rey (2003).

Algunos de los aspectos que más destaco de estas producciones cinematográficas son: La banda sonora de Howard Shore, cada canción representa a la perfección los distintos valores de cada situación, lo épico de las batallas, el dramatismo de los momentos cruciales, la elegancia de los elfos, la humildad de los hobbits y la maldad de los servidores del Señor Oscuro.

El tratamiento estético que recibe cada elemento según los valores morales que representa. Por ejemplo, los de orcos, sirvientes del anillo único y el propio antagonista, Sauron, comparten características en sus armaduras, como el color oscuro, puntas filosas y bordes cortantes, desgastes y terminaciones opacas. Mientras que los elfos u hombres tienen armaduras brillantes, redondeadas, con grabados y detalles que destacan su honor. En cuanto a las criaturas de naturaleza malvada, muestran su fealdad interior a través de su aspecto físico repulsivo y retorcido. Incluso en los paisajes, es como si la bondad diera belleza a las tierras de los elfos mientras que en la fortaleza del enemigo el mal envenena y marchita la tierra. Esta traducción de valores a aspectos visuales está muy presente en mi obra, considero que es un medio poético y plástico para representar los roles de cada elemento en una historia.

Liliana Chiavetta<sup>5</sup>, reconocida en toda latinoamérica como Liliana Bodoc fue una escritora,



poeta, Licenciada en Letras y docente argentina nacida en Santa Fe en 1958 y fallecida en Mendoza en el año 2018. Sus obras más populares son *La saga de los Confines* y *Tiempo de Dragones*. Ambas producciones poseen la particularidad de tomar referencias e inspiraciones latinas y reescribirlas desde la fantasía, abordando historias que nos remiten indudablemente a la conquista de América. Sus obras fueron difundidas mayormente por esta influencia de la cultura de los pueblos originarios latinoamericanos.

Como bien describe Paula Rivera Donoso, (Donoso, 2016) existe una problemática con respecto a la interpretación de la intención de la escritora. En el caso de *La Saga de los Confines*, suele interpretarse de una forma localista y alegórica. El localismo se da cuando se piensa que la obra tiene como mayor mérito el ser narrada desde un imaginario cultural particular en desmedro de otro. Y en cuanto a la alegoría, ésta implicaría una intención explícita por parte de la autora de comunicar un determinado mensaje a través de símbolos que deben interpretarse correctamente. Sobre el tema, Tolkien afirmó que este tipo de aproximación resulta pobre e insuficiente para cualquier tipo de literatura, pues supone que el autor restrinja las posibles interpretaciones de su obra, a una sola posibilidad incuestionable, desestimando así la valiosa libertad interpretativa (Donoso, 2016). La alegoría ocurre al obviar la estética de la fantasía al interpretarla en un sentido metafórico con respecto a una realidad histórica. Esta situación socava la autonomía de la fantasía, ya que: Reduce su valor al significado metafórico, interpreta al género como un medio y no como un fin y lo peor de todo es que lo vuelve reemplazable por otro elemento estético que cumpla la función de transmitir el mensaje (Donoso, 2013).

---

<sup>5</sup> Fotografía de Liliana Bodoc, autoría del Ministerio de Cultura

Bodoc nunca negó que su obra se inspirara en hechos históricos, pero siempre afirmó que los reescribe desde la autonomía de la fantasía, reafirmando su convicción de que la mejor manera de comprometerse con la realidad es priorizar la creación artística por sobre cualquier tipo de didactismo. Con esto se refiere a que la fantasía se sostiene como un género literario que, por medio del lenguaje, plantea la creación de un universo autónomo. Y que por lo tanto, no debe depender estéticamente de asociaciones a un territorio particular, ni a una interpretación localista o alegórica.



Bodoc influyó en mi obra por medio de su pensamiento y su trilogía *Tiempo de Dragones*, donde hay elementos como la invasión de un pueblo a tierras desconocidas, el sometimiento de los nativos, la discriminación y la lucha por la liberación que remiten indudablemente a nuestra historia. El elemento central en la saga, es la presencia de dragones como seres de inmenso poder y honor, casi percibidos como deidades que muchos veneran y respetan. Pero la paz es destruida por un linaje de hombres que se obsesionan con esclavizar a los dragones. Esa persecución llevó a los hombres a nuevas tierras donde instalaron colonias y entraron en conflicto con los pueblos nativos. Tristemente la autora falleció antes de poder terminar lo que originalmente sería una tetralogía, el tercer libro fue publicado póstumamente por sus hijos.

Otra influencia importante es *The Witcher III Wild Hunt*. Es la tercera entrega de la saga de videojuegos de rol desarrollados por CD Projekt Red. Fue publicado en 2015 y está basado en los libros de Andrzej Sapkowski conocidos como *La Saga del Brujo*. En este universo medievalista de alta fantasía, existen cazadores de monstruos conocidos como Brujos que son expertos en matar criaturas, desterrar espíritus y acabar con maldiciones. El juego presenta un mundo oscuro y repleto de fantasía. Los diseños de las criaturas son excepcionales, algunas son totalmente inventadas, otras son reinventadas a partir de mitos y leyendas. Existen gigantes, dragones, vampiros, grifos, trolls, hombres lobo, wyverns, fantasmas y seres de otras dimensiones. Lo interesante es que tanto en el juego como en los libros muchas veces se demuestra que son los humanos los que cometen atrocidades: Asesinatos, traiciones, discriminación y odio a las razas mágicas. A lo largo del juego, el jugador podrá tomar elecciones que afectará la historia principal, por ejemplo decidir qué hacer ante una injusticia, si actuar o mirar hacia otro lado, si salvar a alguien o dejarlo a su suerte, o si resolver los problemas con violencia o diálogo. Estas elecciones pueden ser muy interesantes más allá del desarrollo del videojuego, ya que en muchas ocasiones me plantearon cuestionamientos morales y filosóficos sobre lo que es correcto.



Imagen promocional del videojuego de *The Witcher III Wild Hunt* de Jaime O'Connell, creada en Adobe Photoshop, medidas 1920x1080.

- Desarrollo del proyecto

El inicio de este proyecto se remonta a ciertas experiencias personales que contribuyeron a mi trayectoria actual, comenzaré con algunos antecedentes creativos de mi niñez: A temprana edad demostré interés por la creación, el diseño y la estética. Las producciones más antiguas y recurrentes que recuerdo son juguetes que fabricaba a partir de papel cartón y cinta adhesiva. El motivo para crear los mismos era muy sencilla, esas representaciones eran inaccesibles económicamente o inexistentes, las creaciones consistían en vehículos, criaturas o personajes tanto inventados como de alguna franquicia. Su materialidad estaba determinada por su fácil obtención y la sencillez de la manipulación. Solía utilizar papel, cartón, botellas y otros materiales reciclables con los que armaba mis objetos. Era un ejercicio muy interesante, ya que utilizaba elementos de descarte como cajas y plásticos, sacándolos directamente de la bolsa de reciclaje, para formar la estructura de mis creaciones. Tener la capacidad de ver un desecho con un potencial de juguete es un acto de reinención que promueve la flexibilidad y la creatividad. Cuando me aburría o se rompía una pieza, simplemente podía dismantelar el objeto y devolver sus materiales a la bolsa de reciclaje. Constantemente demostré mi habilidad, creatividad y disfrute de actividades artísticas como dibujar, pintar y otros trabajos manuales. Recuerdo modelar en porcelana fría muchas esculturas. Mis padres fomentaron mi creatividad por medio de talleres de artes plásticas, donde conocí nuevos materiales y técnicas.

A medida que crecía, me fui dando cuenta que una de las cosas que más disfruto, es poder materializar en la realidad ideas que tengo en mi cabeza. Es muy importante saber realizar los objetos que surgen de nuestras fantasías, porque es una muestra de que lo que imaginamos puede transmitirse a la realidad, nos recuerda que nuestra imaginación tiene el poder de alterar la vida y que no sólo son elementos que subsisten en nuestra mente, son recursos valiosos que cambian nuestro mundo. Poder construir un objeto que imaginé, hace que la línea entre la realidad y la imaginación se haga más delgada, y me brinda una satisfacción que me acompaña hasta la actualidad y caracteriza gran parte de mis trabajos.

A través de distintos campos, busco transmitir mis ideas a la realidad. Me gusta poder crear diseños, pensar posibilidades, resoluciones plásticas y estéticas, afrontar el desafío de elegir los materiales adecuados para la realización de la pieza. Para poder realizar estas producciones, es importantísimo tener conocimientos de diferentes campos para poder diversificarse y siempre estar dispuesto a aprender nuevos procesos necesarios para llevar a cabo nuestras ideas.

En la actualidad, me dedico a producir mayormente dibujos y pinturas, tanto en papel como en formato digital. A mediados de 2020 comencé a trabajar con una tableta gráfica y probé distintos programas. Encontré muy interesante la flexibilidad que permite el formato digital a la hora de hacer modificaciones y variantes. Además que se pueden crear, descargar y alterar los distintos pinceles, generando un amplio repertorio de materiales disponibles. Otra de mis pasiones es pintar miniaturas y esculturas con acrílico. Se tratan de impresiones 3D en resina o plástico, las cuales adquiero en negocios o por encargo, si necesito que sean medidas personalizadas. Una vez realizadas, trabajo las imperfecciones y pinto con acrílicos la escultura. Es una forma muy interesante de combinar pintura y tridimensionalidad. Mi intención es poder esculpir mis propios objetos, imprimirlos y pintarlos, para lo cuál me estoy familiarizando con programas de modelado 3D como Blender.



*Davy Jones* - Burela Martín Gonzalo (13/4/20) Ilustración digital en Painter Essential 7, 2500X3700, 254ppp.

*Ratón guerrero* - Burela Martín Gonzalo, (21/4/25), Miniatura impresa en resina pintada con acrílicos.

Siempre tuve admiración por criaturas extrañas, desde temprana edad me interesaban los reptiles, las serpientes, cocodrilos, anfibios, dragones, los monstruos y otras entidades de carácter mitológico, oscuro o amenazante. Los mismos tienen una gran presencia en mi imaginario, algunas características comunes entre estos, son los dientes, las escamas y una apariencia imponente. Mi vínculo con la fantasía y la ciencia ficción existe desde tiempos inmemoriales. Me gustan porque son géneros que permiten dar rienda suelta a la imaginación a la creatividad y nos permite explorar nuevos mundos y posibilidades. Existe una temática que está más presente en mis obras, y es sin lugar a dudas el medievalismo. Elementos como caballeros, espadas, armaduras, castillos, dragones, magia, monstruos y otras criaturas siempre fueron un notorio punto de interés. Ya sea ambientado en el pasado o futuro, en la fantasía o la ciencia ficción (como es el caso de Star Wars) son géneros que gozo en múltiples formas, especialmente si éstos son relatos épicos, dramáticos y que reflejan una lucha entre el bien y el mal.



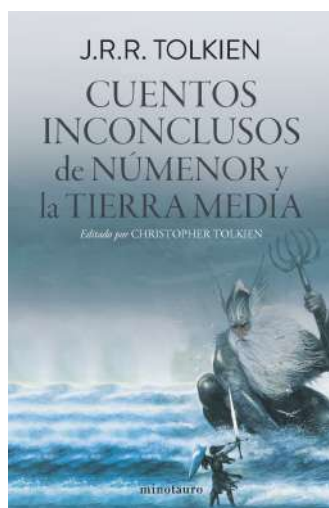
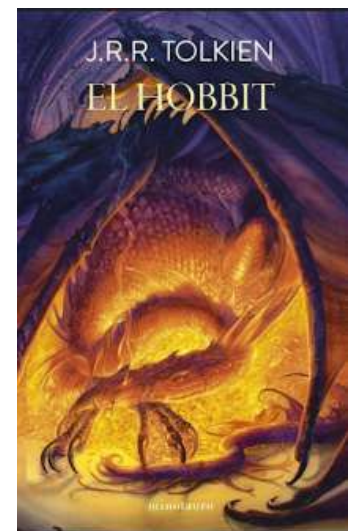
El único problema que tuve, fue que estos elementos anteriormente sólo constituían temáticas que estaban presentes en mi vida temprana en forma de juguetes, libros o películas. Afortunadamente esto cambió durante una excursión con el colegio, que tuvo lugar en el zoológico, donde casualmente se estaba celebrando una muestra de Ciruelo Cabral.<sup>6</sup>

<sup>6</sup> Fotografía de Ciruelo Cabral y Liliana Bodoc, autoría de Los Andes.

Este artista es conocido por sus pinturas de fantasía y criaturas mágicas como dragones y hadas. Este hecho es relevante ya que era la primera vez que me encontraba con pinturas que no se tratasen de retratos, paisajes o naturaleza muerta. Contemplar obras donde el elemento central era un dragón o algún elemento sobrenatural, fue un descubrimiento muy valioso que me abrió las puertas a una comunidad artística seria y profesional. No sólo existían artistas que se dedicaban a producir obras sobre la fantasía medieval, sino que también existían galerías y hasta museos que valoraban las piezas dentro de un criterio artístico. Este factor importa ya que usualmente se ven artesanías asociadas a esta temática dentro de ámbitos más informales como ferias. Este hallazgo se mantuvo latente hasta el 2019, año en el que comencé a considerar el arte como una posible carrera profesional y no como un simple hobby. Un año después inicié mi formación como Licenciado en Artes Visuales en la Universidad Nacional de las Artes.

A lo largo de mi vida, he descubierto y explorado muchos medios con dicha temática, como libros, películas, videojuegos, juegos de rol, pinturas, esculturas, ensambles y dibujos. Éstas producciones funcionaron como fuente de inspiración para crear y producir tributos. A su vez todas estas vinculaciones son relevantes debido a que alimentan las bases del imaginario de la fantasía.

Una experiencia determinante de mi niñez, fue cuando mi padre me presentó *El Hobbit* de John Ronald Reuel Tolkien. En su biblioteca poseo varios libros del escritor inglés, debido a que él valora mucho su poesía y la calidad de su pluma. Yo ya había leído algunos cuentos infantiles de fantasía, pero esa fue la primera vez que tuve un acercamiento a una novela de dicho género. Fue mi padre quien me introdujo al universo de la Tierra Media. Al concluir con este libro, mi siguiente paso fue continuar con la trilogía de *El Señor de los Anillos*, aunque resultó ser muy denso para mi corta edad. Al adquirir la edad suficiente para apreciar la poesía de la icónica trilogía, pude valorar los beneficios del lenguaje poético como medio para transmitir ese conflicto entre el bien y el mal tan típico de los relatos neomedievales épicos. En cuanto a las producciones cinematográficas de dicha franquicia, destaco su calidad y valoro su presencia como fuente de inspiración y referentes audiovisuales para criaturas que sólo tienen presencia en un mundo de ficción.



La experiencia más reciente con este escritor, fue a inicios de 2024, año en el que cursé mi segundo nivel del Taller Proyectual de Dibujo. Me encontraba paseando por un shopping con mi padre cuando en una vidriera descubrimos un libro de John Ronald Reuel Tolkien titulado *Cuentos inconclusos de Númenor y la Tierra Media*. Mi padre entusiasmado, me regaló el libro. En dichas páginas pude apreciar una nueva faceta del artista: los bocetos, las ideas, las variantes, lo inacabado, incluso lo imperfecto. Tener acceso a esta etapa de la producción creativa me demostró que incluso una obra sin terminar o descartada tiene valor artístico. Los finales abruptos o historias inconclusas y las variantes descartadas, no le quitan valor a la lectura y en ellas

podemos apreciar el proceso creativo del autor. Descubrir esto, fue un despertar para mi, ya que tengo tendencias perfeccionistas y una gran autoexigencia. Muchos artistas suelen tener dificultades al momento de definir cuándo una obra está lista para ser concluida o expuesta. La lectura de dicho libro me dió el impulso necesario para que me animara a crear mi propio universo de fantasía, idea que ya había estado rondando mi cabeza desde hacía años. Me sentí inspirado y reconfortado al ver que incluso mi escritor favorito cometía errores, bocetaba mucho y tenía dudas sobre su trabajo. Así fue como surgió el impulso de mi proyecto.

Mi obra del primer nivel del Taller de Proyectual de dibujo, fue un bestiario que caracterizaba criaturas de diseño único o conocimiento popular. Dicho proyecto sólo se basó en el ejercicio de diseño y creación de seres imaginarios, pero nunca los inserté en un espacio o tiempo determinados. Es decir, las creaciones se limitaban a ser representaciones de especies que habitan en un universo secundario, pero sin ahondar en detalles del mismo.

Los bestiarios se relacionan directamente con la fantasía, ya que muchas de las criaturas que aparecen, eran totalmente inventadas. Si bien el carácter de los bestiarios reales era didáctico y dejaba enseñanzas morales, su contenido era muchas veces deformado por la ficción, los mitos, leyendas, religión y desinformación. Por lo que se podía encontrar desde una guía de plantas medicinales hasta la presentación de monstruos y otras criaturas influenciadas por el pensamiento mágico. En su contexto histórico, el contenido de esos libros era presentado y recibido como real e incuestionable. En cierto modo se asemeja a las guías actuales sobre animales de un territorio, aunque en el presente sólo se detallan rasgos físicos, se utilizan fotografías o ilustraciones, y se omite totalmente cualquier dato que no sea científicamente comprobable.



Hoy en día el uso de los bestiarios continúa vigente, aunque se presentan como obras puramente ficcionales y suelen usarse para clasificar y presentar criaturas imaginarias en juegos de rol físicos como Dungeons and Dragons o Pathfinder<sup>7</sup> y videojuegos como The Witcher o Skyrim. En cierto modo, continúa actuando con un rol pedagógico, sólo que está diseñado para que el lector se familiarice con las características, fortalezas, debilidades e historia de cada criatura.



*En esta captura de pantalla del videojuego The Witcher 3 Wild Hunt, se puede ver la función pedagógica que cumple el bestiario, logrando que los jugadores se familiaricen con cada criatura, conociendo su clasificación, historia, características y debilidades.*

<sup>7</sup> Podemos apreciar la fotografía de una página del Bestiario 2 de Pathfinder 2da edición, editorial Paizo.

En mi anterior obra se desarrollaban ciertas habilidades, características físicas, mágicas y los peligros que representaba cada ser. El hecho de no ampliar el universo donde se insertan estas criaturas, generó que la producción se limitara al diseño de las criaturas, lo cual requería de ciertos aspectos compositivos en las ilustraciones y limitaba el uso de recursos pictóricos para cumplir con el fin didáctico. La organización sistemática de estas criaturas presentaba limitaciones plásticas y dramáticas, por lo que al comenzar mi nuevo proyecto, la transmisión de emociones y sentimientos se convirtió en una prioridad. Opté por realizar un trabajo más elaborado y variado que solamente diseñar. Por medio de recursos pictóricos y narrativos, busco crear una atmósfera que envuelva cada relato e ilustración.

En síntesis, el nuevo proyecto consiste en la creación de un universo de alta fantasía donde los relatos de las criaturas y personajes construyen entre sí una gran historia. Las ilustraciones me resultaron insuficientes para comunicar por sí mismas todo lo que pretendía expresar. Debido a esto, opté por incluir relatos en los cuáles desarrollo un contexto a cada ilustración. En un principio me planteé utilizar poemas para acompañar las obras, sin embargo, era necesario un relato con la mayor claridad posible. Las narraciones son similares a los cuentos, pero se encuentran organizados en formato de una crónica, un género literario que consiste en la recopilación de hechos históricos narrados en orden cronológico. Consolidando así una fórmula que combina la ilustración y el relato para contar una historia.

#### -Proceso creativo

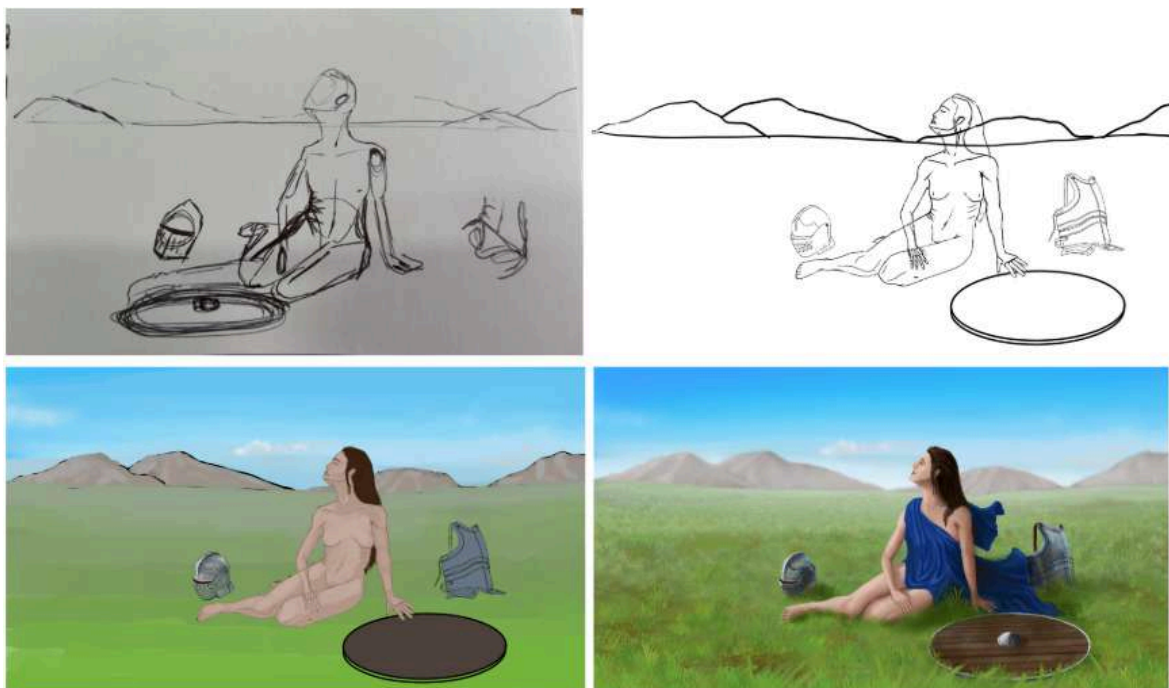
La creación del proyecto involucró muchas secuencias, cada pieza fue confeccionada como resultado de un proceso de estudio, planteo de variables selección y definición de sus características. Debido a que cada historia se ve representada tanto en formato ilustrativo como narrativo, coordinar ambas facetas, requirió traducir recursos plásticos a literarios y viceversa para lograr la unidad estilística. Es importante mencionar que no hay un único proceso, en ocasiones necesité desarrollar la historia antes de abordar la ilustración y en otros momentos comencé el proceso plástico directamente. A continuación describiré el proceso creativo que tuvo el proyecto:

La producción de una crónica comienza con la proyección de una idea o sentimiento sobre un suceso. Podría ser nostalgia, tranquilidad, esperanza, o miedo surgidos a partir de un elemento o situación. Una vez establecida la sensación que quiero transmitir al observador, boceto posibilidades de una misma ilustración, por medio de la presentación de diferentes diseños, escenarios y composiciones. A partir de éstas elijo la manera que crea más clara y estética para transmitir la emoción. En esta etapa, a través de escritos y bocetos, defino los orígenes y las características de los personajes involucrados, selecciono la localización donde suceden los hechos y determino detalles como el clima y bioma. Una vez fijados estos aspectos, creo un relato de carácter literario, poético o descriptivo sobre eventos relacionados a la ilustración. Al tratarse de un mundo secundario con el que el lector no tuvo contacto previamente, en algunos casos fue necesario brindar un contexto histórico, la ubicación geográfica, y desarrollar todas las características, y orígenes de personajes.

Una vez que defino la inserción de la historia en la crónica y corroboro que no haya inconsistencias, la transmito a una resolución plástica. Tanto la paleta, como las formas, la estructura y composición son elegidos y planeados cuidadosamente para respetar y fortalecer la sensación que busco transmitir al observador. La producción está fuertemente marcada por lo que Gombrich llama el aspecto mapa, lo que implica que se da prioridad a las influencias y

simplificaciones mentales que surgen orgánicamente a partir de la representación de la naturaleza (Gombrich Ernst, 1974) y se relega el aspecto espejo o imitativo.

Utilizando de ejemplo a la obra *Paz*, el primer paso fue elegir los sentimientos de tranquilidad y armonía que quería transmitir, a partir de los cuales visualicé una mujer despojada de su armadura, recostada en unos verdes campos. Con esta idea confeccioné varias posibles historias hasta que me decanté por una sobre una guerrera, que al terminar su servicio, encontró la paz de la vida. Teniendo en cuenta que deseaba mostrar un paisaje bello, lleno de color y vida, realicé composiciones en un cuaderno de bocetos. En este caso las diferencias entre los planteos eran menores, radicaban en cambios en la perspectiva o postura de la mujer. Seleccioné la que me permitiera trabajar con más comodidad la línea del horizonte y el cielo. Una vez definido esto, tomé una foto del boceto y la usé de referencia en el programa Clip Studio Paint, donde limpié las líneas y realicé correcciones en la estructura y proporciones de la figura. El siguiente paso fue abordar la paleta, previamente ya había determinado el color de los campos y del cielo, pero dado que pretendía dar la ilusión de profundidad y tranquilidad, tuve que hacer pequeños ajustes que brindaran estas sensaciones. El tratamiento de la piel también llevó su tiempo, alcanzar la variedad cromática que le brindara el aspecto deseado, requirió de muchas capas sutiles de pintura. En toda la pintura generé luces y sombras hasta dar la sensación de tridimensión, trabajé cada elemento según la materialidad que pretendía imitar. La piel cálida y brillante, la armadura reflectiva pero rayada y algo maltratada. Finalmente realicé los detalles menores como el pasto del campo y desenfocar o difuminar aquellas zonas lejanas.



8

Así como a veces las exploratorias sirvieron como primeros pasos para una obra definitiva, otras veces ninguno de sus aspectos llegan a las etapas finales. En muchas ocasiones sólo permanecen como pruebas y planteos de ideas descartadas. En esos casos las exploratorias se reducen a antecedentes de la obra final.

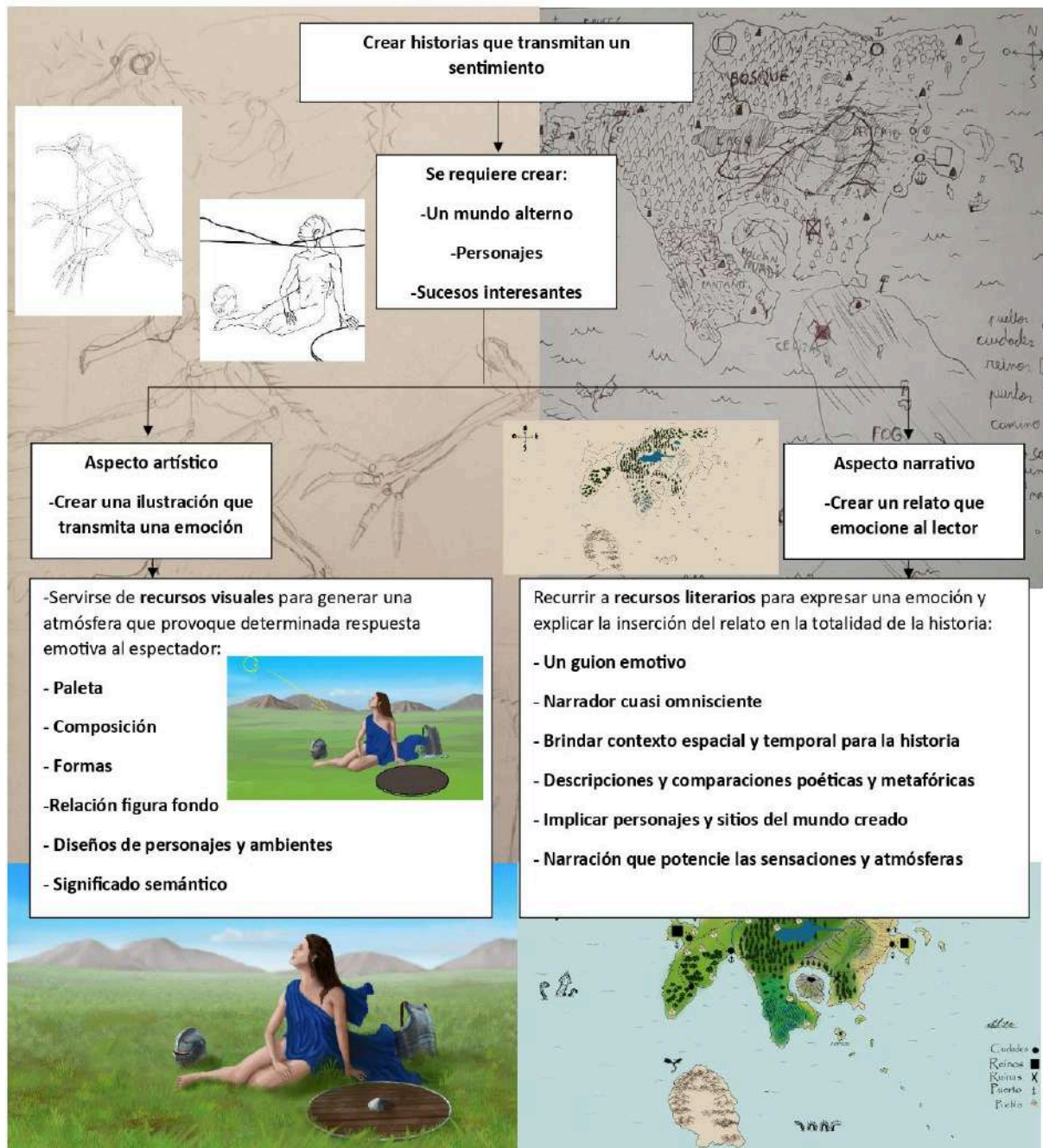
<sup>8</sup> Proceso creativo de la ilustración digital *Paz* por Martín Gonzalo Burela



Otro método que empleé, es la creación directa de obras exploratorias que presenten una estética, un diseño, una sensación y partir de las mismas realizo una historia acorde a los aspectos propuestos por la ilustración. Este método funciona para sucesos más simples, aislados y de fácil inserción dentro de la crónica. Este es el caso de *Árbol de los muertos*, en el cuál lo primero que realicé fue la ilustración. Comencé como una exploratoria, sin tener una idea muy definida, sólo pretendía hacer un árbol a contraluz en un atardecer naranja. Luego se me ocurrió la idea de que podía ser un árbol de ejecuciones y que hubiera algún cuerpo colgado. Pero entonces vino a mi mente una situación del inicio del videojuego *The Witcher III Wild Hunt*, donde mientras el protagonista se dirigía a hacia un pequeño pueblo, se encontró con el Árbol del Ahorcado a un costado del camino, con cuerpos colgando y los cuervos dándose un festín con ellos. Esa escena junto con la música y el contexto narrativo tuvo un gran impacto. Por este motivo, opté por recrear una situación semejante, con un árbol cercano a la entrada de la ciudad que sirviera como advertencia para los viajeros. Una vez que terminé la ilustración, creé la historia que acompañaría la imagen. Combinando el contexto, una historia trágica, una crítica a la represión y un relato inquietante sobre el árbol, produje una narración que reflejaba y aumentaba las sensaciones que brinda la imagen.

Es también el caso de *Fuerzas de la Naturaleza*, para este último trabajo tuve problemas para definir una historia antes de comenzar la producción artística. Tenía una idea en mente sobre un mito de un dragón gigante viviendo en el centro de la tierra. De hecho realicé varios bocetos, cada uno presentaba alguna variante en la composición o historia. A pesar de que ninguno me convencía del todo, comencé la producción definitiva en Clip Studio Paint. Allí presenté los conceptos que tenía, pero explorando posturas para el dragón, me di cuenta de que prefería una criatura más pequeña y que no implicara algo tan mítico como nacer de las entrañas de la tierra. Una vez planteado en el programa artístico me di cuenta qué era lo que quería. Fue entonces cuando decidí realizar un simple encuentro entre exploradores y un dragón. A medida que iba estableciendo el clima, la ubicación, los elementos presentes en la ilustración, iba definiendo por un lado la historia y por otro el contenido semántico. En este caso producir, me ayudó a definir qué es lo que quería transmitir. Una vez realizada la obra era obvio que toda la composición giraba en torno a lo salvaje, lo desconocido, las fuerzas del clima y la naturaleza. La última etapa consistió en describir el encuentro, siguiendo los valores establecidos en la pintura.

-Arbol de proyección<sup>9</sup>



● Fundamentación

Siendo los relatos caballerescos y el medievalismo de mis géneros favoritos, decidí optar por esta ambientación para mi universo. No me centro en la precisión histórica, sino que me sustento del imaginario que surge a partir del medievalismo. Esto implica que me basé en

<sup>9</sup> Herramienta visual, semejante a un mapa conceptual, donde se plantea el proceso de creación del proyecto, puede contener objetivos, conceptos, métodos de trabajo, ideas abandonadas y exploración artística entre otras cosas.

ciertos aspectos de esta época histórica, los cuales se reinterpretan para introducirse a la fantasía, resultando en una ambientación cultural y tecnológica semejante a la edad medieval, pero con elementos que difieren de la historia y que son puramente ficticios. Teniendo en cuenta que es un mundo alterno, carece de sentido buscar precisión histórica cuando se trata de retratar un mundo totalmente distinto al que pertenecemos. Adicionalmente, el género de fantasía se caracteriza por ser autónomo, por lo que servirse de una recreación histórica no brindaría un valor extra.

Este género está directamente relacionado con la imaginación debido a que tiene una total libertad sobre qué leyes de la naturaleza respetar y cuáles desafiar o romper. Como herramienta creativa, brinda una infinidad de posibles creaciones. En estos relatos el único límite es la imaginación, lo racionalmente imposible, de pronto se vuelve realidad, logrando así desprenderse del mundo que conocemos y despertar el interés o cierta perturbación en la conciencia del espectador. Invitándolo a explorar un nuevo mundo.

Enrique Imbert Anderson un escritor, crítico y ensayista argentino, abordó el género desde una perspectiva filosófica y psicológica. Afirmaba que la Literatura de este género nace a partir del rechazo a la hegemonía de la razón (Imbert Anderson Enrique, 1963). Lo que significa que la creación de una obra que no refleje la realidad, es un acto de rebeldía hacia la racionalidad, un rechazo a la lógica, y a las leyes naturales por las cuales se rige nuestro medio. En adición, sostengo que esta rebeldía no implica una negación del mundo real o un aislamiento por parte del individuo de los sucesos que ocurren a su alrededor. Esto se debe a que la realidad es la principal fuente de inspiración para la ficción. Tanto en sus elementos como las experiencias, encuentran una proyección y transmutación durante el fantaseo. El acto de crear algo distinto a la realidad, es una manifestación, una protesta e incluso una fuerza transformadora que nos invita a romper con el status quo de lo que conocemos y llamamos realidad. Es por estos motivos que afirmo que la fantasía no es un intento de alejarse de la vida real, es un intento de modificarla, trabajarla desde otra perspectiva, embellecerla, transformarla y mejorarla.

Hace unos años atrás, tenía la tendencia de racionalizar los elementos sobrenaturales de mis obras. Con el objetivo de que sea posible una inserción de estos mismos en una realidad parecida a la nuestra y de esta forma hacer concebible lo inconcebible. Sin embargo, durante mi formación me di cuenta de las limitaciones que presentaba esta filosofía, y abandoné mi obsesión por la lógica y la racionalidad. Motivo por el cuál descarté esta tendencia de forzar la realidad en la ficción, ya que como he desarrollado anteriormente, ambas siempre se encuentran íntimamente relacionadas. Este cambio me impulsó a optar por la alta fantasía.

La problemática con la racionalización, influye directamente en los aspectos pictóricos. Una inquietud que surgió en el inicio del proyecto, fue definir el tipo de representación que tendrían mis obras. Por una parte pensé en producir imágenes que resultaran cercanas a lo que percibimos como realidad, pero por otro lado quería conservar algunos aspectos pictóricos y simplificaciones gestuales personales. En ningún momento me planteé llevar a cabo este proyecto basándome en la abstracción, puesto que mis filiaciones están en representaciones figurativas y naturalistas. Pero tampoco deseaba ahogar mi creatividad por seguir los cánones de la realidad. Abandonado el aspecto de ilusión de la realidad, el cuál Gombrich llama espejo (Gombrich Ernst H., 1974), mi proyecto adquirió mucha más libertad creativa y me brindó la posibilidad de experimentar y crear fuera de los límites de la realidad. Lo cuál era ideal para la creación de un mundo secundario, y permite poner una impronta personal no

sólo a las historias sino también a las ilustraciones por presentar resoluciones pictóricas gestuales, dramáticas y emotivas que sirven a los objetivos de las ilustraciones. Definir este carácter en la etapa temprana fue vital para mantener una unidad estilística, lo cuál era necesario para que se comprendiera que cada ilustración correspondía a un mismo universo. Esta decisión pictórica no fue tomada a la ligera, ya que sus implicaciones y consecuencias tendrían gran importancia durante el desarrollo de mi proyecto.

En adición, la posibilidad de realizar trabajos que imitaran la vida como la conocemos, traería complicaciones por el hecho de que en muchos casos estaría buscando retratar algo que no existe y por lo tanto el estudio e imitación se verían obstaculizados por la ausencia de los modelos. En el caso de un dragón por ejemplo, podría unir por medio de un collage diferentes partes de animales, como cuerpos de reptiles o alas de murciélago para crear una imagen a partir de la realidad, o incluso usar material cinematográfico. Sin embargo, estos métodos siguen siendo un acto de creación, ya que lo plasmado en la obra no existe en nuestro mundo. A su vez, no había una necesidad que justificara adoptar estos límites estilísticos. Al tratarse de una obra de fantasía y teniendo en cuenta que el objetivo de los relatos es conmover al espectador, tanto la analogía como el aspecto espejo no son requeridos para lograr dicho cometido. Éste fue el motivo principal que me hizo inclinarme por aspectos más plásticos y dramáticos. Citando a Donoso “(...) *esta pretensión de realismo busca aportar una innecesaria pátina de seriedad y adultez. Pero, para el caso, ¿por qué no optar entonces derechamente por el mundo real?*”. (Donoso Paula Rivera; 2017, página 92) Mi producción no busca representar a nuestro universo, sino crear uno nuevo. Por lo que no era necesario respetar la estética natural de las cosas como las conocemos e incluso considero que una perspectiva personal enriquece la obra de tal forma que aportara algo nuevo y único al espectador.

-La proyección en la fantasía

Algo característico en los relatos épicos, es que los elementos en conflicto, en ocasiones suelen ser representantes de entidades o luchas más grandes. Por ejemplo, cuando un caballero se enfrenta a un monstruo, o un ejército lucha fervientemente contra las fuerzas de un señor oscuro. En realidad lo que convierte en épico un relato, es la representación de un conflicto superior por ejemplo, entre el bien y el mal, entre lo conocido y lo salvaje, la humanidad y lo divino, lo justo contra lo injusto, entre otros casos. Lo que conmueve al espectador, no es la batalla en sí misma, sino la alusión de una lucha más grande, motivo por el cuál, suele emplearse un lenguaje poético y épico, donde los valores morales puedan ser representados. En el caso de las figuras malvadas deben percibirse como oscuras, indignas y retorcidas en contraste con los elementos buenos que suelen representarse como bellos, brillantes, honorables y bondadosos. En mis *Crónicas de vida y muerte* las batallas épicas son un medio para expresar emociones, conflictos morales y filosóficos. Los cuales suelen estar acompañados de oposiciones conceptuales. Algunos ejemplos son: La paz, el misterio, el miedo, la valentía, dualidades como el bien y el mal, la inocencia y la corrupción, lo efímero y lo eterno y la vida y la muerte. Esta última la considero como la oposición más grande y elemental, razón por la que decidí nombrar el proyecto como *Crónicas de vida y muerte*.

La realidad me inspiró para producir mi obra. Me centré en la filosofía de que nuestras vidas (tan importantes para nosotros mismos) son sólo granitos de arena, que sumados forman una playa. Un sector pequeño y limitado de nuestro mundo. En esta macro escala, el antropocentrismo queda reducido a un capricho de percepción y permite ver más allá de la

humanidad. Ser conscientes de que la vida existió antes y existirá después de nuestro paso. Restarnos importancia como especie nos permite valorar más el medio y con quienes lo compartimos.

A su vez esta macro escala hace notorio que la historia es cíclica, no hay victoria permanente, todo lo construido puede derrumbarse y erigirse de nuevo (para bien o para mal). Esta observación surgió a partir de la actualidad, donde los valores establecidos de repente son puestos en duda en pos de involucionar a un estado anterior. Esta situación me recuerda que ninguna victoria asegura la permanencia de lo ganado y está en nuestras manos defenderlo o cederlo. Por eso, aunque no lo parezca, vivimos un conflicto épico, somos partícipes de una batalla eterna en defensa de los valores que representamos.

-El narrador

Otro conflicto que enfrenté durante la producción fue dentro de los aspectos literarios: La elección del tipo de narrador que se utilizaría en los relatos. Al tratarse de una crónica, me era posible utilizar personajes que funcionaran como testigos y que contaran los hechos desde su perspectiva. No obstante esto implicaba que en cada suceso existiese un observador con un trasfondo que justificara qué hacía en tal lugar y que sirva como testificación del evento en concreto. Si bien esto le hubiera dado un tinte de recopilación histórica a las crónicas, hubiera entorpecido o limitado los avances y sucesos que se podían o no relatar. Este fue el motivo principal por el que desestimé esta idea.

En su lugar opté por un narrador omnisciente. Imbert Anderson, reflexiona sobre este tipo de narrador, señalando que tiene atributos divinos o ficticios, ya que la omnisciencia no es una facultad humana. A su vez, nos recuerda que sólo dentro de un mundo de ficción sería posible el hecho de que un narrador tenga el poder de saberlo todo (Imbert Anderson Enrique, 1963)

*“Este microdiós de un microcosmos es capaz de analizar la totalidad de su creación y de sus criaturas. Desde fuera de lo que cuenta analiza cuanto sucede dentro del cuento. No limitado ni por el tiempo ni por el espacio, capta lo sucesivo y lo simultáneo, lo grandioso y lo minúsculo, las causas y los fines, la ley y el azar.”* (Imbert Anderson Enrique, 1979, página 53)

El narrador omnisciente es libre de seleccionar desde qué perspectiva relata el suceso: Si desde una vasta mirada sobre la totalidad de la historia humana, o desde una mirada microscópica subjetiva. Puede tanto presentar la realidad objetivamente, como introducir sus propios pensamientos. Le es posible relatar el pasado, el presente e incluso el futuro. La virtud más grande de dicho narrador es la clarividencia, le es posible reconocer el ámbito objetivo en el que se desenvuelven los personajes, o incluso todos los pensamientos subjetivos que cada uno de éstos tengan.

Este narrador tenía una posible conexión con mi obra, ya que al inicio consideré utilizar a un dios como el testigo de todos los acontecimientos del universo y que éste fuera el autor de las crónicas. No obstante, tenía una virtud que también podía ser un defecto: El conocimiento de todo. Si bien en muchas situaciones su omnipresencia sería útil, anula por completo el misterio, vuelve imposible el desconocimiento, la incertidumbre y la duda. Lo cuál es un problema por las siguientes dos razones:

Primero, me obligaría a crear un panorama total completo sobre todas las situaciones que se mencionan. Por ejemplo, en vez de poder utilizar ambigüedades o incertidumbres para justificar la falta de desarrollo de un tema secundario, se debería desarrollar explícitamente todo ya que bajo esta narración no existe el desconocimiento de datos. Este desarrollo de aspectos secundarios obliga a su vez a crear más eventos de los mencionados en un relato. Esto se debe a que necesitaría formar una cadena temporal de causa y consecuencia donde cada eslabón está relacionado con otro y es imposible articular uno sin modificar otro.

El segundo problema: El misterio es un recurso muy valioso para mí a nivel narrativo, es útil para crear atmósferas, para despertar el interés del observador y del lector. En un mundo con misterios, todo es posible, en cambio en un universo donde todo está establecido y no hay sorpresas o incógnitas, el interés que ésta despertará es menor.

Es por estos motivos que decidí tomar un subgénero del anterior narrador:

El narrador-cuasi omnisciente. Este es muy similar al omnisciente, con la diferencia de que renuncia a las características y atributos divinos, para incorporar limitaciones humanas. De esta manera limita parte de su sabiduría para brindarnos una experiencia más humana, con dudas, incógnitas, desconocimiento y misterio. Durante los relatos el narrador tiene la posibilidad de entrar en las mentes de los personajes para así describir sus emociones y pensamientos. También puede proporcionar datos que nadie o pocos saben, sin embargo presenta limitaciones, como no lograr oír el susurro de las últimas palabras de un guerrero. El narrador de características divinas sin previo aviso se rebaja a las carencias humanas, como si más que un dios, se tratase de un semidiós con fortalezas y debilidades de ambos mundos. Durante un relato es capaz de presentar habilidades omniscientes y humanizarse repentinamente con la intención de lograr un efecto de misterio o intriga al lector. Es relevante mencionar que a pesar de su naturaleza cambiante, su relato es objetivo.

Todas estas características hicieron que dicho narrador fuera el más apropiado para expresarme, ya que mantiene viva la intriga y el misterio a la vez que puede saber lo que nadie más, según lo requiera el relato. Mi intención es no recaer en absolutismos, siempre existe un ser más antiguo, más grande y más poderoso. Quiero producir un microcosmos que se inserte en un sistema más grande, un macrocosmos, y que éste se establezca en un orden todavía mayor y así sucesivamente.

- Objetivos

El principal objetivo del proyecto *Crónicas De Vida y Muerte* es transportar al lector a un mundo nuevo y desconocido, donde cada relato lo llene de una emoción o sensación. Todas las historias tienen diferentes atmósferas que refuerzan y acompañan el sentido de la obra, inquietud, paz, miedo, solemnidad, o cualquier emoción imaginable. Para esto, debí usar recursos semánticos y sintácticos para reforzar el espíritu con el que produce cada historia. La composición, la paleta, los diseños, las descripciones y la narración, fueron seleccionadas cuidadosamente para cada caso. La variedad de emociones me permitió recurrir a diferentes recursos tanto plásticos como narrativos. Algunas obras tienen una intencionalidad mayormente informativa, como es el caso de los mapas, el objetivo en esos casos es que el lector se vaya familiarizando con un territorio desconocido hasta entonces. Otras en cambio no necesitan brindar un contexto amplio, con unas pocas sugerencias se logra plantear un marco lo suficientemente sólido para comprender la inserción de la historia en este mundo secundario.

La necesidad de expresar y despertar alguna emoción, fue motivada por la monotonía que experimenté en el anterior proyecto, el bestiario, donde sólo podía diseñar y componer con fines didácticos. Pensar en un proyecto donde pudiera explayar variedad de escenarios y emociones me dio la heterogeneidad que no tuve durante todo un año y me brindó mucha más libertad creativa. Es por esta razón que puse especial énfasis en la transmisión de emociones en las obras. Es necesario aclarar, que si bien realicé cada uno de los relatos e ilustraciones con la intención de transmitir un sentimiento en específico, no desestimo las diferentes interpretaciones que pueda realizar el público. Brindarle la libertad de interpretación y reacción al espectador, es vital, ya que hace que la obra sea autónoma. Restringir el significado de la misma sería un despropósito, porque la importancia no está dada en el mensaje en sí mismo, sino en que provoque una respuesta emocional en el espectador, ya sea la planificada o no.

Para asegurar un impacto en el público, me dispuse a formar un universo rico en experiencias y transmitirlos de una forma poética, dramática y épica. Incluso de ser posible, podría volcar algunas problemáticas actuales en las historias, acercando ese ajeno mundo de fantasía, a las vivencias actuales. Problemáticas eternas como el egoísmo, la corrupción y el odio. No es posible ignorar lo que nos atraviesa día a día, y no veo motivo para no volcar mis preocupaciones y emociones sobre la contemporaneidad. Valoro que una obra pueda interpretarse desde diferentes enfoques, tanto desde su autonomía, como de las proyecciones del autor o del receptor.

Otro objetivo que vale la pena mencionar, fue cumplir mi deseo personal de poder desarrollar un universo de fantasía propio. Mi interés por las novelas, las películas y juegos de fantasía medievalista alimentaron mi deseo de forjar un mundo secundario y llenarlo de mis creaciones. Luego de las experiencias que mencioné sobre el hallazgo del libro *Cuentos de Númenor y la Tierra Media*, logré superar mis inseguridades y animarme a realizar el proyecto. Esta motivación personal es muy importante porque me impulsó a exigirme e ir más allá durante todo el trayecto.

- Descripción de la obra

Mi proyecto consiste en la creación de un libro, unas crónicas que recopilen los sucesos ocurridos en un mundo alterno. Cada registro cuenta con una ilustración y un relato que desarrollan los sucesos. Originalmente había pensado montarlos en cuadros y con un recorte a su lado que detalle la historia. Sin embargo, esta presentación le hubiera dado inevitablemente el protagonismo a las ilustraciones, ya que un relato en una pared no es el medio más adecuado para invitar a una lectura tranquila y profunda. Esto se debe a que para leer, el visitante debe detenerse frente a cada texto, lo que entorpece el recorrido a otros visitantes y promueve que la gente prefiera no detenerse a leer. Ante esta situación, prioricé un formato que brindara más intimidad, por eso consideré un libro. En dicho formato el lector puede regular su recorrido, asegurándose de que disponga del tiempo necesario tanto para ver detalladamente las ilustraciones como para leer a su ritmo. La disminución de distracciones y la familiaridad del formato fomentan que la persona esté más concentrada en el contenido literario.

El proyecto consta de quince pinturas digitales acompañadas de catorce relatos de extensión variada. Exceptuando la pintura *Crónicas de vida y muerte*, que fue diseñada como una

portada para las crónicas, cada imagen relata una historia y presenta a su lado la narración que complementa y desarrolla el contexto y todo lo que no se pudo incluir en la ilustración. El proceso comienza a partir del desarrollo de bocetos en un cuaderno de papel de 20cmx27cm hechos con con lápiz HB o lapicera. A partir de estas exploraciones y planteos, esbozo diseños, modelos y defino los atributos finales que tendrá la obra, tales como composición, posturas y contenido semántico. Luego las paso por medio de un escaneo fotográfico al programa digital Clip Studio Paint, donde realizo la versión final. La resolución que utilicé para todas los lienzos es de 1920x1080, 600 ppp.

Elegí un formato digital porque tengo una trayectoria que comenzó en 2019, cuando adquirí mi primera tableta gráfica. La principal ventaja que presenta este medio es la variedad de técnicas que se pueden emplear en una misma obra: Óleos, plumas, tintas, lápiz, grafito en barra, carbonilla, aerógrafos, acuarela, marcadores y todas las herramientas digitales disponibles. También resulta muy útil tener la posibilidad de editar, borrar y organizar en capas una ilustración. Estos recursos me permiten producir variantes en la composición y experimentar con materiales sin comprometer lo producido anteriormente. Esta seguridad, me invita a ser creativo y probar distintas combinaciones de materiales para buscar nuevos resultados.

En cada pintura, manipulé los recursos compositivos para que contribuyeran a relatar una historia y emociones. Tuve especial cuidado a la hora de elegir la paleta, ya que es uno de los aspectos que primero llama la atención en una obra y puede determinar el carácter de la misma. Los valores bajos pueden transmitir maldad, una tendencia a la escala de grises expresa tristeza, mientras que una paleta saturada y vibrante transmite la sensación de energía y vida. Otro factor en el que influye, es en la composición. Permite separar o fundir la figura con el fondo y dirigir la atención a detalles o elementos determinados. Una composición junto con una paleta bien empleada, pueden transmitir una historia: El bien imponiéndose sobre el mal, el pesar que vive un personaje, un anhelo inalcanzable, un peligro acechante o la quietud y paz de un momento.

La suma de los colores, la composición, los diseños, la atmósfera, el relato y los sucesos que se describen, permiten al observador interpretar un sentido semántico. El mismo no está dado al azar, como dije previamente, cada obra tiene un determinado sentimiento o emoción que dirigieron el curso de la producción artística. En otras palabras, cada obra tiene una intencionalidad, aunque la misma no restringe otras interpretaciones o percepciones.

A continuación daré algunos ejemplos:



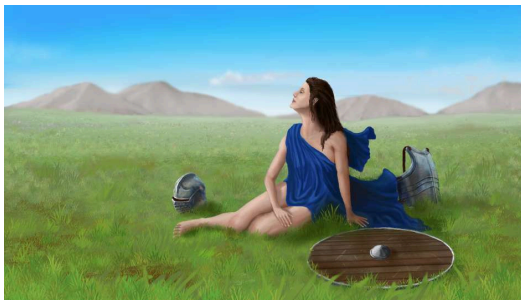
En la obra titulada *Primer Corrupto*, intento representar un ser oscuro y maligno. En el texto correspondiente, cuento la trágica historia de origen de dicha criatura, desarrollo conceptos y sucesos nuevos a la vez que los conecto con otros ya mencionados en otros relatos. Mientras tanto, en la ilustración lo muestro encorvado, alzándose sobre un unicornio, rodeado de un lúgubre bosque. Los aspectos sintácticos como la paleta desaturada, los

bajos valores y la composición triangular, fueron elegidas para expresar de manera más óptima la idea de que la criatura es un ser oscuro y malvado. A su vez esto se refuerza por el

análisis e interpretación que surgen del observador: La atmósfera y clima triste, la fealdad de la criatura, su postura encorvada, el hecho de que esté matando a un unicornio (que representa la inocencia) y la sombra que proyecta el ser sobre su presa. Todos estos recursos giran en torno a la emoción que busco expresar.



Otro ejemplo es *Olvidado*, donde uso una paleta fría de azules, celestes y grises. Produje un gran contraste para que la figura se recortara de manera brusca y generara mayor impacto y crudeza. La composición central fue para aislar la figura respecto de su entorno (el fondo). Todo esto hace que se transmita desnudez y vulnerabilidad. La figura del gigante está en una posición casi fetal, con el rostro en sombras lo que transmite agonía, soledad y desesperación.

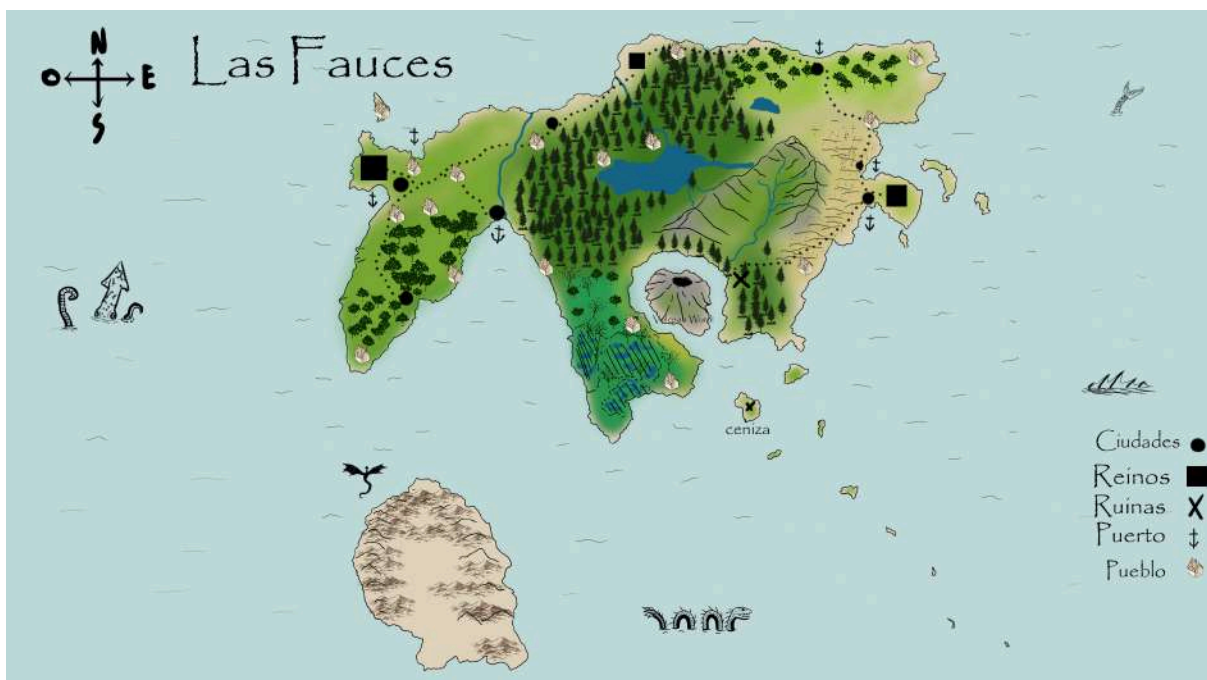


En contraste con la anterior, tenemos la ilustración *Paz*, que con sus colores brillantes y saturados nos describe un ambiente amigable, alegre y relajante. La postura distendida de la hermosa mujer y la naturaleza bella del paisaje nos transmiten armonía, paz y majestuosidad. En la composición, las piezas de la armadura están en el suelo, dando a entender que la mujer se despojó de ellas para recostarse en el pasto y sentir el sol en la piel. De esta forma sugerí la acción sin tener que recurrir a retratarla durante el proceso. Este recurso me permitió abarcar todos los valores que representa esta historia: El fin de una guerra, el despojo de un peso físico y mental, la distensión, y el reencuentro con la armonía y la belleza de la vida.

- Anexo de imágenes y relatos



*Crónicas de Vida y Muerte* - Burela Martín Gonzalo (26/5/25) Ilustración digital en Clip Studio Paint 1920x1080 300ppp.



*Mapa de las Fauces* - Burela Martín Gonzalo (15/5/24) Ilustración digital en Clip Studio Paint 1920x1080 300ppp.

### *Las Fauces*

Es un gran continente que comparten tres reinos: En el Oeste se encuentra Albar, el más grande y antiguo, con su templado clima donde prosperan los cultivos. Está rodeado por el océano al Noroeste y Sureste por los salvajes bosques del corazón del continente. Razón por la cuál las ciudades y pueblos se asentaron cerca del mar, donde tienen caminos y vías marítimas más seguras para viajar y comerciar. Las zonas periféricas son temidas, sucesos

extraños ocurren, cosas perturbadoras son vistas, criaturas extrañas merodean y montan guardia, como si implacablemente quisieran detener el avance de la humanidad en el territorio. Al norte se encuentra Néducel el pequeño, surgió como una extensión de Albar, se lo conoce como “el hermano menor de Albar”. Éstos lograron conquistar tierras nuevas y aventurarse por el territorio. Néducel mantiene los caminos transitables, funciona como un punto de descanso para los viajeros. En una península al Este del continente se encuentra Cuatir. Su gente se rige por códigos de honor. Son orgullosos y perseverantes. Domaron el ardiente desierto, una muestra de su poder. Sin embargo viven del mar, la pesca es su principal sustento. Aunque en un tiempo intentaron invadir otros reinos para apropiarse de sus recursos, fueron rechazados por una alianza entre los mismos. La derrota impactó en la reputación de los Cuatir, desde aquel tiempo mantuvieron una paz sustentada por los códigos de honor y respeto hacia los victoriosos, aunque a partir de aquellos días mantuvieron su distancia del resto del continente, aislándose y limitándose a comerciar con otros pueblos. Así los tres reinos erigieron castillos, ciudades, campos y pueblos. Pero el corazón del continente se mantuvo salvaje, indomable. Los enormes bosques son antiguos y albergan peligros y secretos que no deben ser nombrados.



Mapa de la Isla Mármol - Burela Martín Gonzalo (21/5/24) Ilustración digital en Clip Studio Paint 1920x1080 300ppp.

### *Isla Mármol*

Es un continente mediano, castigado por el frío y la desgracia. En una era fue el corazón de Norvus, pero tras su caída solo hay decadencia. Las ciudades fueron abandonadas y los pueblos quedaron aislados por peligrosos caminos donde merodean retorcidas criaturas. En la antigüedad, estas tierras fueron el nido de los Horrores del Hielo, criaturas que se extinguieron hace millones de años. Su cuerpo era más grande que una montaña y albergaba un corazón frío y maligno. Aunque estos horrores ya no vagan por el mundo, impregnaron la isla con su peste, atrayendo monstruos de las profundidades de la tierra, enfermado a la tierra y al clima. Sólo hubo un reino en este territorio, conocido como Norvus. Era grande y

poderoso, pero sucumbió ante el Asedio del Frío. Los pueblos sobrevivientes quedaron aislados entre sí. El miedo y la enfermedad los castigan sin piedad. Se dice que tienen la piel azulada y gris, por la ausencia del sol. También adoptaron costumbres extrañas, adoran a deidades solares por medio de rituales extraños y no son amigables con los extraños. Desde entonces la tierra es conocida como Tumba de Mármol. Porque se alza como una lápida entre las olas, fría y pálida, un recordatorio de muerte.



*Olvidado* - Burela Martín Gonzalo (15/5/24) Ilustración digital en Clip Studio Paint  
1920x1080 300ppp.

### *Olvidado*

En lo más profundo de la cadena montañosa de la Isla Mármol, mientras se cavaban las catacumbas para alojar y honrar a los muertos, los humanos encontraron una cámara subterránea congelada, en cuyo centro se hallaba lo que entendieron como una escultura de dimensiones titánicas. Pero al someter la oscuridad con las antorchas, contemplaron asombrados que era un cuerpo, un cuerpo inmenso y congelado. No había distinción entre lo que era piel y lo que era hielo. Este ser pertenecía a los gigantes de antaño, que caminaban por la tierra cuando el tiempo aún no había sido inventado, cuando las criaturas que vivían tenían el tamaño de montañas. Había sido asignado por los suyos como el mejor guerrero, los voceros de las divinidades le dijeron que estaba destinado a combatir y vencer a los Horrores del Hielo, monstruosas criaturas que provenían de las cuevas de los glaciares, nacidas de las profundidades del mundo. Embriagado de la seguridad infundada por sus compañeros, se dirigió al vientre de la bestia, la madriguera de los Horrores. Pero pronto, la calidez del orgullo lo abandonó. Peleó con valor y destreza, pero los monstruos eran numerosos y rápidamente lo superaron. Jamás logró sellar la cueva de la que salían aquellas criaturas. Herido, se arrastró hacia una cámara lo suficientemente pequeña para que las grandes y frías criaturas no pudieran entrar. La cueva sólo tenía un acceso, custodiado por los hambrientos Horrores, estaba tan profundo que cavar una salida sería imposible. Sólo podía hacer una cosa: esperar a que sus compañeros vinieran a rescatarlo, después de todo, él había arriesgado su vida para ayudarlos. Se dispuso a orar, implorar una ayuda, una oportunidad, una gota de

piedad. Pero el tiempo pasó y nadie acudió, ni amigos ni desconocidos, ni siquiera sus dioses. Nadie lo encontró porque nadie intentó buscarlo. Todos le dieron la espalda. Las criaturas continuaron su guardia, acechando la entrada en caso de que saliera. Pero el gigante jamás lo hizo, se desplomó en medio de la cámara aferrándose a la esperanza de que lo buscarían, de que no lo abandonarían en el olvido después de lo que había hecho por ellos. Allí sus heridas extinguieron su vida, solo, rodeado de oscuridad y frío, esperando una ayuda que nunca vendría. Al final, su único consuelo sería la muerte.



*Dragón Montaña* - Burela Martín Gonzalo (21/5/24) Ilustración digital en Clip Studio Paint 1920x1080 300ppp.

### *Dragón Montaña*

Esta criatura tan antigua como la tierra misma, lleva tanto tiempo durmiendo, que su existencia pasó a ser una leyenda. Ya no vive nadie que recuerde cuando esta criatura, del tamaño de una cordillera, se desplazaba por nuestro mundo. Sólo unos pocos saben que esa masa de roca posee vida y que podría despertar en cualquier momento, por la sed y el hambre. Pero para la mayoría de los habitantes de las Fauces solo es una pintoresca montaña con una curiosa forma. Así, su existencia se redujo a formar parte del paisaje, inmutable a los sucesos que ocurren a su alrededor. ¿Llegará la humanidad a contemplar a este titán despertar de su largo y profundo sueño? Para la tranquilidad de los que conocen la verdad, todos los intentos por despertarlo han fracasado. Pero la preocupación continúa acechando como un lobo a aquellas personas que saben. Porque no hay ninguna espada o magia en esta tierra que pueda detener a esa criatura.



*Piedad* - Burela Martín Gonzalo (25/5/24) Ilustración digital en Clip Studio Paint 1920x1080 300ppp.

### *Piedad*

Antes de que los humanos llegaran a las Fauces, en el archipiélago conocido como Cenizas, hubo una vez una civilización de la que sólo se encuentran sus ruinas. Se cree que la actividad del volcán cercano provocó el fin de aquella población. Pero en realidad no fue el fuego de la tierra lo que acabó con este pueblo, fue su creador. Nadie estuvo presente para ver la llegada del Creador, un ser dotado de habilidades mágicas y obsesionado con la perfección y belleza. Su nombre real es Inizi, fue uno de los grandes hechiceros de antaño, pero gozaba de la experimentación inmoral y tuvo que desaparecer de las páginas de la historia para poder llevar a cabo sus ambiciones: Ser el creador de la civilización perfecta. No por bondad o deseos de contribuir a un mundo mejor, sólo le importa ser el portador de la perfección, aquel que decida qué es perfecto y qué debe ser borrado. Porque para alcanzar sus ideales, es necesario crear y destruir hasta alcanzar la perfección. La civilización de las islas recibió el nombre de los Fócidos. Eran criaturas pequeñas, de piel verdosa y naturaleza pacífica. Vivían en comunidad, demostraron habilidad para la construcción y las artesanías. Hicieron grandes salones para celebrar sus comidas y levantaron magníficos templos para honrar a su Creador. Pero para Inizi sólo eran un experimento, un paso más en el largo camino hacia la perfección. Por eso cuando consideró oportuno, puso a prueba a sus creaciones, debían demostrar que eran dignos de tener el honor de llamarse “sus hijos”. Usando un hechizo simple, azotó los cimientos del continente para provocar un terremoto. Para su deleite, los fócidos persistieron y sobrevivieron a los espasmos de la tierra. Pero el golpe de Inizi fue demasiado duro, y despertó al volcán conocido como Wurdi. La erupción fue devastadora para los Fócidos, estaban lejos de la lava, pero las cenizas, y los vapores tóxicos que vomitaba la tierra fueron suficientes para dejar en ruinas a la civilización. Decepcionado y encolerizado por el fracaso de sus creaciones, salió de su escondite y acabó de manera cruel y despiadada con los sobrevivientes de los Fócidos que se refugiaron en el templo. “No hay piedad en esos ojos” fue lo que pensó el último sacerdote mientras veía a su gran Dios Inizi ejecutar a los pocos sobrevivientes de la catástrofe. Los cuerpos lo rodeaban, la sangre y el fuego se oían en el

aire. “Sólo el Creador tiene el derecho de destruir a sus creaciones” fueron las últimas frías y terribles palabras que escuchó el sacerdote decir a Inizi, antes de caer en el vacío de la muerte. Muchos inviernos pasaron hasta que los humanos desembarcaron y se internaron en las islas, donde sólo encontraron silenciosas ruinas invadidas por la jungla.



*Caída de Norvus* - Burela Martín Gonzalo (30/10/24) Ilustración digital en Clip Studio Paint 1920x1080 300ppp.

### *Las Ruinas de Norvus*

Norvus era el único reino de la Isla Mármol, se ubicaba al norte del continente y estaba rodeado por montañas y el mar. Sólo se podía acceder al castillo desde el mar o pasando por los túneles excavados bajo la dura montaña. Norvus había sido un gran reino, su pueblo era fuerte y perseverante, luchaban constantemente contra el clima hostil helado propio de la Isla. Sus producciones de mármol eran muy apreciadas en las Fauces. El acceso al puerto les permitía vender sus artesanías y comprar todo lo que la isla se negaba a proveer. Por lo que enviaban barcos todos los meses a los distintos puertos de las Fauces para comerciar, sin embargo, hubo un mes donde los barcos se retrasaron, los pocos que llegaron al destino advirtieron que una tormenta digna de la furia de los dioses azotaba la Isla Mármol sin piedad desde hacía semanas y que varios barcos naufragaron. Una vez que recibieron la bienvenida hospitalaria y luego de comerciar, estuvieron preparados para partir de nuevo a su patria. Estos cansados marineros no tenían idea de los acontecimientos que estaban ocurriendo al norte en su hogar. El reino de Norvus estaba siendo azotado por el frío, el sol no había sido visto desde hacía semanas, el clima contenía algo maligno, pues despertó e inquietó a las criaturas oscuras que vivían en la isla. La ausencia de sol provocó que los gules se arrastraran fuera de sus cuevas para atacar las ciudades y pueblos, el frío dificultó la prosperidad y el mar se congeló impidiendo que los barcos pudieran partir o arribar. Esta época se la conoce como el Asedio del Frío, pues la tormenta duró años y provocó la caída de un reino entero, desde

entonces la isla está repleta de monstruos que recorren los fríos bosques y cuevas de las montañas en búsqueda de comida. Los caminos se tornaron tan peligrosos que la gente se limitó a resistir en sus pueblos incapaces de escapar al mar, donde ahora criaturas marinas acechaban las costas. Mucha gente quedó encerrada en la Isla, prisionera del frío y del miedo. Desde entonces se la conoce como la Tumba de Mármol. Muchas expediciones se hicieron para salvar a las víctimas del Asedio del Frío o para reconquistar las tierras, pero todas fueron un fracaso, Finalmente toda esperanza fue abandonada y sólo algunos aventureros se atrevieron a ir en búsqueda de gloria o la muerte.



*Primer Corrupto* - Burela Martín Gonzalo (30/10/24) Ilustración digital en Clip Studio Paint 1920x1080 300ppp.

### *El Primer Corrupto*

Desde hace siglos los alquimistas buscan mejorar la vida terrenal, estudiando y experimentando para sintetizar la felicidad en una probeta y contener la maldad dentro de un frasco. Embotellar algo tan etéreo es un logro que sólo los antiguos alquimistas de la Isla Mármol lograron hacer. Los llamaron atisbos, botellas que contienen emociones, habilidades, incluso poderes. Estos recipientes tan delicados contienen grandes dones que adquiere aquel que tome un sorbo. Estos fueron creados para acercar la divinidad de los dioses a la humanidad y para brindarle un atisbo a los dioses sobre la vida terrenal. Cada producción daba dos botellas, una con un don divino y otra con una característica humana. Para los pueblos estos brebajes eran mitos pero los sabios y los codiciosos eran conscientes de su existencia y los buscaban para engalanarse con un don o para conseguir aquello que les faltaba en sus vidas: Fama, gloria, paciencia, destreza, felicidad, o amor. Pero no sólo se embotellaban beneficios, también se condensaban facetas oscuras de la propia humanidad: Odio, venganza, miedo, sufrimiento, soledad. En las manos adecuadas, incluso estos conocimientos son una herramienta, pero en las equivocadas es poder sin control o incluso un lastre para la vida terrenal. Una mente que no está preparada puede perderse en la locura por

beber de un atisbo, una verdad tan pura no es tolerable para todos los estómagos. Se desconoce cuántos atisbos sobrevivieron a la caída de Norvus, algunos elixires fueron preservados por supervivientes o encontrados mucho después por aventureros. Uno de éstos cayó en manos de un noble de las Fauces, quien pagó una fortuna por una botella cuyo contenido desconocía. La codicia por el contenido de la botella fue más fuerte que la prudencia, y vertió el líquido por su garganta. Pero en el acto supo que había cometido un error, pues comenzó a sentirse molesto, irritado por todo lo que lo rodeaba, la luz, el ruido, las risas, el llanto. Una hostilidad nada propia de él se adueñó de su cuerpo y de su mente. Había bebido un atisbo de odio, y al no estar preparado para enfrentar tal crudeza, su ser fue consumido por el atisbo. Su carne se deformó, sus dedos se transformaron en afiladas garras que sólo le permitían destruir y dañar, su boca se redujo a un simple agujero incapaz de articular una palabra, sólo podía expulsar un líquido negro y un aliento pestilente, sus ojos quedaron cegados por el odio que corría por su interior. Un odio hacia las personas, hacia el mundo, incluso hacia él mismo. Desde entonces vaga por la tierra mutilando todo lo que existe, personas, casas, animales, o a sí mismo, pues sólo es capaz de odiar todo lo que existe. Porta una máscara de hierro que oculta su rostro por vergüenza. Está fijada con tachas a su propia carne, para castigarse a sí mismo, ocultando su ceguera e impidiendo poder sentir una caricia, un rayo de luz, a través de la fría coraza que se impuso. Tiene la forma del cráneo de un ave, representando la muerte de su libertad, de su capacidad de volar, pues ahora es esclavo de su propio odio.



*Gólem de Huesos* - Burela Martín Gonzalo (24/5/25) Ilustración digital en Clip Studio Paint 1920x1080 600ppp.

### *Gólem de huesos*

Estaba anocheciendo en las Fauces, la granja de los Greim estaba siendo sepultada lentamente por la oscuridad. El viejo granjero decidió dejar las labores restantes para el día siguiente. No es fácil mantener una granja solo. Claro que esto no fue así siempre, antes tenía a su esposa con quien se repartían las tareas y compartían los descansos sentados a la sombra

de los árboles mientras su hijo jugaba en el pasto. Pero ella se fue hace mucho, en unos meses se cumplirían cinco años desde que ella había muerto por la fiebre, y desde entonces nada había vuelto a ser lo mismo. El hambre hizo que el granjero volviera de sus divagaciones, por lo que se dirigió al gallinero para acabar con la vida de la gallina más vieja que ya no ponía huevos. Aún podría sacarle algo de provecho si la cocinaba. Luego del duro día estaba ansioso por comer un estofado. Al tomarla por el cuello sintió algo de lástima, esa era la última gallina que había cuidado su hijo, antes de ser reclutado en el ejército en la guerra contra Néducel. En esos momentos su hijo estaba lejos, probablemente en peligro mortal todos los días, mientras él solamente mantenía la granja. “Maldita vejez” pensaba el hombre “Tendrían que haberme llevado a mí en su lugar” . Sentía preocupación e impotencia. Probablemente lo mismo que sentiría la gallina al ver hacha cerca de su cuello y la curtida mano del anciano inmovilizándola. El corte fue limpio, pero eso no detuvo al ave de soltar un lastimero alarido mientras su vida era arrebatada. Siempre sintió repulsión por esa parte, la sangre, la muerte, y el último grito. El viejo volvió a su cabaña, para preparar al animal. Mientras desplumaba a la criatura, vió por la ventana una luz a lo lejos, en los límites de sus tierras y el bosque. Alertado, salió de la comodidad de su casa para averiguar quién andaba merodeando. Al salir a la negrura de la noche, localizó dos lucecitas amarillas. “¿Quién anda ahí?” Preguntó hoscamente. Pero no hubo respuesta y las luces no se movieron. “Esta es propiedad privada” gritó con autoridad “¿Quién se atreve a merodear por mis tierras?”. Pero las luces del tamaño de una pequeña vela estaban fijos en él. Algo de esas lucecitas le dió un escalofrío, la forma en la que brillaban en medio de la noche sin iluminar nada. Pero cuando el anciano se disponía a dar un paso atrás, las dos luces se extinguieron repentinamente. Silencio y oscuridad. Greim se quedó escuchando varios minutos en vano, pero nada ocurría y el frío lo obligó a regresar al calor del hogar. Intentó olvidar el encuentro, y continuó con sus labores. Pero entonces un sonido proveniente de afuera le erizó los pelos de la nuca. Era el mismo grito que había proferido la anciana gallina hace unos minutos. Se quedó congelado en el lugar, algo de ese sonido era sobrenatural, como si fuera proferido por una voz que arrastraba todos los llantos y gritos agónicos de una era. Sintió un profundo terror. Pero no tuvo tiempo de pensar en eso, porque inmediatamente oyó un estallido de madera y un alboroto proveniente del gallinero y del establo. Todos los animales gritaban con desesperación. El viejo granjero logró recuperarse, tomó su machete y su lámpara de aceite y salió por la puerta para defender su granja. El cielo estaba oscuro, apenas había luz suficiente para que sus cansados ojos pudieran ver siluetas y formas difusas. Avanzó hasta el gallinero destrozado, donde halló restos de plumas y sangre. Miró a su alrededor y encontró un rastro de huellas profundas y grandes que se dirigían al establo. Fue cuando se percató de que los gritos de los animales habían cesado y dieron lugar a un silencio espectral. “No, no por favor, esto es todo lo que me queda” rogó el granjero mientras aceleraba el paso todo lo que sus viejas piernas le permitían. Al llegar encontró las puertas del establo hechas añicos. Temblando, sujetó con fuerza excesiva su machete y entró al establo alzando su lámpara de aceite y su arma. Masacre. Sangre, piel y huesos estaban repartidos en todo el piso y las paredes. Los animales estaban destrozados. El granjero sintió que el suelo le daba vueltas. Se sujetó a una pared para recomponerse, fue cuando reparó en que un cuerpo aún se movía. Apenas tenía cuero en el lomo, no había ni carne ni músculos visibles en las patas. Sólo quedaban sus huesos. No era ningún animal que pudiera reconocer, tenía el tamaño de un caballo, pero sus patas eran largas, extrañas y tenían dedos como los cerdos. Aquella monstruosidad no era uno de sus animales. Instintivamente alzó la lámpara en dirección a la criatura y logró ver que tenía un cráneo de caballo por cabeza y que en sus ensangrentadas fauces sostenía un pequeño y huesudo dedo recién mutilado, que se insertó con delicadeza en su propia pata, acabando así un ensamble sangriento de huesos provenientes de distintos

animales. El granjero quedó petrificado de horror al comprobar que la criatura giraba su largo y huesudo cuello hacia él y que en el lugar donde deberían estar los ojos, había un par de llamas amarillas que lo estaban observando.



*Traición de Sangre* - Burela Martín Gonzalo (4/6/25) Ilustración digital en Clip Studio Paint 1920x1080 600ppp.

### *Traición de sangre*

La bestia se refugió en un templo ya abandonado, tenía miedo, pero en su pecho ardía más la llama del odio. Podía sentir cómo quemaba sus venas como si fuera ácido. Una sombra se impuso en la entrada. Portaba una armadura y un hacha de guerra. “Siempre te arrastraste por las sombras como una serpiente, hermano - dijo Aurus Nortrax - Desde antes de tomar el atisbo, tu ya eras un monstruo repugnante,. Pero tenías arreglo, yo tenía fe en tu redención. Pero me equivoqué. Nunca ibas a cambiar, ¿Por qué lo harías? - Preguntó mientras avanzaba con paso decidido hacia la criatura - Estabas muy feliz en tu trono de oro mientras tus sirvientes agonizaban por el hambre y la enfermedad. Y ahora te pregunto ¿Valió la pena, Albarus? ¿Arruinarle la vida a tanta gente? ¿Crees que cuando mueras tú vas a llevarte algo de todo lo que acumulaste? ¿Piensas que de alguna forma todas esas monedas podrán llenar el vacío de tu alma? ¿Que te otorgarían significado o propósito? Tú mismo causaste esto, fueron tus decisiones las que te llevaron por estos senderos oscuros. Y ahora estás aquí, arruinado por tu codicia y consumido por el odio. Acorralado por las personas a las que heriste y traicionaste, vienen por ti, ahora las ovejas vienen a matar al lobo.” Una multitud de hombres y mujeres entraron por la única entrada y salida del templo. “Una puñalada por cada vida que arrebataste cruelmente” dijeron sus cazadores, pero sabían que eso no sería posible. No alcanzarían los cuchillos de todo el Continente de Las Fauces para llevar a cabo la tarea. Igualmente lo intentaron. Laceraron la carne corrompida tantas veces como pudieron. La bestia se retorció y con desprecio mató a más de una persona, hasta que su cuerpo maltratado se rindió ante las heridas. Aurus, durante las últimas y agónicas exhalaciones de su hermano

Albarus, rompió a llorar y le gritó: “¿Por qué? ¿Por qué no tomaste otro camino? ¿Por qué elegiste esta vida, hermano?”

Pero el cuerpo sin vida permaneció en silencio.



*Inquieto* - Burela Martín Gonzalo (18/6/25) Ilustración digital en Clip Studio Paint  
1920x1080 600ppp.

### *Inquieto*

Siempre en movimiento, siempre buscando algo, un monstruo al que enfrentarse, una bestia que cazar, un trabajo que hacer, un problema que resolver. De aquí para allá, los pies inquietos de un depredador nervioso, ansioso por cazar. Su estrategia es sencilla, rastrear, cortar y cobrar la recompensa. En ocasiones dan pelea, pero hasta ahora siempre perecieron las bestias, no fueron rivales para el cazador de monstruos. Su carrera comenzó en las ciudades, limpiando las calles de escurridizas criaturas. Pero son pocas las que se aventuran allí, por lo que se alejó a los bosques. En esos lugares el trabajo abunda, pero el dinero no. “No importa, con un plato de sopa aguada me conformo”, se dijo a sí mismo el cazador. “No hago esto por las monedas”, pensó mientras recordaba los gritos de su hermana menor mientras aquellos dientes desgarraban su carne. El cazador sacudió la cabeza como si espantara a un insecto molesto. “Es más fácil tener las manos ocupadas que la mente tranquila” Pensó mientras seguía el camino cargando en su espalda la valiosa cabeza cercenada por la que sería recompensado.



*Paz* - Burela Martín Gonzalo (22/6/25) Ilustración digital en Clip Studio Paint 1920x1080 600ppp.

### *Paz*

La guerrera estaba caminando por un verde prado. Su equipo de batalla le pesaba. Había vuelto a su hogar sana y salva después de tantos años de sacrificio. Se había quitado el yelmo para dejar que el viento acariciara sus mejillas. Había pequeñas flores blancas que coronaban los tiernos pastos. Todo florecía, la guerra había terminado, Cuatir había retirado sus fuerzas invasoras y declarado la paz con Néducel y Albar. La lucha había acabado, todos los sobrevivientes volvieron a casa. El sol calentaba la armadura, comenzaba a hacer calor, sin pensarlo aflojó las cintas de cuero de sus brazaletes para quitárselos y los dejó caer al suelo. No quería cargar con ese peso. Ella había presenciado tantos horrores, vencido a tantos enemigos y perdido a tantos buenos amigos, que ya no deseaba soportar ningún peso más. De pronto cobró conciencia de la opresión que implicaba la armadura. Cómo limitaba sus movimientos, cómo apretaba su cuerpo, y entumecía sus sentidos. Con calma y suavidad, fue desprendiéndose de las piezas que ocultaban su cuerpo. Primero una hombrera, luego otra. Ella continuó caminando mientras los huesos de hierro caían al suelo. Esa armadura había salvado su vida en más de una ocasión. Pero de nada le serviría allí. No había nadie que pudiera dañarla. Recordó que aún llevaba su arma y escudo. Soltó el cinturón del que colgaba su espada y depositó con delicadeza su escudo en la hierba verde. Tampoco los necesitaba. Miró a su alrededor, hacia el horizonte donde la llanura verde era enmarcada por lejanas montañas que se alzaban para alcanzar el cielo. Se dejó invadir por la sensación de calma. Comenzó a quitarse todas sus prendas hasta que lo único que quedaba sobre su piel, era su manto azul. Oía las melodías de los insectos, sentía la brisa que acariciaba su cuerpo y el sol que calentaba sus extremidades. “Estoy en casa” pensó mientras se desprendía de su capa y la dejaba deslizarse por su cuerpo para fundirse con el azul del cielo.



*Árbol de los Muertos* - Burela Martín Gonzalo (15/8/25) Ilustración digital en Clip Studio Paint 1920x1080 600ppp.

### *Árbol de los Muertos*

Al sur de Palmaris, la ciudad portuaria de Neducel, sobre una colina se alza un Timbó gigantesco. El árbol de ejecuciones de la ciudad, donde encontraban su final ladrones, bandidos, asesinos y ciudadanos inocentes. Hace mucho tiempo, durante una revuelta, ocurrió una masacre. Unos campesinos reclamaban a su amo, Albarus Nortrax por una causa justa, pero éste, cegado por la codicia, no los escuchó y mandó a su guardia para que acabara con la revuelta. Aquellos que no murieron durante el enfrentamiento, fueron colgados en el árbol como criminales. Desde entonces el símbolo que era una amenaza para los bandidos, se convirtió en una advertencia también para los inocentes. Por esas mismas tierras malditas, donde habían muerto tantos inocentes años atrás, ahora cabalgaba un silencioso Jinete. Se dirigía a la ciudad por el serpenteante camino. Al llegar a la cima de una colina, no pudo evitar mirar hacia la terrible monstruosidad que se alza al costado del camino. Un enorme Timbó. Cuerpos en diferente estado de putrefacción colgaban rígidos de las ramas. Algunas tan altas que sólo un trepador experto podía alcanzar. Aquellos tallos inaccesibles se destinaban para los ejecutados más odiados, donde sus restos permanecerían exhibidos como un castigo divino hasta que sus huesos cayeran lentamente al suelo. No sólo es una deshonra para los culpables, también para sus familias. Y una advertencia para quienes vagan por los caminos con malas intenciones. El suave viento mecía los cuerpos como murciélagos colgados de las ramas. El olor era insoportable nauseabundo. El atardecer ensangrentaba las nubes del cielo. Mientras el jinete miraba el árbol con sus frutos muertos colgando, comenzó a escuchar una vibración, una nota retumbante que le hacía temblar el pecho y que le zumbaban los oídos. La brisa giraba los cuerpos suavemente, algunos le daban la espalda, ocultando su vergüenza, otros lo miraban directamente, o al menos eso imaginaba, porque todas las víctimas estaban encapuchadas y atadas. Cadáveres sin rostro ni nombre. El ambiente se tornaba insoportable, la vista se grababa en su cerebro como si fuera un hierro al rojo vivo, avivado por las llamas del atardecer rojizo. El jinete comenzó a sentir que algo se le cerraba sobre su cuello, tuvo que colocar su mano para corroborar que no hubiera nada

enroscándose. Cerró los ojos y desvió la vista. La sensación se detuvo. Volvió a mirar al siniestro árbol, pero ya no oía ninguna vibración, solo el viento agitando las ramas. Continuó con su camino sin atreverse a mirar atrás.



*Nostalgia* - Burela Martín Gonzalo (5/10/25) Ilustración digital en Clip Studio Paint 1920x1080 600ppp.

### *Nostalgia*

El último miembro de la Guardia de Norvus recorría las catacumbas del reino. El hombre portaba su armadura ceremonial, brillante y con bordes dorados como el sol. Llevaba una pesada maza al hombro sin aparente dificultad. Había sido encargado de proteger el acceso a los recintos sagrados de las montañas donde descansaban los antepasados. Cuando Norvus calló, los suministros y las noticias dejaron de llegar, pero el Guardia se mantuvo firme, y brindó seguridad y refugio a todos los sobrevivientes que encontró. Pero desde hacía años que ya nadie acudía a su encuentro. Había pasado una década deambulando por los infinitos corredores, rindiendo culto a los antepasados y manteniéndolos a salvo de las garras profanas de los necrófagos. “Quién diría que los últimos habitantes de Norvus serían los enterrados hace cien años” le dijo el hombre a su maza. El hierro helado no respondió. “¿No te parece?” insistió en vano el Guardia, la soledad era una compañera silenciosa. Mientras recorría los túneles saludaba y honraba los nichos donde descansaban los cuerpos. Una brisa fría se coló por su yelmo, “Hay una salida adelante” pensó mientras enfilaba en dirección al infernal ruido de la ventisca. Entonces escuchó unos gruñidos y procurando hacer el menor ruido posible, aceleró el paso. Se encontró con la salida, una gran abertura que desembocaba a un vacío helado. Un par de ghuls estaban encorvados sobre un ataúd con la tapa destrozada, había trozos de madera y astillas por todo el suelo. Para cuando se percataron de su presencia, ya era demasiado tarde. Con dos hábiles golpes el Guardia había acabado con las criaturas, fue cuando alzó la vista al exterior de la cueva. La mordaz nevada lo envolvía todo, las montañas parecían tristes recuerdos pintados por una mano débil y anciana. El mar era una delgada línea gris que separaba el tormentoso cielo del desnudo suelo. El vacío helado devoraba toda la vista. Pero había una sombra que se alzaba en el infinito blanco del paisaje:

Las ruinas de Norvus. El hombre se acercó al abismo, reposó su maza sobre el suelo y contempló lo que quedaba de su patria. Las decrepitas paredes estaban derrumbadas, las torres estaban reducidas a montañas de escombros, todo coronado por toneladas de nieve que sepultaban poco a poco las ruinas de un reino. El Guardia se quedó viendo la fortaleza fantasma, el viento le aullaba nombres ya olvidados, y los copos de nieve danzaban canciones silenciadas hace años. La nevada le nublabla la vista, las ruinas eran cada vez menos visibles, el blanco lo invadía todo, excepto su memoria, “No te olvidaré”.



*Fuerzas de la naturaleza* - Burela Martín Gonzalo (27/10/25) Ilustración digital en Clip Studio Paint 1920x1080 600ppp.

### *Fuerzas de la naturaleza*

La galera se sacudía con las salvajes olas del mar del sur. Los relámpagos surcaban el cielo como látigos brillantes. La tormenta los había demorado mucho, llegarían a la isla a medianoche. A pesar de la lluvia y el retraso, la tripulación no estaba desanimada, porque la emoción de ser la primera expedición en estas tierras nuevas mantenía el espíritu alto. La mayoría fantaseaba con la aventura, la gloria y sus nombres inmortalizados en la historia. Finalmente, la isla se vislumbró como una masa oscura recortada sobre el cielo nocturno. Los remeros redoblaron sus esfuerzos, acompañados por los truenos que retumbaban rítmicamente como tambores. Con renovado entusiasmo, la galera se deslizó hasta la orilla más cercana. Desembarcaron en una playa gris, el horizonte montañoso era una oscuridad inmensa, apenas iluminado por los relámpagos de la tormenta. La ansiedad venció a la prudencia, e inmediatamente prepararon un grupo para explorar la desconocida tierra. Abandonaron la playa, armados con sus escudos y lanzas. Intentaron en vano encender antorchas pero la lluvia y el viento sofocaban cualquier llama que produjeron. “No se puede contra la naturaleza” se lamentó uno de los tripulantes. Avanzaron a ciegas por la oscuridad, orientándose fugazmente con los relámpagos lejanos. Fue así como vieron frente a ellos una enorme masa oscura, recortada por los rayos distantes. Era más grande que la galera, los exploradores discutían sobre el hallazgo. “Es una roca” afirmaban algunos, “Es un monte” se jactaban otros. “Es demasiado irregular para ser un monte” observó uno. Desde el cielo cayó

un rayo cerca de la playa a sus espaldas. Por un breve instante la luz invadió cada recobeco de la escena, incluyendo la mole que tenían enfrente. La tripulación se quedó paralizada. Sólo se oía el aullido del viento y el tintineo de la lluvia golpeando sobre los cascos y armaduras. El tenso silencio se rompió por el estallido del trueno. La colina se agitó entre sueños y un ojo amarillo los miró fijamente. En él ardían todos los volcanes del mundo. Un dragón. La enorme bestia se alzó frente a ellos. Su cuello era tan largo como una cordillera y estaba coronado por espinas blancas como el hielo. Los hombres entraron en pánico, incapaces de decidir si quedarse quietos o salir huyendo. Cuando la bestia agitó sus alas, sintieron la ráfaga huracanada en sus asustados rostros. La criatura abrió su enorme boca, enseñando sus afilados dientes. Su rugido retumbó en el pecho de todos los presentes, haciéndoles temblar el corazón. Desde su garganta, surgió una enorme lengua de fuego, que lanzó contra la compañía de exploradores. Un calor abrasador golpeó a todos, derritiendo metal y huesos por igual. La poderosa lluvia parecía un insignificante rocío comparado con el infierno que salía de su boca. Entre la confusión y el miedo, algunos recobraron el sentido, soltaron sus armas y echaron a correr, la mayoría no tuvo tanta suerte. Mientras el aliento volcánico lo quemaba todo, un rayo cayó sobre las llamas, atraído por la nube de gases y cenizas. Las fuerzas de la naturaleza se unían para castigar a los ya no tan valientes exploradores. Luego de una carrera interminable, unos pocos lograron llegar a la galera y torpemente se prepararon para zarpar. Preferían enfrentar el despiadado mar que al enardecido dragón. La colosal criatura se acercaba lentamente, rugiendo y escupiendo fuego, mientras el furioso cielo relampagueaba. Los sobrevivientes lograron zarpar a tiempo, la orilla era cada vez más distante. La monstruosa serpiente bramó y se perdió en la oscuridad. Luego de este trágico encuentro la isla fue bautizada como isla Escama, un lugar salvaje que debe ser temido, respetado, pero sobre todo, evitado.

- Conclusión

Tanto en la producción de las obras como en su fundamentación, tuve que investigar una temática que hasta entonces simplemente me limitaba a producir desde una informalidad. Al enfrentarme a los aspectos formales me di cuenta de la carencia de información que tenía al respecto. Resultó muy interesante abordar el género desde una perspectiva académica y adquirí muchos conocimientos que aportaron profesionalismo a mis producciones. Preguntarme por los orígenes de las temáticas y géneros trabajados, me obligó a buscar antecedentes históricos y contemporáneos que pude rastrear a partir de una investigación. También fue vital esclarecer los errores conceptuales que envuelven a las terminologías de fantástico, fantasía y medieval, lo cuál me llevó a un mejor entendimiento de todos estos géneros. A su vez, me encontré con planteos académicos que analizaron las diferentes problemáticas. No todas eran una novedad para mí, tenía cierto grado de conciencia sobre la existencia de algunas de estas, pero por primera vez leí ensayos formales que las tratasen. Estos análisis me llevaron a reflexionar sobre estas situaciones y me brindaron fundamentos firmes en los que basar mi opinión y la orientación de mi proyecto.

Toda esta información que recopilé y analicé me ayudó a comprender mejor lo que estoy produciendo y por qué. A medida que investigaba para el escrito, aprendía y aplicaba mis nuevos conocimientos en mi obra. En ocasiones uno da por hecho una situación y no se percata de todas sus implicancias hasta que se ve interpelado. Conocer la mayor cantidad de aspectos ya sean psicológicos, históricos, artísticos, literarios o académicos, de algo que nos apasiona, es sencillamente enriquecedor tanto para nuestra pasión como para nuestra formación personal y profesional.

A modo de conclusión, recapitularé los aspectos más importantes que aprendí de mi obra: Las *Crónicas de vida y muerte* se suscriben a la alta fantasía neomedieval, por lo que describen un mundo alternativo o secundario, que tiene su propio conjunto de reglas y leyes físicas. En cuanto al término neomedievalismo, es una categoría en la que se suscriben las formas que remiten al imaginario medievalista que tiene la posmodernidad. Esto implica que las representaciones medievales son creadas a partir de la imaginación y no de nuestra historia. Estos subgéneros son los que caracterizan a mi creación, determinando aspectos como el desarrollo narrativo y la estética de este nuevo universo. En lo que respecta a los aspectos formales de la producción artística, se encuentra determinada por el aspecto mapa, que contempla las simplificaciones y distorsiones subjetivas favoreciendo así a la semántica de la obra y la transmisión de emociones y atmósferas.

Con respecto al contenido, cada ilustración cuenta un fragmento de la historia de este mundo secundario, acompañado de un relato que contextualiza y desarrolla lo que vemos plasmado en la imagen. En esta colaboración entre ilustración y narración busco conmover o provocar alguna sensación al espectador. Por medio de recursos semánticos y sintácticos logro que tanto la narrativa como la obra artística se complementen para aumentar el impacto en el observador. Por medio de sutilezas trabajo problemas contemporáneos o eternos que son aplicables a todas las épocas, como la decadencia, la maldad, la paz o las limitaciones humanas.

Las *Crónicas de vida y muerte* es un proyecto que seguiré explorando y ampliando en el futuro para así lograr generar producciones que desarrollen este mundo neomedieval de alta fantasía. Este proyecto, sólo está comenzando.



• Bibliografía:

- AUMONT Jacques *La imagen*, España, Ediciones Paidós, 1992.
- BAZIN André *Ontología de la imagen fotográfica*, Madrid, Ediciones Rialp, 1945.
- DE CAMP Sprague *Lovecraft: una biografía* New York, editorial Doubleday, 1975.
- IMBERT Anderson Enrique, *Cuentos realistas y no realistas*, en Teoría y Técnica del Cuento, pp 144, Buenos Aires, Marymar, 1963.
- BONILLA y SAN MARTÍN Adolfo *Libros de caballerías - Primera parte - Ciclo artúrico, ciclo carolingio*, Madrid, editorial Bailly-Bailliére é hijos, 1907.
- DONOSO Paula Rivera *Conceptos: ¿Qué es la Fantasía? (I - IV)*, Chile, Tierra de Fay, 2013.
- DONOSO Paula Rivera *Distinguiendo una vez más la fantasía de lo fantástico, o cómo cortar la enésima cabeza de la hidra*, Chile, Vagalumbre, 2021
- DONOSO Paula Rivera; *En defensa de la imaginación: aproximaciones al videojuego como ficción imaginativa*, pp086, Madrid, Deux Ex Machina, 2017.
- DONOSO Paula Rivera *Fantasía y Medioevo: entre la imaginación y el imaginario*, Chile, Vegalumbre, 2019.
- DONOSO Paula Rivera *Sobre el peso de la influencia de J.R.R. Tolkien, o las luces detrás de la alargada sombra* en Penagos Daniel A. en la Revista Dragón Verde de la Sociedad Tolkien N°22 Colombia, editorial Revista de la Sociedad Tolkien de Colombia 2022.
- DONOSO Paula Rivera *Trascendiendo el imaginario latinoamericano: la Fantasía en la Saga de los Confines de Liliana Bodoc*, Chile, Vegalumbre, 2016.
- GOODMAN Nelson *Los lenguajes del arte* Barcelona, Ediciones Paidós, 1976.
- GOMBRICH Ernst H. *Arte e ilusión, el estudio sobre la representación pictórica*, Editorial Madrid, Phaidon, 1974.
- LLOYD Alexander, *Alta fantasía y romance heroico*, The Horn Book Magazine, 1971.
- GOMBRICH Ernst H. *Mapa y espejo* en AUMONT Jacques - *La imagen*, pp 209, España, Ediciones Paidós, 1974.
- MARTÍNEZ Ferrand, *El caballero Zifar*, Madrid, editorial Moleiro, 2007.
- TENREIRO Ramón María *Libros de caballerías*, Valladolid, Maxtor, 2007.
- TODOROV Tzvetan, *Introducción a la literatura fantástica*, México, Editorial Premia, 1980.
- MARÍN Carmen Pina y EISENBERG Daniel *Bibliografía de los libros de caballerías castellanos*, Zaragoza, Prensas Universitarias de Zaragoza, 2000.
- MAUPASSANT Guy *Una Aproximación a lo Fantástico en la Narrativa*, Revista de humanidades de la Universidad Andrés Bello vol 14, pp.111-129, Santiago, Chile 2006.
- MEGÍAS Lucía, José Manuel *Antología de libros de caballerías castellanos*, España, editorial Antologías del Centro de Estudios Cervantinos, 2001.
- STABLEFORD Brian *El A a la Z de la Literatura Fantástica*, Plymouth, Editorial Scarecrow Press, 2005.
- TOLKIEN J.R.R. *El Silmarillón* 35a ed, Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Minotauro 2020.
- TOLKIEN J.R.R. *Cuentos inconclusos de Númenor y la Tierra Media*, editado por Christopher Tolkien, Ciudad Autónoma de Buenos Aires, editorial Minotauro 2023.
- TOLKIEN J. R. R. *Sobre los Cuentos de Hadas en Árbol y Hoja*, Barcelona, España, Editorial Minotauro, 1994.
- VAX Louis *Arte y literatura fantásticas*, Buenos Aires, editorial Eudeba, 1979.