



BESTIARIO **A**NCESTRAL
DE **G**ÜLL



Pontificia Universidad Javeriana
Facultad de Artes
Departamento de Artes Visuales
Cristian Camilo Rosas Segura
Bestiario Ancestral de Güll
Trabajo de grado
Este libro se terminó de imprimir el día
8 de mayo de 2019



Contenido

| | |
|---|-----------|
| Preludio..... | 4 |
| Mitología Primigenia..... | 6 |
| El Kraken..... | 16 |
| Enciclopedia monstruológica..... | 18 |
| Trazos teratológicos..... | 34 |
| Bestiario Ancestral de Güll..... | 40 |
| Kürsualhem..... | 45 |
| Nerfrhym..... | 46 |
| Hargohem..... | 47 |
| Hidrakhem..... | 48 |
| Terranokrhom..... | 49 |
| Ambysoctoma Clarkii..... | 50 |
| Eschrichtius Hippocampus..... | 51 |
| Fragmentos..... | 52 |
| Bocetos..... | 56 |
| Crepsumvital..... | 64 |
| Bibliografía..... | 66 |

reludio

Puedo recordar fielmente aquel momento, tenía 15 años de edad, estaba obsesionado por los videojuegos y las historias de ciencia ficción; mi única preocupación era no perderme ninguna de mis series y películas favoritas, jugar todos los videojuegos que en ese momento tanto me apasionaban. Pero la realidad inevitablemente puso un freno a esta utopía adolescente, mi padre, el ser máspreciado de mi vida sufrió un preinfarto. Jamás olvidaré esa noche, mi abuela con lágrimas en sus ojos y llena de tristeza, trataba de explicarnos a mi hermano y a mí que mi padre estuvo a punto de morir; fue el peor día de mi vida, sentí que mi mundo se venía abajo, no puedo explicar con palabras lo que sentí, solo sé que a partir de ese instante ese golpe de realidad altero mi manera de ver la vida. Largas noches en las que, sin poder dormir, surgían en mi cabeza un sin fin de preguntas, que aún cuestiono: ¿Cuál es el fin de la existencia? ¿Qué será de mí en millones de años? ¿De qué sirve vivir este momento efímero? ¿Cuándo el mundo acabe, quién será recordado?, estas preguntas me ahogaban, al pensar en ello, sentía un vacío inexplicable en el estómago, desesperaba, sentía que mi corazón se enfriaba por completo y en muchas ocasiones me encontraba en la noche angustiado, incluso gritaba asustado al no encontrar respuestas.

Con los años esta preocupación fue creciendo más y más. La realidad triste, aburrida y sin sentido que me abrumaba era algo que quería evitar, pues me carcomía por dentro, quería evadir mis pensamientos y mi diario vivir; deseaba reemplazarla, deformarla y enfocar me en la inocencia que tenía cuando era un niño, volver a evocar esas historias de televisión y videojuegos que no tenían nada que ver con la realidad.

El bestiario ancestral de Güll es un claro reflejo de la mutación de estos pensamientos, es la búsqueda de un escape de este crudo escenario, la búsqueda inevitable de un “algo más” en nuestra existencia. Este mundo ficticio, relata la historia antes de que tuviéramos memoria, cuenta cómo existían seres magníficos y oscuros que serían los verdaderos responsables de la vida, esta vida desoladora y efímera que vivimos. Criaturas nacidas para asesinar, para poner fin al principio de una existencia desagradecida, salvajemente consumidora y sin memoria; que irónicamente al terminar su misión se convirtieron en dadores de vida a un mundo igual o peor al que ellos mismos exterminaron.

De cierta manera, este bestiario mitológico es una respuesta que me doy a mí mismo; una cosmogonía en la que resuelvo con mi imaginario una de las preguntas existenciales que día a día me atormentan: ¿De dónde vinimos?, empleando la única y más preciada herramienta que tengo, el dibujo; que me ha acompañado desde que puedo recordar. Es el resultado de la frustración, la persistencia, la tristeza, la desolación; pero irónicamente también es la satisfacción que siento al culminar este proyecto tan lleno de mí.

Quero lector, he aquí un fragmento de mis más profundos pensamientos.



Mitología Primigenia

En la historia de la humanidad los animales siempre han acompañado al hombre. Al principio, como contrincantes, pues luchaban por el territorio, luego como fuente importante de alimento. Después, surgió la domesticación de algunos; sin embargo, siempre prevaleció la práctica descontrolada de la caza, por lo que muchos de ellos ya están extintos. Esta relación de interacción continua es evidente al observar las pinturas rupestres, donde los hombres plasmaban varios bisontes en cuevas, ya que tenían la creencia, de que con estas imágenes plasmadas podrían tener una buena temporada de caza.

Muy pocas veces, se reconoce que la valoración del ser humano es algo reciente. Antes, la figura animal ocupaba el trono de mayor dignidad, el animal era considerado el ser de mayor rango, de mayor poder, y mayor hermosura. (Adamopoulou, 2012)

“Durante la era paleolítica –que fue, sobre todo, zoomórfica– el animal fue el ídolo indiscutible. Las bestias son el modelo, representan las mejores habilidades, las mejores capacidades, las mejores condiciones posibles que permiten que los animales campeen en un mundo donde la vida es hostil y difícil: ver, correr, saltar, volar... Todas estas capacidades que los animales poseen son casi objeto de culto, en el que se proyectan los más íntimos deseos del hombre, un ser que se siente inferior ante la capacidad vital de las bestias”¹

Posteriormente vinieron las atribuciones totémicas en las que el ser humano creía que existía una reencarnación de es-

1. MORAL R. P. Arte y técnica: una pre-historia en la representación del cuerpo humano. En: SÁNCHEZ, D. H. (ed, 2003). Arte, Cuerpo, Tecnología. Universidad de Salamanca, Salamanca, pp. 259-260.

píritus que tomaban la forma de increíbles animales; podría denominarse totemismo como el conjunto de rituales y creencias alrededor del tótem por parte de un clan. Por ejemplo, la inclusión del lobo como animal totémico, al ser un animal temido, y porque al ser depredador incidía en la economía ganadera de aquellas sociedades, también, admirado por ser organizado y por sus eficaces sistemas de caza en manada, ya que es un animal social; estas características lo convirtieron en competidor del hombre en la caza; fue el carnívoro del que los cazadores quisieron asumir sus cualidades para dominar el medio natural. Por todo lo anterior, la figura del lobo se relaciona con una divinidad en rituales totémicos. (González, 2006)

*“No se trata de «ídolos», ni de asociaciones «mágicas» con los animales: las efigies representan la vinculación de una familia o segmento de parentesco con un tótem, una forma de significar mediante la figura de un animal la unidad del grupo. Los postes son una afirmación del rango y la fuerza del grupo al que representan. Se colocaban delante de la casa de linaje, donde se celebraban las ceremonias, y también en los cementerios.”*²

Como consecuencia, varias culturas a lo largo del tiempo han tenido la intención de lograr la apariencia de distintos animales, sometiendo sus cuerpos a cambios físicos. Una prueba de ello acontece en Nueva Guinea, Rio Sepik³, en las casas espirituales o “Haus Tambaran⁴” que están a lo largo del río y donde se lleva a cabo la transición de cada joven a hombre cocodrilo, una ceremonia en la que dichos jóvenes reciben cortes en la espalda, los hombros y el torso superior para dejar cicatrices alargadas similares a las que tienen los cocodrilos en su piel; dando prueba de que el cocodrilo primigenio lo devoro, para luego vomitarlo hecho un “hombre cocodrilo” (Stratton, 2018).

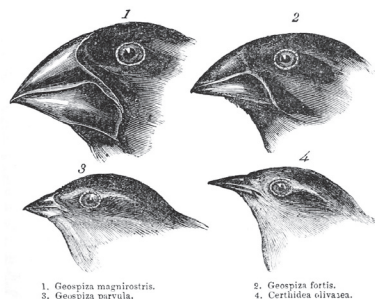
2. RAMÍREZ, J. A. (dir.); CEDILLO, A. G. (coord.); et.al. (2003). Historia del Arte: El mundo antiguo. Alianza. Madrid, p. 78.

3. Rio Sepik: río de Oceanía, el más largo de isla de Nueva Guinea y el segundo más largo del mundo. (Stratton, 2018)

4. Haus Tambaran: casas espirituales ubicadas a lo largo del río Sepik. (Stratton, 2018)

Por otra parte, distintas culturas han usado vestimentas alusivas al animal al que rinden culto, para que, en medio de bailes y rituales, el animal entre en el cuerpo de su adorador por unos breves instantes; en estas culturas, esta adoración a los animales enriquece una imaginaria que les permite concebir encarnaciones adecuadas para crear símbolos y alegorías de carácter mitológico, con el fin de dar respuestas a las cuestiones que la mente humana no ha logrado explicar. (Doc, Planet , 2017) Así, haciendo uso de estas herramientas visuales y espirituales se han construido muchos mitos creacionistas, que dan vida a bestias mitológicas.

A través del tiempo, la humanidad curiosa de estos seres con los que coexistía decide estudiarlos, diseccionarlos y categorizarlos, para luego poseer un registro de cada especie posible y obtener conocimiento de los peligros de los animales salvajes; así como, las características de los más inofensivos, dando vida a gabinetes y colecciones en galerías privadas, lugar en donde se guardaban especies exóticas disecadas y descubrimientos arqueológicos. El concepto de evolución a través de la selección natural descrito por Charles Darwin, es una de las más importantes ideas científicas para la comprensión de la diversidad de especies (Martinez Martinez , 2009) una de sus obras más características son los Pinzones de las islas Galápagos, que muestra las variaciones en las formas de los picos de estas aves.



Pinzones de las Islas Galápagos. (Darwin)¹

¹Recuperado de: <http://www.banrepcultural.org/historia-natural-politica/hnp-18.html>

Otro ejemplo de la curiosidad del ser humano por los animales con los que convive es Alfred Russel, que al igual que Darwin fue un científico interesado por el origen de las especies y la selección natural, por lo que realizó exploraciones en el Amazonas y en el archipiélago de Malayo; una de sus obras enigmáticas son las aves del paraíso. (Díaz, 2014).



Aves del Paraíso. (Russel)¹

¹Recuperado de: <http://sea-entomologia.org/PDF/Boletin54/005034B-SEA54Wallace.pdf>

Por otra parte, en la historia también se han descrito seres con anatomías híbridas entre animales ya conocidos, como La Anfisbena: “es serpiente con dos cabezas, la una en su lugar y la otra en la cola; y con las dos puede morder, y corre con ligereza, y sus ojos brillan como candelas” (Borges & Guerrero, 1957). Estas representaciones de animales fantásticos han sido ilustradas y categorizadas desde la antigüedad, en libros denominados Bestiarios¹, en donde se podía contemplar la ilustración de la criatura y leerse una lección moral que se usaba para demostrar que el mundo fue creado por Dios. A modo de alegoría, estas bestias simbolizaban creencias de la época; por ejemplo, creían que los animales rastreros representados en los bestiarios, se asociaban a lo negativo y demoníaco, pues al ser animales que se desplazaban por el suelo estaban más cerca del demonio y por tal, eran malignos y oscuros.

Uno de los bestiarios más representativos de la historia es el Bestiario de Aberdeen que apareció en Inglaterra durante el siglo XII; este bestiario recopila todo tipo de animales reales e imaginarios, junto explicaciones creacionistas, este en particular es reconocido por sus llamativas ilustraciones.



El ave Fénix en el bestiario de Aberdeen²

1. Bestiario: “Colección de fábulas sobre animales, en especial de la literatura medieval.” (Oxford Living Dictionaries)

2. Recuperado de: <https://www.abdn.ac.uk/bestiary/ms24/flv>

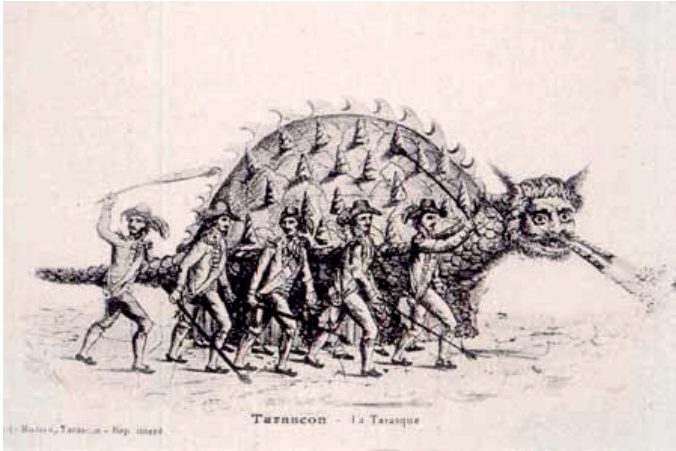
Siempre me ha parecido fascinante pensar que muchas culturas y personas creían fielmente que estos seres existían, incluso aceptaban teorías de la creación del mundo gracias a estas magníficas criaturas. Existen mapas antiguos en los que se muestra la supuesta ubicación geográfica de estas bestias. Abraham Ortelius fue un matemático y cartógrafo que destacó en el siglo XVI por crear el primer atlas mundial. (López, 2018) En sus mapas se pueden observar variedad de bestias extrañas.



Mapa de Islandia. (Ortelius)¹

Alrededor del mundo, la mitología hace parte de distintas culturas. En la mitología del medioevo existen varios seres fantásticos, como, por ejemplo, el Hipogrifo: un ser mitad caballo mitad grifo, que surcaba los cielos con sus intrépidos movimientos en busca de alimento, se rumoraba que se alimentaba de caballos, proveniente de Tarascón, Francia en la región de Provenza, Alpes, Costa Azul. La Tarasca: “un dragón con caparazón de tortuga, cabeza de león y patas de oso salvado por una Santa y asesinado por la gente de su pueblo, arrepentidos deciden cambiar el lugar. Modificó su nombre por Tarascón en conmemoración a lo sucedido.” (Borges & Guerrero, 1957).

1. Recuperado de: <https://www.abdn.ac.uk/bestiary/ms24/fl>



Dibujó de la tarasca de la ciudad de Tarascón (Francia)¹

La cultura nórdica también expone desde su mitología a La serpiente de Midgard, también conocida como Jörmungander: hijo del dios Loki y la giganta Angrboda, fue condenada a vivir en el mar de Midgard, hasta el día del Ragnarök.



Ilustración de Jörmungander (Goutte)²

1. Recuperado de: http://www.cervantesvirtual.com/portales/calderon_de_la_barca/imagenes_corpus/imagen/imagenes_corpus_12_dibujó_tarasca_tarascón/

2. Recuperado de: <https://gyazo.com/627a3ec458a71e1b20f3ebe781801d19>

En Japón existe Amaterasu: la diosa solar Japonesa hija de Izanagi e Izanami, los dioses creadores de todo. Suele ser representada con una zorra de varias colas y flamas de fuego alrededor de su cuerpo.



Ilustración de Amaterasu (Owenby)¹

Finalmente en Mesoamérica Cipactli: mitad pez, mitad cocodrilo que se describía como una criatura marina físicamente allegada a lo que conocemos actualmente como un dinosaurio. Esta criatura fue asesinada por Quetzalcóatl para que con su cadáver dieran forma a la tierra y el cielo. (Colonna, 2010)



1Recuperado de: <http://theboredzombie.com/project/okami-amaterasu-quilted-fan-art-fan-art>

2.Recuperado de: <https://willbrosch.com/design>

Cada cultura genera un imaginario propio y único; sin embargo, todas hablan de la creación de la vida, de la inconformidad de sus dioses con la humanidad y de un fin y un regreso. Todas entre sí, tienen similitudes en sus criaturas mitológicas; un ejemplo claro ocurre con la tradición griega y romana, ya que adoran los mismos dioses, alterando solamente sus nombres. En Grecia Afrodita es hija de Zeus y Dione, diosa del amor y la belleza, pero también de la vida universal y la fecundidad, amada por los dioses y por los mortales. En Roma Venus es Diosa de la juventud, de la gracia y la belleza, diosa del amor conyugal. Otro ejemplo es notable en la tradición griega y japonesa, en Grecia las Sirenas son hijas del dios Aqueloo y Caliópe. Mujeres que tienen parte inferior del cuerpo en forma de pez (Colonna, 2010). En la mitología japonesa es mencionado el Ningyo un ser con cuerpo de pez y cabeza de humano, de ahí su otro nombre Jimmengyo o pez con cara de persona. Además, se suelen describir con una cresta roja en el torso. (Pérez Riobó & Chida, 2018)

Estos nexos entre culturas totalmente alejadas en el tiempo, al referirse a la mitología me hacen pensar: ¿Existieron alguna vez estos seres? ¿Qué tan probable es que dos culturas, una sin conocimiento alguno de la otra, tuvieran una relación entre sus seres mitológicos?; un aspecto importante al intentar responder estas preguntas es la absorción cultural, puesto que en la historia una cultura tomaba tradiciones de otra y se apropiaba de sus creencias, distorsionando nombres y atribuciones. Por ejemplo, Los Sátiros, criaturas mitológicas griegas, hijos de Dioniso y Nicea, se representaban como criaturas grotescas con cuernos, orejas y patas de cabras con pezuña. Salvajes, pasaban su tiempo molestando a las mujeres. (Colonna, 2010). Es evidente entonces, que el cristianismo retoma fragmentos de su forma anatómica y comportamiento para dar origen al Demonio o Satán.

Los mitos, las criaturas desarrollados en diferentes épocas, creadas por colectivos y en los que se basan completamente sus creencias y tradiciones, se han convertido en herramien-

tas que enriquecen una cultura visual representada en obras filmicas de ciencia ficción, libros fantásticos, novelas gráficas y un sin fin de imaginarios que han caracterizado la obra de muchos artistas relevantes en la historia del arte.

EL KRAKEN

El kraken es una especie escandinava del Zaratán y del dragón de mar o culebra de mar de los árabes.

En 1752, el dinamarqués Eric Pontoppidan obispo de Bergen publicó, una Historia Natural de Noruega, obra famosa por su hospitalidad o credulidad; en sus páginas se lee que el lomo del kraken tiene una milla y media de longitud y que sus brazos pueden abarcar el mayor navío. El lomo sobresale como una isla; Eric Pontoppidan llega a formular esta norma: «Las islas flotantes son siempre krakens.» Asimismo, escribe que el kraken suele enturbiar las aguas del mar con una descarga de líquido; esta sentencia ha sugerido la conjetura que el kraken es una magnificación del pulpo.

Entre las piezas juveniles de Tennyson, hay una dedicada al kraken. Dice, literalmente, así:

Bajos los truenos de la superficie, en las honduras del mar abismal, el kraken duerme su antiguo, no invadido sueño sin sueños. Pálidos reflejos se agitan alrededor de su oscura forma; vastas esponjas de milenario crecimiento y altura se inflan sobre él, y en lo profundo de la luz enfermiza, pulpos innumerables y enormes baten con brazos gigantescos la verdosa inmovilidad, desde secretas celdas y grutas maravillosas. Yace ahí desde siglos, y yacerá, cebándose dormido de inmensos gusanos marinos hasta que el fuego del Juicio Final caliente el abismo. Entonces, para ser visto una sola vez por hombres y por ángeles, rugiendo surgirá y morirá en la superficie.

Jorge Luis Borges y Margarita Guerrero
El libro de los seres imaginarios





nciclopedia



onstruológica

En mi infancia, siempre creí en la posibilidad de la existencia de estas bestias, que quizás en algún tiempo pasado el hombre prehistórico había domesticado a los dinosaurios para su beneficio y estos se habrían adaptado al paso del tiempo para servir a los guerreros medievales; pensaba que habían evolucionado de dinosaurios a dragones para tener combates aéreos, que tal vez, los paleontólogos habrían unido mal las partes de sus fósiles y que solían ser grandes bestias que sirvieron a la humanidad. Obsesionado por estas historias basadas en seres fantásticos, quería saber más de estas narraciones ficticias de criaturas oscuras que se ocultaban en lo más profundo de los océanos o en los lugares más recónditos de la tierra, para mantenerse en paz, coexistiendo con nosotros, el “súper depredador”, destructor de todo lo que toca y conquistador de territorios.

El interés generado por estas historias fantásticas, me motivó a iniciar una búsqueda para ahondar más sobre las mismas; fue cuando me interesé por series de televisión como Pokémon¹, un Anime² cuyo personaje Ash Ketchum vivía en un universo utópico, donde los animales eran reemplazados por seres parecidos físicamente y con habilidades similares, pero enfocadas al combate. La apariencia de estos animales

1. Pokémon: Franquicia de medios que originalmente comenzó como un videojuego RPG, es desarrollada por la compañía japonesa Game Freak, en 1996 con personajes creados por Satoshi Tajiri distribuidos por Nintendo. (The Pokémon Company , 2019)

2. Anime: Género de animación de origen japonés que se caracteriza por un grafismo crudo y argumentos que tratan temas fantásticos y futuristas. (Larousse Editorial , 2016)

era extremadamente rara, conocidos como Pokémones legendarios. A la edad de 12 años, se podía salir de casa para intentar convertirse en un maestro Pokémon. La misión de estos maestros solía ser capturar a todos los Pokémon; estos estaban clasificados en una Pokédex³ para un día estar listo para la liga Pokémon (un lugar donde se enfrentaban los entrenadores más fuertes de la región).

Esta idea de catalogar y observar seres me intrigaba mucho, quería conocerlos a todos, jugar todos sus juegos, descubrir en qué animales se basaba su creador, para inventar algo tan maravilloso. Quería replicar sus dibujos, pues para mí eran algo asombroso en aquel tiempo. Desde que tengo memoria me ha gustado dibujar, así que empecé con varias de estas criaturas e intentaba realizarlas lo más cercano posible a su diseño original.

Más tarde llegaron otros referentes visuales, dibujaba todo lo que creía interesante y llamativo de series de Anime como Dragon Ball Z⁴ y Naruto⁵, que hacen parte de un género actualmente conocido por el nombre de “Shōnen⁶”. No obstante, tenía cierta preferencia por monstruos y criaturas deformes que las personas llegaban a considerar un tanto “siniestras”. Solía dibujar todo el tiempo. El colegio en el que estudiaba era católico y llamaban a mis padres por mis distracciones en clase, principalmente al dibujar, se quejaban por las criaturas “satánicas” que yo hacía; pero a pesar de estos comentarios, no dejé de hacerlo.

3. En el mundo ficticio de Pokémon, es una enciclopedia portátil de alta tecnología que los entrenadores Pokémon llevan consigo para registrar las fichas de todas las diversas especies Pokémon. (The Pokémon Company, 2019)

4. Dragon Ball: Es un manga escrito e ilustrado por Akira Toriyama, fue publicado entre 1984 y 1995. Su trama describe las aventuras de Goku, cuyo fin es proteger a la tierra de otros seres que quieren conquistarla y exterminar la humanidad. (Clements & McCarthy, 2001)

5. Naruto: Es un manga Shōnen escrito y dibujado por Masashi Kishimoto. Su argumento principal trata del ninja huérfano Naruto, por convertirse en Hokage (cargo de mayor jerarquía dentro de su aldea) y así ser reconocido por todos. (Grez, 2014)

6. Shōnen: Es una categoría del manga y anime dirigido básicamente a un público adolescente. (Grez, 2014)

Al comienzo, mis dibujos eran torpes; muy lejanos a lo que en realidad buscaba, pero seguía intentándolo día a día. Luego, logré ir enriqueciendo mi biblioteca con referentes visuales que iban cambiando conforme crecía. La industria de videojuegos creaba más criaturas para el consumo y ocio de los jóvenes de mi época, algunos como *God of War*⁷, en este videojuego se narra la historia un hombre que estaba destinado a perder todo lo que amaba. Su familia había sido asesinada por los dioses griegos y fue engañado por todo el Olimpo, buscaba venganza por su pérdida y luego de acabar con sus enemigos, se convertía en el dios de la guerra. El modo de juego era visceral, destripaba y degollaba a cada uno de los seres mitológicos griegos; desde ciclopes⁸, minotauros⁹ y quimeras¹⁰, hasta el mismo Zeus¹¹. Respecto al diseño del mismo, la creación de personajes era minuciosa, pensaban en cada detalle y todos tenían una razón de ser, pues en el desarrollo del juego a cada criatura y sujeto se le atribuía una historia visual bastante extensa, los artistas lograban crear diseños muy originales designando a cada personaje algunos rasgos específicos que se complementaban con sus historias.

7. *God of war*: Es una serie de videojuegos en tercera persona creada por Santa Mónica Studio y distribuida por Sony Computer Entertainment. Se basa en las aventuras de un semidiós espartano, Kratos, quien se enfrenta a diversos personajes de la mitología griega. (IGN, 2018)

8. Ciclopes: Eran gigantes con un solo ojo en la mitad de la frente. Sus nombres eran Estéropes, Brontes y Arges. Fueron liberados por Zeus gracias a la intervención de Gea. (Colonna, 2010)

9. Minotauro: Este nombre significa “toro de Minos”. Era un monstruo con cuerpo humano y cabeza de toro. El minotauro se alimentaba de carne humana. (Colonna, 2010)

10. Quimera: Nacida de las caballadas del rey de Licia, tenía cabeza de león, cuerpo de cabra y cola de dragón. Fue muerta por Belerofonte. (Colonna, 2010)

11. Hijo de Crono y de Rea. Rey y padre de los dioses y de los hombres; originalmente era el dios del cielo luminoso, de los fenómenos atmosféricos, la luz y del calor. Se convirtió más tarde en el señor del rayo, del trueno y de la tempestad con la que manifestaba su suprema voluntad. (Colonna, 2010)

Gears of War¹² era un videojuego algo parecido a God of War, pues su protagonista también lo perdió todo y debía enfrentar el exterminio por una raza que detestaba a la humanidad y que siempre vivió en la profundidad de la tierra, estos entes buscaban reclamar lo que les pertenecía por derecho, tenían deformes cuerpos amputados, ya que reemplazaban sus extremidades con armas. Su anatomía asimétrica, carencia de labios y piel escamosa no despertaba miedo en mí, por el contrario, sentía curiosidad de sus formas abyectas y autodestructivas. Luego, cuando salió al mercado la segunda edición, contenía un libro de arte conceptual, donde estaba el diseño de personajes, armas y espacios. Desde aquel momento mi parte favorita de los libros de arte conceptual fue la creación de criaturas y las descripciones que los artistas realizaban de las mismas.

T tiempo después, en la Universidad, estas formas oscuras de demonios y criaturas llegaban de nuevo a mí; recuerdo una clase de historia en la que el profesor enseñó al curso una pintura de Francisco José de Goya (1746-1828) llamada “El Aquelarre”. Un tributo al demonio, varias mujeres sentadas en un círculo al anochecer ofreciéndole niños al macho cabrío. Mis ojos recorrían la pintura buscando detalles, analizando y aprendiendo de esos elementos ocultos. Eventualmente debido a la estética y temas que Goya traía a la vida en sus pinturas, se volvió uno de los artistas con los que sentía empatía estética; me atraía la desesperanza, los rostros deformes y la representación de lo inmoral. De cierta manera percibía la frivolidad de los momentos en sus pinturas negras, se sentía como si Goya fotografiara y memorizara precisamente aquellas aberraciones. El fin del mundo esta ante sus ojos y se convierten en su obsesión, la fealdad y lo monstruoso constituyen su creación, que parece ser sacada de las más oscuras

12. Gears of War: Es una serie de videojuegos y de cómics del género survival horror y acción-aventura, desarrollada por Epic Games. Los cuatro juegos que actualmente integran la serie tienen lugar en el planeta ficticio Sera y se centran en una guerra entre humanos y unas criaturas conocidas como Locust Horde. El protagonista es Marcus Fenix, un soldado o “Gear” que lleva a su equipo en diferentes misiones para salvar su mundo. (IGN, 2007)

pesadillas. Sentía miedo y fascinación, la interpretación de la locura me hacía pensar en el apocalipsis, donde la humanidad corre abrumada por el horror de la existencia, angustiados, en un lugar donde ya nada tiene sentido, pues ya no existe la armonía. Al observar sus pinturas quería estar ahí adentro, visitar estos oscuros lugares y darles vida mediante el dibujo.



Fig 9: El aquelarre (Goya, 1797)¹³

13. Recuperado de: <https://culturacolectiva.com/arte/la-historia-de-brujeria-y-supersticion-que-inspiro-el-aquelarre-de-goya>

“El artista abandona el mundo ordenado y apacible y desarrolla en sus cuadros unas escenas inéditas y obsesionantes, pobladas de extrañas figuras deformadas. Hasta ese momento, el arte occidental había plasmado la crueldad y lo monstruoso como una excepción en el orden del mundo; en Goya el descenso a los infiernos es una pesadilla que se convierte en la norma, en la esencia del mundo. El infierno deja de estar en el exterior para aparecer en la mente del individuo” ¹⁴

14. CORTÉS, J. M. G. (1997). Orden y Caos: Un estudio cultural sobre lo monstruoso en el arte. Anagrama. Barcelona. pp. 29-30

En otra obra; “Saturno” (Editorial Sol 90, S.L, 2006), Goya pintaba a un gigante con un cuerpo que sangra en sus manos, con una boca hambrienta devorando el brazo izquierdo del cuerpo, del que ya se había tragado su cabeza y brazo derecho; sus ojos muy abiertos, como si se tratara de un perro que no se ha alimentado en días y por fin recibe su ración. Era Saturno devorando a un hijo, Goya de nuevo haciendo uso de su particular estética, sus pinturas negras; una visión negativista de la humanidad, donde la fealdad de sus rostros demuestra la desesperanza y la tristeza, sus rasgos faciales evocan lo bizarro de ese momento, la maldad, sus miradas diabólicas, las consecuencias de la guerra, demostrados en sus pinturas.



Saturno (Goya, 1820)¹⁵

15.Fig. 10: Saturno (Goya, 1820)

Conforme avanzaba el tiempo, quería conocer más artistas con los que sintiera afinidad. Artistas que lograran crear fantásticas formas con tintes oscuros que revelaran ciertos pensamientos y su percepción ante la vida. Por ejemplo, Alberto Durero (1471-1528) escribe: “Guárdense mucho los autores de hacer algo imposible, de desfigurar la naturaleza, salvo que su tarea fuera realizar una imagen onírica. En esta pueden mezclar todas las cosas.” (Fischer, 2014). Jerónimo Bosch o El Bosco (1450 – 1516) se convertiría en un pintor de imágenes oníricas, debido a su poco interés por representar idealísimamente a la naturaleza. Sería el artista fantasmagórico, pintor de pesadillas demonios e infiernos, sus satíricas metáforas religiosas con varias figuras grotescas, se sentían abrumadoras.



El infierno de El Jardín de las Delicias (El Bosco, 1515)¹⁶

16. Recuperado de: https://static.iris.net.co/semana/upload/imagenes/2016/3/12/465112_1.jpg

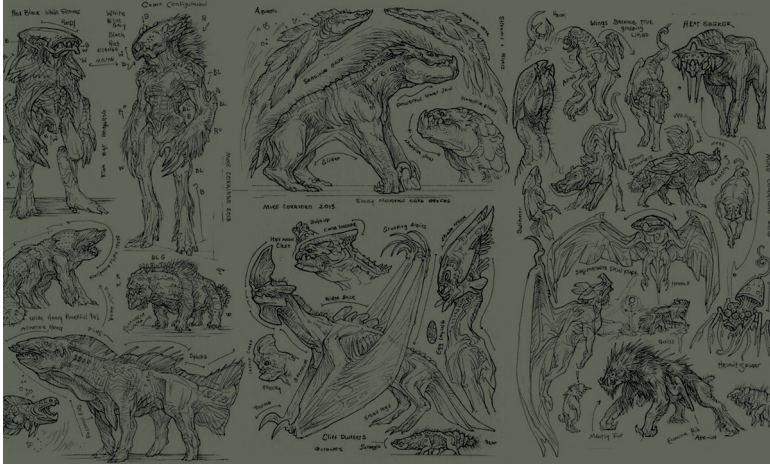
La pintura del infierno refleja caos, desolación, angustia y desaliento, un momento en el que ya nada importa, pues todo está perdido; se siente real, como si el mismo Bosco hubiese sido espectador, observando lo que ocurre y pintándolo. En la parte superior el claro oscuro permite percibir minuciosamente cada fragmento del incendio, se alcanza a imaginar lo que acontece al interior de cada hogar y cómo el infierno es un frío y tenebroso lugar, que no se puede describir por completo con palabras. Un sin fin de alegorías que no puedo entender: cráneos de carneros, demonios que usan humanos para tocar instrumentos, montañas de cadáveres y criaturas torturando humanos; es la humanidad ahogándose en sus propios pecados. Por un momento, la imagen cobra vida, allí estoy yo, escuchando sonidos arrítmicos de cada uno de los instrumentos que están presentes en la pintura, junto a llantos, gritos y lamentos.

Mi interés por lo gráfico y por estos elementos fue creciendo a medida que conocía diferentes procesos en las clases, retomé el arte de concepto y con ello vino a mi mente, la idea de un bestiario en el que pudiera diseñar criaturas desde esta estética abyecta y monstruosa, y lograr combinarla con diseño de criaturas para cine y videojuegos, considerando también la ilustración zoológica; todo con el fin de crear historias y anatomías que despertaran sensaciones como las que mis referentes me hacían sentir.

Empecé a asistir a talleres de desarrollo visual para videojuegos, donde enseñaban creación de espacios, criaturas, personajes y perspectiva; uno de los referentes principales en estas sesiones era Mike Corriero, un artista de nacionalidad estadounidense con 12 años de experiencia como Freelancer¹⁷ y artista del concepto para la industria del entretenimiento. Es un artista con alto conocimiento de la anatomía de animales, puesto que es su mayor fascinación. Al investigar, descubrí que Corriero convive con insectos, serpientes, iguanas y otros

17. FreeLancer: Persona que realiza trabajos particulares para diferentes organizaciones, en lugar de trabajar todo el tiempo para una sola organización. (Cambridge University Press, 2019)

animales que alimenta y cuida, él se dedica a estudiar su comportamiento y su estructura física, con el fin de crear criaturas con características que resulten verosímiles. Su conocimiento de ilustración científica es evidente al observar sus dibujos, ya que ilustra bestias que por su estudio taxonómico y anatómico dan la sensación de que podrían existir realmente.



Estudios anatómicos de Mike Corriero¹⁸.

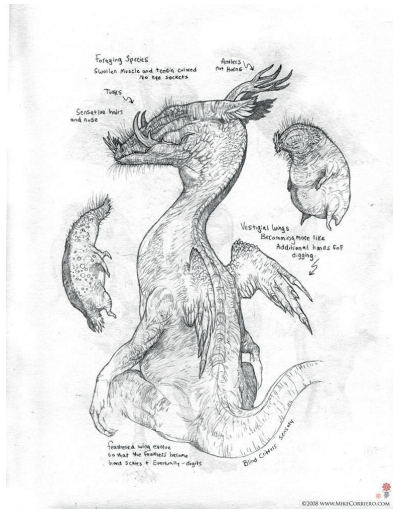
Remitiéndome a la obra de Omar Calabrese “La Era Neobarroca” (Calabrese, 1999), se puede decir que el Neo Barroco¹⁹ demuestra como existen ecos culturales que resuenan y retoman vida mutando y evolucionando era tras era, los contenidos y formas se vuelven una semiótica. Diferentes trabajos artísticos demuestran redes imaginarias, conexiones escondidas y detalles ya pertenecientes a una serie cultural de

18. Recuperado de: <https://gumroad.com/l/hReM>

19. Neobarroco: Citando a Omar Calabrese “El “neobarroco” es simplemente un “aire del tiempo” que invade muchos fenómenos culturales de hoy en todos los campos del saber; haciéndolos familiares los unos con los otros y que, al mismo tiempo, los diferencia de todos los otros fenómenos culturales de un pasado más o menos reciente. Siguiendo este principio me permito asociar ciertas teorías científicas de hoy (catástrofes, fractales, estructuras disipadoras, teorías del caos, teorías de la complejidad, etc.) con ciertas formas del arte, de literatura, de filosofía y hasta de consumo cultural. El neobarroco consiste en la búsqueda de formas y en su valoración en la que asistimos a la pérdida de integridad, de la globalidad, de la sistematización ordenada a cambio de la inestabilidad, de la polidimensionalidad, de la mudabilidad.” (Calabrese, 1999)

otra época. Como ejemplo, los estudios de Corriero retoman elementos de lo que Russel o Darwin realizaron en sus trabajos, al hacer estudios anatómicos de animales; como también se puede relacionar con la obra de Goya o El Bosco con su estética un tanto oscura y surreal.

En su obra Mike Corriero concibe seres jamás vistos en enciclopedias de animales, los dibuja meticulosamente como si se tratara de un bestiario contemporáneo, especifica por medio de notas las características de sus bestias. En su ilustración “Dragón ciego”, se observa un animal con vellos sensitivos y cola que le permite sentir lugares que no puede ver, elementos que suplen su carencia de ojos. Con sus notas también aclara detalles; describe que lo que aparenta ser cuernos de una criatura subterránea son antenas y da a conocer etapas de su crecimiento. Adicionalmente, en sus estudios se reconocen ciertas referencias a seres ya existentes, fragmentos del topo de nariz estrellada, de un dragón y un jabalí.

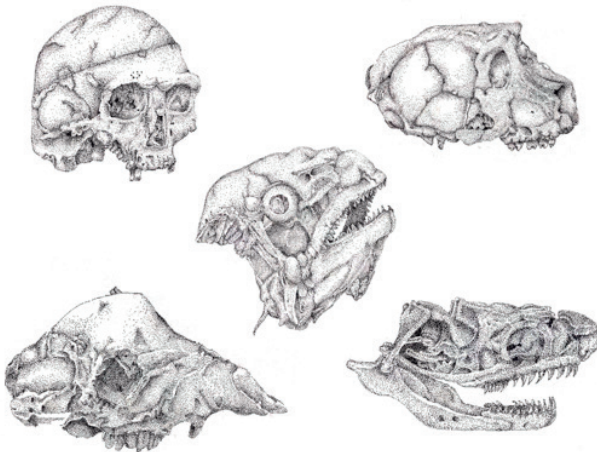


“Dragón ciego” Ilustración digital. (Corriero, 2015)²⁰

20. Recuperado de: <https://www.artstation.com/artwork/lmQG>

Este ilustrador abre el camino hacia encontrar lo que realmente me apasiona, surge en mí la necesidad de crear un bestiario propio, ¿por qué no?, ilustrar híbridos entre distintos animales, personajes y espacios; era consciente de que no iba a estar conforme con los resultados, pero, aun así, insistía en el dibujo para lograr con el tiempo resultados medianamente satisfactorios. Siempre he sido muy autocrítico y es difícil sentirme lleno con mis dibujos, pues a pesar que una ilustración terminada despierte en mí confianza y satisfacción, después de un tiempo percibo la obra tosca y simple, con volúmenes irreconocibles, sin técnica, torpes y sin un estudio anatómico creíble.

Mi obsesión por la anatomía científica, me llevó a estudiar cráneos de animales, entre otras de sus características; quería entenderlos para luego conseguir fusionarlos, de tal manera que pudiese idear un ente propio que se acercara a un diseño de criaturas, tratando de emular a mis referentes sin llegar a copiar sus creaciones, empecé a hacer ilustración digital y a experimentar con diferentes técnicas como el puntillismo; fue así como surgieron mis primeros estudios zoológicos y de criaturas.



Serie de Cráneos en rapidografo. Camilo Rosas. 2016



Criatura acuática en digital. Ilustración digital. Camilo Rosas 2016.

Al buscar otros referentes que pudieran contribuir a mi proceso, encontré en internet ilustraciones que tenían cierto parecido a las de Mike Corriero, pero con un nivel absurdo de detalles y tonos. Series de bestias que pertenecían a Bobby Reibold, un artista estadounidense de concepto de varias películas y juegos que actualmente trabaja para Netflix. Al ver su obra era también evidente su interés por la anatomía, sus trabajos lucían mucho más realistas que las de Corriero. Sus ilustraciones se basan únicamente en la creación de monstruos y los desarrolla en grafito sobre papel, rara vez digital, aprovechando los diferentes matices que se pueden conseguir con esta técnica, juega con los tonos haciendo uso de la perspectiva atmosférica; usa tonos oscuros para que el dibujo se sienta más cercano, o, por el contrario, suaves siluetas grises dando la sensación de que está lejos.



Lingahroo. Grafito sobre papel (Rebholz, 2016)²¹

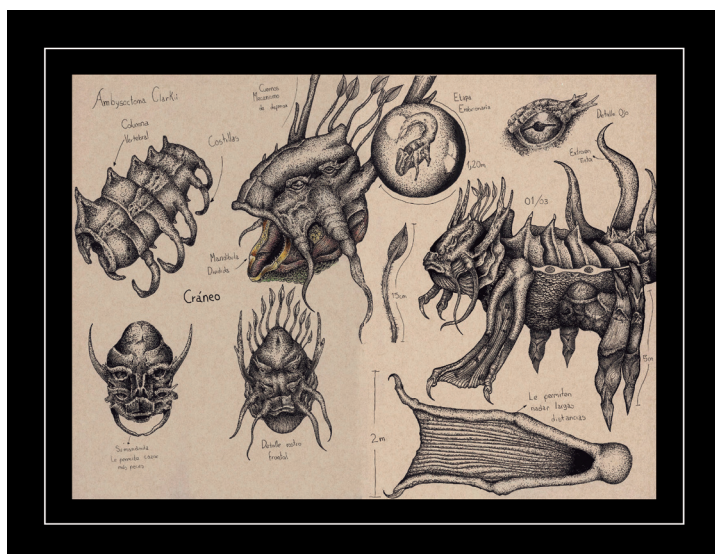
Para sus dibujos cobran vida; dan la impresión de movimiento, como si quisieran salir del papel. Las criaturas de Bobby Rebholz parecen reales, un dibujo científico, estudia las bestias como si se encontraran en su hábitat natural. Remitiéndome a la ilustración “Lingahroo”, el dibujo se siente muy natural, un salto del animal se detiene en el tiempo, se alcanzan a percibir las costillas, la musculatura. Esto demuestra su minuciosidad al realizar estas criaturas, no es algo al azar y al igual que la fuente de donde proviene la luz son características que permiten percibir este animal tan real y sorprendente.

Rebholz me inspiró, y para ese momento quería volver al papel, fusionar los ejercicios del pasado, pero con lo que mi curiosidad y el recorrido hasta aquí me había enseñado; así que tomé mi libreta de dibujos y empecé a bocetar una criatura propia, tomé el lápiz, realicé suaves líneas, prácticamente bordeando fragmentos de animales, fui cuidadoso con sus

21. Recuperado de: <https://www.artstation.com/artwork/3bv0J>

proporciones y funcionalidades. Con el boceto terminado, rellené con tinta los espacios en los que estaba el grafito, dando volumen a los músculos de este monstruo por medio de puntos; pero ¿quería más que una ilustración? imaginé: ¿cómo se vería este ser diseccionado?, ¿qué cambios de genero podría tener físicamente?

Conforme estas preguntas surgían, yo dibujaba respuestas.



Ambysoctoma Clarkii. Rapidografo. Camilo Rosas 2016.

Estascriaturas eran el resultado de varios fragmentos de mis referentes, desde mi infancia hasta hoy cada una de estas historias, monstruos y pinturas son inspiración. En mi desarrollo como artista, no me sentía conforme con nada que lograba, en algunas ocasiones quería abandonar mi búsqueda, ya que varias de mis entregas finales denotaban un conocimiento precario y torpe del dibujo, solían ser mal vistas a los ojos de varios de mis jurados. Fueron pocos los dibujos que logré terminar en mi desarrollo artístico, ya que siempre los abandonaba en medio del camino, y permanecían como simples

bocetos; sin embargo, *Amblyoctoma Clarkii* me hizo sentir conforme, en aquel entonces esta ilustración llenaba una parte dentro de mí, pero como era de esperarse, quería más, este dibujo con el tiempo se transformaba en mi cerebro en algo ya no tan satisfactorio. A pesar de esto, no quería desistir, quería seguir haciendo monstruos, de alguna manera, concebía esta ilustración como un boceto de lo que en realidad debería ser esta criatura. Todos estos referentes, todos los tropiezos a lo largo de mi trayecto en el dibujo, me conducirían a Güll.



Drazos **D**eratológicos

El dibujo siempre ha sido la herramienta más poderosa y apasionante por medio de la cual me he podido expresar y con el transcurso de los años, me he sentido más comprometido y conectado con esta técnica. Es el vehículo que me permite descargar o expresar mis más profundas pasiones, deseos y temores.

De cierta manera esta técnica maduró conforme el tiempo avanzó, ya no era simplemente un medio para expresar mis ideas; se convirtió en un espejo de mi vida, un autorretrato emocional, en el que podía ver mis temores, frustraciones, aciertos, desaciertos, expectativas, entre otra infinidad de sentimientos. El dibujo ha sido mi compañía, desde pequeño soñaba con ser un dibujante, sin pretensión alguna; sin embargo, con el paso del tiempo mi relación con él cambiaba y quería poder hacerlo “bien” técnicamente, porque encontraba abrumador el hecho de no lograr que fueran simétricos, funcionales, dinámicos y proporcionales, ya que no demostraban habilidad y destreza en las formas. Quería que lo fantástico se convirtiera en algo verosímil, aún me emociona traducir lo “imposible” en el dibujo.

Citando a John Berger: “un dibujo es esencialmente una obra privada, que solo guarda relación con las propias necesidades del artista”. (Berger, 2011). Considero que a pesar que la obra de cada artista es personal y el objetivo principal es satisfacer las necesidades propias, en el fondo existe la necesidad

de complacer a otros y de algún modo transmitir profundas sensaciones al espectador.

Específicamente en este proyecto, cuando comencé cada dibujo, experimenté varias emociones, la primera y más obvia fue la expectativa al enfrentar la imagen que se encontraba en mi mente con el vacío del papel blanco, sentía ansiedad, pues el hecho de crear dicha expectativa mental de la imagen e intentar traducirla en el papel fue realmente sofocante.

El papel se convirtió en un portal de diversas emociones, que se unieron a lo largo de muchos meses, con el fin de acercarme al menos un poco a aquella utopía mental. Al principio el “Bestiario ancestral de Güll” no poseía una forma o idea clara, es el resultado de un proceso que mutó en varias ocasiones.

Iniciando este recorrido había contemplado la idea de hacer un bestiario, pero debido a varias circunstancias que se presentaron en mi vida, dejé ese proyecto a un lado y en ese momento tomé la decisión de realizar una novela gráfica. Para esto, debía desarrollar un amplio compendio de páginas explicando el contexto de la historia, la narración, personajes y demás. Por tantos elementos que hacen parte de este tipo de formato el dibujo debía ser sencillo para agilizar el proceso y poder obtener un resultado con el que me sintiera a gusto; no obstante, el hecho de resolver el espacio y los personajes rápidamente era algo muy complejo para mí y no lograba sentirme conforme.



Boceto viñeta 1. Novela Gráfica



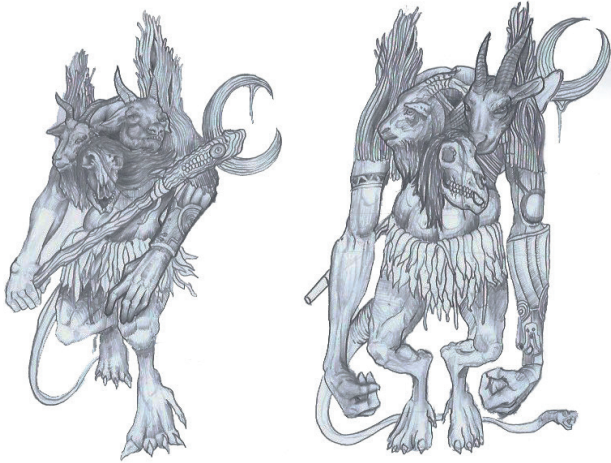
Boceto viñeta 2. Novela Gráfica



Viñeta 2, Color. Novela Gráfica

Perdido en la inmensidad de las complejas y diversas historias que hacen parte de las novelas gráficas, anhelaba plasmar las ideas de una narrativa propia en este tipo de formato; con el tiempo, me di cuenta que esta idea no fue la más adecuada. Recuerdo que en mi mesa de dibujo había cientos de bocetos

disfuncionales y me dejé llevar por una historia inestable, sin sentido, llena de agujeros y un tanto infantil. Aún con todos estos desaciertos había un elemento que me hacía sentir satisfecho, fue el diseño de un personaje, que luego se convirtió en “Kürsualhem”, el primer personaje que dispuse para el “Bestiario ancestral de Güll”.



Boceto “Kürsualhem”. Novela Gráfica

En mi recorrido como artista siempre tuve una lucha constante con el tiempo, me quedaba horas haciendo un pequeño fragmento de cualquier ilustración, texturizándola, dándole volúmenes, sombras y el mayor detalle posible. A pesar de ello, me sentía frustrado, para mí nunca fue suficiente, por más detalles que tuviera no me conformaba con el hecho de una “obra terminada”. Desde mi perspectiva, siempre había fragmentos sin terminar y el tiempo era el mayor limitante. Por consiguiente, decidí concentrar mi energía en algo que me apasionara, donde tuviera la posibilidad de dibujar sin preocupaciones y perderme por días detallando cada fracción; dibujos que yo pudiese disfrutar y donde pudiera plasmar mis pensamientos. Algo parecido a lo que sentí al dibujar a “Kürsualhem”, que me permitiera expresarme y crear criaturas monstruosas, oscuras y llenas de detalle. A pesar de que sabía que al final no me sentiría del todo satisfecho.

Pensando en las decisiones que tomé, contemplé la idea de emplear técnicas diferentes al dibujo, perfectamente estas ilustraciones podrían ser un grabado o una pintura; sin embargo, personalmente siempre mantuve cierta distancia con las mismas, además, estoy muy lejos de lograr buenos resultados empleando estas técnicas y a lo largo de mi carrera fueron pocas las ocasiones en las que utilicé este medio para desarrollar mis ideas. Por otro lado, con el dibujo tenía una larga trayectoria, en la que sentía que debía seguir insistiendo. Entonces, recordé que años atrás, el grafito era mi herramienta principal para traducir dibujos al papel, pero luego del boceto, era olvidada. ¿Por qué?, me di cuenta que había subestimado por completo el uso del lápiz, condenándolo a ser un simple “bocetador”, luego pensé que una ilustración en grafito también podía entenderse como algo terminado, claro, con los detalles necesarios. Decidí usar esta herramienta, pero, empleando también todo lo que había aprendido a lo largo de este camino.

Terminar a Kürsualhem me llevo más de tres meses, me sentaba por varias horas disfrutando por completo realizar el dibujo, me sentía de nuevo como cuando era niño, emocionado por cada trazo; no me preocupaba por hacer varios dibujos rápidamente, por el contrario, me tomaba mi tiempo. Disfrutaba perderme de la realidad detallando pelo a pelo de este monstruoso ser, moldeando los pliegues de su piel, dando forma a las venas de sus brazos, dibujando cada escama de la serpiente en su cola y cada pliegue de su boca. No lograba encontrar algo tan satisfactorio como hacer esta ilustración, nunca antes había podido llegar a tal punto, pero quería más, quería crear un universo completo para esta bestia. Tomé la iniciativa entonces, de regresar a la idea de un bestiario, lograr hacer una serie de dibujos que me hicieran sentir conforme, quería perderme meses y meses dibujándolos. Así es como renace el “Bestiario ancestral de Güll”, que poco a poco fue complementándose con varios de mis pedazos, se convirtió en una catarsis; varias circunstancias, pensamientos y emociones se solidificaron en este proyecto, desde la frustración hasta mi búsqueda constante de respuestas a la vida.





BESTIARIO **A**NCESTRAL
DE **G**ÜLL





El dios Uldorheym padre de los Consummtur¹, creador de los Prentium² y el planeta ancestral de Güll. Era justo y honorable, amado por todos, por ser noble y bondadoso, disfrutaba observar su creación y sentía regocijo al notar la evolución y avance de su obra. Güll solía ser un paraíso utópico, un planeta fascinante que se acercaba a la perfección, con bastas zonas de vegetación, abastecido con recursos para la vida ilimitados, enormes y corpulentos árboles. El aire estaba cargado de aromas suaves que desprendían las flores, los árboles y el agua, el clima era cálido y el brillo del suelo se podía ver desde la lejanía. Las aguas en Hydrognom³ eran de un hermoso color turquesa, cuya belleza no es fácil de describir. Los frutos poseían una inimaginable gama de colores y adornaban los jardines, parecía un arcoíris proyectado en el suelo; las auroras boreales decoraban los cielos de Befthom⁴. Güll era el más bello lugar del universo.

Cada año los Prentium ofrecían sus cosechas en forma de agradecimiento, pues el dios Uldorheym les proveía de animales y tierras fértiles, vivían en paz y complacidos. Con el paso del tiempo empezaron a cuestionar la simplicidad de la vida, se preguntaban cuál era el fin de que estuviesen vivos y el hecho de

1. Consummtur: Hijos de Uldorheym, Kürsualhem, Nerfrhym, Hargohem, Hidrakhem y Terranokrhom; bestias cuya misión era exterminar a los Prentium.

2. Prentium: Fueron los primeros habitantes de Güll, creación de Uldorheym.

3. Hydrognom: Se denominaba Hydrognom a toda la superficie oceánica de Güll.

4. Befthom: Región ubicada al oeste de Güll, allí se encontraba el preciado nido de Hargohem.



que sus vidas al completar su ciclo iban a ser olvidadas, ¿Cuál sería su destino después de la muerte? ¿Hay un destino? ó sus vidas eran el vacío capricho de un dios ególatra. Se convirtieron en seres incrédulos y olvidaron a su dios, su creador y quien era antes su adoración. Poco a poco, sus corazones se contaminaron de odio, avaricia y maldad, se destruían unos con los otros, eran violentos y destructivos. Uldorheym decepcionado y enfurecido decide enviar a sus hijos: los Consummtur; Kürsualhem, Nerfrhym, Hargohem, Hidrakhem y Terranokrhom; seres oscuros, siniestros y malvados, moldeados con los miedos y angustias de los Prentium, carecían de cualquier sentido ético y moral, su ira provenía de la desilusión de su padre. ¡Pobre de aquellos Prentium!, estaban condenados al exterminio. Estas bestias eran capaces de otorgar y quitar vida, sin embargo, su misión era destruir a aquellos que osaron cuestionar a su dios.

Solo quedaban cenizas de lo que Güll un día fue, se convirtió un lugar frío, desolado, sombrío, catastrófico y hostil. El suelo estaba cubierto de cráneos y sus restos se esparcían en casi todo el aire. El hedor que provenía de los cadáveres era insoportable. Kürsualhem aniquilaba a sus víctimas, y con sus vertebrae y costillas formaba estructuras de árboles a lo largo de Necrum Valem⁵. Telgandum⁶ estaba invadido de vegetación asesina y los mares de Hydrognom se impregnaron de la sangre de los Prentium. El planeta entero se fragmentó en varias partes, y los Consummtur eliminaban a cada hombre por agua, tierra y aire, asegurando que se extinguieran por completo. Existe un mapa que describe el descenso de aquel planeta, con la ubicación exacta en la que permanecían estos monstruos.



5.Necrum Valem: Región ubicada al este de Güll, habitada por Kürsualhem.

6.Telgandum: Región ubicada al sur de Güll, habitada por Nerfrhym.

En seis años concluyeron su tarea y su padre abandonó el planeta, para nunca regresar, les otorgó la libertad como recompensa y los Consummtur decidieron hacer de Güll su reino. Se dice que cientos de años después, se presentó el Crepsumvital⁷ y que de sus restos surgió vida nueva, animales nunca antes vistos; algunas especies como “Myotragus balearicus”⁸, “Borophagus”⁹, “Carcharocles megalodon”¹⁰, “Amebelodon”¹¹, “Argentavis”¹², entre otras. Durante este tiempo apareció la especie “Australopithecus”¹³, un primate homínido que con el tiempo evolucionaría para convertirse en el “Homo sapiens sapiens”¹⁴, esta especie posteriormente renombraría a Güll como Tierra.

7.Crepsumvital: Momento en el cual los Consummtur cumplieron su ciclo de vida, para abandonar su forma física.

8.Myotragus Balearicus: Cuerpo diminuto de cabra, patas fuertes y compactas, ojos frontales, e incisivos inferiores de roedor. Vivió en Mallorca y Menorca hace 5.000 años. (Vicens, 2009)

9.Borophagus: Fue un perro prehistórico, que vivió en los Estados Unidos hace aproximadamente 6 millones de años. Es probable que pudiera romper y triturar los huesos, gracias a sus poderosas mandíbulas. (Mehling, 2016)

10.Carcharocles megalodon: Fue un enorme tiburón con gigantescos dientes serrados. Su diseño general se asemejaba en gran medida al del Gran Tiburón Blanco (Carcharodon carcharias) actual, pero era más robusto. (Mehling, 2016)

11.Amebelodon: Era un pariente del mamut y de los elefantes actuales. El Amebelodon cuyos orígenes se sitúan en Norte América, migró hasta China atravesando el istmo que unía a ambos continentes. (Mehling, 2016)

12.Argentavis: Fue una gigantesca ave voladora del Mioceno, su envergadura podría alcanzar hasta 8 metros y su peso superaba los 63 kilogramos. El Argentavis vivió en Argentina. Hasta la fecha, no se han encontrado fósiles de esta ave en ningún otro lugar. (Mehling, 2016)

13.Australopithecus: Hominidos cuyo cerebro era de un tercio aproximado del encefálico del hombre actual. Localizados en África del Este y del Sur. (Alonso, 1999)

14.Homo sapiens sapiens: Su datación oscila desde los 100.000 años de antigüedad hasta los 40.000. su volumen encefálico y su osamenta son casi análogos a los nuestros. (Alonso, 1999)

Los Consummtur se convirtieron en el mito antes del mito, pues son mitología existente antes de que el hombre actual tuviese memoria. La humanidad olvidaría y renovaría la mitología de sus pueblos con otros seres. Estaban condenados al olvido, sin embargo, hace algunos años al norte de Europa, al sur de África y en otras partes del mundo se encontraron pergaminos que describían a los precursores, junto con algunas ilustraciones, éstas son algunas traducciones e interpretaciones que se han realizado.



Kürsualhem



Mamífero mitológico, se consideraba uno de los más antiguos Consummtur del mundo, habitaba Necrum Valem. Este ser primigenio solía medir aproximadamente 6 metros de altura. Sus enormes patas eran similares a las de un elefante, solo que de tamaño colosal, le permitían moverse rápidamente entre terrenos rocosos. Por el fuego que sus brazos expulsaba, acababa rápidamente con toda las formas existentes de vida. Se localizaba al este de Güll, ya que esta zona era rocosa y desértica. Había grandes montañas de huesos de los seres que existieron allí. Cuando llegó el Crepsumvital, se dice que de sus restos surgieron la vida de cabras, elefantes y serpientes.

Sus 3 cabezas le proporcionaban una visión completa del panorama, unido a su columna vertebral estaba un reptil enorme con cuernos, este le facilitaba la visión de la parte trasera de su cuerpo. Debido a su carencia de cuello mirar hacia atrás le resultaría imposible, de no ser por la serpiente en su cola. En los fragmentos de su piel fueron halladas pigmentaciones, eran símbolos que extrañamente fueron portados por hombres nórdicos, tatuados en su piel. Se decía que tenerlos otorgaría victorias en las batallas.

Misteriosas espadas pertenecientes a los nórdicos fueron forjadas con la lava que quedo del corazón de Kürsualhem, y cuyo metal fue extraído de su enorme hacha que se decía pesaba más de 10 toneladas. Se han encontrado 100 y son conocidas como espadas de Ulfberht¹⁵.

15.Ulfberht: las espadas Ulfberht (aproximadamente 100 en total) se pueden encontrar por toda Escandinavia y el mar Báltico. Se cree que la palabra Ulfberht pudiera ser la firma del herrero vikingo que las fabricaba. (Baena, 2016)

Nerfrhym



Mamífero mitológico, se encontraba al sur de Güll, en Telgandum. Su altura era de aproximadamente 4 metros, la textura de su cuerpo era delgada, lo que le permitía moverse muy rápido en su entorno. Este ente primigenio tenía una curiosa habilidad: en horas del día, reposaba y absorbía la mayor cantidad de luz posible, para en la noche pasar la energía de su interior a la tierra por medio de sus patas, ya que al contrario de Kürsuaem daba vida a los terrenos muertos, convirtiéndolos en vegetación, sin embargo, aquella vegetación tenía una peculiar función, producía un aire tóxico, se decía que los Prentium de aquella zona murieron asfixiados por los árboles que Nerfrhym creó. Cuando ya estaban muertos, sus cuerpos servían de alimento para sus plantas carnívoras, de tal manera que todos los nutrientes extraídos de los cadáveres se dirigían a las patas de esta criatura, brindándole más energía al creador de una naturaleza asesina. Cuando hacía uso de esta habilidad sus patas se volvían traslúcidas, por lo que se podía observar el interior de su piel.

Sus rasgos faciales, eran parecidos a lo que actualmente conocemos como una hiena, se rumora que son descendientes directos de este monstruo ancestral. Su collar solía ser de oro puro y quedó enterrado en lo que hoy es África. Varias tribus antiguas usaban ese oro para crear armaduras, pectorales y narigueras. Además, algunos pueblos consideran a la hiena como buena fortuna para la tierra, por esto le permiten vivir con ellos como si fuesen un humano más.

Hargohem



Ovíparo mitológico, su altura era de 8 metros y la envergadura de sus alas era de 12 metros, surcaba los cielos para proteger con recelo a sus 3 huevos. Se ubicaba al oeste de Güll, en Dracussios¹⁶, entre las zonas montañosas. Su nido estaba en el lugar que habitaron las primeras civilizaciones, cerca de las enigmáticas arquitecturas de Befthom. Poseía antenas en su frente, que detectaban el movimiento de las placas tectónicas y mantenían en equilibrio su cuerpo, sus enormes orejas compensaban sus diminutos ojos, podía escuchar susurros muy suaves a kilómetros de distancia, al volar una membrana cubría sus ojos, con el fin de resistir los fuertes vientos.

Los Prentium intentaron aniquilarlo, incluso lograron capturarlo para domesticarlo y usarlo para la guerra, pero logró liberarse. Se rumora que en su boca había espacio para por lo menos 6 humanos adultos, los brazos que poseía le ayudaban a manipular objetos y tomar a sus víctimas fácilmente, era el ser más aterrador de Güll. A gran distancia se podía escuchar su grito, un grito tan profundo como el ruido que produce una corneta de guerra, se escuchaban también, las fuertes ráfagas del viento producido por el movimiento de sus alas, que podían levantar pesadas rocas, para observar donde se escondían sus próximas víctimas. Los Prentium intentaron en varias ocasiones montarlo, como si se tratara de un caballo, pero por las filudas espinas que crecían en su espalda era una tarea imposible. Sus patas traseras tenían garras fuertes y afiladas que le ayudaban a cortar su alimento para devorarlo de manera más sencilla y el hacha que poseía en una de sus colas decapitaba a cualquier ser que se acercara a él. Era el ser más frívolo y sanguinario de Güll.

16.Dracussios: Región ubicada al oeste de Gull. Habitada por Hargohem

Hidrakhem



Ovíparo mitológico, habitaba Hydrognom y medía aproximadamente 20 metros de altura y 11 metros de longitud. Un ser acuático, su cuerpo le daba la habilidad de nadar supremamente rápido, recorría largas distancias en todo Gùll en busca de comida. Cuando los Consummtur empezaron a cazar, los Prentium decidieron alejarse de las zonas terrenales para evitarlos, sumergiéndose en los océanos más profundos para no ser vistos, con la inocente idea de que el mar era un lugar seguro; pero en el agua, Hidrakhem con sus enormes pinzas en las patas sostenía a sus víctimas mientras devoraba sus cuerpos, su dentadura solía ser más numerosa que la de un tiburón blanco.

Los tentáculos en su cabeza y un orbe especial le avisaban si alguna amenaza se acercaba, ya que la enorme distancia entre sus ojos no le permitían divisar exactamente su espacio. Las aletas en sus piernas se flexionaban y le posibilitaban nadar más rápido. Con su lanza lograba llegar a lugares donde su cuerpo no cabía y le facilitaba atrapar a sus presas. Hidrakhem podía durar fuera del agua hasta 3 días, de él proviene la vida de los peces, tortugas, tiburones, cangrejos y pulpos.

Terranokrhom



Mamífero équido, habitaba Reigem, al norte de Güll, medía aproximadamente 8 metros de altura y 3 metros de longitud, devoraba todo a su paso con sus gigantescos colmillos, solía apuñalar a sus víctimas con los cuernos de sus cejas. Con sus patas delanteras que le servían también de manos, ahorcaba a sus víctimas y trepaba montañas rocosas. Su cola poseía agujas venenosas, con solo un pinchazo podía matar en segundos a su víctima, estas agujas también se desprendían de su cuerpo y Terranokrhom podía dispararlas a su objetivo a largas distancias. Con la hoz que poseía decapitaba cualquier ser que lo desafiara, para luego devorar sus restos. Era un ser sanguinario al igual que sus hermanos, amaba coleccionar partes de sus enemigos, como si se tratara de trofeos, los portaba con honor en su vestimenta. Con los vigorosos músculos de sus piernas pudo haber levantado 9 veces su peso.

Al terminar su misión junto a sus hermanos, Terranokrhom sintió recelo, ya que su reino era el más pequeño de Güll, por lo que intentó asesinarlos en varias ocasiones. Su principal objetivo era Hargohem, que invadía su isla de vez en cuando, lleno de repudio, buscaba sus crías en todo Güll para devorarlas. De él se surgió la vida de tigres, caballos, simios y puercoespines.

Ambysoctoma Clarkii



Ovíparo mitológico, hijo de los Consummtur, se extinguió luego del Crepsumvital. Habitaba Hydrognom. Con sus enormes cuernos, luchaba contra otros machos para cortejar a una hembra. Su cuerpo medía entre 3 y 4 metros, pesaba entre 90 a 120 kilogramos. Contaba con cuatro patas traseras y detrás de sus 3 colas poseía un contenedor que retenía litros de materia negra, cuando el “Ambysoctoma clarkii” se encontraba amenazado o en peligro, soltaba este líquido por sus 3 colas para despistar al depredador y escapar. Tenía muy pocos dientes, por su mandíbula flexible; que le permitía succionar litros de agua que su cuerpo convertía en materia negra. Las hembras tenían sus cuernos curvos hacia abajo.

Eschrichtius Hippocampus



Especie altamente agresiva, hijo de los Consummtur, se extinguió luego del Crepsumvital. Habitaba varios lugares de Güll. Un adulto podía llegar a medir aproximadamente 3 metros de altura y 5 metros de longitud, era un gran depredador. Con los tentáculos que colgaban de su boca, lograba ahorcar a sus presas, y si estas llegasen a escapar serían trituradas por las enormes pinzas que salían de sus tentáculos. Poseía 4 ojos al igual que el Ambysoctoma clarkii. Su cola medía alrededor de 1 metro y tenía varias púas que le permitían atacar a sus presas. En su etapa embrionaria, los huevos podían llegar a medir hasta 1,5 metros, su lengua tenía paredes respiratorias que se cerraban al momento de pescar su alimento, por lo que el agua no entraba a sus pulmones. Sus enormes alas le permitían volar largas distancias.



ragmentos

El universo de Güll cuenta la historia de una “humanidad” primigenia, que se ahogó en su exterminio, por lo que deseo evocar en cada imagen la desesperanza y tristeza que esto denota, lugares en los que no hay más que rocas y cráneos, una exaltación de las bestias que consigo trajeron el supuesto fin de aquel mundo. Sentado en mi mesa de dibujo, imagino como se sentiría eso, el silencio completo que habría en un mundo en el que no existe esperanza, en el que solo habitan estas criaturas victoriosas y satisfechas observando su imperio de muerte.

Cuando inicio una ilustración, intento que no se sienta como una imagen rígida, trato de dar vida a estos personajes y para ello, realizo diferentes variaciones con el fin de llegar a obtener una pose poco genérica y más dinámica, que se sienta imponente y que la imagen misma demuestre estas características. Algunos diseños no son muy funcionales, por lo que pienso en otros que se sean más coherentes y se apeguen a la idea que tengo en mente.

Posteriormente, tomo el boceto de referencia para seguir fielmente su silueta en un nuevo papel, para que el montón de líneas suaves empiecen a tomar firmeza y claridad. Pienso en la fuente de luz y como dará vida a los volúmenes del cuerpo de la bestia, me pierdo por horas aportándole tonos al dibujo y conforme avanza el tiempo estos toman firmeza, haciendo los volúmenes más contundentes. Después, me dedico al de-

talle, fragmentos recargados de tonos, en los que el dibujo es minucioso, contemplo los músculos, venas, pecas y vellos que pueden tener piernas, brazos, etc.

El uso de texturas en el dibujo es constante y el juego de luces hace posible destacar varios elementos; músculos, rostros, objetos, entre otros, además, hace un poco dramática la composición de la criatura, esto para intentar realizar la ilustración lo más realista posible, a pesar de que resulte un poco incongruente, ya que hablamos de criaturas fantásticas.

Por más ficticias e imposibles que resulten las anatomías de estos seres, me aporto en lo posible a la realidad. Por ejemplo, analizo cómo se ven las alas de un ave, cómo se ven afectadas por la luz, entre otros factores. Varias fotos de referencia me sirven de guía para hacer más creíble el dibujo. Se trata de reunificar fragmentos de animales para lograr un todo, reciclando cosas que conocemos, dando nacimiento a una nueva anatomía.

En varias ocasiones, durante el proceso de la ilustración, me dejé llevar por diminutos fragmentos, algunas personas me cuestionaban: ¿Para qué detallar por tanto tiempo un objeto específico, si de lejos casi no se percibe?, personalmente siento que si mis criaturas carecieran de tanto detalle se verían simples, sin alma. Como anteriormente mencioné siempre he sido obsesivo e insistente con el detalle en el dibujo, para mí le otorga vida. Siento que el dibujo debe ser consecuente con la observación. Lo que observamos es un todo, pero el todo se compone de fragmentos llenos de texturas y diminutas fracciones que lo integran. Desde mi perspectiva, esa es la clave de un “buen” dibujo y en mi caso, el grafito es la herramienta que permite transmitir estos detalles que componen la realidad.

Pero mi objetivo en este proyecto no se basa plenamente en la realidad, pues retomo elementos de ficción, pero ¿Cómo traducir lo irreal de una manera coherente al papel? Para mí esto se logra con la observación del detalle. Las bestias deben verse “bien” anatómicamente y para ello hago uso del mismo, por ejemplo, deben verse los pliegues de su piel, las líneas de

sus uñas, además, el espacio en el que se encuentran también es importante, quiero que se perciban las grietas de las rocas en el escenario de la bestia. Posteriormente se convierten en un todo dentro de la ilustración.

No obstante, la armonía no hace parte de estos seres; en ellos se denota la rareza, la distorsión de sus cuerpos, tienen habilidades únicas para reflejar lo monstruoso y oscuro. Su aspecto es consecuente con sus funciones, de lo contrario no tendrían los elementos narrativos necesarios. Deben sentirse como seres demoníacos y bestiales, su imagen sustenta lo que quiero reflejar en el contexto de Güll.

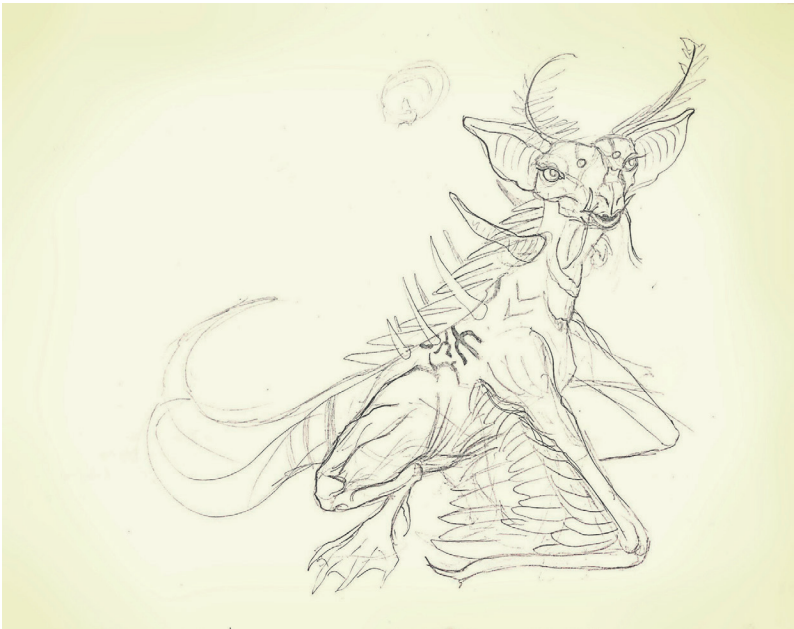
Por consiguiente, es fundamental la anatomía y diseño de las criaturas, por lo que empleo formas de tatuajes, vestuarios, armas de tribus antiguas, entre otras cosas. Dejo que la criatura misma evoque el espacio en el que se desarrolla, considerando que están en un mundo apocalíptico. Asimismo, tengo en cuenta sus habilidades para desarrollar el espacio y que sea coherente con todos los aspectos ya mencionados.

A pesar de invertir meses en una ilustración siento que aún puedo pulir ciertos elementos, mi obsesión por el detalle sigue estando presente y siento que se podría ver mejor, tal vez oscureciendo algunas partes o resaltando otras. Decir que un dibujo está terminado es incierto, sin embargo, cuando observo las bestias de Güll y me transmiten esa sensación de seres imponente y hostiles, cuando puedo observar a lo lejos el detalle siento que finalmente hay un todo en la ilustración.

Cada dibujo concibe en su interior momentos, pensamientos, pasiones, tristezas, alegrías y enojo. Puedo decir que finalmente el papel transformo todo esto en algo tangible. Un proceso lleno de desaciertos, pero también aciertos, que puede que perduren en el tiempo más que yo y sean la memoria de lo que alguna vez fui.



Bocetos



Variación "Hargohem". "Bestiario ancestral de Güll"



Boceto "Hargohem". "Bestiario ancestral de Güll"



Boceto "Kürsualhem". "Bestiario ancestral de Güll"



Variación "Hidrakhem". "Bestiario ancestral de Güll"





diferentes variaciones para Nerfshym. "Bestiario ancestral de Güll





Primeros Acercamientos A Personajes



Al culminar este proyecto, logro entender que es solo el inicio de un camino completamente nuevo para mí; de cierta manera fue un autodescubrimiento, mi propio Crepsumvital, pues una parte dentro de mí murió y fue posible reinventarme como persona y como artista. Fue un iluso intento de dejar en este mundo mis fragmentos, para que posteriormente vuelvan a mí en la nada que seremos.

Güll no termina aquí, seguirá creciendo y tal vez algún día será una gran enciclopedia de monstruos que hace millones de años habitaron el planeta. Monstruos que salvé del olvido del que yo nunca podré escapar.

“La fantasía, aislada de la razón, sólo produce monstruos imposibles. Unida a ella, en cambio, es la madre del arte y fuente de sus deseos.”

Francisco José de Goya

Adamopoulou, E. (2012). LA ESTÉTICA TERATOLÓGICA EN LA ACTUALIDAD ARTÍSTICA. (E. d. Granada, Ed.) Retrieved 24 de Abril de 2019 from <https://hera.ugr.es/tesisugr/21689441.pdf>

Alonso, C. (1999). DELAUSTRALOPITHECUS AL HOMO SAPIENS. Retrieved 27 de Abril de 2019 from aebioetica.org/revistas/1999/39/522.pdf

Baena, I. (2016). Vikingos. la importancia de las espadas en la sociedad escandinava. Retrieved 27 de Abril de 2019 from http://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/109855/1/TFG_Baena%20Jimenez_Iris.pdf

Berger, J. (2011). Sobre el dibujo. Barcelona, España: Gustavo Gili.

Borges, J., & Guerrero, M. (1957). El libro de los seres imaginarios. Argentina: Fondo de Cultura Económica.

Calabrese, O. (1999). La Era Neobarroca. Madrid, España: Catedra, S.A.

Cambridge University Press. (2019). Cambridge Dictionary. Retrieved 10 de Abril de 2019 from <https://dictionary.cambridge.org/es/diccionario/ingles/freelance>

Clements, J., & McCarthy, H. (2001). The Anime Encyclopedia: A Guide to Japanese Animation Since 1917 (1º Edición ed.). (S. B. Press, Ed.)

Colonna, B. (2010). Diccionario Mitológico. (J. Mahecha Lopez, Ed.) Bogotá, Colombia: Panamericana.

Corriero, M. Dragon Ciego,. Bocetos de creación de criaturas.

Díaz, J. (2014). Alfred Russel Wallace: hacia la resolución del problema de las especies. From <http://sea-entomologia.org/PDF/Boletin54/005034BSEA54Wallace.pdf>

Doc, Planet . (2017). Tribus y Animales Totémicos.

Editorial Sol 90, S.L. (2006). Grandes Maestros de la Pintura, Goya. Barcelona, España: Sol 90, S.L.

Fischer, S. (2014). El Bosco, la obra completa. Barcelona, España: TASCHEN GmbH.

González ,J. (2006). Totemismo del lobo, rituales de iniciación y cuevas-santuario mediterráneas e ibéricas. From <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2654482.pdf>

Grez, J. (2014). academia.edu. Retrieved 10 de Abril de 2019 from Naruto Uzumaki y su camino del ninja: un relato de formación, transformación y sanación: https://www.academia.edu/14539975/Naruto_Uzumaki_y_su_camino_del_ninja_un_relato_de_formación_transformación_y_sanación?fbclid=IwAR3VNUqTweckMN8G3tdPdilPG7zIP4wXFgEYvzE-kwTx8sk5Z0X6V4c0v_M

IGN. (2018). IGN. Retrieved 10 de Abril de 2019 from God of war: <https://www.ign.com/games/god-of-war-ps4>

IGN. (2007). IGN . Retrieved 10 de Abril de 2019 from Gears of War: <https://www.ign.com/games/gears-of-war>

Larousse Editorial . (2016). diccionarios.com. Retrieved 10 de Marzo de 2019 from anime: https://www.diccionarios.com/detalle.php?palabra=anime&dicc_100=on

López , A. (Mayo de 2018). Abraham Ortelius, el cartógrafo del primer atlas mundial del siglo XVI. (El país) From Codices Medievales.

Martinez Martinez ,J. (2009). Legado y trascendencia de las ideas

evolutivas de Charles Darwin . Investigación y ciencia .

Mehling, C. (2016). La enciclopedia de los Dinosaurios. Madrid, España: Edimat .

Nieto , M. (2008). (Banco de la República) From Historia Natural y política: conocimientos y representaciones de la naturaleza americana.: <http://www.banrepcultural.org/historia-natural-politica/hnp-18.html>

Oxford Living Dictionaries. (n.d.). bestiario. Retrieved 3 de Abril de 2019 from <https://es.oxforddictionaries.com/definicion/bestiario>

Pérez Riobó, A., & Chida, C. (2018). Yokai, monstruos y fantasmas en Japón . Gijón, España : SATORI EDICIONES.

Stratton, M. (2018). La isla en la que los hombres se cortan la piel para parecer cocodrilos. From BBC NEWS: <https://www.bbc.com/mundo/noticias-internacional-45323682>

The Pokémon Company . (2019). About the Pokémon Company International. Retrieved 10 de Abril de 2019 from <https://www.pokemon.com/us/about-pokemon/>

University of Aberdeen. (n.d.). The Aberdeen Bestiary. From <https://www.abdn.ac.uk/bestiary/ms24/f1v>

Vicens, M. (2009). Diario de Mallorca. From El Myotragus Balearicus cumple cien años desde que fue descubierto por Dorothea Bate: https://www.diariodemallorca.es/sociedad-cultura/2009/08/15/myotragusbalearicus-cumple-cien-anos-descubierto-dorothea-bate/494036.html?fbclid=IwAR1KJuPROc86KH-FRpOrKCby1_1ILR7sH6l11bE-FIFWQZpNqRzDtB47y4Hc