

Nuestras Bestias: Una Exploración a Través de las Fobias

Darlyn Duarte Barajas

Trabajo de Grado para Optar al Título de Maestro en Artes Plásticas.

Director

Martha Liliana Pinto Malaver

Maestra en Bellas Artes

Universidad Industrial De Santander

Instituto De Proyección Regional Y Educación A Distancia

Programa De Artes Plásticas- IPRED

Bucaramanga

2025

Agradecimientos

Quiero expresar mi más sincero agradecimiento a mi papá y a mi mamá, cuyo apoyo incondicional ha sido fundamental a lo largo de todo el proceso creativo. Su constante ánimo y fe en mi trabajo me han impulsado a seguir adelante, incluso en los momentos más difíciles. A mis amigas, quienes han estado a mi lado en los días de mayor estrés, gracias por su comprensión y compañía, que me han brindado el aliento necesario para no rendirme. A los profesores de la carrera, quienes me han instruido con paciencia y sabiduría, y especialmente a mi directora de tesis, Martha Pinto, cuyo apoyo y recomendaciones han sido clave para superar los momentos en los que sentía que me quedaba estancada. A todos, les debo una parte de este logro.

Tabla de Contenidos

Introducción	11
1. Planteamiento de la Propuesta	14
2. Justificación	15
3. Objetivos	17
3.1. Objetivo General	17
3.2. Objetivo Específico	17
4. Desarrollo Temático	18
4.1. Antecedentes Formales	18
4.1.1. El pensadero	18
4.1.2. Nuestras bestias	19
4.1.3. ¿Lo Has Visto?	20
4.1.4. Proyecto sin título	21
4.1.5. Claustrofobia	22
4.2. Consideraciones Teóricas	24
4.3. Referentes	26
4.3.1. Referentes Artísticos	26
4.3.2. Referentes Teóricos	31
5. Proceso de obra	33
5.1. Piezas De Obra	47
5.2. Avances	55

	4
5.2.1. Descripción de Los Logros Alcanzados	55
5.2.2. Dificultades Encontradas	55
5.2.3. Ajustes Realizados	56
5.3. Propuesta de Montaje Final de la Obra	57
6. Conclusiones	60
Bibliografía	62

Lista de Figuras

Figura 1. El pensadero	19
Figura 2. Nuestras Bestias	20
Figura 3. ¿Lo has visto?	21
Figura 4. Sin título	22
Figura 5. Claustrofobia	23
Figura 6 y 7. Physiologus y Bestiario de Aberdeen	24
Figura 8. Untitled	27
Figura 9. Reflexion	28
Figura 10. Esoteric I	29
Figura 11. Deep one	30
Figura 12 y 13. Simulación digital	35
Figura 14 y 15. Practica ojo de pez	36
Figura 16. Michtlantehotlch	37
Figura 17. Serperantis	38
Figura 18. Chitocracra Nebulosa	39
Figura 19. Leviatán	40
Figura 20. Asesinato Conexoo	41
Figura 21. Penitentes	42
Figura 22. El Abismo	44
Figura 23. Aspergilosis Mortifera	44

Figura 24 y 25. Proceso de envejecimiento del papel	45
Figura 26. Secado del papel	46
Figura 27. El Abismo	47
Figura 28. Michtlantehotlch	48
Figura 29. Leviatán	49
Figura 30. Aspergilosis Mortifera	50
Figura 31. Chitocracra Nebulosa	51
Figura 32. Asesinato Conexoo	52
Figura 33. Penitentes	53
Figura 34. Serperantis	54
Figura 35 y 36 y 37. Practica insectos	56
Figura 38. Sala Macaregua	58
Figura 39. Obra en sala	59

Glosario

Acrofobia: miedo intenso e irracional a las alturas.

Ansiedad: estado emocional caracterizado por inquietud, preocupación y tensión ante situaciones percibidas como amenazantes.

Aracnofobia: miedo intenso e irracional hacia las arañas.

Bestiario: compilación de criaturas fantásticas, común en la Edad Media, que solían tener un propósito moral o simbólico.

Brontofobia: miedo intenso y persistente a los truenos.

Claustrofobia: miedo irracional a los espacios cerrados o confinados.

Criatura mitológica: ser imaginario presente en mitologías y leyendas de diversas culturas, a menudo con características sobrenaturales.

Desasosiego: sensación de intranquilidad o angustia ante lo desconocido o incomprensible.

Derecho natural: conjunto de principios universales de justicia considerados inherentes a la naturaleza humana y anteriores al derecho positivo.

Derecho positivo: conjunto de normas jurídicas establecidas por una sociedad en un momento y lugar determinados.

Entomofobia: miedo irracional e intenso hacia los insectos.

Espacio liminal: estado de transición entre dos realidades o conceptos, donde lo conocido y lo desconocido se mezclan, generando incertidumbre o desasosiego.

Estímulo visual: imagen o elemento que genera una respuesta psicológica o emocional en el espectador.

Expresión artística: manifestación de ideas, emociones o conceptos a través de diferentes formas de arte.

Fobia específica: miedo intenso e irracional hacia un objeto, animal o situación particular.

Grotesco: estilo artístico y literario que combina elementos exagerados, distorsionados o absurdos para generar una reacción emocional, muchas veces relacionada con el miedo o lo irracional.

Hachurado (hatching): técnica de dibujo que emplea líneas paralelas o cruzadas para generar sombras, texturas y profundidad en una imagen.

Hematofobia: miedo extremo a la sangre.

Horror cósmico: subgénero del terror que enfatiza la insignificancia humana frente a entidades desconocidas y fuerzas incomprensibles del universo.

Ilustración digital: técnica artística que utiliza herramientas digitales para la creación de imágenes.

Monstruo: ser ficticio o simbólico que representa lo anormal, lo temido o lo prohibido dentro de un contexto cultural o narrativo.

Narrativa contextual: relato breve que acompaña una obra visual o artística para dar contexto a su significado.

Narrativa visual: uso de elementos gráficos como composición, color y textura para contar una historia o transmitir un mensaje sin necesidad de palabras.

Nictofobia: miedo irracional y persistente a la oscuridad.

Ofidiofobia: miedo extremo a las serpientes.

Ombrofobia: miedo irracional a la lluvia.

Perspectiva de ojo de pez: técnica de representación visual que genera una distorsión esférica, ampliando el campo de visión y creando un efecto envolvente.

Talasofofia: miedo intenso al océano o a grandes masas de agua.

Resumen

Título: Nuestras Bestias: Una Exploración a Través de las Fobias

Autor: Darlyn Duarte Barajas

Palabras Clave: Miedo, Fobias específicas, bestiarios

Descripción:

Nuestras Bestias es una propuesta artística que explora el miedo a través de la representación visual de fobias específicas, inspirándose en los bestiarios antiguos y en estudios contemporáneos sobre esta emoción universal. El proyecto se centra en ocho fobias, cada una representada por criaturas simbólicas diseñadas para reflejar visualmente la intensidad, diversidad y complejidad de estos temores. Estas representaciones buscan conectar al espectador con la naturaleza subjetiva del miedo, evocando sensaciones de vulnerabilidad y desconcierto frente a lo desconocido.

Para crear una atmósfera introspectiva y envolvente, se emplea una paleta de colores limitada al negro y al rojo, reforzando la dualidad entre el misterio y la tensión. Cada criatura está vinculada a su hábitat geográfico dentro de diferentes regiones de Latinoamérica, lo que añade un contexto cultural e histórico al proyecto. Este enfoque combina lo simbólico con lo narrativo, enriqueciendo la interpretación de las piezas.

El tratamiento visual otorga a las obras una apariencia que sugiere antigüedad, evocando registros que parecen documentar los temores más profundos de la humanidad. Las piezas están dispuestas para permitir una conexión directa con el espectador, propiciando una experiencia reflexiva sobre la fragilidad humana, nuestra relación con el miedo y la incertidumbre de lo inexplorado.

Abstract

Title: Our Beasts: A Exploration Through Phobias

Author: Darlyn Duarte Barajas

Keywords: Fear, Specific Phobias, Bestiaries

Description:

Nuestras Bestias is an artistic proposal that explores fear through the visual representation of specific phobias, drawing inspiration from ancient bestiaries and contemporary studies on this universal emotion. The project focuses on eight phobias, each represented by symbolic creatures designed to visually reflect the intensity, diversity, and complexity of these fears. These representations aim to connect the viewer with the subjective nature of fear, evoking sensations of vulnerability and unease when facing the unknown.

To create an introspective and immersive atmosphere, the project employs a color palette limited to black and red, reinforcing the duality between mystery and tension. Each creature is linked to its geographic habitat within various regions of Latin America, adding cultural and historical context to the project. This approach combines the symbolic with the narrative, enriching the interpretation of the works.

The visual treatment gives the pieces an appearance that suggests timelessness, evoking records that seem to document humanity's deepest fears. The works are arranged to allow a direct connection with the viewer, encouraging a reflective experience about human fragility, our relationship with fear, and the uncertainty of the unexplored.

Introducción

El miedo ha acompañado al ser humano desde sus orígenes, influyendo en sus decisiones y encontrando reflejo en diversas manifestaciones artísticas a lo largo de la historia. Desde los relatos de terror en la literatura hasta las representaciones simbólicas en las artes visuales, esta emoción ha sido una constante que ha impulsado diferentes formas de expresión. Como describe Connelly (2003), "el grotesco, por el contrario, está en lucha constante con los límites de lo conocido, lo convencional o lo comprensible" (p. 36). De manera similar, el miedo desafía y está en tensión con los límites de la percepción y la racionalidad humana. Los bestiarios medievales, por ejemplo, incluían criaturas fantásticas que infundían terror no solo como entretenimiento, sino también como herramientas pedagógicas para advertir sobre peligros morales o sociales.

El proyecto Nuestras Bestias surge inspirado por este legado y por la capacidad del arte para reinterpretar emociones complejas. A diferencia de las criaturas de advertencia moral del pasado, este proyecto no pretende representar de manera generalizada las fobias, sino que se centra en cómo el artista imagina y reinterpreta ocho fobias específicas, seleccionadas por su relevancia en la sociedad contemporánea. En términos formales, la obra se desarrolla como una serie de ilustraciones digitales impresas en papel Durex de 250 g, que capturan visualmente las características de estas fobias a través de ilustraciones a partir del hatching. Estas piezas buscan establecer un puente entre las emociones humanas y las imágenes creadas.

El proyecto se fundamenta en la Fear Survey Schedule for Children - Revised (FSSC-R), ampliamente utilizada para medir fobias en niños y adolescentes, proporcionó una base sólida para identificar las fobias a explorar. Sin embargo, lejos de limitarse a una reproducción de datos, el proyecto busca reinterpretar estas fobias a través de la experiencia subjetiva del artista, proponiendo criaturas que den forma a esas sensaciones. Cada ilustración no solo representa

visualmente el miedo, sino que incluye una breve narrativa contextual que conecta la criatura con el entorno específico que la inspira.

El proceso creativo se organizó en varias etapas. En primer lugar, se recopiló información sobre las fobias seleccionadas, complementada con investigaciones de criaturas reales y mitológicas que sirvieron de base para las representaciones visuales. A partir de esta investigación, se desarrollaron bocetos preliminares, los cuales fueron refinados en medios digitales para explorar texturas y formas. Las ilustraciones finales fueron impresas.

Nuestras Bestias no busca simplemente captar la atención a través de imágenes perturbadoras, sino invitar a una confrontación introspectiva con estas emociones. Como señala Connelly (2003), "la lógica artística de la imagen grotesca ignora la superficie cerrada, suave e impenetrable del cuerpo, reteniendo [...] aquellos que conducen más allá del espacio limitado del cuerpo o a sus profundidades corporales" (p. 36). Las criaturas de Nuestras Bestias intentan revelar no solo lo externo, sino también la esencia más oculta de cada fobia, mostrando cómo estos miedos habitan en lo más íntimo de nuestra percepción emocional. Desde el punto de vista del autor, cada fobia refleja no solo un temor específico, sino también aspectos profundos de la vulnerabilidad humana, capturando la complejidad y profundidad de nuestros miedos más primitivos.

El proyecto no pretende provocar una reacción superficial. Las criaturas y sus hábitats están diseñados para generar una reflexión profunda sobre cómo se perciben y procesan estos temores. Lo que para una persona puede resultar inquietante, para otra puede no tener ningún efecto, y es en esta diversidad de respuestas donde Nuestras Bestias encuentra su significado. Cada representación visual actúa como una metáfora destinada no solo a evocar una emoción, si

no también a abrir un espacio para la introspección sobre la naturaleza del miedo en el ser humano.

Finalmente, el proyecto busca establecer una conexión entre la obra y el público. Aunque cada espectador puede tener una experiencia distinta, se espera que estas imágenes sirvan como un reflejo para que cada individuo explore sus propias emociones y reflexione sobre la fragilidad de la humanidad y la soledad inherente a nuestra existencia como especie. Nuestras Bestias pretende ir más allá de una simple reacción emocional, ofreciendo un espacio para considerar la vulnerabilidad humana frente al miedo y las distintas formas en que este se manifiesta en nuestras vidas.

1. Planteamiento de la Propuesta

La propuesta artística se centra en representar el miedo desde una perspectiva subjetiva, explorando cómo cada individuo experimenta este sentimiento de maneras únicas. Mientras que algunos encuentran en ciertos elementos del horror una mezcla de curiosidad y asco, otros pueden experimentar incomodidad o aversión profunda. Como explica Bados López (2006) en Fobias específicas, "el miedo y el asco se intensifican mutuamente y ambos favorecen la evitación... el miedo intensificaría el asco, pero este no aumentaría el miedo" (p. 11). Este análisis subraya la variabilidad del miedo en términos de intensidad emocional, reforzando la idea de que cada persona lo percibe de manera distinta.

La obra se materializa a través de una serie de ilustraciones digitales impresas en papel Durex 250 g. Invitando al espectador a reflexionar sobre la vulnerabilidad humana frente a lo desconocido. Inspirada en la estética del horror cósmico, la propuesta no busca imponer una única interpretación del miedo, sino permitir que cada observador proyecte sus propias vivencias y emociones al enfrentarse con las criaturas y sus entornos.

La selección de las fobias abordadas en Nuestras Bestias responde a un análisis profundo sobre cómo ciertos miedos específicos son experimentados y cómo se interrelacionan. Las fobias elegidas comparten una fuerte conexión con estímulos visuales, lo que facilita su representación gráfica y su identificación inmediata por parte del espectador.

En cuanto a los hábitats de las criaturas, el proyecto comenzó con la idea de ubicarlas exclusivamente en Colombia, destacando cómo la humanidad ha interactuado con estos miedos a lo largo de su historia de adaptación y supervivencia. Esta concepción inicial surgió con la representación de la ofidiofobia, inspirada en la Titanoboa, una serpiente prehistórica que habitó las selvas colombianas hace aproximadamente 60 millones de años. Sin embargo, con el tiempo,

la propuesta se amplió para abarcar regiones de toda Latinoamérica, estableciendo vínculos entre las fobias y sus contextos geográficos, históricos y culturales.

Cada criatura está diseñada para reflejar no solo su entorno natural, sino también aspectos históricos y sociales de la región en que se inspira. Por ejemplo, en México, la aracnofobia se vincula con la araña violinista, una especie venenosa común en la región, que simboliza la coexistencia constante entre lo humano y lo peligroso. En El Salvador, marcado por un pasado de violencia en los años 80, la hematofobia se relaciona con el trauma colectivo y las memorias de derramamiento de sangre. La entomofobia encuentra su expresión en la selva amazónica, un espacio donde la abundancia y la diversidad de insectos generan una atmósfera hostil, mientras que la brontofobia, el miedo a los truenos, Venezuela, famoso por su fenómeno de los relámpagos del Catatumbo.

Finalmente, la propuesta trasciende la mera representación gráfica del miedo, presentándolo como una experiencia fragmentada y subjetiva. Las ilustraciones y los escenarios actúan como espejos de incertidumbre y vulnerabilidad, ofreciendo una experiencia que varía según la interpretación de cada espectador. Al mismo tiempo, destacan la riqueza geográfica y cultural de los entornos que habitan estas criaturas, reforzando la conexión entre el miedo, el entorno y la condición humana

2. Justificación

El arte permite evocar sensaciones vinculadas al horror, funcionando como un medio para explorar las emociones. Este proyecto investiga cómo estas emociones se manifiestan a través de ilustraciones. Comprender el temor y sus manifestaciones es fundamental para apreciar su traducción en las piezas.

Como señala Gorbach (2008), “El monstruo podía existir, pero su ejercicio jurídico le estaba prohibido. Por esta distinción entre derecho natural y derecho positivo, la naturaleza y la sociedad dejaban de ser equivalentes” (p. 169). Lo monstruoso y lo temido existen en un espacio liminal, donde lo prohibido y lo desconocido provocan desasosiego. Este fenómeno refleja la fragilidad frente a lo incomprensible, un concepto que guía la creación de las criaturas de *Nuestras Bestias*.

El uso del hachurado en las ilustraciones impresas crea texturas que aportan profundidad a las imágenes, utilizando líneas que evocan la oscuridad y la profundidad de la escena. La elección de colores y composiciones también cumple una función narrativa, transformando cada pieza en un vehículo para explorar la relación entre las emociones y los estímulos visuales.

La conexión personal del autor con el tema influye significativamente en las decisiones creativas de este proyecto. La experiencia con la ansiedad y el miedo a lo desconocido sirvió como base para las representaciones gráficas, reconociendo la singularidad con la que cada individuo enfrenta sus propios temores. Como señala Bados López (2006), “La fobia específica se define como un miedo intenso y persistente... desencadenado por la presencia o anticipación de un objeto o situación específicos” (p. 2). Estas representaciones no intentan simplificar el miedo, sino desarrollar un mundo a partir de una visión personal de estas emociones.

En última instancia, la obra busca proporcionar una experiencia introspectiva que invite a reflexionar sobre el miedo y las emociones que definen a los seres humanos.

A través de estas ilustraciones, el proyecto también contribuye al diálogo sobre la experiencia emocional, resaltando la importancia de abordar estos temas con seriedad. De esta manera, se crea un espacio para que cada espectador indague en su relación personal con el miedo, destacando la riqueza y la diversidad de las emociones.

3. Objetivos

3.1. Objetivo General

Desarrollar una propuesta artística que represente el miedo desde una perspectiva subjetiva a través de la creación de criaturas que personifiquen fobias específicas, utilizando una paleta de colores limitada y técnicas bidimensionales.

3.2. Objetivo Específico

Seleccionar algunas de las fobias más comunes en la actualidad.

Crear una representación visual de cada fobia seleccionada que incluya la exploración de criaturas mitológicas y reales, desarrollando bocetos y narrativas que conecten con las fobias específicas.

Desarrollar ilustraciones que integren elementos del horror, utilizando la técnica del hatching para crear una atmósfera que complemente la temática del miedo.

Documentar el proceso de creación, para proporcionar una visión integral del trabajo realizado y la evolución de las ideas a lo largo del proyecto.

4. Desarrollo Temático

4.1. Antecedentes Formales

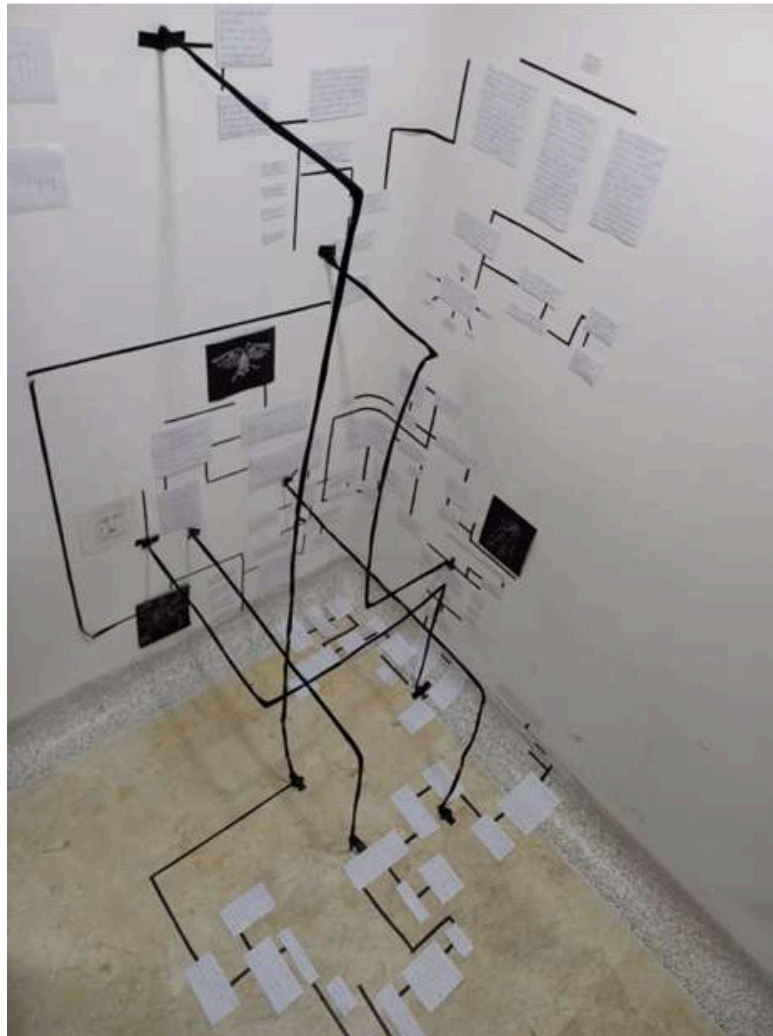
A lo largo de mi formación artística, varios proyectos han sentado las bases conceptuales y técnicas para la creación de la actual propuesta. Estos trabajos no solo exploraron diferentes aspectos del miedo y las fobias, sino que también se adentraron en temas de identidad, percepción y la relación entre el cuerpo y el espacio, conceptos que han influido de manera significativa en el enfoque del proyecto actual.

4.1.1. *El pensadero*

Este proyecto tridimensional representaba un proceso de pensamiento deductivo y confuso, inspirado en el sistema nervioso humano y los métodos visuales de investigación en películas policíacas. El uso de materiales simples como papel y alambre creó una red conceptual que simboliza el flujo y confusión de ideas.

El Pensadero aportó una estructura conceptual clave para representar ideas abstractas a través de formas visuales, lo que permitió al autor desarrollar una capacidad para dar forma a lo intangible, como los miedos y las fobias, mediante estructuras visuales complejas. La relación entre los pensamientos confusos y los miedos irracionales es un tema que se ha mantenido constante, proporcionando un puente entre la representación de procesos mentales y el aspecto emocional de los miedos en el proyecto actual.

Figura 1. El pensadero



Nota. Instalación de 1.70 m por 1 m por 50 cm creada en 2023.

4.1.2. Nuestras bestias

Inspirado en los bestiarios medievales, este proyecto ilustraba miedos irracionales a través de criaturas que simbolizan fobias como la talasofobia o la aracnofobia. Cada criatura iba acompañada de historias personales generadas por inteligencia artificial que describían los efectos y orígenes del miedo.

Nuestras Bestias, como base directa del proyecto actual, consolidó el interés en la creación de criaturas simbólicas para representar miedos específicos, y sentó las bases para la

metodología visual y conceptual utilizada en la propuesta artística en desarrollo. La combinación de ilustraciones, historias y análisis de fobias ha permitido que el proyecto evolucione hacia una exploración más profunda del miedo como fenómeno emocional, con un enfoque en cómo estos seres imaginarios resuenan con experiencias personales de miedo.

Figura 2. Nuestras Bestias



Nota. Tinta sobre papel, dimensiones 1,7 m por 65.88 cm, creada en 2023.

4.1.3. ¿Lo Has Visto?

Este proyecto recreaba la idea de los Perros de Tíndalos, criaturas lovecraftianas, en forma de un cartel publicitario para una mascota perdida. La combinación de horror cósmico y humor se manifestó en una intervención en la vida cotidiana, resaltando lo extraño y lo absurdo en lo familiar.

Este proyecto fue un antecedente clave para Nuestras Bestias, ya que permitió explorar la representación gráfica del miedo en un formato cotidiano. La mezcla de humor y horror cósmico

en la obra aportó un enfoque creativo que luego se expandiría en el desarrollo de criaturas simbólicas en Nuestras Bestias.

Figura 3. ¿Lo has visto?



¿LO HAS VISTO?

Pantuflla Señor De
Tíndalos

Macho (Edad Desconocida)

Es un perro grande, su pelaje es corto y gris. No es peligroso, responde a su nombre Pantuflla y a su apodo Chanca. La última vez que se vio fue el 9 de septiembre en el parque de la pera, llevaba una correa de color rosa y un peluche dragón verde.

Si lo encuentra, contáctese con nosotros

- dante85331@outlook.com

dante85331@outlook.com	dante85331@outlook.com	dante85331@outlook.com	dante85331@outlook.com	dante85331@outlook.com	dante85331@outlook.com	dante85331@outlook.com	dante85331@outlook.com	dante85331@outlook.com	dante85331@outlook.com	dante85331@outlook.com	dante85331@outlook.com	dante85331@outlook.com	dante85331@outlook.com	dante85331@outlook.com	dante85331@outlook.com	dante85331@outlook.com
------------------------	------------------------	------------------------	------------------------	------------------------	------------------------	------------------------	------------------------	------------------------	------------------------	------------------------	------------------------	------------------------	------------------------	------------------------	------------------------	------------------------

Nota. Tinta sobre papel, dimensiones 20 cm por 15 cm, con 100 copias, creada en 2023.

4.1.4. Proyecto sin título

Esta obra se centraba en la ofidiofobia, usando tonalidades grises para crear una atmósfera lúgubre que expresara miedo a través de la mirada vacía de los personajes. Inspirada en la palabra "Bestia", que alude a animales de carga paralizados por el miedo, el proyecto exploró el miedo a nivel psicológico y visual.

Influencia: La investigación sobre fobias y reacciones emocionales sigue siendo clave en el proyecto actual, especialmente en cómo la percepción de lo que asusta varía entre individuos.

Figura 4. Sin título



Nota. Acrílico sobre lienzo, de dimensiones 50 cm por 35 cm, creada en 2023.

4.1.5. Claustrofobia

Inspirada en el escultor Antony Gormley, esta obra tridimensional recreaba la sensación de opresión y ansiedad mediante un cubo con manos que presionan desde el interior. Utilizando yeso y estuco, la pieza simulaba un espacio cerrado que evocaba angustia.

Claustrofobia aportó una comprensión más profunda de cómo el espacio físico puede afectar la percepción del miedo. El uso del cubo como símbolo de opresión y las manos que intentan escapar desde su interior visualizan de manera efectiva la angustia y el pánico que se

experimentan en espacios cerrados. Este proyecto ha influido directamente en la manera en que las criaturas de Nuestras Bestias interactúan con su entorno, reforzando la idea de que el miedo no solo es una respuesta emocional, sino también una percepción que está profundamente influenciada por el espacio y el contexto físico en el que se desarrolla.

Figura 5. Claustrofobia



Nota. Minimalismo pervertido (técnica), dimensiones 50 cm por 47 cm por 45 cm, creada en 2024.

En conjunto, estos antecedentes no solo han nutrido la técnica y los temas de la propuesta actual, sino que han establecido una base sólida para la reflexión sobre cómo el miedo se representa y percibe en las artes plásticas. A través de la exploración de conceptos como la identidad, la percepción y la relación entre el cuerpo y el espacio, el proyecto actual se sitúa en un diálogo con el campo artístico contemporáneo, contribuyendo a una comprensión más amplia de su representación visual. La continuidad en la exploración del miedo a lo largo de estas obras

refuerza la relevancia de la propuesta actual, destacando cómo los miedos irracionales pueden ser no solo una fuente de terror, sino también una fuente de inspiración artística.

4.2. Consideraciones Teóricas

Los bestiarios medievales trascienden su función como simples catálogos de animales, representando un punto de convergencia entre la ciencia, la religión y la mitología. Nacidos con el *Physiologus* entre los siglos II y IV d.C., estos textos alcanzaron su máximo esplendor en el siglo XII con obras como el Bestiario de Aberdeen. Este manuscrito no solo recopilaba descripciones de animales reales y fantásticos, sino que las enriquecía con ilustraciones artísticas y simbolismos que abordaban temas morales y espirituales. “El resultado fue la compilación de leyendas y de bestiarios especializados que describían estas criaturas como si de verdaderas enciclopedias se tratase” (National Geographic, n.d.). Las criaturas descritas en estos textos encarnaban conceptos abstractos, ofreciendo herramientas para reflexionar sobre la naturaleza humana y los dilemas éticos que la atraviesan.

Figura 6 y 7. *Physiologus* y Bestiario de Aberdeen



Nota. Imágenes extraídas de wikipedia.

En la estética medieval, las criaturas míticas ocuparon un lugar preeminente, siendo alimentadas por la tradición oral, los mitos y las leyendas que conectaban lo cotidiano con lo fantástico. “En la Europa de la Edad Media, el imaginario cristiano convivía... existía un mundo poblado por criaturas mágicas y en ocasiones terroríficas” (National Geographic, n.d.). Este fenómeno permite establecer un paralelismo con las fobias contemporáneas: miedos intensos e irracionales que, al igual que las criaturas de los bestiarios, personifican ansiedades profundas. Mientras que los bestiarios empleaban lo fantástico para explorar la moralidad y los temores humanos, las fobias modernas revelan nuestra relación con lo desconocido y lo incontrolable, funcionando como espejos de nuestras incertidumbres psicológicas.

En este contexto, la ilustración juega un papel crucial como medio de transformación de conceptos abstractos en representaciones visuales concretas. En los bestiarios medievales, las ilustraciones no solo embellecían los textos, sino que servían como guías interpretativas, dotando de cuerpo y rostro a las criaturas descritas. "Estas imágenes juegan hábilmente con las emociones de horror y asombro" (DW Documental, Erotismo, muerte y el demonio, 0:20). En el caso de Nuestras Bestias, las ilustraciones digitales impresas permiten explorar las características de cada fobia a través de figuras que destacan por su alteridad. Proporciones exageradas, texturas y combinaciones híbridas entre lo humano y lo animal configuran un lenguaje visual que convierte lo inmaterial en formas reconocibles, diseñadas para dialogar con el espectador.

La figura de la bestia, tanto en los textos medievales como en las representaciones actuales, encarna la esencia del miedo humano. Estas criaturas no son solo entes físicos; son símbolos de alteridad que rompen con las normas de lo conocido y seguro. Sus cuerpos desproporcionados, sus miradas desafiantes o sus sonidos aterradores no solo invocan temor por su capacidad de destruir, sino porque reflejan lo caótico, lo inhumano y lo incomprensible. Estas

características sugieren que el miedo no es un fenómeno externo, sino una manifestación de elementos que también habitan en nuestro interior.

4.3. Referentes

4.3.1. Referentes Artísticos

En el proyecto, se han tomado como referencia a varios artistas que exploran el miedo, lo onírico y lo surreal. Estos referentes han influido tanto en la técnica como en el enfoque conceptual, permitiendo abordar la representación de las fobias a través de criaturas simbólicas.

Zdzisław Beksiński Fue un pintor polaco conocido por sus representaciones de pesadillas y mundos distorsionados. Sus obras, descritas como surrealismo gótico o barroco, presentan figuras desfiguradas en atmósferas apocalípticas, generando una sensación de angustia y desconcierto. Su capacidad para evocar emociones intensas mediante escenas sombrías influye directamente en este proyecto, que busca representar fobias a través de criaturas que, al igual que en su obra, desafían la lógica y confrontan al espectador con lo perturbador. El uso de atmósferas densas y figuras distorsionadas tiene un claro paralelismo con su trabajo.

Figura 8. Untitled



Nota. Óleo sobre lienzo, dimensiones 132 cm por 98 cm, creada en 1984 y ubicada en el Centro Cultural Nowohuckie. La imagen fue extraída de Google Arts and Culture.

H.R. Giger. Su estilo biomecánico, que fusiona lo orgánico y lo mecánico, es otra influencia crucial. Sus diseños, especialmente la criatura de "Alien", evocan una sensación de terror primigenio. La manera en que explora lo inhumano y lo extraño, así como su atención al detalle, ha influido en la creación de las criaturas del proyecto, que combinan formas humanas y monstruosas. La sensación de opresión y miedo que Giger logra transmitir con sus obras es algo que también se busca reflejar en las representaciones de fobias.

Figura 9. Reflexion

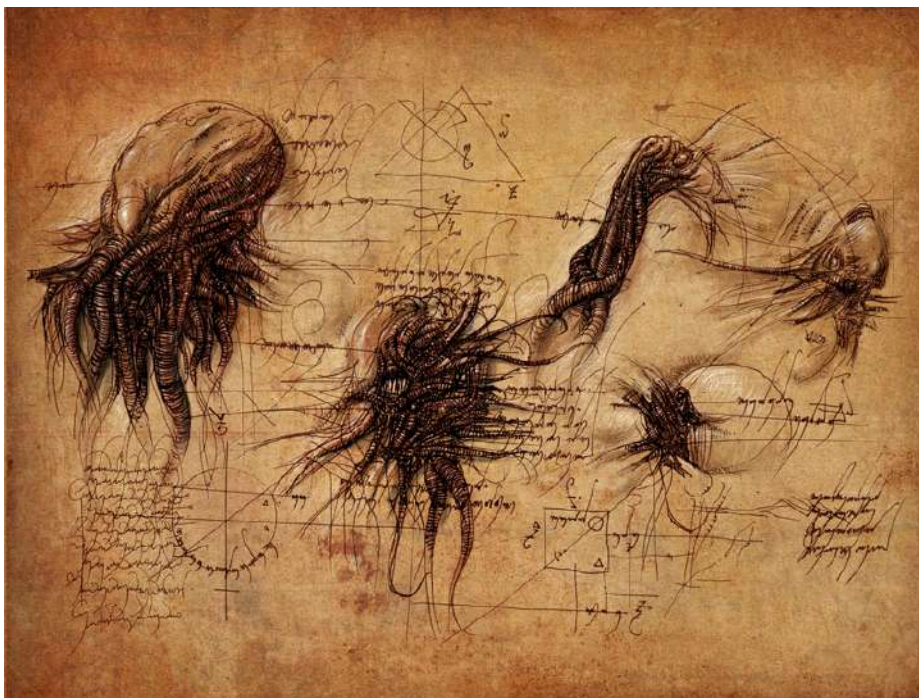


Nota. Acrílico sobre madera, dimensiones 100 cm por 70 cm, creada en 1977. La imagen fue extraída de la cuenta de Instagram giger_art.

François Launet. Conocido por sus ilustraciones inspiradas en los mitos de Lovecraft, aporta una visión contemporánea que también influye en el trabajo. Sus imágenes de seres monstruosos y mundos oscuros resuenan con el interés en lo fantástico y lo desconocido. En este proyecto, las criaturas, al igual que en las obras de Launet, se presentan como manifestaciones de

temores internos y abismos psicológicos. La manera en que él logra representar lo inefable y lo abismal ha servido de inspiración en el desarrollo visual de las bestias.

Figura 10. Esoteric I



Nota. La imagen fue extraída de goominet del apartado de Lovecraft, la imagen ocupa la posición 63 de un total de 109.

Mike Franchina. Artista conceptual de videojuegos, destaca por su habilidad para crear personajes y mundos visualmente complejos. Su enfoque en el diseño detallado de criaturas ha influido en el proyecto, especialmente en la construcción visual de las bestias, que al igual que en su obra, cuentan con una narrativa subyacente y una estética que mezcla lo monstruoso con lo narrativo. Franchina ha sido una referencia en cuanto a la forma en que se elaboran los detalles y características específicas de las criaturas.

Figura 11. Deep one



Nota. Imagen fue extraída del Instagram de mikefranchina.

Los referentes artísticos seleccionados han sido fundamentales para el desarrollo de esta propuesta visual. Desde los paisajes de pesadilla de Beksinski hasta la biomecánica de Giger y la visión contemporánea de Launet, cada uno de estos artistas ha aportado una perspectiva única sobre el miedo, lo surreal y lo monstruoso. Su influencia se refleja tanto en el enfoque conceptual del proyecto como en las técnicas empleadas para dar vida a las criaturas que representan diversas fobias. Estos referentes no solo enriquecen la obra, sino que también permiten un diálogo constante con la tradición artística que explora lo irracional y lo inquietante.

4.3.2. Referentes Teóricos

La representación del miedo a través del arte ha sido objeto de estudio en múltiples disciplinas, desde la teratología hasta el estudio de las fobias específicas y lo grotesco en el arte. Este proyecto artístico se apoya en un marco teórico que explora cómo lo monstruoso, lo grotesco y las fobias han sido tratados históricamente en el arte y en la ciencia, estableciendo conexiones entre los fenómenos culturales, psicológicos y sociales que rodean estos temas.

Frida Gorbach. En su libro *El monstruo, objeto imposible: Un estudio sobre teratología mexicana, siglo XIX*, Frida Gorbach examina cómo la teratología en México documentaba y entendía las anomalías físicas o "monstruosidades" desde una perspectiva científica, pero también bajo influencias sociales y culturales que aportaban una dimensión distinta. Gorbach sugiere que "la teratología y la anatomía patológica [...] compartían la necesidad de mirar lo normal desde lo patológico" (p. 57), lo que otorgaba al monstruo un papel clave para cuestionar los límites de la racionalidad y de lo que se consideraba natural.

Este análisis del monstruo como figura que desafía la normalidad es fundamental para el diseño de las criaturas simbólicas en mi proyecto, que buscan representar el miedo mediante seres que, como en el caso de la teratología, desestabilizan las fronteras de lo familiar y seguro. Gorbach observa que "la visión del monstruo provoca vértigo del alma [...] el desequilibrio ontológico y cuestiona las categorías establecidas entre lo normal y lo patológico" (Gorbach, 2023, p. 10). En este sentido, las criaturas de mi obra invitan al espectador a confrontar una alteridad radical y perturbadora.

Frances S. Connelly. En su obra *Grotesco y arte moderno*, Frances S. Connelly explora cómo lo grotesco ha sido una constante en el arte moderno, desafiando las nociones tradicionales de belleza y racionalidad. Connelly lo describe como un "cuerpo en transformación continua"

que combina lo extraño y lo familiar, resaltando su capacidad para provocar respuestas emocionales intensas en el espectador. Como indica Connelly (2023), “lo grotesco se define por lo que hace en los límites, transgrediéndolos, fusionándose, desbordándolos” (p. 35), generando así una mezcla de temor y reflexión sobre los límites de lo racional.

El uso de lo grotesco en mi proyecto refleja esta fusión de lo conocido y lo desconocido, utilizando criaturas que no solo inspiran temor, sino que también invitan a una reflexión profunda sobre lo racional. Las figuras grotescas diseñadas, como en la obra de Connelly, desafían las convenciones estéticas y sociales, poniendo en primer plano la incomodidad y el miedo.

Arturo Bados. El estudio Fobias específicas de Arturo Bados se centra en los trastornos de ansiedad, describiendo cómo los miedos irracionales hacia ciertos objetos o situaciones pueden desarrollarse desde la infancia y persistir en la vida adulta. Bados (2006) señala que las fobias específicas incluyen respuestas fisiológicas intensas como sudoración, taquicardia y, en algunos casos, desmayos, reacciones que ilustran el efecto físico del miedo irracional en el cuerpo. “El miedo y el asco se intensifican mutuamente y ambos favorecen la evitación... el miedo intensificaría el asco, pero este no aumentaría el miedo” (p. 11), una interacción emocional que enfatiza la complejidad de las fobias descritas en el estudio de Bados. También sugiere que la terapia de exposición es una de las formas más efectivas de tratamiento para estas fobias.

La representación de las fobias en mi proyecto busca capturar tanto la dimensión física como emocional de estos miedos irracionales, utilizando criaturas simbólicas para externalizar lo que usualmente se vive internamente. Inspirado en los síntomas descritos por Bados (2006), “el patrón de respuesta fisiológica en las fobias específicas incluye síntomas como palpitaciones,

sudoración, temblores y la sensación de falta de aire” (p. 5), este enfoque visual convierte a las criaturas en un reflejo del miedo incontrolable y sus consecuencias en la vida cotidiana.

Los referentes teóricos aquí explorados proporcionan un marco conceptual que conecta la representación artística de las fobias con el entendimiento histórico, cultural y psicológico del miedo. Desde la teratología de Gorbach hasta el análisis del grotesco por Connelly, cada uno de estos textos ha influido en la creación de un universo visual donde las criaturas no solo representan miedos irracionales, sino que también invitan a reflexionar sobre los límites de la normalidad y la alteridad.

5. Proceso de Obra

Nuestras Bestias inició como una investigación profunda sobre fobias y bestiarios, influenciada por un interés en criaturas mitológicas propias de "Los Mitos de Cthulhu" y sus posibles explicaciones. Esta exploración incluyó series televisivas que abordan estos temas, a menudo con referencias sutiles para espectadores familiarizados con ese trasfondo, lo cual ayudó a definir los primeros aspectos del proyecto.

A medida que se avanzaba, se profundizó en el estudio de las fobias con el apoyo de la directora de tesis y textos especializados. Fobias específicas y Miedos en la infancia y la adolescencia fueron fundamentales, ya que proporcionaron una base sólida sobre las manifestaciones de los temores. El segundo texto resultó particularmente útil al destacar la Fear Survey Schedule for Children (FSSC), una encuesta que ofreció datos valiosos para estructurar el enfoque del proyecto.

Para la representación de los temores, se seleccionaron ocho fobias específicas: acrofobia, aracnofobia, brontofobia, claustrofobia, entomofobia, hematofobia, nyctofobia, ofidiofobia, ombrofobia y talasofobia. La selección se basó en su conexión visual evidente y su

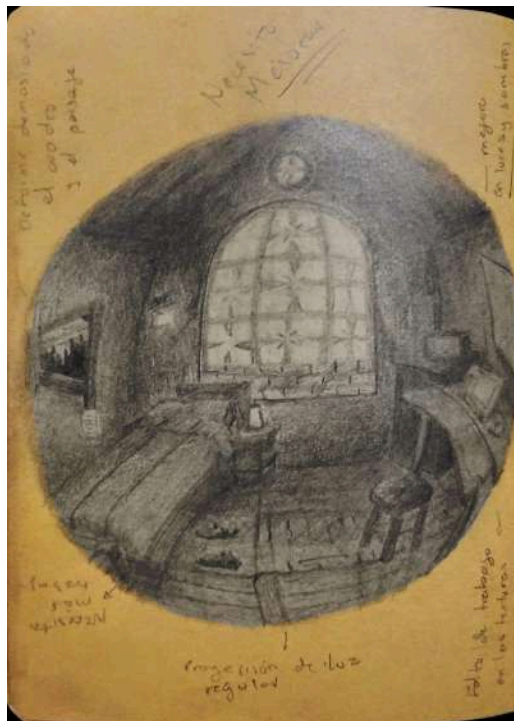
capacidad de ser reconocidas sin explicaciones detalladas. Ciertas fobias relacionadas, como la brontofobia, ombrofobia y talasofobia (miedos a los truenos, la lluvia y el mar, respectivamente), se agruparon en una sola ilustración, reflejando su vínculo con lo incontrolable e impredecible. En contraste, aracnofobia, entomofobia y ofidiofobia se abordaron dentro de la categoría de zoofobia y se desarrollaron en ilustraciones individuales para capturar el impacto que estos animales pueden generar.

A pesar de las limitaciones de tiempo debido a otras responsabilidades académicas, la bitácora facilitó la organización de ideas clave. Al cierre del noveno semestre, el primer boceto se completó, sirviendo de base para el desarrollo de las criaturas. Durante esta etapa experimental, se realizaron pruebas con distintos papeles y formatos para evaluar el impacto de la textura y apariencia en la percepción final de cada pieza. Paralelamente, se trabajó en la representación de la claustrofobia utilizando una perspectiva de ojo de pez; tras varios bocetos, esta técnica se perfeccionó mediante la simulación digital.

Figura 12 y 13. Simulación digital



Figura 14 y 15. Practica ojo de pez



El proceso creativo de las siguientes fobias, como nictofobia, acrofobia y brontofobia, fluyó sin contratiempos. Sin embargo, entomofobia y hematofobia exigieron un mayor esfuerzo. Para optimizar el tiempo, algunas de estas fobias se completaron en formato digital, facilitando el progreso del proyecto *Nuestras Bestias*.

El proceso creativo no solo se centró en la representación gráfica de las criaturas, sino también en cómo sus hábitats reflejan su conexión con el entorno geográfico y cultural de Latinoamérica. Cada criatura fue concebida para encarnar una fobia específica, vinculándola con contextos históricos y naturales que enriquecen su narrativa.

La criatura asociada a la aracnofobia, *Mictlantehotlch*, encuentra su origen en México, inspirada en la araña violinista, una de las especies más venenosas del país. Su historia está ligada a eventos catastróficos en cuevas mineras, donde las actividades humanas quedaron marcadas por encuentros fatales con la criatura.

Figura 16. Michtlantehotlch



Michtlantehotlch

Se dice que posee diez patas, pero en realidad son arañas que se unen a la espalda y le ayudan a moverse.

Se dice que posee diez patas, pero en realidad son arañas que se unen a la espalda y le ayudan a moverse.

Se dice que posee diez patas, pero en realidad son arañas que se unen a la espalda y le ayudan a moverse.

En su mayoría son hombres, pocos machos llegan a su edad.

En su mayoría son hombres, pocos machos llegan a su edad.

En su mayoría son hombres, pocos machos llegan a su edad.

Dimensiones

Se desplaza por las cuevas de México; sin embargo, se desconoce si habita en otros países.

Efectos del vello

Este agente provoca irritación en la zona afectada y un aumento de la temperatura corporal, lo que se manifiesta como fiebre.

Si la zona no es desinfectada a tiempo, este agente de origen microbiano da origen a un incremento en la fiebre y en otros síntomas.

Se un tratamiento adecuado, el vello puede ocasionar septicemia, causando un fallo sistémico.

Telaraña

Invita la entrada de una cuerda Keremamile.

Con ella crea sacos donde guarda a su descendencia, esperando a que estas eclosionen.

Los sacos de telaraña también son usados para la conserva de su alimento.

	Reino	Filum	Clase	Orden	Familia	Género	Especie
Linaje							
Provincia							
País							
Región							
Estado							

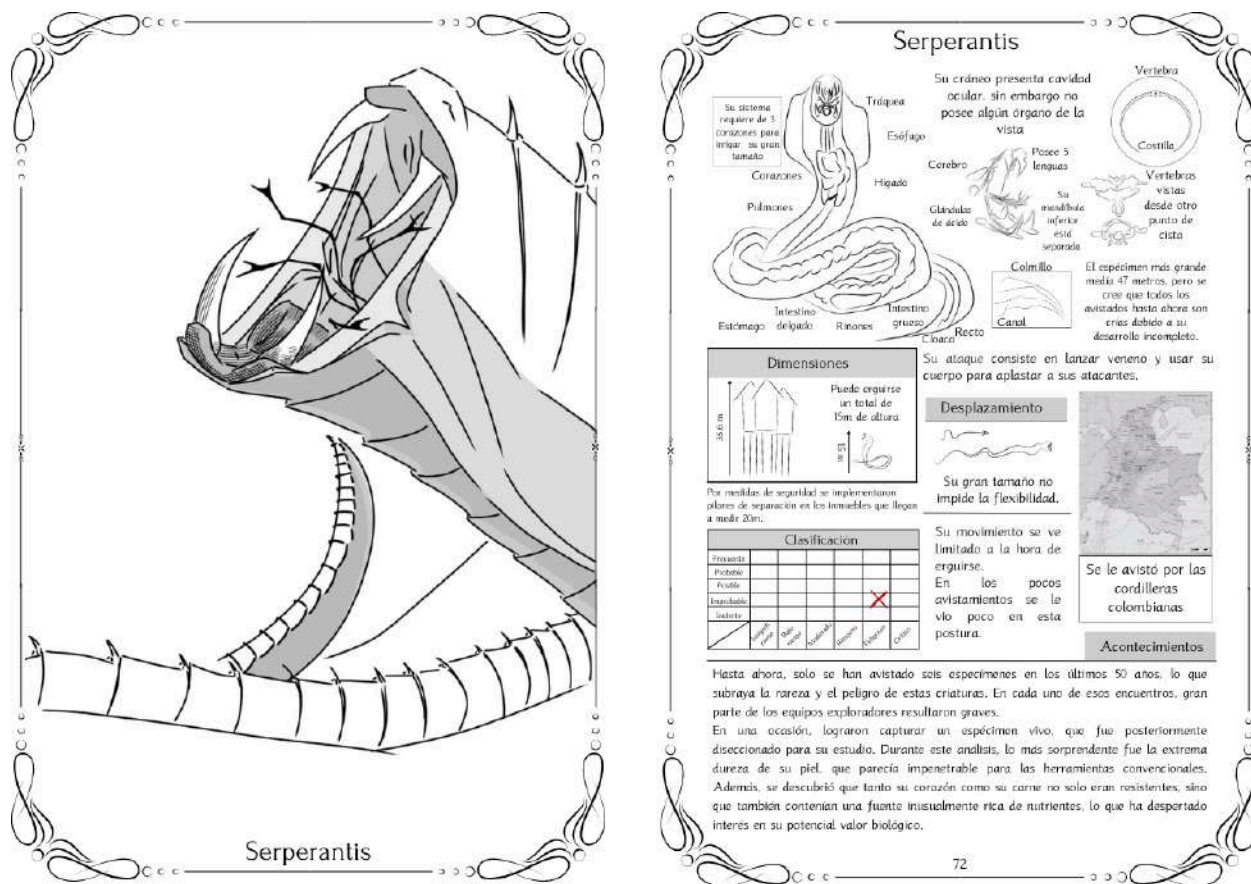
En los años posteriores a su aparición, se prohibió la minería en todo México y en algunos países aledaños. Murieron alrededor de 6 expedicionarios, 3 geólogos y 40 mineros. En un principio, se desplegaron grupos de rescate que, por suerte o por desgracia, no se encontraron con las víctimas ni con las criaturas. Se han empezado a desarrollar medidas que puedan reactivar las actividades mineras en las cuevas vedadas de México. Las casas de alta costura son las mayores beneficiadoras de estas medidas debido a la seda, colmillos y escamas que produce.

94

Nota. Diseño final para impresión de la aracnofobia.

Serperantis, representando la ofidiofobia, habita en las zonas altas de las cordilleras colombianas. Esta criatura destaca por su extrema rareza, con avistamientos aislados que han resultado en encuentros traumáticos.

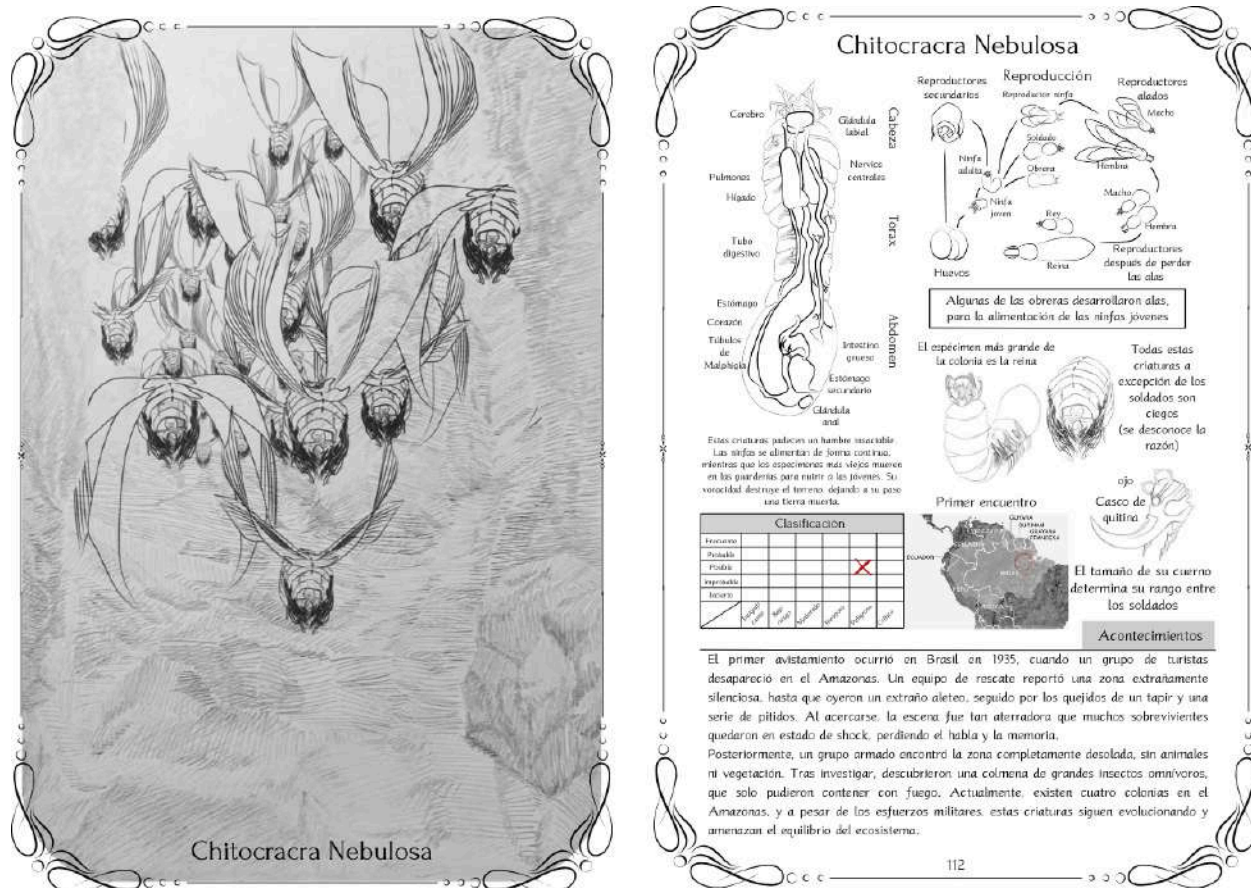
Figura 17. Serperantis



Nota. Diseño final para impresión de la ofidiofobia.

En la selva amazónica, Chitocracra Nebulosa se vincula con la entomofobia. Este ser, inspirado en relatos de colmenas gigantes y ataques devastadores, representa el miedo hacia los insectos y la hostilidad del entorno natural. Su narrativa incluye desapariciones y ecosistemas destruidos, lo que amplifica la sensación de descontrol y amenaza en un lugar tan vasto e indomable como el Amazonas.

Figura 18. Chitocracra Nebulosa

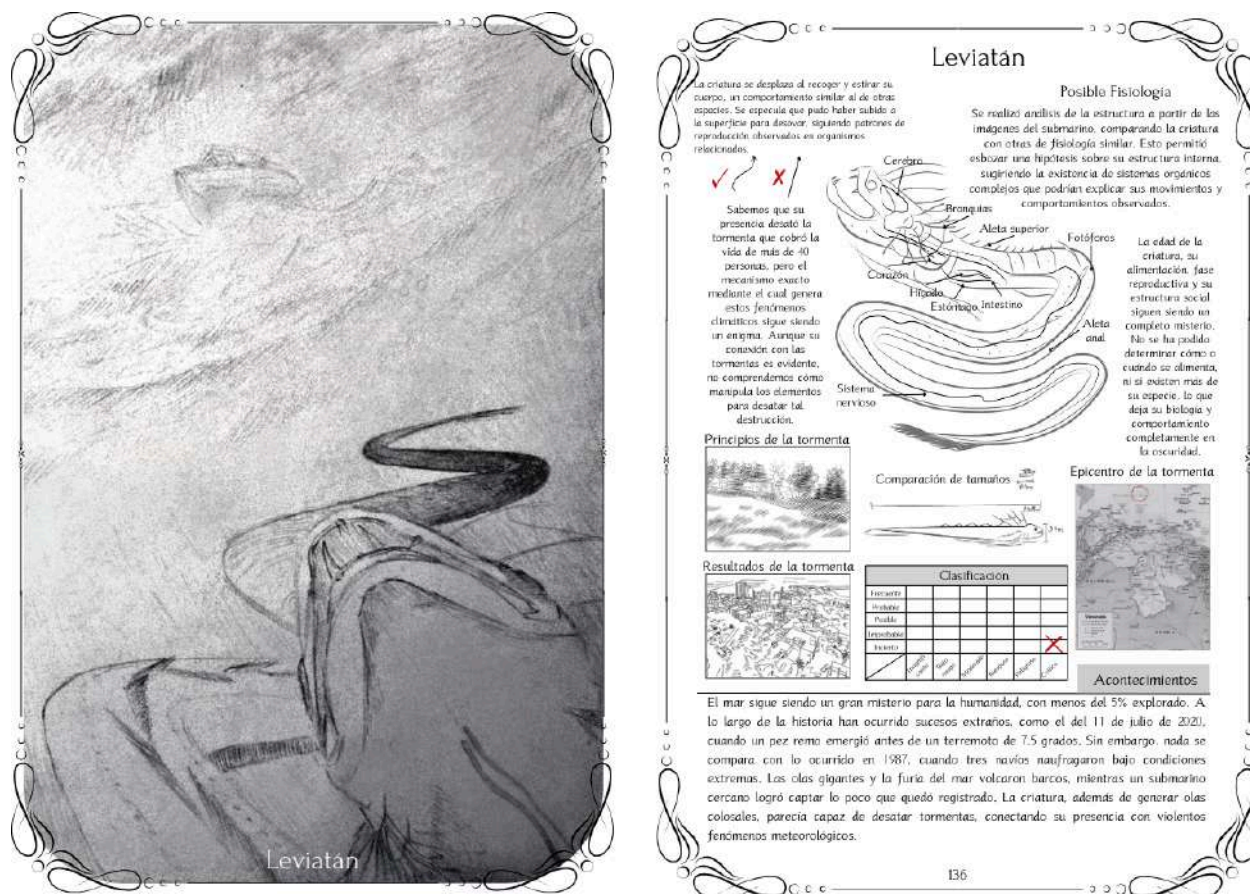


Nota. Diseño final para impresión de la entomofobia.

Leviatán, una criatura marina, encarna tres fobias: talasofobia, ombrofobia y brontofobia.

Se sitúa en los mares de Venezuela, debido al fenómeno natural que se produce en el Catatumbo. Esta bestia, capaz de generar tormentas y olas colosales, refleja el miedo a la inmensidad del océano y a la fuerza incontrolable de los fenómenos meteorológicos extremos. Su presencia es un recordatorio constante de la vulnerabilidad humana frente a las fuerzas naturales.

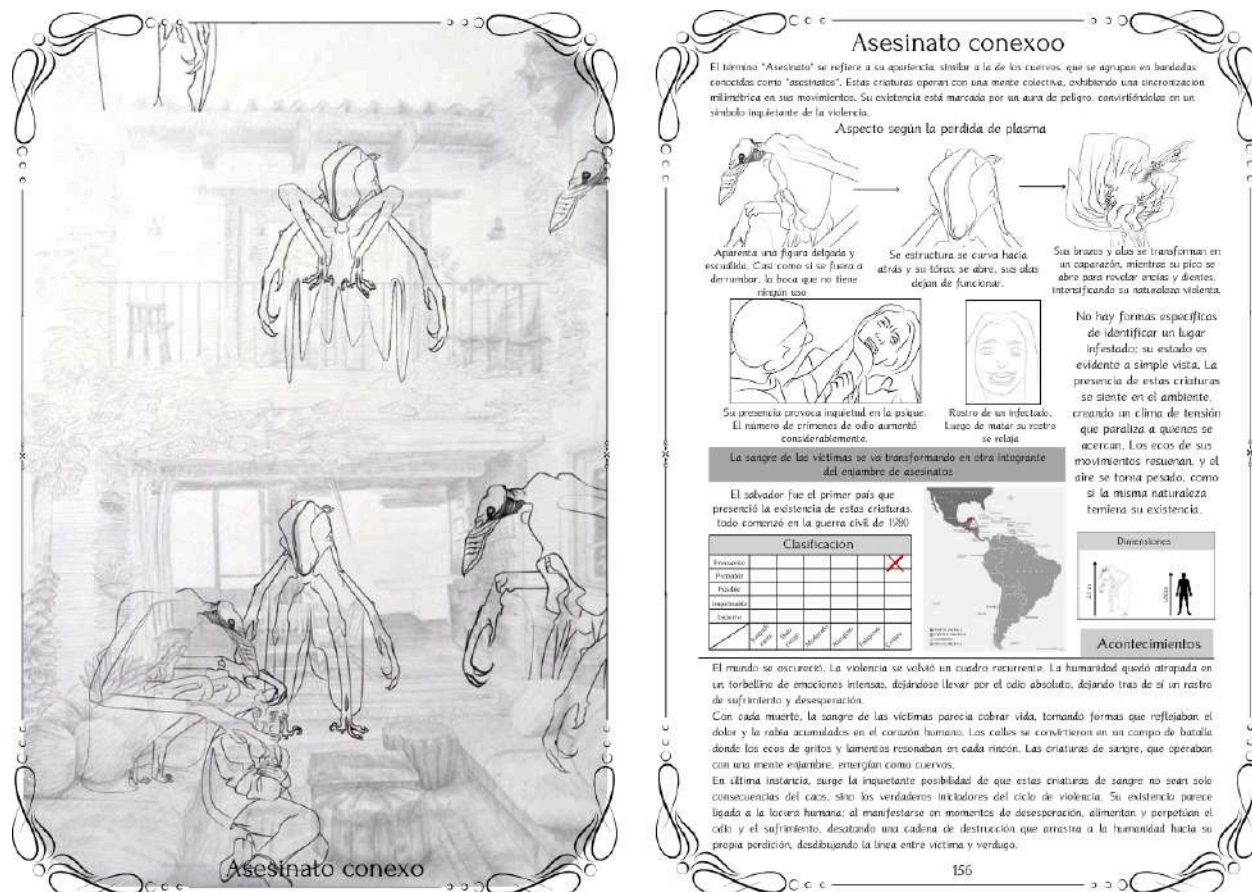
Figura 19. Leviatán



Nota. Diseño final para impresión de las fobias marinas.

La criatura asociada a la hematófobia, Asesinato Conexo, encuentra su contexto en El Salvador, un país marcado por décadas de violencia y conflicto social. Estas criaturas, descritas como bandadas de seres con forma de cuervo, operan con una mente colectiva que simboliza la violencia descontrolada. Su narrativa refleja el caos generado por la sangre derramada en eventos históricos traumáticos, donde las emociones intensas como el odio y la desesperación parecían materializarse en entidades vivientes.

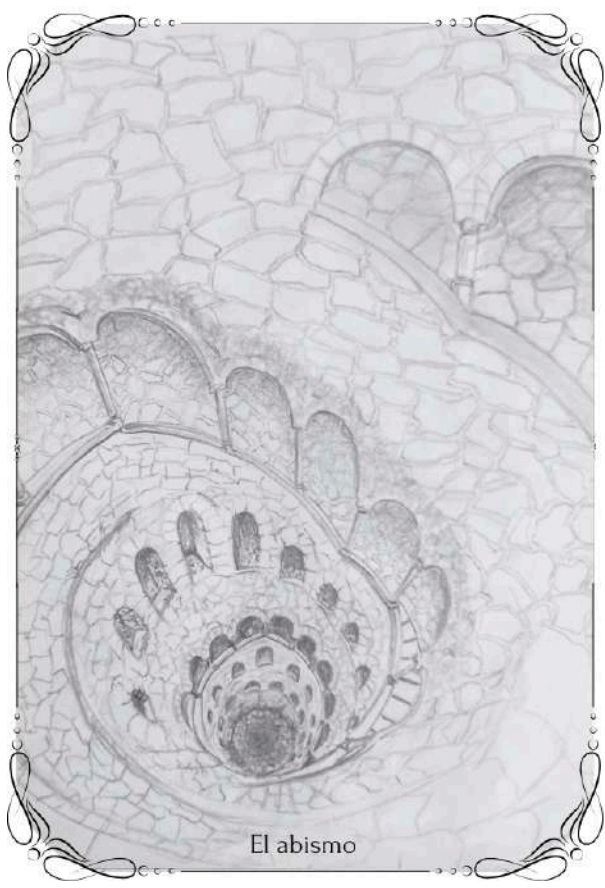
Figura 20. Asesinato Conexoo



Nota. Diseño final para impresión de la hematofobia.

Las criaturas asociadas a las tres fobias restantes se conectan con países seleccionados por su alta incidencia de estos temores en sus habitantes. En Chile, Penitentes representa la nictofobia, personificando sombras que absorben a sus víctimas, evocando el miedo a la oscuridad y lo desconocido. En Perú, El Abismo simboliza la acrofobia, imaginado como un túnel de carne viva que engulle a quienes se acercan demasiado, alimentando el terror hacia las alturas. Finalmente, en Argentina, Aspergilosis Mortifera ilustra la claustrofobia, inspirada en un moho letal que encierra a las personas en un estado de aislamiento y locura, reflejando el miedo a los espacios cerrados y opresivos.

Figura 22. El Abismo



Punto de vista superior

El abismo

Alimentación
Los típicos restos que almacenan las cabañas son restos óseos de mamíferos

Traje protector	Stalact	Huesos
Carnívora	40%	20%
Conívora	30%	15%
Herbívoros	15%	15%
Miscelá		

Escáner del túnel

El límite de exploración es de 150 metros, ya que más allá el túnel suena en audio estruendosamente corrosivo. Este sonido es tan potente que destruye tanto el equipo de protección como cualquier material orgánico. Aunque los científicos han encontrado avanzando las muestras se dilatan antes de poder establecerlas.

Medidas contra el flujo de la criatura.

Tanque de oxígeno

Botellín con oxígeno para salir al trole.

Armadillo de seguridad

Casaca de seguridad

Es crucial que los visitantes del túnel usen trajes protectores, ya que los fluidos de las paredes descomponen la carne en menos de 20 minutos, dejando solo los huesos como evidencia de su muerte.

	1	2	3	4	5
Comida					
Huesos					
Fluidos					
Organismo					
Resaca					

Acontecimientos

El origen de esta criatura sigue siendo un misterio para nuestra sociedad. Se cree que es un túnel de carne vivo, que parece funcionar como un sistema digestivo, y que es único en su especie. Aunque se han investigado lugares con condiciones similares, no se ha encontrado nada comparable.

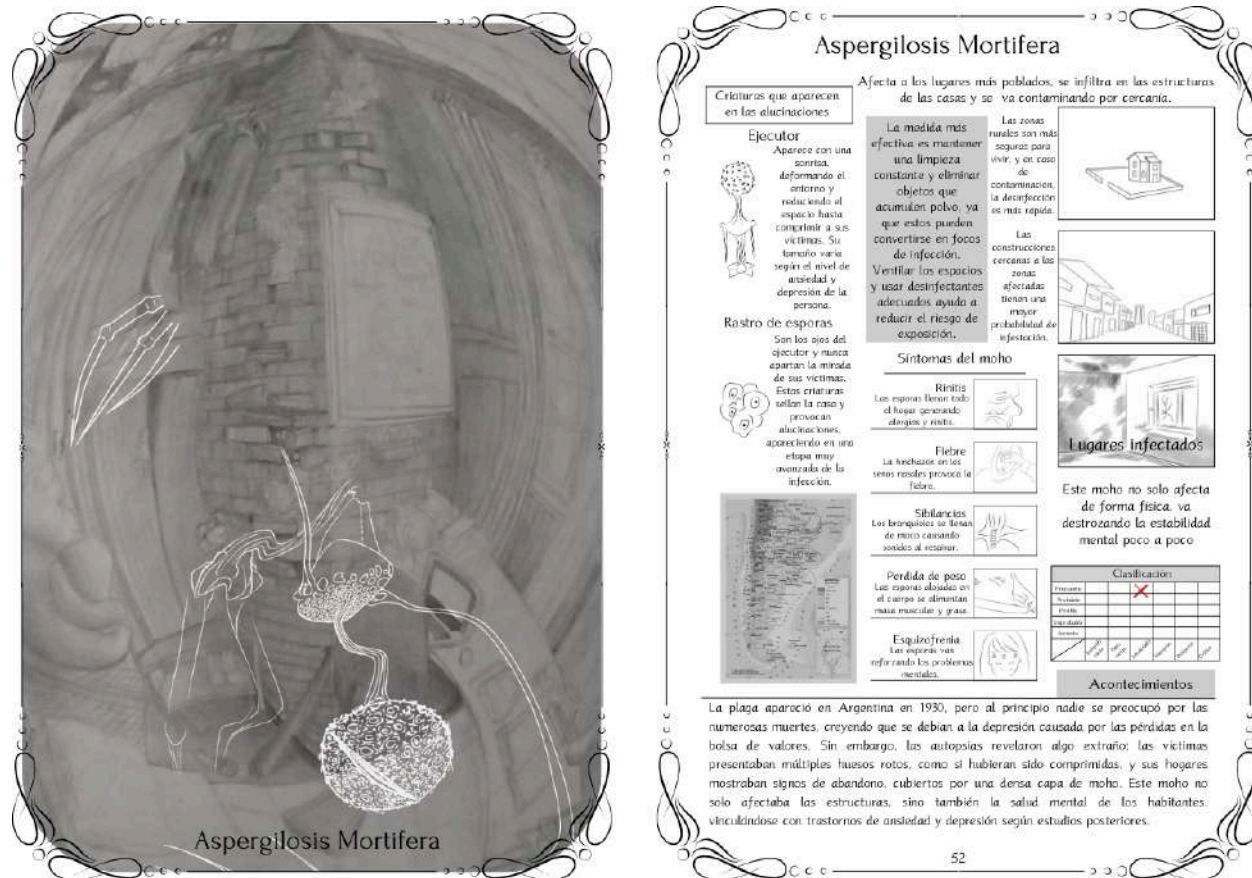
Para evitar más víctimas, se implementaron medidas de seguridad, pero las cabañas del túnel nunca se vacían y el número de desaparecidos sigue aumentando. Se desconoce cómo llegan allí los restos. Los habitantes cercanos afirman la existencia de un culto, llamado "los devotos del abismo", que realizan rituales para atraer sacrificios, buscando favores de la entidad.

Aquellos que ingresan sin el equipamiento adecuado no logran salir. Solo científicos, militares y algunos excéntricos millonarios han salido de allí con éxito, y sus testimonios son inquietantes: sonidos no registrados en audio, como gemidos rugidos y una voz gutural que repetía constantemente "Tengo hambre, quiero comer". Algunos de ellos, aun después de salir de aquel túnel, sienten que la criatura aún los acecha.

108

Nota. Diseño final para impresión de la acrofobia.

Figura 23. Aspergilosis Mortifera



Nota. Diseño final para impresión de la claustrofobia.

La exploración de referentes artísticos fue clave para definir el enfoque visual del proyecto. Zdzisław Beksiński, con sus paisajes apocalípticos que evocan soledad y pequeñez, y H. R. Giger, célebre por su enfoque en lo inhumano y extraño en *Alien*, fueron dos influencias fundamentales. Estos artistas, junto con los libros sobre lo grotesco y la creación de la bestia, sugeridos por la directora de tesis, enriquecieron los primeros bocetos. Asimismo, Mike Franchina y François Launet aportaron inspiración: Franchina en la conceptualización de las criaturas y Launet en la organización visual del bestiario, proporcionando profundidad tanto visual como conceptual.

La propuesta visual de Nuestras Bestias se centra en una paleta de colores limitada a negro y rojo. El negro domina las composiciones mediante un entramado de líneas de distinto grosor que genera sombras intensas y una atmósfera inquietante, mientras que el rojo se utiliza para resaltar puntos específicos, acentuando la tensión o el peligro en cada ilustración.

Se eligió el papel Durex de 250 gramos en formato de 33 x 48 cm para las ilustraciones. Este formato facilita la producción y mantiene coherencia visual, mientras que el gramaje del papel permite soportar la humedad del café utilizado para envejecerlo, dándole un tono ocre amarillento que refuerza la sensación de antigüedad. Así, cada pieza toma la apariencia de un archivo visual cargado de misterio, evocando la imagen de documentos olvidados que registran criaturas enigmáticas.

Figura 24 y 25. Proceso de envejecimiento del papel



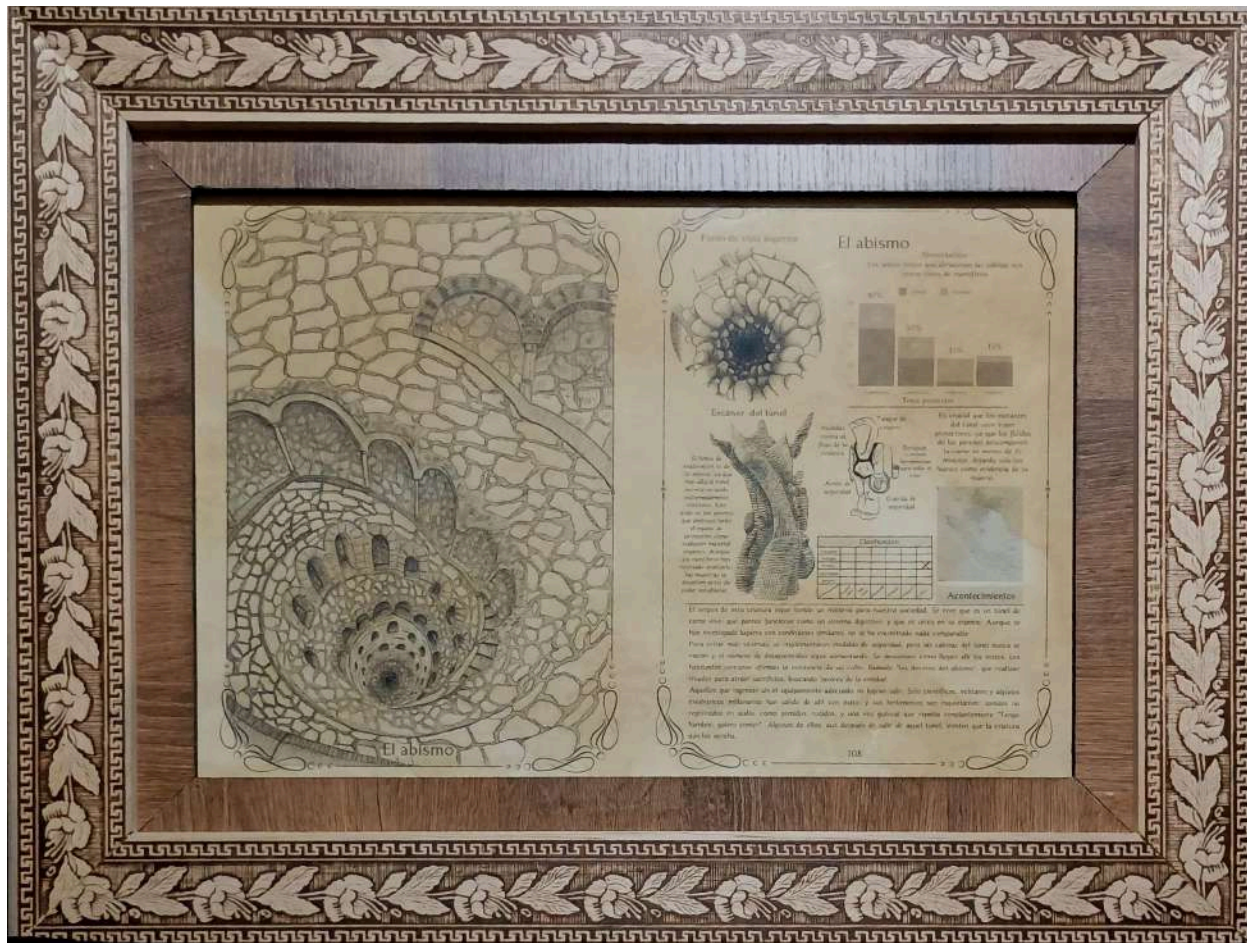
Figura 26. Secado del papel



Finalmente, se realizó una impresión directa en el formato elegido, optimizando el proceso de producción y asegurando la intensidad de los tonos, así como la precisión en los detalles. Luego de la impresión, las piezas fueron intervenidas con rapidógrafos de distintos tamaños de punta (0.05 mm, 0.4 mm, 0.6 mm, 1 mm) para detallar más los diseños, integrando visualmente las piezas con las narrativas y los entornos que las inspiran.

5.1. Piezas De Obra

Figura 27. El Abismo



Nota. Diseño final de la acrofobia.

Figura 28. Michtlantehotlch



Nota. Diseño final de la aracnofobia.

Figura 29. Leviatán



Nota. Diseño final de las fobias marina.

Figura 31. Chitocracra Nebulosa



Nota. Diseño final de la entomofobia

Figura 34. Serperantis



Nota. Diseño final de la ofidiofobia.

5.2. Avances

5.2.1. Descripción de Los Logros Alcanzados

Desde el inicio del proyecto, se ha completado una serie de lecturas fundamentales que han enriquecido la comprensión del miedo y las fobias. La búsqueda de libros permitió identificar rápidamente los referentes artísticos pertinentes. También se comenzó a llevar una bitácora para registrar ideas e intereses relacionados con las fobias. Al finalizar el noveno semestre, se completó el primer boceto, lo que proporcionó una base sólida para avanzar en la creación de las demás criaturas del proyecto.

Además, se realizaron pruebas con diferentes materiales, como papel y técnicas de envejecimiento con café, lo que facilitó una mejor comprensión de cómo la textura y apariencia del papel pueden influir en la percepción de la obra final. A medida que avanzaban las lecturas y experimentaciones, se lograron culminar las representaciones de varias fobias.

5.2.2. Dificultades Encontradas

El proceso no estuvo exento de desafíos. A pesar de dedicar varias horas diarias a la lectura, el ritmo pausado dificultó avanzar rápidamente en la comprensión del material. Algunos textos resultaron especialmente complejos y tediosos, lo que permitió enfrentar lo incómodo y profundizar en la comprensión de las emociones que se pretende evocar a través del trabajo artístico.

Uno de los mayores obstáculos fue el bloqueo creativo al intentar desarrollar la entomofobia, que resultó ser la fobia más desafiante. A pesar de numerosos intentos por dibujar insectos para inspiración, no se logró culminar la representación en ese momento. Otras fobias, como la hematófobia y la claustrofobia, también presentaron dificultades, pero ninguna con la complejidad y resistencia creativa de la entomofobia.

Figura 35, 36 y 37. Practica insectos



5.2.3. Ajustes Realizados

Para superar las dificultades, se decidió tomar un tiempo para dibujar insectos, un enfoque que ayudó a desbloquear la creatividad y a reflexionar sobre la paciencia necesaria en el proceso artístico. Al abordar la representación de la claustrofobia, se optó por experimentar con una perspectiva de ojo de pez, lo cual implicó realizar varios bocetos previos hasta dominar la técnica antes de comenzar el diseño final.

Una vez finalizadas las fobias y completada la digitalización, se aprendió a optimizar el tiempo mediante el uso de simuladores digitales para crear escenarios que luego se integraron en los bocetos. Para agilizar el proceso en las etapas finales, también se optó por completar algunas fobias directamente en formato digital, lo que permitió avanzar de manera más eficiente en la conclusión del proyecto.

5.3. Propuesta de Montaje Final de la Obra

La obra está conformada por ocho piezas individuales realizadas en papel Durex, cada una con dimensiones de 48 x 33 cm. Estas piezas están enmarcadas en marcos de madera con medidas de 69 x 53,5 cm. Las dimensiones totales de cada pieza enmarcada son de 69 x 53,5 cm.

Para lograr una visualización óptima, se ha previsto un respiro de 15 cm entre cada pieza, lo que permite que las obras dialoguen entre sí sin perder su identidad individual. El montaje requiere un espacio total de 3,21 metros de ancho por 1,22 metros de alto, configurando un recorrido visual equilibrado y organizado. La exposición se realizará en la sala Macaregua.

Figura 38. Sala Macaregua



Nota. Imagen extraída de la página de la UIS

El montaje ha sido concebido de manera práctica y eficiente. Debido a la ligereza de las piezas, no se requieren métodos de fijación complejos. Los marcos se instalan directamente sobre la pared utilizando puntillas de acero, evitando el uso de chazos u otras herramientas especializadas. Esta decisión no solo simplifica la instalación, sino que también asegura que las obras se presenten de manera segura.

Las piezas estarán dispuestas en dos filas de cuatro. Cada pieza está dividida en dos secciones: en la parte izquierda se encuentra la ilustración de la criatura, realizada con la técnica del hatching y en la parte derecha, se presenta una contextualización escrita que describe su relación con la fobia correspondiente. Tanto la ilustración como la contextualización están enmarcadas por márgenes de 30,7 cm x 20,8 cm, lo que asegura una composición visual equilibrada.

Figura 39. Obra en sala



6. Conclusiones

El proyecto "Nuestras Bestias" ha permitido la exploración artística y conceptual del miedo, utilizando como punto de partida la representación de fobias específicas a través de la creación de criaturas visuales. A lo largo de este proceso, se logró seleccionar algunas de las fobias más comunes en la actualidad, identificando aquellas que ofrecían mayor potencial para ser representadas visualmente, lo cual facilitó el desarrollo de una propuesta coherente y significativa.

Uno de los principales logros fue la creación de representaciones visuales de cada fobia seleccionada, utilizando criaturas mitológicas y reales como referentes y abre varias líneas de trabajo en cuanto a la ilustración y el dibujo análogo y digital. Esta exploración permitió desarrollar bocetos y narrativas que conectaran conceptualmente con las fobias específicas exigiendo la planeación minuciosa de cada uno de los universos creados. El uso de elementos del horror, sumado a la técnica del hatching

A lo largo del proceso, se ha documentado cada fase de creación, lo que permitió reflexionar sobre la evolución de las ideas y del propio proyecto. El registro del desarrollo conceptual y técnico no solo ofrece una visión integral del trabajo, sino que también subraya el aprendizaje constante a lo largo del proyecto. Enfrentar y superar los bloqueos creativos fue parte de este proceso, lo que enseñó la importancia de la paciencia y la persistencia en la creación artística.

En cuanto a los materiales y técnicas, se experimentó con papel, texturas y lo que facilitó el perfeccionamiento de habilidades en el ámbito manual en cuanto al manejo del formato, la composición, el recorrido visual, los fundamentos y principios compositivos, la perspectiva como en la digitalización y manejo de este tipo de herramientas. Estas pruebas también

destacaron la relevancia de la materialidad en la percepción de las piezas. Además, la digitalización permitió optimizar el tiempo de producción y explorar nuevas formas de narrar visualmente el miedo.

En el aspecto temático, se adquirió un mayor entendimiento sobre las fobias seleccionadas y su prevalencia en la sociedad contemporánea. Este conocimiento fue esencial para representar de manera efectiva los miedos y desarrollar criaturas que reflejaran tanto las fobias individuales como las interconexiones entre ellas. Asimismo, se profundizó en el estudio del miedo y su representación simbólica, integrando referentes artísticos, históricos y contemporáneos que fortalecieron el enfoque del proyecto.

De cara al futuro, el proyecto busca expandirse hacia un formato digital, lo que permitirá enriquecer el trasfondo narrativo de las criaturas y ofrecer una experiencia más inmersiva para el espectador. Este paso abrirá nuevas posibilidades de interacción con el público y proporcionará una plataforma para seguir explorando el miedo desde diferentes perspectivas artísticas.

Bibliografía

Abel, G. M. (2021, septiembre 2). El bestiario medieval, un mundo de criaturas mágicas y terroríficas. National Geographic. https://historia.nationalgeographic.com.es/a/bestiario-medieval-mundo-criaturas-magicas-y-terrorificas_16936

Arias Porras, M. A. (2019). Miedos Y Fobias: Una Condición Que Transforma [Tesis Doctoral o de Maestría, Universidad Del Rosario Escuela De Ciencias Humanas]. <https://repository.urosario.edu.co/server/api/core/bitstreams/b888e8b8-d5e3-43a3-a3f2-8b92d45dee5d/content>

Bados López, A. (2006, abril 20). Fobias específicas [Tesis doctoral o de maestría, Universitat de Barcelona]. <http://hdl.handle.net/2445/360>

Berger, F. K., & Dugdale, D. C. (2024, abril 5). Fobia específica o simple. MedlinePlus. <https://medlineplus.gov/spanish/ency/article/000956.htm>

Chorot Raso, P., Sandín Ferrero, B., & Valiente García, R. M. (2003). Miedos en la infancia y la adolescencia. UNED.

Connelly, F. S. (2003, agosto 25). Grotesco y arte moderno. A. Machado Libros S. A.

Couto, E. (2022, enero 24). El Bestiario de Aberdeen, un catálogo de lo imposible. Muy Interesante. <https://www.muyinteresante.com/historia/36189.html>

DW Documental. (2021, diciembre 5). Erotismo, muerte y el demonio - Como el arte del gótico hechizaba a la gente [Video]. YouTube. <https://youtu.be/dayIvRiGx7s?si=bSiMafzMGLiZ3fYk>

Gorbach, F. (2008). El monstruo, objeto imposible: un estudio sobre teratología mexicana, siglo XIX. Universidad Autónoma Metropolitana, DCSH/UAM-X, Unidad Xochimilco Editorial Itaca.

Ibarra, V. E. (2018, julio 30). Bestiarios medievales y otros dispositivos moralizantes. Reflexiones Marginales. <https://revista.reflexionesmarginales.com/bestiarios-medievales-y-otros-dispositivos-moralizantes/>

Nuño, A. (2022, enero 2). De Physiologus a Aberdeen: el origen de los bestiarios medievales. El Confidencial. https://www.elconfidencial.com/alma-corazon-vida/2022-01-02/bestiarios-medievales-historia-curiosidades_3351443

S.B. (2020, mayo 20). Miedo. ABC. https://www.abc.es/bienestar/psicologia-sexo/psicologia/abci-miedo-202005200827_noticia.html?ref=https%3A%2F%2Fwww.abc.es%2Fbienestar%2Fpsicologia-sexo%2Fpsicologia%2Fabci-miedo-202005200827_noticia.html