



**BENEMÉRITA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE
PUEBLA**

**ESCUELA DE ARTES PLÁSTICAS Y
AUDIOVISUALES**

**Visiones de Seres Ocultos:
La representación del miedo en el arte**

Tesina

Que para obtener el título de:

Licenciado en Artes Plásticas

PRESENTA:

Ariel Alejandro González Romero

Directora:

Dra. María Elena Méndez Guzmán

Puebla, Puebla, 22 de enero de 2024

Agradecimientos:

Primeramente tengo que agradecer a Dios porque él me concedió el anhelo de mi corazón volviéndome artista. Agradecimientos también a la Doctora Teresita Gisela Romero Reyes por su orientación con el primer capítulo del proyecto, a Paolet Rosales Berra, José Ariel González Bustillos, Horeb Yireh López Romero por el entusiasmo e interés que mostraron respecto al proyecto a la Doctora María Elena Méndez Guzmán por su ayuda con todo el proceso del proyecto y a la gente que tuvo la confianza y disposición de abrirse conmigo para mostrarme a través de sus experiencias con el miedo una nueva y enriquecedora perspectiva del mismo.

Dedicatoria:

A todos aquellos que a pesar de lo difícil que es tienen la fuerza y el valor para enfrentarse día a día con el terrible monstruo que es el miedo sin convertirse en uno en el proceso y también a quienes de forma extraña han encontrado la manera de volverse amigos de los monstruos.

Índice

Introducción	7
Fundamentación	9
Planteamiento del problema	10
Preguntas de investigación	11
Objetivo general	12
Objetivos específicos	12
Metodología	13
Capítulo I: El miedo en el ser humano desde la psicología	
I.1 Definición del miedo	
I.2 El miedo desde la psicología clínica	
I.2.1 ¿supervivencia o defensa?	
I.2.2 Ten miedo	
I.2.3 ¿Dónde se aloja el miedo	
I.3 Cambios fisiológicos ante el miedo	
I.4 Tipos de miedo	
I.4.1 Miedo a la soledad	
I.5 Desventajas del miedo irracional	
I.6 El miedo para el fin que nos ocupa	
I.6.1 El Art Brut y el temor a lo diferente	
I.6.2 Richard Dadd	
Capítulo II Bestiarios y monstruos	
II.1 ¿Qué es un Bestiario?	
II.2 ¿Por qué un bestiario?	
II.3 La construcción de los monstruos	
II.4 ¿Qué es un monstruo?	
II.6 De los relatos	
Capítulo III La representación del miedo en el arte	
III.1 La historia del miedo en el arte	
III.2 De duendes y brujas: Los relatos fantásticos y el miedo en Los Caprichos de Goya	
III.3 De muerte, violencia y arte: El Guernica y la guerra como tema	
III.4 De Oscuridad, fuego y sufrimiento: El infierno como motivo artístico y el miedo colectivo a un tormento eterno.	
III.4.1 La Duat Egipcia.	
III.4.2 El Naraka Daharmico.	
III.4.3 El Tártaro.	
III.4.4 Helheim, Niflheim y Niflhel.	
III.5 El temor al desastre natural en los relatos fantásticos.	
III.5.1 La furia de Tifón, el miedo a los desastres naturales en el arte y los relatos fantásticos.	
Capítulo IV: Metodología de creación	
IV.1 Los procesos creativos: El lugar donde lo irreal se realiza	
IV.2 Desarrollo del proyecto	
IV.2.1 Bocetos	

Capítulo V: Bestiario de Seres ocultos
V.1 Monstruo (poema de Ariel Alejandro González)
V.2 Catalogo de la obra
Conclusión
Referencias bibliográficas
Fuentes consultadas

Introducción

El proyecto desarrolla una investigación teórica en la búsqueda del entendimiento del miedo y las representaciones de éste en el arte, así como la experimentación y propuesta plástica que posibilite la creación de una serie de piezas bidimensionales en acuarela, por ser un medio noble, ágil, y que ayuda a proporcionar una atmósfera lúdica. La temática está en función de la representación de las fobias a través de bestias, así, los monstruos funcionan como alegorías.

El monstruo dependiendo de la cultura tiene connotaciones positivas o negativas, por ejemplo, en occidente un personaje puede ser visto como destructor y tacaño y por estas características se le llega a asociar con el diablo. En el ejemplo de San Jorge y el dragón este último es asociado con el diablo, pero en oriente son entes de bien guardianes de la naturaleza, sabios que hacen cosas beneficiosas, hay una leyenda que narra su deber de cuidar los ríos, sin embargo el dragón se queda dormido y los ríos se desbordan, por lo tanto construye diques y se arregla la inundación.

Otro ejemplo de monstruo es el Golem de Praga, que cuenta la leyenda, fue creado por un rabino, para proteger a su pueblo, un hombre de barro para salvar a la comunidad judía, es decir, un monstruo creado por el hombre.

También en el lago de fuego, se puede apreciar la construcción del hombre, narrado por Dante Alighieri, en el judaísmo y cristianismo primitivo, se habla de un lago de fuego, narración sostenida porque había un pueblo de bárbaros que tenían por costumbre pasar por hornos a los niños para sacrificarlos, y este horno siempre estaba prendido.

En la edad media, en el siglo XIV Dante escribe la Divina Comedia, el lugar para inventarse el infierno. El infierno es la maldición terrible de estar lejos de Dios, por tanto lo que pasa con el diablo y los ángeles caídos, es que los arrojan a la tierra y no al infierno. A Caín lo aleja de Dios del paraíso, igual que Adán y Eva, sin embargo para Caín, la maldición está en permanecer lejos de Dios para siempre.

Otro personaje dentro de la mitología son los genios y pueden ser buenos o malos. Djinn e Ifrit por ejemplo, mientras uno concede deseos, el otro concede una versión

modificada para hacer daño. En el folclore islámico, Iblís que es satanás versión musulmana es un genio, un ifrit.

Explorar las fobias, desde el arte y la posibilidad de crear propuestas artísticas por medio de estos recursos narrativos, también proviene de la pregunta ¿por qué la gente tiene miedos e incluso miedos irracionales? algunos miedos como la muerte, pueden provenir del miedo no necesariamente al concepto de morir, sino la muerte vista como la situación de un no existir.

Así mismo es paradójico que el terror puede gustar, ¿por qué la gente siente placer con el terror?, cuando aparentemente, la cuestión natural es alejarte de lo que te da miedo.

La reflexión se remonta a un momento personal de bajar una escalera y pensar en los miedos, no se tiene miedo a las alturas, sino el miedo es a caerse, es decir encontrar la causa de dicho miedo y de ahí, cómo se han establecido relaciones con elementos que evocan el miedo, que no son el miedo mismo, pero lo materializan; así se llega a la necesidad de explorar el miedo desde las artes y su representación, desde una revisión teórico histórica, para exponer **qué** son los miedos, apoyados desde la psicología, así como recurrir a la narrativa, por ello se revisarán textos literarios, mitos y leyendas que expongan las representaciones de los miedos por medio de monstruos y una selección de piezas de arte para el análisis, que aborden el miedo como tema principal.

Los elementos teóricos, ayudarán a explorar la parte creativa, el desarrollo de ilustraciones de miedos por medio de monstruos. El miedo es universal, todos tenemos miedo de algo, por ello su análisis y su uso como tema principal resulta interesante tanto para el creativo como para el futuro lector.

Fundamentación

El presente proyecto de investigación y producción plástica, tiene dos áreas específicas, la parte teórica que fundamenta el proceso de conceptualización de las piezas artísticas y la parte práctica, que corresponderá a un proceso de experimentación y creación de ilustraciones creadas en acuarela.

La importancia del proyecto, estriba en buscar el enfoque multidisciplinario, por ello relacionar elementos de la psicología, así como algunos ejemplos literarios y por supuesto el arte.

El área de la psicología, estará dado desde el enfoque en psicología clínica, que permitirá dar pautas en torno al análisis de preguntas como: ¿por qué se genera un miedo? , ¿Por qué surge un miedo?, ¿cómo se establecen las conductas de grupo en torno a los miedos colectivos? Si bien la psicología y en especial la psicología clínica, es un área de estudio extensa y compleja, servirá de guía solamente, sin intención de teorizar, o generar ningún tipo de diagnóstico, pero si en el proceso teórico que sostiene el proyecto.

En cuanto a la literatura, la revisión de textos, narraciones o mitos relacionados con historias que expongan los miedos y fobias. Selección que estará dada bajo la idea de mostrar al miedo como monstruos, seres fantásticos o híbridos.

Y por último en el arte, para hacer un breve recorrido de artistas y obras emblemáticas donde se exponen las representaciones del miedo.

Lo teórico es parte del proceso, pero dada la naturaleza de la Licenciatura en Artes Plásticas, es fundamental que el egresado demuestre la preparación y capacidad en la creación de obra de arte, por ello, no solo es una exploración teórica, es importante el desarrollo, conceptualización y construcción de obra.

Hacer para expresar, el artista tiene una promoción académica que lo dota de habilidades teóricas. Un artista debe desarrollar la parte técnica, una demostración de la capacidad de evidenciar el quehacer del artista.

Es importante porque es una prueba pertinente de tener el conocimiento necesario para una investigación y la habilidad técnica. Ser competente para analizar e investigar el desarrollo documental.

Las aportaciones del proyecto estarán encaminadas a ser por un lado una pieza de contemplación y el desarrollo de un bestiario que recogerá parte de la descripción y narraciones de algunos miedos y sus representaciones.

En varias regiones del mundo hay monstruos, porque se da el fenómeno de colectividades, el inconsciente colectivo, la idea de una creatura como monstruo, no siempre es factible de ser clasificado como hombre, animal o dios.

Así que el bestiario, resultado del proyecto, será un aporte que transite entre la ciencia ficción y fantasía, como ese ser monstruoso, mitad insecto, mitad burgués que pica desesperadamente la cabeza de Julio Ruelas para atormentarlo, el bestiario será un escenario de reflexión de la representación del miedo y una manera de acercarnos a nuestros propios miedos.

Planteamiento del Problema

En la vida todos hemos experimentado la sensación de temor, quizá hemos vivido eventos traumáticos que han provocado el miedo, este dado a algún lugar, a un evento, a un objeto. Pero quizá el miedo se ha tornado en una sensación más abstracta, difícil de definir o cuya explicación necesite de cierta corporalidad, de un ente que represente ese miedo, que muchas veces transita de ser un miedo personal a ser un miedo colectivo.

El miedo es una cuestión universal y sus formas de representación son particularmente fascinantes, el miedo se transforma en monstruo por tanto el monstruo es la representación de situaciones negativas, termina siendo una criatura aterradora, pero paradójicamente, el monstruo no solo es una bestia terrible, no es un animal específico, no es un hombre, ni es un dios, además de ser terrible, es sublime e impone respeto, puede tener características negativas o puede ser un personaje con actitudes positivas.

Con tantos siglos de humanidad, las representaciones que se han realizado de los monstruos y sus relaciones con los miedos han sido variadas y ha estado plagada de narraciones fantásticas, la literatura se ha nutrido de la tradición oral y el miedo colectivo.

También el mundo del arte se ha apoyado de dichas narraciones, así los artistas han mostrado el horror de la guerra, o la intimidad del miedo, o la crudeza del terror a la muerte, o los mitos y leyendas del imaginario colectivo. La fascinación que encierra la constante en la representación del miedo, también incide en el intento de desmenuzarlo, quizá no comprenderlo del todo, pero si visibilizarlo. El asunto con la representación, no solo es que es probable que no todo esté dicho a nivel visual, sino también que las representaciones deben actualizarse, hablar del miedo desde la contemporaneidad. Exponer las posibles problemáticas de la representación en el arte, desde la misma práctica plástica. El pánico representado por Pan el Fauno, emblema del pánico, desde el mismo concepto. Existe una relación con una alegoría, con una representación no abstracta de este miedo, el miedo mostrado desde un ser.

Es una cuestión universal, imágenes de lo que se quiere transmitir, las representaciones de monstruos son representaciones de cosas negativas. Pero se da la doble perspectiva, el monstruo no solo es una creatura aterradora, probablemente son guardianes o tienen (para algunas culturas) una representación positiva. ¿Cómo se dan los cambios entre lo positivo y lo negativo? ¿Cuáles son las relaciones entre la variedad de monstruos y los miedos? ¿Por qué el subconsciente hace lo que hace?, ¿porque el miedo colectivo?, ¿Por qué es colectivo?, ¿Por qué está en varias regiones? Es probable el sentido al temor universal de la muerte, pero hay otros temores que resultan extrañamente universales. Temores metidos subconscientemente, por tanto:

Pregunta de investigación

¿Qué relación tienen los relatos fantásticos con la construcción de la imaginería del miedo?

¿De qué manera el miedo ha sido representado en el arte del hemisferio occidental en las artes visuales desde el siglo IV a C?

Objetivo General

Desarrollar un proyecto teórico plástico por medio de un bestiario que evoque a los miedos materializados por los monstruos.

Objetivos específicos

- Establecer los miedos que permitan su análisis y posterior revisión plástica y experimental para su representación visual.
- Analizar los miedos que se pueden relacionar históricamente, como monstruo o alegorías y metáforas.

- Analizar los pintores que han representado el tema de miedo. (Concretamente miedos colectivos) a través de monstruos y monstruosidades y analizarlos temáticamente mediante investigación documental.
- Explicar el proceso de desarrollo plástico con la intención de evidenciar la relación de lo teórico con lo práctico en la evolución y concreción de la obra plástica y la relación con otras manifestaciones artísticas.

Metodología

Para establecer las características de la metodología en el desarrollo de la presente investigación, se parte en primera instancia en determinar que al existir dos áreas de construcción de la investigación, una teórica y una práctica, se mencionarán dos metodologías de trabajo, evidentemente cada una relacionada con las áreas antes mencionadas.

Así en la etapa de la investigación teórica se establece como tipo de investigación, la investigación correlacional, ya que ésta apunta a la búsqueda de la relación entre variables, aquellas que parecen interactuar entre sí. En este caso serán variables que van del concepto del miedo a sus representaciones y sus conexiones. En cuanto al método empleado será el inductivo, ya que parte de premisas particulares para llegar a una general, en este caso las múltiples formas de ver, sentir y representar los miedos, para llegar a la creación de un bestiario, que se establece como conclusión específica. Además el método deductivo se basa en la observación de hechos, y dentro de sus pasos, está la comparación y el análisis de los datos recolectados y sus posibles relaciones.

Con relación a la segunda etapa, que será la experimentación plástica, ésta se construirá en base a la experiencia desarrollada en la construcción del artista emergente, por tanto, será más libre y lúdica, una serie de idas y vueltas, sin aparente sentido, pero igualmente relacionadas entre si, ¿quien puede afirmar que en el caos no hay orden?, por el contrario, por tanto es una suerte de “Método de ideas en desorden”, porque como creador se

puede expresar que, el Bestiario será un grupo de imágenes, ideas y conexiones, que surgen como ideas ordenadas, aunque no siempre estén ordenadas, ya sea cronológicamente, geográficamente o bajo otro tipo de taxonomía; “lo puedo sentir pero no lo puedo ordenar”.

El artista siempre tiene en algún momento de su vida el denominado bloqueo creativo, la misma exploración desde el aprendizaje de las artes plásticas, lleva a establecer posibles opciones para evadir el bloqueo, el estilo puede ser uno, no siempre alcanzado por todos los artistas y no siempre recomendado, para algunos más que desbloqueo puede significar el bloqueo mismo. En el caso particular para la presente investigación, el estilo, en el trazo suelto, desenfadado, no prolijo, establece más la idea de crear formas inquietantes, gracias a las condiciones del dibujo, es decir que sean estéticas no bonitas.

Algunos elementos dentro del estilo, estarán dados por la composición, tal como el monstruo en primer plano y de fondo una construcción sencilla de texturas o transparencias dadas por la acuarela que permite la yuxtaposición de colores, así como trazos vibrantes y libres, además de muy emotivos o expresivos, por ello la influencia del expresionismo, del surrealismo y también del naif, sin que estos estilos históricos tengan que ser analizados desde lo teórico, sino pensados desde lo formal. Las vanguardias artísticas bien son retomadas desde el mismo análisis de algunos artistas que sirven de caso de estudio para la presente investigación desde el área teórica, y sus relaciones con lo grotesco y monstruoso, desde la curiosidad del miedo expuesto con el terror y cómo éste genera placer. Lleva a pensar si es miedo, repulsión o es falta de control de los acontecimientos traducido en miedo.

Si bien el tema del miedo parte de la necesidad de pensar como algunas de las representaciones, provienen de narraciones con cierto sentido de semejanza y cómo se vuelven colectivas, lo que lleva a pensar que las filias y fobias pueden tener también una relación directa, pero para delimitar el tema, se recurre al miedo como elemento clave para la creación.

Dentro del proceso creativo no hay improvisación, es decir todo parte de un análisis minucioso de datos y saberes que ayudan a construir la imagen, jamás se descartan ideas hasta que se agotan todas las posibilidades, saber que ya no se puede hacer más con ella. Por ello una de las estrategias, es el trabajo en serie, cuando se aterriza la idea, ya no es idea es real, lo importante de trabajarla porque tiene potencial. Otra etapa importante es la

relacionada con el uso del color, con el color las imágenes viven, el color es esencial. Si bien mi trabajo parece estar siempre inacabado, sé que mi fortaleza no es la parte técnica, pero me interesa el proceso creativo. Al público le interesa el resultado final y no siempre el interés por el proceso. Pero éste es una parte importante para entender de dónde surge y su importancia y valor simbólico y artístico. Berthe Morisot fue señalada como artista que hacía cuadros que aparentemente no estaban acabados, hoy día nadie pone en duda la belleza y valor del impresionismo. Al público le interesa la obra terminada, para los creativos es importante el proceso creativo, por tanto el impulso me mueve.

Capítulo. 1 El miedo en el ser humano desde la psicología

1.1 Definición del miedo

Abordar el tema del miedo en el ser humano lleva a pensar en el desarrollo de situaciones personales, pero también colectivas. Mirado desde lo personal se puede relacionar entre otras cosas, al trauma, un hecho complejo y difícil, que provocó alteración y el simple pensamiento de la repetición de dicho hecho genera miedo. Para Barrera Méndez (2010) “Las emociones regulan nuestra atención controlan el entorno, buscan los acontecimientos que son relevantes para la adaptación y alertan a nuestra conciencia cuando éstos se producen. De este modo el miedo nos advierte del peligro...” (p. 8)

El miedo es una sensación universal, experimentada en todos los momentos y en todas las regiones, emociones que pueden ser reflejadas con gran intensidad. Cada ser humano que puede estar expuesto a situaciones de riesgo, de pérdida, de trauma, o bajo la creencia o noción de historias o mitos. La gente tiene miedo a que le hagan daño, o perder capacidades y recibir daños o que un daño los incapacite. Como un cantante que ya no puede cantar.

Interesante también valorar el miedo colectivo, que puede ser parte de la cosmovisión de un pueblo, y transmitirse a partir del relato, tal como Barrera Méndez (2010) establece: “La forma como se viven las emociones de forma individual (esquema emocional), las transporta también a los grupos sociales de pertenencia y referencia, y por supuesto se reflejan en nuestras conductas de interacción con una multitud” (p. 5)

Los hombres son seres sociales, y la pérdida de su grupo puede hacer perder la razón, mantener relaciones con grupos de personas con características similares o bajo actividades semejantes, fortalecen el conocimiento, pero además dicha relación genera seguridad al saberse cobijado por individuos que sienten empatía y que podrían actuar como apoyo o resguardo ante situaciones de peligro y por tanto de miedo. De hecho y tal como Navarro (2007) establece que:

Una fuente generadora de miedos, es la sociedad misma, ya que cualquier sistema de creencias de una comunidad tiene una carga importante de miedos, esto va desde comunidades con una organización social simple como las formadas en las primeras aldeas que existieron, hasta la sociedad contemporánea en la que los miedos forman parte de las

diversas ideologías y muy particularmente, se encuentran latentes en cualquier religión. Algunos miedos se enseñan y se aprenden, de esta forma se perpetúan socialmente”. (p. 2)

Por ello la pandemia pega tan fuerte por el aislamiento, lo que realmente afectó fue no ver a la gente que se ama. El encierro fue tortuoso, además del miedo a morir por Covid-19, miedo a la vacuna, a la reacción de la vacuna, o el miedo por no saber la eficacia de las vacunas y de las diferentes marcas que se aplicaban. De manera personal, no le tengo miedo al dolor, porque no siento dolor, por la falta de sensibilidad en el cuerpo por la parálisis.

El miedo es una emoción que puede pensarse irracional, porque el miedo puede anclarse a situaciones, objetos o animales, que analizados podrían no ser violentos, amenazantes y por tanto quizá no peligrosos, como tener miedo a un grillo, a las ballenas o a las escaleras eléctricas, pero el miedo primario se materializa en otro elemento, por ejemplo no hay temor a la muerte, sino a dejar de existir, o no se tiene miedo a las ratas o cucarachas sino asco. Lovecraft (2016)¹ establece que: “El miedo es una de las emociones más antiguas y poderosas de la humanidad y el miedo más antiguo y poderoso es el miedo a lo desconocido” (p. 3)

A veces entender el miedo de otro es complejo, por el hecho de que aparentemente hay elementos que no podrían dar miedo, pero se puede observar de manera física reacciones ante el miedo, sudoración, náuseas o molestias evidentes, dolores de cabeza, estómago, escalofríos, entre otros.

Pero el miedo es irracional dependiendo de quien lo mire, quizá cuando éste se razona, deja de ser miedo absoluto, porque ahora ya se saben las causas que provocan dicho temor, se puede trabajar en ello con terapias, o evitar situaciones que provoquen dicho miedo. Por ejemplo de lo mencionado anteriormente, el miedo a la escalera mecánica, no es en sí el miedo al objeto, sino al hecho de que la escalera se mueve pero yo no, por la necesidad de tener control sobre las cosas que me rodean y la sensación incapacitante de la parálisis.

El miedo por supuesto está relacionado a los gustos y fobias, mismos que son desarrollados como consecuencia del entorno. Las fobias son incapacitantes, y un trauma te

¹ El año de publicación de *El horror sobrenatural en la Literatura*, escrito por Lovecraft es 1927

deja lastimado casi para siempre, algunos lo superan con terapia, pero en realidad lo pueden enterrar en su inconsciente, pero puede hacer el detonante que hace, que el miedo regrese.

El miedo es en palabras de Barrera Méndez (2010) “...un producto emocional de la amígdala, localizada en la base del cerebro y al centro de éste. Cuando se activa mediante un estímulo amenazante produce una hormona llamada vasopresina, la cual desencadena además de miedo ansiedad” (p. 6)

Todos estamos limitados por alguna cosa o situación, mismas que determinarán en algunos momentos la activación de miedos específicos o quizá de sensaciones liberadoras de dichos miedos, como por ejemplo en los sueños de libertad, donde el sujeto puede controlar el fuego, que simboliza el peligro, si lo controla no hay peligro y hay libertad.

El miedo como emoción no siempre viene de manera solitaria, es decir muchas veces se “disfraza” de enojo, cuando la gente está poseída por el enojo, es una especie de demonio, porque el enojo ciega y hace perder la razón, muchas veces el miedo es: no poder controlar ese enojo y reaccionar de manera negativa, lastimando a las personas, con palabras o acciones. La analogía del enojo con el demonio, está íntimamente relacionado a situaciones religiosas, porque Dios es bondad, por tanto su contrario es la maldad, la ira y el enojo que no puede ser controlado se vuelve en el micro infierno personal y por supuesto en relaciones complejas afectivamente hablando.

Pensando en miedos generalizados, es decir donde un grupo numeroso de personas han pasado por dicha emoción, está el miedo a la obscuridad, que desde la habitación infantil o en un bosque sombrío surgen, gracias a la imaginación personal y colectiva: seres, espectros, monstruos que desde relatos populares o familiares hacen pensar que lo sobrenatural cobra forma, tal como Lovecraft (2016) establece: “todas las condiciones de vida salvaje en la alborada de la humanidad condujeron hacia el sentimiento de lo sobrenatural de una manera tan poderosa, que no podemos asombrarnos al considerar cuan profundamente la especie humana está saturada del antiguo legado de religiosidad y superstición” (p. 3)

La cultura de cada región del mundo les confiere a las personas un modo particular de pensar y por tanto también miedos por regiones o miedos generalizados, ya que parte de

estas personificaciones sobrenaturales resultan ser seres semejantes en diversas culturas, con nombres distintos, pero con particularidades compartidas.

El miedo como emoción se expresa también (o se materializa también) en representaciones específicas, ya que el arte es la manera de sublimar y poetizar, el arte es producto de la cultura. El imaginario colectivo propicia la aparición de elementos o seres personificados de miedos específicos, su contexto los vuelve quienes son, y el contexto también establece los miedos, porque cuando es niño no se tiene miedo de nada, pero se inicia con analogías como no comer y llegará algún personaje que asuste al infante o no dormir y aparecerá otro ser atemorizante (de ello también al terrible miedo a la oscuridad) condicionantes que se establecen desde el contexto, el contexto te convierte en quién eres y también propicia a implantar miedos individuales y colectivos.

1.2 El miedo desde la psicología clínica

El miedo es una emoción básica, primaria e imprescindible, dicha emoción puede llegar a ser funcional o disfuncional. Fanselow (1994) citado por Gordillo et al (2015) establece que “es una emoción de tipo defensivo generada por la presencia, física o simbólica que representa una amenaza real o imaginaria” (p. 28) por tanto se puede asentar que, al ser una defensa se deduce que es una adaptación rápida al entorno, por tanto, permite a la persona responder ante situaciones adversas con celeridad. En ese sentido, es normal y beneficioso para todos los seres vivos tener miedo, es un mecanismo que sirve a la mente para supervivencia y defensa.

En ocasiones, el miedo puede ser paralizante, pero se trata de un trastorno, como las fobias, trastornos severos de ansiedad, Aragonés (2013) establece que:

La fobia es un miedo desproporcionado e irracional proyectado a objetos o situaciones concretas. El sufrimiento del paciente se deriva tanto de la propia ansiedad fóbica como de la conciencia de que su miedo es absurdo y excesivo y que no puede controlarlo. Psicológicamente, la fobia se interpreta como un mecanismo de defensa que desplaza y concreta una angustia generalizada o un miedo difuso a un objeto delimitado. Este miedo concretado, aun absurdo e ilógico, es más tolerable que la angustia pura. (p. 347)

1.2.1 ¿Supervivencia o defensa?

Sin miedo, viviríamos de forma tan temeraria que pondríamos en peligro nuestra vida y moriríamos a los pocos días de no tener miedo, por ello el miedo tiene una utilidad muy importante en nuestra vida. Nuestro gran problema con el miedo, es que convivimos con miedos disfuncionales. Aquello para lo cual sirve el miedo tiene que ver con nuestra capacidad para reaccionar rápidamente ante situaciones peligrosas, ya que gracias a él nos retiramos cuando existe una amenaza. Esta amenaza puede ser para nuestra vida, o para nuestra autoestima, nuestra seguridad (según nuestras creencias sobre lo que es seguro o no), nuestro autoconcepto. Tal como Sassaroli y Lorenzini (2000) citado por Pérez (2000), establecen que "...si una especie no fuera capaz de experimentar miedo se extinguiría rápidamente al no poder darse cuenta a tiempo de los peligros, ni poder reaccionar ante ellos. Es por tanto un fenómeno adaptativo y protector" (p. 125)

El miedo no nos defiende de peligros y amenazas a la vida, si bien puede ser un factor de supervivencia porque puede alertar ante peligros, las reacciones que se tienen ante el miedo pueden alejarnos de establecer al miedo como una defensa adecuada a la diversidad de situaciones de la vida, tal como Dienstbier (1989), Lovallo y Gering (2003) y Turner (1994) citado por Vila et al (2009) establecen:

El concepto de defensa hace referencia a la reacción fisiológica de los organismos ante la presencia de peligro o amenaza. Reacciones defensivas típicas incluyen la inmovilidad, el sobresalto, el desmayo y la respuesta de lucha/huida. La función protectora de estas reacciones es evidente. Sin embargo, si son demasiado intensas o prolongadas, las respuestas defensivas pueden convertirse en un serio riesgo para la salud tanto física como psicológica (p. 38)

Por tanto, la sensación de malestar que el miedo provoca es el aviso de una posible amenaza de vida y se presenta desde pequeños, para protegernos. Si bien como ya se ha reiterado, el miedo podría tener un aspecto positivo y es claro evidenciar que todos tenemos miedo a algo, en el caso de los miedos infantiles, pueden desaparecer conforme crecen, pero el miedo puede llegar a ser un asunto negativo, cuando se convierte en un problema psicológico cuando las reacciones del niño interfieren en su vida diaria, imposibilitándole

vivir feliz y adaptado a la familia, amigos o escuela y alterando su desarrollo psicobiológico (Vallés Arángira, 1991, citado por Pérez 2000, 128)

Los miedos evolutivos son defensas ancestrales en defensa de la vida. El miedo a las alturas, el miedo a la separación en los niños, el miedo a la oscuridad, el miedo a hacernos daño físico y emocional, no son miedos en vano, son mecanismos psicológicos de protección.

1.2.2 Ten miedo

Es importante dar al miedo el valor que tiene, y no pensar que es algo que nos hace daño sin más. El miedo nace con el individuo y crece conforme la cultura en que éste se desarrolla, pero junto con él se desarrollan también distintas formas de afrontarlo, dependen de nuestras experiencias, actitudes ante las vivencias personales, y los pensamientos que forman las creencias, sobre uno mismo y su entorno cercano. Desde esta perspectiva del miedo, existen temores inevitables de amenaza que nos enfrenta a situaciones que tenemos que vencer; ya sea personas, situaciones u objetos. “Generalmente, ignoramos que, predominantemente, actuamos y pensamos según nuestro estado emocional. Las emociones forman parte de la estructura básica de nuestro ser, determinan nuestro carácter y nuestros razonamientos” (Moscone, 2012 p. 63)

1.2.3 ¿Dónde se aloja el miedo?

La respuesta física del miedo se da antes que la mental, lo que quiere decir que sentimos miedo mucho antes de que nuestra razón decida qué quiere hacer al respecto con esta sensación. Son muchas las áreas del cerebro que están relacionadas con el miedo y que se encargan de procesarlo en cuestión de microsegundos. Algunas de estas zonas son las siguientes:

- Tálamo: decide donde enviar los datos sensoriales que entran por los ojos, los oídos o la piel.
- Córtex sensorial: interpreta los datos sensoriales.
- Hipocampo: procesa el conjunto de estímulos para crear un contexto.

- Amígdala: decodifica las emociones, determina la posible amenaza, almacena los recuerdos y las emociones del miedo.
- Hipotálamo: activa la respuesta primitiva de correr o luchar.

Se puede observar que el miedo si bien es una emoción básica, es igual compleja, siempre el análisis sobre los estudios del cerebro son fascinantes, así lo laberíntico del miedo en el cerebro tal como Sue et all (2010) citado por Bedoya y Velásquez (2014) establecen: “Desde la perspectiva psicobiológica, el miedo es considerado como un producto emocional de la amígdala, la cual se ubica en la base del cerebro y desempeña una función central al recibir información de todos los sentidos y alertar a otras estructuras cerebrales como el hipocampo y la corteza prefrontal” (pág. 354)

1.3 Cambios fisiológicos ante el miedo

Si bien es evidente que cada uno experimenta reacciones distintas ante estímulos o situaciones que derivan en miedo, se pueden establecer algunos de los efectos físicos y visibles, que no sólo permiten evidenciar nuestro propio miedo, sino también el ajeno. Enlistando algunas de las reacciones más comunes y visibles se observa:

Aceleración del ritmo cardíaco.

Contracción muscular

Temblores en las manos y en las piernas.

Sudoración.

Dilatación de las pupilas

Palidez en el rostro.

Resequedad de mucosas

Pilorreacción (cuando se erizan los pelos de la piel) entre otros diferentes tipos de reacciones.

Las variadas reacciones ante el miedo “inicia con la presencia de un peligro que genera un sentimiento desagradable, aversivo, inquietante, de falta de control, en el cual se activa el sistema nervioso autónomo. Esto produce diferentes reacciones fisiológicas y la puesta en práctica de algunos de los programas de afrontamiento como son la huida, la lucha,

la inmovilidad, la sumisión, etc. Una vez desplegadas las reacciones psicológicas y fisiológicas, se generan las conductas o los comportamientos” (Bedoya y Velásquez, 2014, 355)

1.4 Tipos de miedo

Establecer una taxonomía general de tipos de miedo, es extenso y sale de los límites establecidos para la presente investigación, existe una variedad de autores que pueden proporcionar clasificaciones distintas y variadas sobre los tipos de miedo, pero a manera de listado general y por medio de la observación y de fuentes variadas, se puede establecer algunos de ellos, como:

El miedo común o miedo real: Este tipo de miedo surge a partir de componentes reales, es un patrón que se activa a nivel fisiológico, con valor adaptativo, nos ayuda a evitar el peligro en el momento y a captar señales que nos ponen en estado de alerta.

Miedo patológico: se presenta, aunque no haya una situación de peligro real, interfiere mucho en el funcionamiento diario, perjudica mental y físicamente a quien lo padece y a su entorno, puede desencadenar trastornos de ansiedad, por lo que requiere tratamiento psicológico.

Miedo irracional o irreal: Tiene su origen en un pensamiento imaginario distorsionado y catastrófico, En muchos casos, puede llegar a transformarse en fobia, que ocurren cuando ese malestar y las estrategias que usamos para evitar esas situaciones no resultan suficientes para afrontar adecuadamente.

2 El miedo una alarma mental para proteger la integridad 7 de marzo 2022 (buscar a que cita corresponde)

Miedos más comunes: social, la persona tiene miedo de ser juzgada o a ser ridiculizada por los demás.

A la muerte, es el más común de todos, somos de los pocos seres vivos que tienen conciencia de que en algún momento vamos a morir y dependiendo de la situación personal, es un miedo que se exagera cuando se presenta en nuestro entorno inmediato.

A la soledad, somos seres gregarios, necesitamos de la interacción con otros para sentir cierto equilibrio emocional y, también, para afrontar problemas que pueden surgir en nuestro día a día.

Miedo al fracaso, Este miedo causa mucho sufrimiento porque tiene que ver con las expectativas que tenemos o que otros tengan sobre nosotros. Al no poder alcanzarlas, se genera una gran frustración y temor. El fracaso es parte de la curva de aprendizaje de la vida. Es importante no ser tan duros con nosotros mismos.

1.4.1 Miedo a la soledad

Los seres humanos y varias especies animales son naturalmente sociales. Vivir en grupo facilita muchas cosas y más allá de la practicidad que esto conlleva es también una necesidad desde el punto de lo afectivo. Las personas nacen en familias, van a una escuela en que los agrupan de acuerdo a su edad, van a un trabajo en el cual tienen compañeros, si se profesa una religión los correligionarios se reúnen cada cierto tiempo a realizar ritos. Fuera de esos ejemplos cada individuo a partir de intereses y afinidades con otros va creando a lo largo de su vida un grupo del cual elige los miembros que son, los amigos, la familia, los compañeros, etc.

Visto desde una escala mayor las sociedades son grupos con los que se comparten características comunes que le confieren a cada individuo identidad y sentido de pertenencia por ejemplo su historia, sistema de creencias e idioma. Las personas tienen temor de verse en una situación en la que estén solos sin poder valerse por sí mismas, ahí entra la dimensión del miedo. No se puede sobrevivir aislado mucho tiempo.

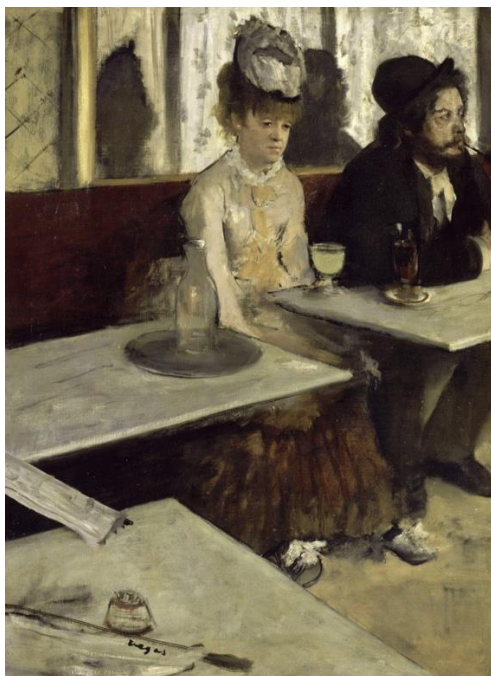


Fig. 1

Degas, E. (1876). *Los bebedores de absenta*. Museo de Orsay Francia. Óleo sobre lienzo.

<https://arte.laguia2000.com/pintura/los-bebedores-de-absenta-degas>

Una representación interesante del miedo, que curiosamente puede aparentar no causar miedo a todos, es la pintura de Edgar Degas, (ver fig. 1) los bebedores de absenta. Sin bien la paleta de colores es neutra y apagada, la luz es aparentemente incipiente, pero lo suficientemente intensa para provocar una profunda sombra en la pared de soporte de los asientos, no hay elementos de terror explícito, pero si observamos, la mirada baja de la mujer, refleja su estado de ánimo. Esta pintura favorece analizar el miedo a la soledad social, tal como Serrano y Martel (2018) mencionan que en la pintura de Degas está la representación de dos personas e independientemente de su cercanía física, están solas, no existe ningún tipo de contacto entre ellas. Se observa claramente, que ninguna de las dos personas muestra interés en establecer contacto, ambos se encuentran sumidos en sus pensamientos, el hombre mira fuera del cuadro, mientras ella tiene una mirada perdida y muestra un sentimiento de derrota.

1.5 Desventajas del miedo irracional

El miedo injustificado no es inocuo, tiene una alta y negativa repercusión en nuestra vida. Es un miedo que condiciona el día a día de quienes lo padecen, condiciona la manera de ser, la manera de comportarse, de pensar, y lo más grave, el cómo siente la persona que es. Puede ser heredado, transmitido por la influencia significativa de las personas que lo

transmiten, dependiendo de la relevancia de esa persona en la vida de quien presenta el miedo, será mayor o menor.

Puede ser condicionado a través de otros, por ejemplo cuando tiene carácter político y por supuesto inconsciente, hacia sectores de la sociedad con los que nunca hemos tratado, hacia lugares a los que nunca hemos ido, pero de los que ya tengo una idea preconcebida, se les llama prejuicios.

1.6 Y para el fin que nos ocupa

Algo constante, especialmente entre los artistas, es el miedo a crear. Es un miedo irracional, injustificado que se alimenta de otros miedos, el temor al ridículo, al fracaso, al rechazo. Es un proceso en que el cerebro merma tan fuertemente nuestra confianza creativa, que genera mecanismo de autocensura para mantenernos dentro de los estándares de lo que se considera normal. Al final ¿quién quiere ser creativo?

1.6.1 El Art Brut y el temor a lo diferente

El arte ha tenido siempre una finalidad expresiva. Los artistas comunican cosas a través de su obra. Por otro lado el sistema del arte establece parámetros según los cuales algo es arte así como la sociedad se rige por normas y basándose en ellas define algo o alguien como normal.

Los pacientes psiquiátricos son aislados en manicomios, algunos de ellos han trabajado en la elaboración de piezas, que por las particularidades de quienes las producen es llamado Art Brut. El término fue acuñado por Jean Dubuffet en 1945 para referirse a producciones que fueran de todo tipo, ya sea dibujos o pinturas, así como bordados, o figuras modeladas o esculpidas, que sean espontáneas, lejos del arte acostumbrado a lo clásico. “La idea era la de contraponer arte cultural frente a arte no cultural, por ejemplo arte no invadido por los estereotipos de la academia, por la asfixia de la cultura dominante, arte que utiliza un estilo en bruto.” (Cabré Segarra 2013 p.5)

Este es un tipo de arte que no se rige por las convenciones establecidas y que muchas veces podría no resultar agradable de ver. Así Fauchereau (2007) establece que: “...la

Compañía del Art Brut, ... quería reunir...obras ejecutadas por personas indemnes de cultura artística en las que el mimetismo, al contrario de lo que ocurre en los intelectuales..." (p. 9)

Hay documentación del uso de arteterapia en casos de esquizofrenia. El psiquiatra Leo Narvatt fue un pionero en la implementación del arte como terapia para pacientes psiquiátricos. Allen S. Wiess en su libro *Shattered Forms: Art Brut phantasms modernism* hace distinciones entre la arteterapia y los talleres artísticos puesto que un taller artístico no está sujeto a una finalidad terapéutica mientras que en la segunda lo terapéutico es esencial.

Retomando el punto acerca de la marginación la sociedad excluye de sí misma a esa gente y parece pertinente la pregunta ¿Lo hará por miedo? La finalidad primordial de un hospital es tratar a los pacientes hospitalariamente, pero la imagen que la gente tiene de un hospital psiquiátrico es más próxima a una prisión que a un recinto de descanso y sanación, eso podría fomentar el estigma de que los pacientes psiquiátricos son peligrosos y aterradores, que se ha extendido por todo el mundo.

Incluso a lo largo de la historia la locura se ha atribuido a posesiones de seres aterradores como demonios, fantasmas o genios. Por ejemplo la palabra árabe para loco es majnun que traducido quiere decir poseído por los genios.

Sin embargo el arte de los pacientes psiquiátricos además de su valor como evidencia clínica tiene desde luego un valor estético. A continuación algunos casos de estudio.

1.6.2 Richard Dadd

Nacido el 1ro de agosto de 1817 en Kent Inglaterra fue un pintor en cuya obra los motivos fantásticos son prominentes. Él sí recibió una educación artística formal por lo cual no encaja con la definición de Dubuffet pero también padecía trastorno bipolar, esquizofrenia paranoide o probablemente un trastorno maniaco depresivo y el 28 de agosto de 1843, Dadd mató a su padre, cuando la policía investigaba en su residencia encontraron retratos de las personas cercanas a él con la garganta mutilada.

Los motivos fantásticos están muy presentes en la obra de Dadd y se reconoce especial influencia de los trabajos de William Shakespeare por ejemplo tiene piezas inspiradas en Sueño de una noche de verano como Titania Durmiendo o en Hamlet como La Escena del Armario. También una pintura de Cupido y Psique que es un relato mitológico

griego pero la que es considerada su obra maestra se llama El Golpe Maestro del Duende Leñador (ver fig. 3). Pasó pintándolo nueve años y se cree que no está terminada pero en la pieza se exhibe una exquisita atención al detalle y la composición.

Existen dos versiones de la pieza, un óleo sobre lienzo se encuentra en el museo Tate hay una acuarela en el museo Fitzwilliam en Cambridge, en la pintura aparecen Oberon y Titania que son personajes de Shakespeare. En la imagen está desde luego, el duende leñador, quien con un hacha está apunto de cortar una castaña hay también un duende mago que es quien da indicaciones al leñador, el mago tiene también una especie de gorro frigio lo que se ha interpretado como una alusión al papa.

El autor también retrató a su padre en la obra como otro personaje en la esquina superior derecha del cuadro hay también gnomos, centauros sátiros, hadas y una libélula trompetista. Durante la era Victoriana la pintura de fantasía era muy popular en el Reino Unido. La obra de Dadd fue expuesta y vendida por altos precios, los médicos que lo trataban lo alentaban a seguir pintando.



Fig. 2

Dadd, R. *Tres pasiones ilustradas, Amor, avaricia, agonía, locura delirante.*

<https://www.infobae.com/cultura/2020/04/01/richard-dadd-historia-del-artista-parricida-que-alcanzo-la-genialidad-encerrado-en-un-manicomio/>



Fig 3

Dadd, R. (1855- 1864) *El golpe maestro del duende leñador*. Galería Tate Britain.
<https://www.infobae.com/cultura/2020/06/23/la-belleza-del-dia-el-golpe-maestro-del-lenador-duende-de-richard-dadd/>

El desarrollo del primer capítulo, establece pautas importantes para el avance y análisis de los siguientes capítulos y los temas ilustrados a tratar en la presente investigación. Sin duda una de las variables más importantes es el miedo, quizá se ha enraizado como parte de la cultura de nuestro tiempo, vertiginosa, caótica y estresante.

Cuando el miedo pasa por un proceso que permite razonarlo, es factible de ser entendido, incluso de lograr ser empáticos, entendiendo los miedos del otro. “El miedo viene de aquello que se desconoce, de lo que no se puede controlar. Todo lo que puede ser controlado permite tener una sensación de seguridad, por el contrario lo no controlado crea una sensación de peligro” (Bedoya, 2012 p. 41) Pero evidentemente el entorno no siempre da seguridad, por tanto es viable verlo como un monstruo acechando sigilosamente entre las sombras.

Capítulo 2 El monstruo dentro de la gente

El capítulo I, permitió entender las características del miedo y con ello la posibilidad de relacionarlo con los monstruos al establecerlos como posible materialización de estas emociones, el presente capítulo se adentrará a mostrar algunos de los elementos que conforman al denominado monstruo, ese ser que es quizá medio bestia, medio hombre, que sale desde los mitos o permanece cobijado por las sombras, así como habita bosques sombríos, cuevas, hospitales, lugares pantanosos o lúgubres, también habita en las páginas de los libros, desde las narraciones clásicas literarias o hasta los más extraordinarios bestiarios.

2.1. ¿Qué es un bestiario?

A groso modo se puede establecer que un bestiario es un libro o documento que reúne un grupo considerable de bestias, las bestias se pueden mirar como seres reales o imaginarios, animales o personajes que tienen ciertos rasgos que los hacen particularmente aterradores, abrumadores, pueden ser mágicos, espiritualmente potentes, muchas veces van unidos a mitos y leyendas. Para Belmonte (2009) un bestiario es: “...una palabra evocadora que trae a la mente animales fantásticos, bestias y criaturas de otros tiempos”. (p. I)

2.2 ¿Por qué un bestiario?

Porque son fascinantes y apelan a nuestros saberes colectivos, a la manera en que justificamos o damos razón a muchas cosas vividas que no siempre tienen sentido. Porque son parte de la cosmovisión de los pueblos y en gran medida son grandes libros de analogías de los miedos más profundos que como humanidad, hemos tenido. Planella (2007) también se pregunta si es vigente aún pensar en muchos de estos seres, que han sido alimentados por generaciones y desde culturas distintas, así, él se cuestiona: “¿por qué hablar de los monstruos? Puede parecer que, al inicio del siglo XXI, referirse a los monstruos sea un ejercicio caduco, con un cierto regusto a enmohecido, de un pasado entre romántico y misterioso, que no tiene más sentido que regresar de forma cíclica y quizá absurda a formas de entender el mundo a través de miradas poco realistas. Nada más lejos de la verdad” (p. 9)

2.3 La construcción de los monstruos

En la actualidad, México, lleva a pensar en culturas vivas, donde el sentido animista de los pueblos les lleva a ver en el río o la montaña el espíritu de sus dioses, y así como se plantean seres buenos y protectores, también existe un grupo nutrido de seres malignos, o seres que transitan entre la bondad y la maldad.

La necesidad de la investigación se da, desde un contexto personal, para también lograr abordar el pensamiento colectivo, sin duda, hablar de miedo, se da por la mirada del miedo subjetivo. Un artista debe revisar dentro de sí, de qué está hecho, es indiscutible que el artista tocará temas que le preocupan, le agradan o le atemorizan.

El capítulo uno, ha llevado a mirar la noción del miedo y las circunstancias que lo propician, sin duda las representaciones más claras de los miedos se han dado a partir de lo monstruoso. Los monstruos pueden encarnar pasiones, angustias, imperfecciones, maldad, terror nocturno, entre otros, pero permite observar que existe una noción de tener el monstruo dentro de la gente.

La gente usa el monstruo como metáfora para algo temible, incluso si es bueno, es aterrador su forma y su poder. Belleza y fealdad son dos categorías estéticas que han acompañado a la noción y representación del monstruo y con ellas establecer así mismo bondad y maldad como complementarias. Tal como Eco (2010) menciona: “...parece que ser bello equivale a ser bueno y de hecho en distintas épocas históricas se ha establecido un estrecho vínculo entre lo Bueno y lo Bello” (p. 8)

Lo malo es feo, pero disfrazado porque si no, serían atraídos a realizarlo, hacer el mal. El poder de seducción a la maldad, se da también, porque no se identifica la acción o el personaje con malicia, sino como elementos atractivos. El encanto, de algo tentador que en algún momento puede destruirte y no solo es mitológico, sino que aparece en la vida real.

Pero por tradición, las narraciones de la maldad, van unidas al monstruo, que no solo es físicamente desagradable, es moralmente reprensible e irracional para relacionar todo lo malo a un monstruo, vive en lugares escondidos u oscuros, también de ello la

relación de las sombras con la perversidad, la luz como símbolo de bondad por su relación religiosa, la luz bondadosa de un Dios amoroso.

Desagradable moralmente llevado por el impulso irracional, que a conciencia decide hacer el mal, ciertamente cuando existe una conciencia clara de realizar acciones que dañan, es maquiavélico, esa maldad hace a las peores personas, saben que no se encuentran haciendo el bien.

Dentro de los ejemplos que van de lo bello a la fealdad, por la representación de la maldad está el demonio, ángel, el más bello, que por si vanidad se revela contra Dios. La belleza es el disfraz perfecto, porque sabe cómo tentarte, te persuade a hacer el mal, convence a otros ángeles para hacer el mal, es engañoso, se hace atractivo, pero para que el mundo entendiera que es malo se transforma en monstruo. Este monstruo es el que aparece en el imaginario colectivo, todo lo que se repele en una persona, es el culmen de la maldad, no hay nada más malo que el demonio, por tanto con él se la clara asociación feo igual a malo.

Así hablar de lo monstruoso en asociación con los miedos, es establecer analogías, de los miedos más profundos, íntimos e incluso vergonzosos, son difíciles de hablar o complicados de reconocer, por tanto adquieren una cara externa, como si estuvieran fuera de nosotros, y cuantas veces no somos capaces de identificar que están dentro de cada uno.

La gente se da cuenta de que teme, por sus impulsos emocionales, perder el control y lastimar a alguien. Esto lleva a observar que maldad o bondad, no necesariamente llevan a la relación directa de belleza y fealdad, por tanto se transforma en una explicación que desarrolla una narración colectiva, que se extiende de generación en generación, muchas veces dada por la tradición oral, se transforma o se deforma, se amplía o cambia de acuerdo a la región y cultura. Al darse un tratamiento fantástico el ser humano, se vuelve monstruo, así aparecen relatos del nahual, la momia, el vampiro, o el hombre lobo.

Y al relacionar la cuestión fantástica y mitológica, el monstruo se percibe como una criatura terrible y así mismo antagonista, el animal o la bestia, que carece de razón, o que actúa por impulso, por ejemplo, cuando deja de ser lobo no se acuerda lo que hizo, le teme a su parte irracional.

En la mitología árabe preislámica, el genio Djinns o yinn, que se mira como un genio malvado. El Corán indica que estos entes fueron creados por Alá, al igual que los ángeles y los humanos. El único fin era adorar a Alá, pero de la misma manera que los humanos, tienen libertad de elección, por ello muchos deciden volverse malos, tal como los ifrits que son espíritus paganos que se encuentran al servicio de Iblis, los ifrits son considerados genios malos que tergiversan el deseo para hacer daño, por ello incluso la palabra árabe para genio es poseído por el mal.

El genio también entendido como los seres quienes le dicen a un artista que hacer, literalmente hay un genio que le dice sus ideas, genio de la repisa en una alusión mítica fantástica.

En esta relación monstruo maldad que lleva a pensar en el monstruo dentro de la gente, el djinn, puede mantener esta misma relación, en el sentido que la narración árabe establece que cada que nace un humano, nace un “compañero” o qarin. El qarin alienta la maldad en los hombres, pero también puede ser controlado o dominado para ayudar al ser humano en el camino del bien.

Las narraciones que llevan de lo bueno a lo malo con los djinn continúan cuando se establece que son creaciones del fuego sin humo y con ello su relación directa con el calor del desierto.

En el mundo islámico se considera que la gente convive o está rodeada constantemente de estos espíritus, por ello para alejarlos, se debe orar (nuevamente un signo de bondad), orar en nombre de Alá, de lo contrario, el espíritu puede poseer a alguien e incluso provocarle locura, un miedo muy común de manera colectiva, perder la razón.



Fig. 4

Genio Alado. Genio con flor de amapola, (716 – 713 a.C.) Relieve en piedra caliza Bajo relieve del palacio de Sargon II en Dur Sharrukin, Asiria.
https://es.wikipedia.org/wiki/Genio#/media/Archivo:Genie_poppy_Dur_Sharrukin_Louvre_AO19869.jpg

Las relaciones entre elementos cada vez son más interesantes, monstruo con maldad y maldad con locura, por ello los cristianos, llegan a establecer, que los locos no son locos, sino que enloquecieron porque están poseídos por demonios.

En todas las culturas del mundo existen seres que pueden ser tomados como benévolos o malignos, así el Cerbero, guardián de las puertas de Hades, puede ser bueno y malo a la vez, depende de la perspectiva. Habitante del inframundo, es bueno porque evita que los muertos salgan y los vivos entren a un lugar de muertos.

2.4 ¿Qué es el monstruo?

Definirlo, hace que se aborde de nueva cuenta palabras clave que ya han sido mencionadas, como fealdad, fantasía, etc. así la RAE establece que, proviene del latín *monstrum* y es:

1. Ser que presenta anomalías y desviaciones notables respecto a su especie.
2. Ser fantástico que causa espanto.

3. Cosa excesivamente grande o extraordinaria en cualquier línea.
4. Persona o cosa muy fea.
5. Persona muy cruel y perversa.
6. Persona que en cualquier actividad excede en mucho las cualidades y aptitudes comunes.

“Una creatura se vuelve monstruo cuando no se le puede clasificar ni como persona ni como animal ni como dios por ser las tres cosas a la vez”

Visto desde un modo cotidiano, se puede sentir que la palabra monstruo, puede convertirse en una ofensa, al relacionarlo con la definición 4, porque se apela a los estereotipos establecidos por la cultura occidental, las imágenes mediáticas y/o publicitarias que establecen, a qué se le ha denominado bello y en oposición, todo lo que no encaja a dicho modelo es considerado feo.

Pero por otro lado la definición 5 se acerca más a lo que se ha abordado en relación al monstruo dentro de la gente, porque no se basa en la apariencia física, sino en las acciones, que revelan grados de maldad en las personas.

Si la gente pudiera ver el mal, nadie lo haría porque vería la manera de ver el impacto en la vida de sus seres queridos, el bien puede ser difícil. Vivir genuinamente haciendo el bien, porque siempre existe un anhelo de ser reconocido, sin embargo, el bien genuino es desinteresado.

El mundo piensa que fama es éxito, y busca conseguirlo a costa de los sentimientos de las personas, al obsesionarse realizan actos que los llevan a perderse de la realidad de la vida, como embrujo o locura, como algunos famosos que terminan en la cárcel. Por ello también la cercanía con la idea de monstruo locura o posesión demoníaca, porque pareciera que es una fuerza oscura que se encuentra fuera del ser humano, sin embargo esta justificación es poco realista, ya que todos tenemos libre albedrío y con ello la capacidad de discernir y seleccionar el camino, como ejemplo; durante la última cena Judas se hace evidente como traidor de Cristo, se apela a qué en ese momento entró satanás a Judas, y que por ello fue movido a realizar el mal. La gente no asume que son ellos con su propio impulso, se sabe que te puedes resistir a la tentación, justo por su libre albedrío, pero el

impulso de estar enojado, puede hacer que se pierda el control, uno de los tantos miedos colectivos, es perder el control.

2.5 ¿Por qué es un monstruo?

Si bien en el último apartado se menciona que muchas veces seguir a los impulsos es perder el control, y por tanto comportarse de una forma metafórica que podríamos decir monstruosa, luego entonces, se puede preguntar, ¿qué hace monstruoso al monstruo?

Es su aspecto físico, pero si esto fuera así cuasimodo, no sería representado como un ser de bondad en la película de Disney del Jorobado de Notre Dame, justo el film expone que es la maldad de la gente, la única que lo ve con malicia, al ser un personaje que físicamente no tiene los parámetros del estereotipo de belleza, por tanto apelada a la definición 4 de la RAE: Persona o cosa muy fea. Su aspecto físico lo ha llevado al rechazo constante, según la narración, primero de su madre, luego de su cuidador que lo encierra en la torre de la iglesia, por la supuesta idea de protección, y luego por la gente del pueblo, que prejuiciosos, han establecido como malvado sin conocerle.

De acuerdo también a las definiciones establecidas en el apartado 2.4 se establece que es monstruo, porque es malvado, sin embargo las narrativas populares y universales, también ha mostrado a seres mitológicos y/o fantásticos que dependiendo la perspectiva, pueden ser considerados buenos o malos. Por ejemplo el dragón, puede ser alusión al demonio, como en el Apocalipsis la representación del demonio como dragón.

“De pronto se vio en el cielo algo también misterioso: apareció un gran dragón rojo, que tenía siete cabezas, diez cuernos y una corona en cada cabeza. Este dragón arrastró con la cola a la tercer parte de las estrellas del cielo y las arrojó a la tierra, luego se detuvo frente a una mujer, para comerse a su hijo, tan pronto como naciera” Ap. 12, 3-4

O San Jorge y el Dragón, que también es una alusión clara a la lucha del bien y el mal. Que de acuerdo a Carvajal (2012) “...la leyenda de San Jorge reproduce fielmente el

mito de Perseo y Andrómeda...en uno de sus viajes, Perseo se encontraría con la princesa Andrómeda, encadenada para ser devorada por un monstruo marino enviado por los dioses como castigo por la vanidad de su madre Casiopea. Perseo mataría al monstruo, liberaría la ciudad...” (p. 24)



Fig. 5

Uccello, P. (1456) San Jorge y el dragón. Temple sobre tabla. National Gallery Londres.
<https://purakastiga.blogspot.com/2020/03/paolo-uccello-san-jorge-y-el-dragon.html>

En Asia el dragón es una entidad de bien que cuida a la naturaleza e incluso enseña a escribir a la gente, en Asia el Dragón es una fuerza de bien, pero en las historias medievales de Europa, era codicioso guardián de tesoros.

Otro ejemplo que va de la representación de la maldad vs bondad pueden ser los gremlins famosos gracias a la película de Joe Dante de 1984, sin embargo en el cuento original de Roald Dahl de 1940, estas criaturas ayudan a reparar aviones. Zapata (2015) establece que, los gremlins eran conocidos comúnmente entre los pilotos de la RFA como duendecillos que se dedicaba a sabotear sus aviones, pero en una ocasión al sobrevolar el canal de la Mancha, mientras caen juntos, el piloto convence al gremlin que era agresor de que deben unir fuerzas contra su enemigo común, los nazis. De ello nace la “amistad” entre los pilotos y los gremlins.

Entre la bondad y la maldad se han presentado algunas criaturas, extrañas, míticas, protagonistas de leyendas y narrativas fantásticas. Para cerrar el apartado sin duda un claro ejemplo del monstruo dentro del hombre y que pasa de la bondad a la maldad, es el extraño caso del Dr. Jekyll y Mr. Hyde, que en palabras de Escobar (2008) “Nadie puede ser enteramente bueno -parece decirnos el autor- y no se soporta por mucho tiempo la

encarnación de lo malo. Tender hacia la búsqueda del bien resulta elogiable; no así querer concretar lo que para una sociedad representa el mal” (p. 9). Palabras que también pueden resumirse en que el hombre quiere ser hombre no ceder a su impulso monstruoso.

La personalidad se apodera de él igual que los monstruos salen de la persona, como el zombie que no piensa, sino que actúa por impulso, porque lo gobierna su primitivismo, así la sinrazón, es la locura misma y la falta de control a los impulsos y emociones, puede hacer que salga el monstruo dentro de la gente.



Fig. 6

Penny Illustrated Paper (1888), reimpresión en *Jekyll and Hyde Dramatized* obra de teatro por Martin A. Danahay and Alex. https://es.wikipedia.org/wiki/Henry_Jekyll_y_Edward_Hyde#/media/Archivo:Jekyll_and_Hyde_sketch_from_Penny_Illustrated.jpg

2.6 De los relatos

El miedo además de ser una emoción, mecanismo de defensa, reacción bioquímica, problema de las ciencias sociales y tema de las artes visuales, con el paso del tiempo se ha constituido en un género literario y cinematográfico por sí mismo.

En los relatos fantásticos que se analizan en este proyecto se hace especial énfasis en la aparición de monstruos, sin embargo el terror no suele ser el elemento central de un relato de fantasía sino que el monstruo constituye una prueba en el nudo del relato.

Las versiones originales de los cuentos compilados por los hermanos Grimm por ejemplo, son muchísimo más crudas que sus adaptaciones Disney, y aun así no dejan de ser

“Cuentos de la Infancia y del hogar”, no pierden su esencia como relatos de fantasía, terminando con y vivieron felices para siempre.

Por otra parte, drama, suspenso, terror y más aún la tragedia prescinden del final feliz para dar al público en su lugar finales dramáticos y trágicos. Para los relatos de los tipos antes mencionados es de gran importancia construir tensión y conectar con el sentimiento del miedo en la audiencia, un relato de miedo que no de miedo, fracasó. Como tal los relatos de otros tipos persiguen otros fines y tienen otras características.

Llegados a este punto es importante establecer cuáles son las características del terror como género. El terror busca provocar miedo este puede dividirse principalmente en dos tipos: psicológico (de donde surge el suspenso) y sobrenatural que se nutre de los relatos fantásticos, desde tiempos inmemoriales elementos prominentes en un relato de terror son monstruos, magia, personajes enloquecidos, distopías, violencia y/o desastres naturales o antrópicos.

El horror como género literario tiene antecedentes muy antiguos, los griegos de la época clásica ya contaban relatos. Así la novela Frankenstein de Mary Shelley tiene paralelismos con el mito de Hipólito del cual Eurípides hizo una adaptación teatral. También en el Antiguo Egipto y en la Biblia hay elementos propios del horror, otros temas típicos del horror son la muerte, la maldad y el más Allá.

También es notable que personas de la vida real han inspirado personajes de terror, el mayor ejemplo de esto es Vlad Tepes a quien Bram Stoker transformó en su libro en el arquetípico vampiro Drácula, Barbazul está inspirado en el asesino serial Gilles de Reis. Durante el siglo XIX aparecieron otros personajes emblemáticos del género como El Hombre Invisible, El Jinete sin cabeza, la momia (aunque también se habla de momias como muertos vivientes en el mito de Osiris en el Antiguo Egipto) o la bruja del cuento Hansel y Gretel compilado por los hermanos Grimm, aunque el personaje de bruja o brujo también es antiquísimo y hasta arquetípico perdurando hasta la actualidad a través del teatro la televisión o el cine.

Existen otros cuantos monstruos arquetípicos, ese punto se explora en el bestiario per sé. Durante el siglo XX los avances tecnológicos que se dieron particularmente en el

cine, revolucionaron el terror en el imaginario colectivo, puesto que ahora las temibles cosas que estaban en la mente de los lectores se hacían visibles en las imágenes de las películas, el terror en el cine se dividió en aun más subgéneros.

Para cerrar el capítulo dos, se puede resumir que se transitó del miedo, analizando cómo estas reacciones han estado siempre presentes en algunos seres vivos (animales y plantas), determinar que algunas veces es un miedo racional, otras se está ante una fobia, aunque solo los humanos pueden racionalizarlo y expresarlo con medios creativos, como el arte, de modo tal que por ejemplo, en la literatura y el cine existe el género terror.

En las artes visuales existen el tenebrismo, los bestiarios, las alegorías, entre otros elementos, así pasamos de su representación a su presentación, como el caso de los guerreros maorís de Nueva Zelanda, quienes hacen el ritual hakka para infundir terror en sus enemigos. Existen también piezas musicales que conectan con el miedo en su audiencia. Otro ejemplo dentro del mundo del arte, puede ser la arquitectura y las instalaciones, manifestaciones artísticas en que la relación entre las personas y los espacios es fundamental.

También pueden evocar al miedo la claustrofobia, es un ejemplo la prisión y el hospital psiquiátrico, que son lugares terribles por sí mismos, aunque eso tiene más relación con el uso y las connotaciones que tienen en el imaginario colectivo, que con su construcción. Las cosas y los espacios muy grandes también evocan cierto grado de miedo.

Así relacionar miedo y sus representaciones en las narraciones fantásticas, en la literatura o el cine, ha ayudado a establecer una base, para ahora reflexionar en la manera en que el miedo se ha representado en las artes plásticas.

Capítulo 3

3.1 La representación del miedo en el arte

El arte como reflejo de la sociedad, hace evidente los sucesos o acontecimientos históricos, ya sea desde la representación de la realidad, del uso de la alegoría, desde el mito o la leyenda. Parte de la realidad en el ser humano está implícito en la cosmovisión de los pueblos, la grandeza de los hombres valientes y osados que cumplieron con su patria y su deber, que se enfrentaron en batalla a un enemigo, y que lejos de erradicarlo, creó más miedo en el hombre. Cuantas acciones humanas realizadas por miedo, cubiertas aparentemente de gloria, pero maquilladas al fin, y por tanto son merecedoras de un grupo de narraciones visuales, algunas de ellas de formas muy directas, como “Los fusilamientos del 3 de mayo”, pero también (y apelando a esa cosmovisión y el uso de mitos y leyendas), por medio de representaciones fantásticas o incluso abstractas como el caso de Picasso o Munch.

El miedo se ha mostrado con mil caras, las que algunos artistas han mostrado, para evidenciar que como seres humanos no solo estamos cubiertos de gloria y poder (como las pinturas cortesanas de Goya para los Reyes Carlos III y Carlos IV) sino de miedos y terrores que nos hacen frágiles y contradictoriamente fuertes al reconocerlos y vivir con ellos. En esta parte de la investigación, se abordará a un grupo de artistas que por medio de su obra, han mostrado narraciones fascinantes en relación al miedo, desde su tiempo histórico y su contexto, que sirven de reflexión en la creación de obra de la presente investigación.

3.2 De duendes y brujas: Los relatos fantásticos y el miedo en los Caprichos de Goya

Francisco José de Goya y Lucientes (31 de marzo de 1746 -16 de abril de 1828) fue un pintor, grabador y dibujante español comúnmente adscrito al romanticismo. Entre sus obras más célebres están las series de Pinturas Negras y los grabados: Los Desastres de la Guerra, además claro de la que se analizará en este caso, Los Caprichos, por cuestiones de practicidad y delimitación temática se hablará de 16 de las 80 estampas. Francisco de Goya es en ocasiones considerado el primer artista moderno y el último Antiguo Maestro.

En la serie Goya recurre a la caricatura para satirizar y criticar aquello a lo que alude. En los casos concretos de las estampas presentadas en este estudio; La imaginaria de los relatos fantásticos, generalmente brujas y duendes, de ahí el nombre de este texto y de algunos subgrupos en que la serie se divide, La estampa número 3 “Que viene El Coco” (ver fig. 7) es un aguafuerte de 1799 con medidas de 26 x 20 cm., en ella se representan una mujer abrazando a una niña mientras que a su vez otra niña la abraza. Los personajes femeninos tienen expresiones de terror y angustia en sus caras, mientras observan una figura que el espectador ve de espaldas y por el título de la pieza se puede inferir que es el Coco.

El Coco es un monstruo con el que los padres asustan a los niños que no quieren dormir temprano como en la canción “Duérmete niño, duérmete ya, que viene El Coco y te comerá”. (Canción de cuna popular)

El Coco es un monstruo que tiene su origen en las expediciones de los marineros españoles y portugueses al Nuevo Mundo y debe su nombre a que según la leyenda los agujeros del coco se parecen a la cara del monstruo. Volviendo al punto de la universalidad del miedo, el espanta niños latino es también conocido en el mundo angloparlante como Boogeyman, en Escandinavia Bussemanden y Morko y en Bulgaria Torbalan. En este caso se puede observar el uso del miedo como medio de control.



Fig. 7

Goya, F. (1799) *Qué viene el coco*.

Aguafuerte

<https://www.artsy.net/artwork/francisco-de-goya-que-viene-el-coco-the-bogey-man-is-coming>

La estampa número 9 Tántalo (ver fig. 8) representa un hombre sufriendo por una mujer que murió, por lo cual se infiere que le profesaba un profundo amor. Incluso en algunas interpretaciones se dice que es una alegoría a la relación entre Goya y la duquesa de Alba, con lo cual aquí Goya aborda los temas universales del amor y la muerte por primera vez en la serie además de aludir al mito griego de Tántalo, el cual narra que Tántalo es eternamente torturado en el Tártaro por haber cometido atrocidades.



Fig. 8

Goya, F. (1797 -1799) *Tántalo*, serie los Caprichos, aguafuerte, aguatinta bruñida sobre papel verjurado.
<https://www.museodelprado.es/coleccion/obra-de-arte/tantalo/efcffa0a-847d-411d-9182-403617013fd1>

La estampa número 43 “El Sueño de la Razón produce monstruos” (ver fig. 9) representa a un hombre dormido sobre una mesa rodeado de murciélagos y búhos, que al mismo tiempo parecen surgir de su cabeza, con lo que se puede interpretar que esa estampa pretende criticar las supersticiones de la época del autor. Como se sabe existen las pesadillas y en la imaginería fantástica existen seres como el arenero o el bogart. El primero es según el relato responsable de que la gente se duerma y el algunas versiones les causa pesadillas, mientras que un bogart es un monstruo cambia formas también propio del Reino Unido que se transforma en aquello que las personas más temen.



Fig. 9

Goya, F. (1799) *El Sueño de la razón produce monstruos*. Aguafuerte y aguatinta

<https://historia-arte.com/obras/el-sueno-de-la-razon-produce-monstruos>

La estampa 44, Hilan Delgado (ver fig. 10) es la primera del subgrupo Brujerías y en ella se representa a tres ancianas hilanderas que se asocian con las Moiras en Grecia, Parcas en Roma, lernas en el Báltico y nornas en Escandinavia; hilanderas del destino cuando el hilo se corta las personas mueren. El destino es ineludible igual que la muerte. Cabe notar que Parca es una manera de referirse a la personificación de la muerte en el mundo hispano. La representación de Goya es particularmente inquietante puesto que en ella las almas de las personas son representadas por niños.



Fig. 10

Goya, F. (1799) *Hilan delgado*.
 Aguafuerte, aguainta y punta seca. Museo
 del Prado.
<https://www.museodelprado.es/coleccion/obra-de-arte/hilan-delgado/ebf6b248-3635-4519-b36a-7b4f78800067>

La estampa número 45 con el título: Mucho hay que Chupar (ver figura 11) representa un trio de ancianas, una de ellas sostiene un cesto lleno de bebés que lloran. Aquí Goya nuevamente utiliza menores de edad como alegorías a las almas, igual que en la estampa anterior, además de murciélagos como en el Capricho 43; según algunas interpretaciones las ancianas vendrían a representar a las Furias, monstruos de la mitología griega encargados de atormentar criminales en venganza por sus crímenes. Nótese que las también llamadas Erineas hacían una suerte de justicia retributiva. He aquí su lado positivo.



Fig. 11

Goya, F. (1799) *Hilan delgado*.
Aguafuerte y aguatinta. Museo del Prado.
<https://www.museodelprado.es/coleccion/obra-de-arte/mucho-hay-que-chupar/67b6ca83-4bad-4375-b47e-92766adde7ae>

La estampa número 46 con el título de Corrección, (ver figura 12) representa un grupo de ancianos a lado de una pendiente y unas creaturas que parecen gárgolas volando sobre sus cabezas. El Museo del Prado dice acerca de esta estampa:

“Sin corrección ni censura no se adelantaba en ninguna facultad: y la de la brujería necesita particular talento, aplicación, edad madura, sumisión y docilidad a los consejos del gran brujo que dirige el seminario de Barahona. Esta obra se ha interpretado como una crítica a la iglesia (Especialmente al tribunal del Santo Oficio o sea la Inquisición).

Aquí se alude a otros personajes de gran alcance en el ideario fantástico universal, los brujos. Se han atribuido poderes mágicos a personas en todo el mundo desde tiempos inmemoriales. En ocasiones esas capacidades sobrenaturales eran explicadas como dones de los dioses, como la fuerza de Sansón, las profecías de Samuel, La interpretación de los sueños de José y Daniel o la sabiduría de Salomón en las religiones abrahámicas. Otro don, el poder de convertir las cosas en oro que Dionisio le da al rey Midas en la Mitología griega.

Y son usados para el bien o tiene su origen en pactos con criaturas sobrenaturales no benignas, como en la historia de Merlín en el ciclo artúrico quien sin embargo acaba convertido en mentor del rey y si usa sus poderes para el bien. De la historia de Merlín surgiría el arquetipo de viejo sabio y personajes como Gandalf del Señor de los Anillos o Albus Dumbledore de Harry Potter.

Por otro lado están las brujas que antagonizan cuentos de hadas o personajes como Circe y Medea de la mitología griega quienes al sentirse en un principio atraídas por Jasón y Odiseo, les conceden favores que solucionan los predicamentos en los que los protagonistas están implicados en pos de ganarse sus afectos, pero posteriormente al ser rechazadas se desquician.



Figura 12

Goya, F. (1799) *Corrección*. Aguafuerte y aguatinta. Museo del Prado.
<https://www.museodelprado.es/coleccion/obra-de-arte/correccion/ad2a2c53-9d12-4cb3-bec6-a497a9dd0627>

La estampa 49 “Duendecitos” (ver figura 13) representa un par de duendes que según interpretaciones son en realidad monjes, de ahí que el subgrupo se llame Duendes y Monjes; uno tiene manos muy largas que aluden a robos cometidos por la iglesia y otro tiene sandalias aludiendo a la orden de las Carmelitas descalzas. Esto lleva a la crítica de un

doble estándar. Los duendes son criaturas comunes a varias culturas alrededor del mundo, por ejemplo los aluxes son ayudantes del dios náhuatl de la lluvia, los rayos y los terremotos. Tlaloc que se encargan de cosas como juntar las nubes antes de que llueva o hacer granizo.

También la creencia en los duendes en el taller de Santa Claus que lo ayudan a hacer los regalos de los niños, pero también hay duendes malos como Rumpelstiltskin, antagonista del cuento homónimo compilado en “Los Cuentos de la Infancia y del Hogar” de los Hermanos Grimm; que se roba a la hija de la princesa. Otros duendes, son los Leprochauns, guardianes de una olla de oro, que mientras ellos lo tengan es real, pero cuando le dan oro a los humanos a los pocos segundos desaparece o se transforma en ceniza.



Figura 13

Goya, F. (1799) *Duendecitos*. Aguafuerte y aguatinta. Museo del Prado.
<https://www.museodelprado.es/coleccion/obra-de-arte/duendecitos/d4c3825f-c96e-42dc-af7f-62005899ff5e>

La estampa número 52, denominada “Lo que puede un sastre” (ver figura 14) representa un tronco vestido de monje rodeado de demonios y una mujer arrodillada frente a él en otra crítica al clero. A diferencia de los casos anteriores en que se presenta una dualidad positiva-negativa de las creaturas fantásticas, los demonios son universalmente malignos, expertos en engañar, adeptos a todo lo malo y sin otro interés que llevar gente a la perdición.



Figura 14

Goya, F. (1799) *Lo que puede un Sastre!*.
Aguafuerte, punta seca, escoplo y
aguatinta y aguatinata. Museo del Prado.
<https://www.museodelprado.es/coleccion/obra-de-arte/lo-que-puede-un-sastre/ffb05ee5-0d0a-4299-a7d7-43161c524dc0>

La estampa número 59, con el título “Y aún no se van” (ver figura 15) representa a un grupo de personas atemorizadas a punto de ser aplastadas por una enorme losa que según las interpretaciones, representa el conflicto entre ilustración y superstición. Como se sabe los relatos fantásticos (mitos, cuentos, fábulas) están fundados en supersticiones con excepción de las leyendas basadas parcialmente en hechos reales y la ciencia ficción que especula a partir de ciencia.

La finalidad original de los mitos era dar una explicación a fenómenos que la humanidad no entendía del todo en su momento. La de las fábulas y los cuentos era aleccionar moralmente a los oyentes a través de moralejas y desenlaces en los que los antagonistas son castigados y los protagonistas recompensados.

Las leyendas por otra parte son historias reales que con el tiempo se mezclan con acontecimientos no reales por la imaginación de los narradores enriqueciéndose de este modo y llegando a formar parte del patrimonio cultural de un pueblo.

He aquí que las leyendas no tienen una finalidad práctica como los otros tipos de relatos fantásticos, sin embargo sí tienen valor como manifestaciones artísticas de la imaginación de un pueblo. Sin todas estas fantasías y supersticiones, siendo el elemento clave en su surgimiento el arte no sería tan rico como es. Sin embargo Goya critica cómo algunas personas, o grupos de personas, como el clero, se aprovechaba de las supersticiones de la gente (a la que además restringían el acceso a conocimientos comprobados en la época) para su propio beneficio, pero también asegura que eventualmente la ciencia sobrepasará las supersticiones.

De aquí se establece, que la conciliación entre los relatos fantásticos y la ciencia se da con el surgimiento del género de la ciencia ficción, cuyo propósito es explorar imaginativamente las posibilidades que los avances científicos dan a la humanidad siendo un referente en la materia el francés Jules Verne. Autor cuyos relatos (Exceptuando El Viaje al Centro de la Tierra) eventualmente se volvieron realidad.



Figura 15

Goya, F. (1799) *Y aún no se van!*.
 Aguada, lápiz, pluma, tinta china, tinta
 agrisada. Museo del Prado.
<https://www.museodelprado.es/coleccion/obra-de-arte/y-aun-no-se-van/08d3679e-8d56-4027-b2a7-a3c72b4d65bb>

La estampa número 62 que lleva por título “Quien lo creyera” (Ver figura 16) representa dos brujas peleando asediadas por demonios. De las brujas y los demonios ya se habló anteriormente en este documento, sin embargo el punto de interés en el análisis de esta estampa es que representa una batalla. Las batallas son temas frecuentes en los relatos fantásticos por ejemplo todo el contexto de La Ilíada de Homero es la Guerra de Troya.

También hay batallas entre humanos y bestias, entre fuerzas de caos y orden que dan origen o fin al mundo como lo conocemos (Titanomaquia griega, Ragnarok nórdico)

El Antiguo Testamento Bíblico presenta por ejemplo, una batalla cuerpo a cuerpo entre Jacob y un Ángel quien después de vencerlo dislocándole la cadera lo bendice por su persistencia y le cambia el nombre a Israel. En Génesis también las guerras por la tierra prometida entre los israelitas y otros pueblos, la guerra entre israelitas y filisteos desde el libro de Jueces hasta el reinado de David y otros conflictos bélicos mientras que el Apocalipsis menciona una guerra entre las huestes celestiales y los ángeles caídos.

En la América precolombina los aztecas tenían por deidad principal a Huitzilopoztli, quien los guio al lugar donde fundaron su propio asentamiento y que en su panteón era el dios de la guerra. Los aztecas realizaban ritualmente las llamadas guerras floridas con el fin de capturar personas para sacrificarlas. Otras figuras prominentes de culturas alrededor del mundo que eran dioses de la guerra eran Tyr entre los nórdicos, Ares de los griegos, llamado Marte por los romanos o Indra en el hinduismo.



Figura 16

Goya, F. (1799) *¿Quién lo creyera!.*
Aguada, Escoplo, aguatinta bruñida.
Museo del Prado.

<https://www.museodelprado.es/coleccion/obra-de-arte/quien-lo-creyera/b3f5d6c8-9f7f-4e65-b55a-38fa680e94e1>

La estampa número 65 ¿Dónde va mamá? (ver fig. 17) representa a un grupo de duendes desnudos secuestrando a una mujer también desnuda y asustada. Los relatos sobre creaturas fantásticas secuestrando personas también son comunes alrededor del mundo, por ejemplo Krampus el opuesto diametral de Santa Claus es un personaje que se lleva a los niños que se portan mal. El nudo del cuento El Flautista de Hamelin consiste en que como represalia por no haberle pagado, el flautista se lleva a los niños del pueblo con sus poderes

mágicos. En el cuento Pinocho de Carlo Colodi, el personaje del Cochero también se lleva a los niños a la Isla de los Juegos donde los transforma en burros. En este caso a pesar de que en los ejemplos anteriores se alude siempre a niños, la estampa muestra a una mujer adulta, a fin de cuentas el miedo a lo desconocido o a perder la libertad también alcanza a los adultos.



Figura 17

Goya, F. (1799) *Dónde va mamá*.
 Aguafuerte, aguatinta, punta seca. Museo
 del Prado.
<https://www.museodelprado.es/coleccion/obra-de-arte/donde-va-mama/51e38a80-2597-4df8-8ab1-3f03134c489e>

La estampa número 68, Linda Maestra (ver fig. 18) representa a dos mujeres desnudas una joven y una anciana volando sobre una escoba, por el título se infiere que la anciana le enseña a la joven el bruñeril arte del vuelo. Otra interpretación de la pieza es que la estampa tiene un subtexto acerca de la prostitución. Otro punto resaltante es que en varios relatos fantásticos del mundo hay objetos mágicos que confieren la capacidad de volar, por ejemplo las escobas de las brujas, la nube voladora de Sun Wukong en la épica historia china Viaje al oeste o las alfombras voladoras del mundo Árabe.



Figura 18

Goya, F. (1799) *Linda Maestra*.
Aguafuerte, punta seca, aguainta. Museo
del Prado.

<https://www.museodelprado.es/coleccion/obra-de-arte/linda-maestra/50d8b8e8-61c8-4e83-ab16-3efc9dedf0f9>

La estampa número 70, *Devota Profesión* (ver fig. 19) representa a un brujo con atributos de burro cantando misa sobre los hombros del diablo, teniendo de este modo por temática el ritual de la misa negra o aquelarre de brujos. En África y el Caribe se realizan ceremonias animistas en las que se llama a los espíritus para hacer magia.



Figura 19

Goya, F. (1799) *Devota Profesión*.
Aguafuerte, punta seca, aguatinata. Museo
del Prado.

<https://www.museodelprado.es/coleccion/obra-de-arte/devota-profesion/102b7a4b-6855-490c-938b-38e0834c82ce#:~:text=que%20se%20apoyan...->
„Esta%20estampa%20corresponde%20al%20grupo%20temático%20%22diabluras%20y%20brujer%C3%ADas%22.,del%20Diablo%20o%20Gran%20Cabrón.

La estampa número 71, No grites tonta (ver fig. 20) representa un par de duendes entrando por una ventana a atacar a una joven. Interpretaciones de la pieza sostienen que es una alegoría a una agresión sexual. En la mitología griega existen monstruos llamados sátiros conocidos por su desenfreno especialmente en lo sexual, tanto así que la adicción al sexo en hombres se llama satirismo y en mujeres ninfomanía. La estampa es una reinterpretación gráfica del proverbio “Comer, beber y andar por el aire: estos son los mandamientos del fraile” donde andar por el aire es un eufemismo para el sexo.



Figura 20

Goya, F. (1799) *No grites tonta*.
 Aguafuerte, Punta Seca, Aguatinta,
 Escoplo. Museo del Prado.
<https://www.museodelprado.es/coleccion/obra-de-arte/no-grites-tonta/dde6e625-b6f0-4fae-8727-ee31642239f1>

La estampa número 75, ¿No hay quien nos desate? (ver fig, 21) representa una pareja atada sobre la que vuela un búho gigantesco. Los búhos además de estar asociados a la brujería son aves rapaces o carroñeras, lo cual históricamente ha tenido una connotación negativa. Estar atado limita a alguien o algo, la estampa es una sátira a la oposición de la iglesia respecto al divorcio. En los relatos fantásticos existen varios ejemplos de personajes atados para sufrir tormentos, por ejemplo Loki en la mitología nórdica, Prometeo o Andrómeda entre los griegos, o Tajín en el mito totonaco. También están las alusiones a prisiones como el Laberinto de Creta o la lámpara mágica árabe. Relacionando matrimonio y suplicio está también en mito griego de las danades mujeres que asesinaron a sus maridos en la noche de bodas por encargo de su padre y fueron condenadas por los dioses a llenar un barril sin fondo en el averno.



Figura 21

Goya, F. (1799) *¿No hay quien nos desate?*. Aguafuerte, Aguatinta. Museo del Prado.
<https://www.museodelprado.es/coleccion/obra-de-arte/no-hay-quien-nos-desate/a5db03be-5ede-4ced-b011-1378713d07a7#:~:text=del%20matrimonio%2C%20aun...->
 ,Esta%20estampa%20corresponde%20al%20grupo%20temático%20%22el%20engañ%20y%20la,haciendo%20vanos%20esfuerzos%20por%20desatarse.

La estampa número 79, (ver fig. 22) Nadie nos ha visto, representa a unos monjes bebiendo alcohol dentro de su convento aludiendo no sentirse observados. En la biblia hay historias cuyas tramas abordan en algún grado este tema, por ejemplo en Génesis cuando José es vendido como esclavo, la esposa de Potifar el capitán de la guardia encuentra a José atractivo e intenta seducirlo para que se acueste con ella a lo que José responde que no, porque su Dios lo observa, entonces la esposa de Potifar cubre una escultura en la parte de la cara y dice ahora mi dios no puede verte aunque José se sigue negando. Otro ejemplo es la historia del profeta Jonás quien pretende huir de Dios, puesto que no quiere ir a predicar a Nínive, entonces compra un pasaje en barco al destino más lejano posible pero de todos modos eventualmente cumple con lo que Dios lo mandó a hacer.



Figura 22

Goya, F. (1799) *Nadie nos ha visto* Lápiz negro. Museo del Prado.
<https://www.museodelprado.es/coleccion/obra-de-arte/nadie-nos-ha-visto/f9dadf25-affe-45bf-abd5-51480afc3611>

Con las obras de la serie Los Caprichos de Goya, se puede advertir la forma de materializar los miedos, haciendo alusión a mitos, relatos populares o creencias colectivas, así como elementos monstruosos que también se vuelven evocativos del miedo.

3.3 De Muerte, violencia y arte: El Guernica y la guerra como tema

La guerra es un fenómeno cultural tan antiguo y universal que incluso hay relatos fantásticos acerca de conflictos bélicos entre seres no humanos como la Titanomaquia griega o el Ragnarok de los nórdicos. Para las culturas antiguas la guerra era una actividad tan importante que sus panteones míticos incluían deidades enfocadas en eso. En el caso concreto de los mexicas Huitzilopoztli su dios guerrero era la deidad patronímica, incluso tenían unas guerras rituales (las guerras floridas) cuya finalidad no era ni protección ni conquista, sino que capturaban gente para sacrificarla a fin de que el sol siguiera saliendo.

La guerra ha sido representada en muchísimas manifestaciones artísticas. Incluso a juicio de Paul Virilo "Fue a través de las masacres de la primera y segunda guerra mundial que el arte moderno desde el Expresionismo Alemán y Dadaísmo hasta el Futurismo Italiano, Surrealismo francés y Expresionismo Abstracto estadounidense se desarrollaron.

Primero como respuesta a la alienación y luego como prueba contra la crueldad antihumana, los conflictos bélicos son en ocasiones glorificados a través de la historia usando por supuesto también el arte. En la postura probélica se exalta la valentía de quienes luchan y se vindica la guerra como un medio para alcanzar un fin noble, como la libertad en los casos de las guerras de independencia y revolución. Un ejemplo de esto es la pintura La Libertad guiando al pueblo de Eugéne Delacroix, sin embargo artistas de postura antibélica como Picasso o Goya también han evidenciado todo lo negativo de la guerra, por ejemplo la serie Los Terrores de la Guerra.

Pablo Diego José Francisco de Paula Juan Nepomuceno Cipriano de la Santísima Trinidad Ruiz y Picasso (25 de octubre de 1881- 8 de abril de 1973) fue un artista visual español. Entre sus obras más famosas se encuentra El Guernica (ver fig. 23), cuadro al óleo de 1937 cuyas dimensiones son 7.76 x 3.49 metros. En la obra se representa el bombardeo a la localidad vasca de Guernica por parte del comando Cóndor del ejército alemán, con la venia de Francisco Franco. El cuadro incorpora varios elementos y cada uno tiene un significado propio, entre los personajes hay varias mujeres una de ellas tiene en sus brazos a un niño muerto y es una personificación del dolor. " Si bien la obra está inspirada en un hecho histórico, el cuadro es una denuncia contra la crueldad humana sin importar quienes sean los atacantes". (Korn 2022)

Hay otra mujer con un candelabro que huye de las llamas, aquí el fuego se usa con un significado dual, por un lado representa la destrucción del bombardeo y por otra parte ilumina la oscuridad; otra mujer está impactada con los brazos en alto y otra más huye de las llamas. Hay también un pollo que representa el sufrimiento animal y así mismo evoca que el bombardeo ocurrió en día de mercado. Un soldado caído representa al pueblo que luchaba (el contexto del cuadro es la Guerra Civil Española) también hay un caballo y un toro, el toro hace alusión al pueblo español. Es notable que la pieza carece de color, Picasso hizo el cuadro así por respeto para con las víctimas.

A partir de esta pieza artística se puede ver claramente el uso de la alegoría, que personifica el miedo colectivo, el horror de la guerra personificado o mostrado de manera simbólica, si bien las figuras humanas no son entes monstruosos, en realidad el monstruo es en si mismo la guerra. El cubismo buscó geometrizar las formas, pero de alguna manera favoreció a la representación del miedo, porque crea imágenes dramáticas, no realistas, personas deformadas por el miedo, una realidad cruel y abrumadora, caótica y traumática.



Figura 23

Picasso, P. (1937) El Guernica. Óleo sobre lienzo. Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía. <https://www.museoreinasofia.es/coleccion/obra/guernica>

3.4 De Oscuridad, Fuego y Sufrimiento: El infierno como motivo artístico y el miedo colectivo a un tormento eterno.

Los seres humanos adquirimos con el paso del tiempo y a través de nuestra educación y convenciones sociales un sentido de justicia, justicia retributiva según la cual conforme a las obras de cada uno, alguien se merece algo. Así una persona que hizo buenas obras se merece recompensas y por el contrario un malhechor merece un castigo. Las personas también podemos dimensionar la eternidad, en varias culturas y credos alrededor del mundo y a lo largo de la historia, se han establecido la idea de un lugar para el alma, el

alma de alguien va a pasar esa eternidad en ese lugar de reposo, de consuelo o de castigo, aunque un cuerpo sea temporal.

En las religiones abrahamicas (Judaísmo, Cristianismo, Catolicismo, Islam. Movimiento Rastafari entre otras) se cree que el alma trasciende a la eternidad mientras que religiones dharmanicas (Budismo, Hinduismo, Sijismo, Jainismo) creen que las almas reencarnan en otro cuerpo después de la muerte y deben expiar su karma hasta que puedan ascender al Nirvana.

Resulta notable que en estas religiones, se crean también sitios equivalentes al Reino de los Cielos y el Infierno, que además igual que en la cosmovisión náhuatl o La Divina Comedia de Dante Alighieri están divididos por niveles.

El equivalente dharmanico al infierno Abrahamico se llama Naraka y su nivel más bajo, que es al que van aquellos que cometen las ofensas más graves, se llama Avici, aunque a diferencia de las religiones Abrahamicas, el hinduismo sostiene que la reencarnación en el Avici no es eterna aunque sí la más larga de todas, dura aproximadamente 3 trillones de años.

También es importante señalar que aunque no todas las culturas tienen relación directa entre sí, varias de ellas si tienen la idea de un lugar parecido al lago de fuego Dantesco que acabaría entrando en la conciencia colectiva como el infierno, por ejemplo el Tártaro de la Grecia clásica, Helhaim entre los nórdicos o la Duat de los egipcios. Un paralelismo resaltante entre los hindúes y los católicos es que ambas religiones creen que el alma se debe purgar. El Islam tiene un concepto parecido en algunos puntos denominado Barzaj a donde van las almas de las personas incapaces de distinguir entre el bien y el mal, como los niños y los locos. El zoroastrismo, concibe el Hamistagan donde las almas reciben la oportunidad de reivindicarse para poder ir al cielo.

Haciendo notorio, cómo es ampliamente necesitada la idea de una segunda oportunidad incluso ante la perspectiva de la eternidad en el más allá porque todo el mudo le teme a un tormento eterno.

En la cosmovisión náhuatl, el Mictlan no se parece al infierno de Dante en tanto no se piensa como un sitio de castigo y se cree que todas las almas indistintamente de sus

obras y su moralidad tienen que atravesarlo, para llegar a donde les corresponda estar de acuerdo a la manera en que hayan muerto, pero los evangelizadores españoles lo equipararon al infierno puesto que según el relato fantástico está ubicado en el centro de la tierra y atravesarlo implica muchas dificultades, además Mictlán significa lugar de los muertos, lo cual puede ser visto como algo opuesto a la creencia de la vida eterna, pero realmente es un lugar de tránsito, “la muerte significa alegría, trascendencia y regresar al lugar de origen: el cuerpo se desintegra, pero el espíritu vive por toda la eternidad” (Olguín y Núñez 2019) se hace evidente que el alma sigue y vive en algún otro lugar. La noción de vida eterna en las religiones abrahámicas establece que la vida eterna es la recompensa de permanecer fiel a Dios, por ello aquellos que mueren lejos de Dios no alcanzan la vida eterna.

Un punto importante a resaltar, es que existe el arte sacro propulsado por religiones como el catolicismo, budismo hinduismo, jainismo, sijismo, taoísmo, iglesia ortodoxa, mandeismo y la doctrina filosófica del confucianismo permiten y hasta recurren a los iconos mientras que las religiones iconoclastas, como el judaísmo, cristianismo, islam y el Antiguo Egipto, durante el reinado de Akenatón las prohíben expresamente los primeros en apego al mandamiento mosaico contra la idolatría y el segundo a cuenta de imponer el culto a Atón.

Sin embargo en el caso del catolicismo los iconos y representaciones gráficas de relatos bíblicos se usaron para evangelizar a quienes no sabían leer, así la imagen del infierno de Dante se ha perpetuado en el arte occidental desde la Edad media e incluso ha llegado a oriente. A continuación se abordará cada concepto para encontrar semejanzas y diferencias entre ellos.

3.4.1 La Duat Egiptia

Los egipcios creían que después de fallecer, el alma era transportada al inframundo, que es la Duat, para ser juzgada por Osiris, que en paralelismo con Hades, Yama, Hela y Mictlantecutli es el regente del inframundo. En algunas cosmovisiones el inframundo es regido por los dioses de la muerte aunque en el caso de los egipcios Osiris era Señor del Inframundo pero el dios de la muerte era Anubis.

En la cosmovisión egipcia la Duat se parece al mundo terrenal pero hay elementos tales como: literales lagos de fuego, árboles de turquesa y muros de hierro. La Duat también está poblada de creaturas grotescas comparables con demonios, aunque a diferencia de ellos los habitantes de la Duat no actuaban movidos por la maldad sino bajo las órdenes de los dioses.

Además la Duat no era el castigo a la impiedad de la gente, en el Antiguo Egipto se creía que después de su muerte las almas de los malhechores eran destruidas y así no trascendían a la eternidad. Igual que en otros relatos míticos, los difuntos deben recorrer el inframundo para llegar a donde les corresponda estar. Un punto notable es que según el mito, Ra el Dios del sol descendía todas las noches a la Duat para pelear contra Apep representación del caos, para lograr el orden del cosmos, parecido al Mictlan, también hay un sol.

Y en la mitología griega Apolo amenaza a Zeus con bajar a alumbrar a los muertos. Además el relato de Osiris es la primera fuente en que se menciona a una momia. Después de las peripecias las almas eran juzgadas por Osiris, el juicio consistía en que el corazón del difunto era pesado en una balanza junto con una pluma de Maat que representa la justicia y la verdad.

Si el corazón era más ligero que la pluma, el difunto podía ir a Aaru, la versión egipcia del paraíso celestial, si el corazón era más pesado el alma sería devorada por Ammit que es un monstruo parte león, parte cocodrilo, parte hipopótamo, eran las “Bestias comegente” conocidas por los egipcios. Ammit, que también era considerada una diosa y de quien se pueden hacer paralelismos con otras creaturas fantásticas, como el garm o Xochitonal en tanto que es un monstruo guardián del inframundo. (el punto de los monstruos guardianes será abordado con más detenimiento posteriormente).

3.4.2 El Naraka Daharmico

Como se mencionó anteriormente, en las religiones daharmicas se concibe un sitio parecido al infierno llamado Naraka, el cual igual que el Mictlan, el Hades y el Infierno de Dante está dividido por regiones cada una con características propias. Según los textos sagrados del hinduismo existen los siguientes niveles del Naraka:

Narakas helados

Arbuda: Oscura y congelada llanura rodeada por montañas y constantemente barrida por ventiscas. Los habitantes de este mundo nacen siendo adultos y vagan desnudos quemándose e hiriéndose por el frío.

Nirarbuda: En esta región del Naraka hace más frío y las ampollas se abren.

Atata: Esta región del Naraka le debe su nombre al sonido de los dientes cuando tiemblan.

Hahava: Allí las almas gritan de dolor por el frío.

Huhuva: Allí además de castañar y gritar de dolor las almas tiemblan.

Utpala: El Naraka del loto azul, allí la piel de las almas se vuelve azul como el loto utpala.

Padma: Allí las quemaduras de frío rompen la piel.

Mahapadma: aquí cualquier reminiscencia de la forma física de un alma es destruida.

Las encarnaciones en cada Naraka son veinte veces más largas que en el anterior.

El Garuda Paruda describe los castigos para cada pecado en lugares específicos del Naraka:

Tamishra: La región del Naraka a la que van los ladrones para ser golpeados con una maza, también son atados y se les hace pasar hambre.

Andha Tamishra: destino en que las personas adúlteras. Son arrojadas eternamente a un abismo, también quedan ciegas.

Raurava: lugar en que aquellos que destruyen familias y propiedades son torturados por los sirvientes de Yama que les atraviesan los órganos con tridentes, también hay serpientes.

Maja Raurava: sitio donde aquellos que además de destruir roban familias y propiedades, son atormentados por una bestia llamada ruru que es una serpiente gigante.

Kumbhipaka: locación donde quienes “Destruyen vidas inocentes para comer” son hervidos en aceite por los sirvientes de Yama.

Kalasuthira: Allí las personas que en vida maltrataron a los ancianos haciéndolos pasar hambre, son tratadas de la misma forma. He aquí un ejemplo extremo de justicia retributiva

en el estilo de la ley del tali3n. Este naraka est1 hecho de cobre y quienes est1n aqu1 se queman porque el metal se calienta y ellos mismos arden desde adentro.

Asipathira: aqu1 quienes utilizan la fe de las personas en pos del beneficio econ3mico son atormentados por malos esp1ritus que les infunden temor. Este naraka es descrito como un bosque en que los 1rboles tienen hojas de metal que cortan a quienes intentan escapar.

Panrimukha: quienes castigan inocentes y realizan actividades il1citas son deshechos por los afilados dientes de un jabal1.

Anthakupa: quienes torturan y hacen cosas inhumanas son perseguidos y mordidos por animales salvajes.

Agni Kunda: es un lago de fuego, aqu1 hay un paralelismo con el Infierno de Dante, en que son sumergidos, atados de pies y manos, a quienes cometen robos con violencia.

Vajra Kandaka: quienes tuvieron relaciones sexuales con personas de otra casta son condenados a abrazar una estatua de hierro al rojo vivo.

Kimiri bhojana: donde las personas ego1stas y que se aprovechan del trabajo de otros son torturados por insectos que se introducen en el cuerpo.

Sanmali secci3n del Naraka: en que las personas lujuriosas son golpeadas con una maza de hierro.

Vaitharani: es un rio de sangre, orina y excremento en que son sumergidas las personas que se aprovechan de una posici3n de poder para su propio beneficio.

Buyoga: all1 los promiscuos y las personas de vida sexual desenfrenada son mordidas y picadas por insectos venenosos.

Payanyoga: ah1 van quienes torturan y matan otros seres vivos y son atravesados con flechas.

Pasusava: all1 terminan quienes hacen da1o a las vacas. Las vacas son animales sagrados en el hinduismo, algunas denominaciones sostienen que los humanos antes de ser humanos son vacas y otras que los dioses est1n en la vaca.

Sarameyathana: ah1 terminan los part1cipes de masacres y envenenamientos.

Avisi: es la región del Naraka donde terminan los calumniadores, aquí se les atormenta sumergiéndolos. El Avici del Naraka budista es la región más profunda del inframundo en donde terminan quienes hacen atrocidades, como asesinar a sus padre, entre otras.

Paribathana: en esta región del inframundo los alcohólicos y quienes incitan a otros a beber son condenados a beber lava.

Sharakarthama: para quienes difaman personas mayores, aquí los espíritus les atraviesan los órganos vitales con flechas.

Rakshogana: aquí terminan quienes comen comida no vegana. El hinduismo igual que el judaísmo, islam, movimiento rastafari y otras religiones, tienen restricciones dietarias y realizan sacrificios humanos, aquí los sacrificados reencarnan para atormentar a sus victimarios, nuevamente justicia retributiva.

Sulapraga: aquí terminan los asesinos, suicidas y quienes se imponen por la fuerza a otro además de quienes viven movidos por droha nambike. Droha es un término daharmico que se refiere a un grupo de impulsos surgidos de la ira, por ejemplo el deseo de lastimar a alguien, la envidia, el hurto, la crueldad al hablar y la violencia y quienes traicionan la confianza de otros, son torturados por aves con tridentes.

Susimuga: lugar donde quienes se enriquecen ilícitamente son arañados y pasan hambre y sed.

Kunthasutha: destino de aquellos que siempre hacen el mal a otros, en el que son picados por escorpiones.

Vadaroga: aquí quienes torturan a otros, aunque no los maten, son esposados y se les prende fuego.

Piravarthana: lugar donde acaban quienes trataron mal a un huésped de ellos, también son sometidos a pasar hambre y sed.

Lalapakshuga: región donde terminan los maridos que maltratan a sus esposas y las explotan sexualmente, su condena es que ellos son igualmente prostituidos.

Los Narakas en el Budismo

Sanjiva en este Naraka: el suelo está hecho de hierro ardiente, también hay fuego y los seres están en constante estado de miedo y miseria, igualmente se atacan entre sí, o según otras fuentes son atacados por los sirvientes de Yama. Cada vez que sienten que van a morir recuperan sus fuerzas y salud solo para seguir peleando, aquí también se sufren otros tormentos como ser descuartizados o que les viertan metal fundido, además de tener que soportar el calor extremo. La estadía de las almas en este lugar es de 1.62 billones de años

Kalasutra: aquí además de los tormentos anteriores le dibujan líneas negras y luego mutilan al ser, siguiendo esas líneas, la estadía en esta región es de 12.96 billones de años. “Los seres portan armas en las manos y está en llamas. Allí usando un alambre negro los guardianes del infierno cortan a los seres infernales en ocho, seis o cuatro partes, como si estuvieran trozando tallos frescos” (García, 2022)

Samghata: en este Naraka además del suelo ardiente, hay rocas gigantes que chocan entre sí y caen de las alturas para aplastar a los seres, la estadía en este Naraka es de 103.68 billones de años.

Raurava: aquí además de los tormentos anteriores, las almas pueden huir a refugios en los cuales luego quedan atrapados y son calcinados, la estadía de las almas en este lugar es de 829.44 billones de años.

Maharaurava: aquí los castigos del Naraka anterior magnifican su intensidad y las almas permanecen padeciendo 6635.52 billones de años. “Allí. Los guardianes de los infiernos dirigen a los seres infernales con mazos en las manos. Aterrorizados algunos de estos corren, otros escapan, algunos más huyen...” (García, 2022)

Tapana: aquí los sirvientes de Yama atraviesan a los condenados con lanzas ardientes hasta que el fuego les sale por la boca y la nariz. La estadía de las almas aquí es de 53084 billones de años.

Pratapana: aquí las lanzas son cambiadas por tridentes y las almas pasan 424673.28 billones de años.

Avici: el nivel más profundo del Naraka budista, aquí las almas purgan los peores pecados durante tres trillones de años.

3.4.3 El Tártaro

El inframundo griego era homónimo de su regente. El dios de la muerte Hades y en la septuaginta, el nuevo testamento escrito en griego, se traduce el término hebreo Sheol (que quiere decir sepulcro) como equivalente a Hades, entonces se instauró la idea de que el hades griego se parece al infierno de Dante y eso no es del todo cierto.

En la mitología griega igual que en la náhuatl o la egipcia, todas las almas terminaban en el Hades, incluso los héroes, solo que ellos quedaban para siempre en los Campos Elíseos, mientras que los personajes a quienes los dioses castigaban estaban en el Tártaro.

El lugar es descrito como el nivel más profundo del Hades, oscuro y brumoso en donde los monstruos y los titanes son encerrados por los olímpicos, pero también está separado del hades. Aquí los malhechores eran castigados de acuerdo a la fechoría que habían cometido, por ejemplo, Tántalo que quiso dar a sus hijos, para que los dioses los comieran, fue condenado a pasar hambre y sed eternamente. O Sísifo que por pretender engañar a la muerte fue condenado a empujar una piedra cuesta arriba, simplemente para que a punto de llegar a la cima volviera a caer. Íxion quien por haber asesinado a su suegro fue perpetuamente atado a una rueda prendida en llamas, allí están también las Danaeides por haber asesinado a sus esposos, fueron condenadas a llenar calderos agujereados. Los mitos griegos, describen estos personajes cuyos destinos, eran estar en la oscuridad, fuego y sufrimiento.

3.4.4 Helheim, Niflheim y Niflhel

El Helheim es el reino de los muertos en la mitología nórdica, regentado por Hela hija de Loki y su entrada está custodiada por un perro monstruoso llamado Garm. Todas las palabras para infierno en lenguas nórdicas tienen su raíz en la palabra hel y como a varios de los ejemplos de este texto se le asocia con oscuridad y perdición, aunque solo si morían de formas específicas, enfermedad y vejez, o eran condenados por los dioses a pasar la eternidad allí.

En cambio un guerrero muerto en batalla era llevado por las valkirias al Valhala. La versión nórdica del mito de la creación cuenta que en el principio había un vacío en el cual un vapor de frío y calor fue creando el mundo y los nueve reinos de la mitología nórdica, entre ellos el mundo de la niebla Niflheim donde habita un dragón llamado Níðhöggr.

3.5.1 La Furia de Tifón, el miedo a los desastres naturales en el arte y los relatos fantásticos.

Los seres humanos, siempre han tenido una relación ambivalente con la naturaleza. Por un lado buscan siempre el entorno más favorable para desarrollarse, es por ello que, todas las grandes civilizaciones se establecen cerca de cursos de agua, en sitios donde la tierra es fértil. Los navegantes aprendieron a orientarse siguiendo las estrellas, descubriendo incluso que hay estrellas que solo se ven de un lado del planeta, la estrella polar en el norte y la Cruz del Sur en el sur, establecieron temporadas de cosecha entendiendo el clima, buscaron maneras de establecerse en sitios tan hostiles como los polos o los desiertos, aun en esos lugares hay cuerpos de agua, otros ejemplos, los oasis en el desierto y los glaciares en los polos.

En Oceanía donde casi no hay tierra cultivable, la gente vive casi literalmente del mar y cuando la tierra tiembla en los lugares cerca del mar se emiten alertas de tsunamis. En la cosmovisión de las civilizaciones politeístas varios elementos de la naturaleza tenían su propia deidad. Hay fenómenos naturales agradables de ver como las auroras boreales, los eclipses y las puestas de sol. Otros tipos de eventos denominados desastres naturales, aquellos que causan grandes daños en varios niveles y aterran a mucha gente por su alcance, esos fenómenos también han sido representados en el arte.

Las personas han entendido que hay una temporada de huracanes o tienen protocolos de prevención de incendios, pero en cambio no se puede predecir un terremoto y parte del miedo a este fenómeno se debe precisamente a su imprevisibilidad. En el ámbito de los relatos fantásticos, un mito arquetípico es que en tiempos inmemoriales ocurrió un combate entre un héroe, que generalmente es un dios o semidiós y un monstruo con poder para provocar cataclismos, por ejemplo el combate entre el titán Tifón y el dios Zeus en la mitología griega, las peleas de Ninurta con Asag y Anzu o Marduk contra Tiamat.

En la cosmovisión egipcia también hay luchas entre Osiris y Set y entre Ra y Apep, en todos los casos hay una alegoría de conflicto donde el héroe representa el orden y la creatura representa el caos y en casos más específicos, la descripción de Tifón en la Teogonía de Hesíodo dice que podía provocar huracanes y terremotos además de que escupía fuego y lava.

En los relatos mesopotámicos, Tlamat es la diosa del mar y la personificación del caos pero también es una diosa creadora en alusión a que la vida se originó en el agua. Esto también aplica al Génesis bíblico, donde durante la narración de la creación se dice que el espíritu de Dios se movía sobre las aguas y que fue el primer hábitat de seres vivientes, mientras que por otra parte hay varios relatos arquetípicos de un diluvio universal, aparece en el Génesis, la Epopeya de Gilgamesh, la gran inundación de Gun Yu en China, los Vedas hindúes, la mitología griega y varias culturas precolombinas en América.

Otro desastre natural, uno causado por la lava, así incluso, Vulcano el nombre romano del dios Hefestos viene de volcán.

Relacionando esto con el miedo, se puede mencionar que el miedo a las tormentas se llama astrafofia y que además de las afectaciones materiales y la latente posibilidad de morir, queda el trauma por la experiencia, el cual a posterioridad si no se maneja óptimamente desembocará en un profundísimo miedo a cualquier contingencia. El comportamiento colectivo inmediato más frecuente ante una catástrofe es la reacción de conmoción, inhibición o estupor, en el curso de la cual se ve a los sobrevivientes emerger de los escombros.

Cap. IV Procesos Creativos

4.1 Los procesos creativos: el lugar donde lo irreal se realiza

Yo solo existo,

Por eso produzco

Alejandro González

Una de las características más celebradas de los artistas es la creatividad. Cuestión natural si se piensa que ser artista se trata de crear. A lo largo de la historia han existido varias creencias en torno al arte y los artistas, por ejemplo, que los últimos están dotados de habilidades sobrehumanas o que un djinn les cuenta sus ideas para una obra. Puede suceder que un artista verdaderamente posea por ejemplo, una notable habilidad técnica incluso se registran casos de prodigios a través del tiempo.

Otros han enfocado su quehacer en la experimentación e innovación como en los movimientos de vanguardia, otros tantos priorizan el concepto por encima del resultado. Lo que todas estas personas tienen en común es que piensan como artistas, son personas de imaginación muy vivida lo que en realidad pasa, es que buscan estimular esa imaginación, lo que hacen en realidad es poetizar la vida cotidiana. Antes de hacer una obra de arte hay que hacerse dos preguntas ¿Qué hacer? Y ¿Cómo hacerlo?

Pareciera muy obvio pero en verdad es importante ya que en realidad, la originalidad, la mayoría de las veces no radica en inventar algo nuevo sino en encontrar un enfoque diferente para algo conocido. Existen los arquetipos, que se pueden plantear desde lo colectivo, tema que ha sido observado en los capítulos anteriores, así Carl Gustav Jung establece que:

Un estrato en cierta medida superficial de lo inconsciente es, sin duda, personal. Lo llamamos inconsciente personal. Pero este estrato descansa sobre otro más profundo que no se origina en la experiencia y la adquisición personal, sino que es innato: lo llamamos inconsciente colectivo. He elegido la expresión “colectivo” porque este inconsciente no es de naturaleza individual sino universal, es decir, que en contraste con la psique individual tiene contenidos y modos de comportamiento que son *cum grano salis*, los mismos en todas

partes y en todos los individuos. En otras palabras, es idéntico a sí mismo en todos los hombres y constituye así un fundamento anímico de naturaleza suprapersonal existente en todo hombre. (p. 10)

Existen las tramas maestras usadas para muchísimas historias en diferentes medios, así se pueden describir que son moldes dramáticos que establecen conflictos y provienen de la literatura, finalmente se vuelven ejemplos paradigmáticos en la elaboración de los argumentos de muchas obras audiovisuales. Ronald Tobías propone 20 tipos distintos citado por González Sánchez (2010): desvalido, tentación, metamorfosis, transformación, maduración, sacrificio, descubrimiento, precio del exceso, ascenso, caída, amor, amor prohibido, rivalidad, búsqueda, aventura, persecución, rescate, huida, venganza y enigma.

Existen también los mitos arquetípicos para la literatura y la tradición oral previa a ésta, por ejemplo todas las culturas del mundo tienen relatos que explican el origen de la vida así como otros que presentan una hipótesis acerca del fin del mundo. Lo cierto también es que cada persona es única y que en el arte se valora la unicidad de cada obra, para eso (incluso involuntaria e inconscientemente), los artistas meten su vida en su obra por ejemplo el trabajo de Frida Kahlo es extremadamente autobiográfico y explícito. Por otra parte autores como Mario Vargas Llosa o Gabriel García Márquez son más sutiles en ese punto pero también lo hacen.

4.2 Desarrollo del proyecto

El proceso del bestiario no fue diferente, surgió espontáneamente en el momento en que el autor se vio confrontado por un miedo que resultó extraño para él mismo, a veces algo está metido en el subconsciente de una persona y solo se hace evidente cuando se fuerza la confrontación con eso.

A partir de ese momento empezaron las preguntas, porque hay que recordar que el arte es un medio y un lenguaje a través del cual se comunican cosas, e igual que en la ciencia un buen proyecto artístico requiere de bastante investigación y a pesar de no tener necesariamente una finalidad practica y concreta busca una justificación que le confiera sentido. Muchas veces los artistas pretenden entender el mundo y conocerse a sí mismos

mediante su trabajo, pero el arte además de lo anterior tiene la propiedad de conectar en lo emotivo con el público.

En un principio la imagería del proyecto representaba literalmente algunos miedos pero finalmente se optó por la figura de los monstruos a cuenta de ser símbolos universales de lo temible.

Los atributos del arte le permiten ir más allá de las limitaciones de la realidad, nadie ha visto jamás un monstruo, salvo tal vez en sueños u en otros estados de la conciencia sin embargo los monstruos desde tiempos inmemoriales están dentro de inconsciente colectivo de la humanidad. Existen movimientos artísticos como el surrealismo o en la literatura el realismo mágico que llevan la realidad más allá de límites racionales.

En la poesía existen figuras retóricas como las paradojas o los símiles, una paradoja es una aparente contradicción que sin embargo dentro de su contexto tiene sentido. Un símil, es una semejanza que se puede encontrar en cosas que parecen distantes en extremo. Llamados por Mayoral (1994) como artificios lingüísticos – discursivos, son recursos que si bien tienen nacimiento en la literatura son empleados en la plástica porque son grandes recursos visuales. Así también, existen composiciones musicales denominadas fantasías. Por eso no es extraño que el arte sea el lugar donde lo irreal se realice.

En el inicio de la civilización, el mito fue la forma que encontró la humanidad para explicarse el mundo a sí misma. Este relato estaba poblado por héroes de atributos sublimados y bestias de características aterradoras (que en realidad eran versiones hiperbólicas de animales y hombres), que a su vez representan dos elementos contrastantes, porque la mente funciona así, bien y mal, caos y orden, belleza y fealdad, racionalidad y salvajismo. No es de extrañar que Rodari (2011) escribiera sobre la gramática de la fantasía y en su texto expone sobre la importancia de la unión de dos palabras, con ello se construye binomios y establece uno de los recursos más creativos, el binomio fantástico, así parte de su proceso: “A los niños les contaba, un poco por diversión y un poco por jugar, historias que no tenían nada que ver ni con la realidad ni con el sentido común...” (p. 13)

El proceso de imaginar y bocetar los primeros dibujos y los monstruos antecedió a la investigación y fundamentación teórica del proyecto, porque para este artista es más

natural gestar ideas y buscar formas de concretarlas que explicarlas de otra manera. El artista es consciente de la complejidad del proceso de creación, la naturalidad que se menciona viene dada por la práctica de su quehacer.

Es también sabido que hay artistas y obras que surgen de una larga y profunda reflexión, pero las aproximaciones intuitivas y empíricas tienen así mismo su valor y son por ejemplo, las que contribuyen al relato del artista como un genio. Existe entre el público la idea de que el arte es un lujo, cuando para las personas implicadas en el ámbito es una necesidad, la necesidad de creación, claro que el arte no forma parte de los bienes básicos, pero debería pensarse como una necesidad de expresión en todo ser humano.

Como cualquiera de las disciplinas llamadas humanidades, puede que no sirva a un propósito práctico concreto, pero si agudiza el pensamiento y desarrolla la sensibilidad de la gente, las humanidades son para hacernos mejores personas. Respecto a la pieza per sé, la plasticidad es la propiedad de la materia que hace que algo sea moldeable es el manejo de texturas, trazos, colores de la manera particular que lo hace cada artista lo que forma y consolida su estilo propio, pero solo parcialmente.

Todo artista está innegablemente influenciado por factores ajenos, la conjunción de ambas cosas dota de unicidad la obra. Por ejemplo en el bestiario, hay manejo de colores y trazos propios del expresionismo abstracto y alemán. Las caricaturas, el japonismo, la composición es relativamente sencilla, fondo plano de un solo color, un solo elemento centrado, aparecen esquemas de combinación de color y toda la paleta proviene de la combinación de colores primarios y del blanco y negro.

Otro fundamento del método usado en estas piezas es el concepto de cualia sensible acuñado por Etienne Sourieau en La Correspondencia de las Artes que son las características esenciales de cada manifestación artística. Aunque si bien para Sourieau (1986) pueden no existir correspondencias exactas en las diferentes áreas de las artes, así establece que: “Las diferentes artes son como distintas lenguas, entre las cuales la imitación exige la traducción, un nuevo pensar en el material expresivo, totalmente distinto, una invención de efectos artísticos antes paralelos que literalmente análogos”. (p. 21)

Para los casos del dibujo y la pintura son la línea y el color respectivamente se puede dibujar algo sin ponerle color y sigue siendo un dibujo así como se puede pintar algo sin que haya un diseño figurativo y sigue siendo una pintura, la exploración del color en sí mismo es fundamental para el arte abstracto.

De acuerdo a la semiótica francesa todas las cosas significan algo eso desde luego incluye las imágenes que a su vez son el elemento central de las artes visuales como un conjunto. Esto pareciera exclusivo de las artes visuales sin embargo no es así.

Todo lo imaginable se puede volver imagen. Las descripciones poéticas de las cosas en los relatos (ya sean canciones poemas o historias) permiten a la gente visualizar imágenes imposibles por ejemplo la canción Sueño con serpientes de Silvio Rodríguez:

Sueño con serpientes con serpientes de mar con cierto mar ay de serpientes sueño yo

Largas transparentes y en sus barrigas llevan lo que puedan arrebatarse al amor

(Rodríguez 1978)

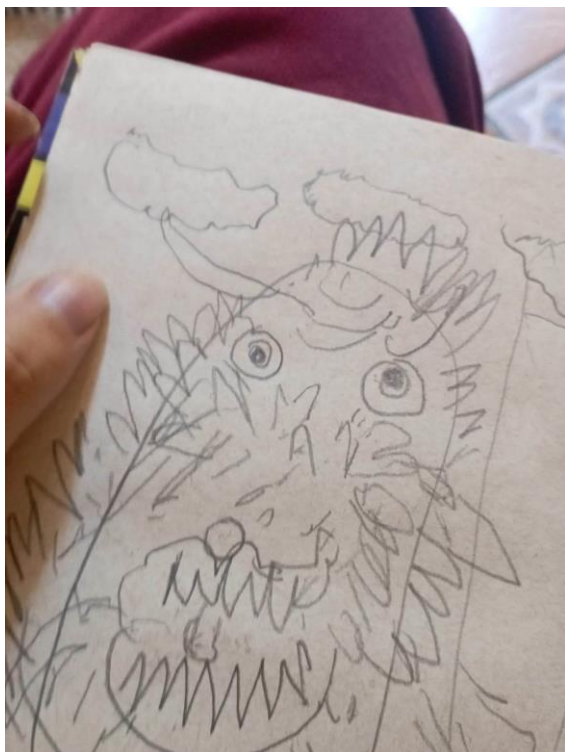
Aquello que es transparente no se puede ver, sin embargo también se dice que las serpientes son largas, la longitud es un rasgo observable. Volviendo a la semiótica, casi todo cuanto existe (con las excepciones de las imágenes y la música que son lenguajes por si mismas) requiere del lenguaje ya sea oral o escrito para volverse inteligible y transmitirse aunque sea solo parcialmente a otros.

Respecto al proceso creativo concreto del autor del bestiario, las ideas surgen como preguntas que la obra trata de responder, también suceden asociaciones entre diferentes conceptos. Todo en la obra se escribe o se dibuja, otras cuantas ideas surgen de sueños que a su vez están relacionados con cosas que pasaron durante el día o con acontecimientos futuros, a veces esos sueños tienen significados y son recurrentes, como por ejemplo las pesadillas que son el tipo de sueños que dan miedo.

Para este autor es de especial importancia que el arte sea entendido como la búsqueda del mejor medio posible para narrar un relato, por eso este proyecto a pesar de estar especialmente enfocado en las artes visuales menciona también, literatura, música y poesía; a veces las cualidades específicas de cierta manifestación artística ayudan a transmitir mejor el mensaje del relato.

4.2.1 Bocetos

El proceso de bocetaje fue un viaje lúdico, pero también subjetivo, la relación de los miedos personales, las representaciones constantes de los miedos colectivos por medio de monstruos que materializan dichos miedos, se conjuga y se establecen nuevas relaciones bajo trazados y propuestas constantes que la historia ha regalado, pero siempre con la propuesta plástica del autor.



Fotografía propia

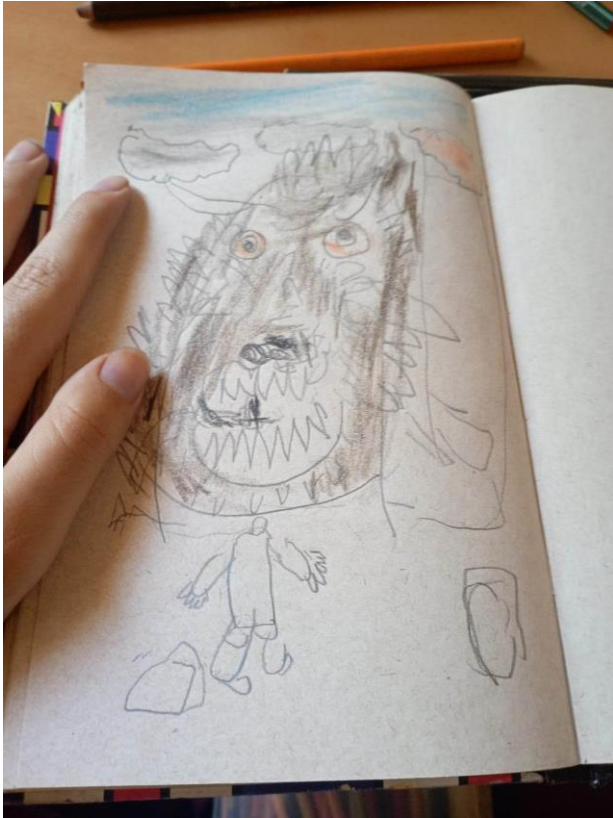
El proceso de bocetaje toma mucho de la experiencia personal, de las memorias y momentos especiales. En el desarrollo de algunas propuestas, se toman como referencias, algunas anécdotas, por ejemplo, hace algún tiempo en prepa estaba haciendo una historia de acción, era una mezcla de todos los mitos que conocía con mis amigos. Los buenos personajes de la historia son héroes legendarios, el personaje que me representa es una alegoría del caos, soy ansioso y todo me preocupa, necesito tener control de lo que pasa alrededor, el caos no es posible de ser controlado, así que es una alusión al caos.



Fotografía propia

La imagen presentada corresponde a la Hidra, es el arquetipo de la representación, en su versión griega, por tanto para ser exactos, es la Hidra de Lerna, monstruo acuático de numerosas cabezas, su aliento era venenoso. La versión japonesa es la llamada Yamata-no-Orochi, que significa serpiente gigante, suele venerarse como deidad de la montaña.

La forma del monstruo hacía que fuera muy difícil acabar con ella, por tanto funciona muy bien como metáfora para los propios problemas personales, se parece, porque al cortarle la cabeza aparecen más cabezas, como aparecen nuevos problema cada vez que alguno ha sido resuelto.



Fotografía propia

Este boceto forma parte de la representación del caos, con colores ya que el color es la vida, se establece como la versión del titán tifón, tan gigante que alcanza las estrellas, hace alusión a los huracanes y terremotos tiene serpientes en lugar de dedos.

En la mitología es, titán es una deidad primitiva relaciona con los huracanes, Tifón intentó destruir a Zeus por haber derrotado a los titanes, la fuerza de la naturaleza convertida en monstruo es encerrada en el Tártaro.



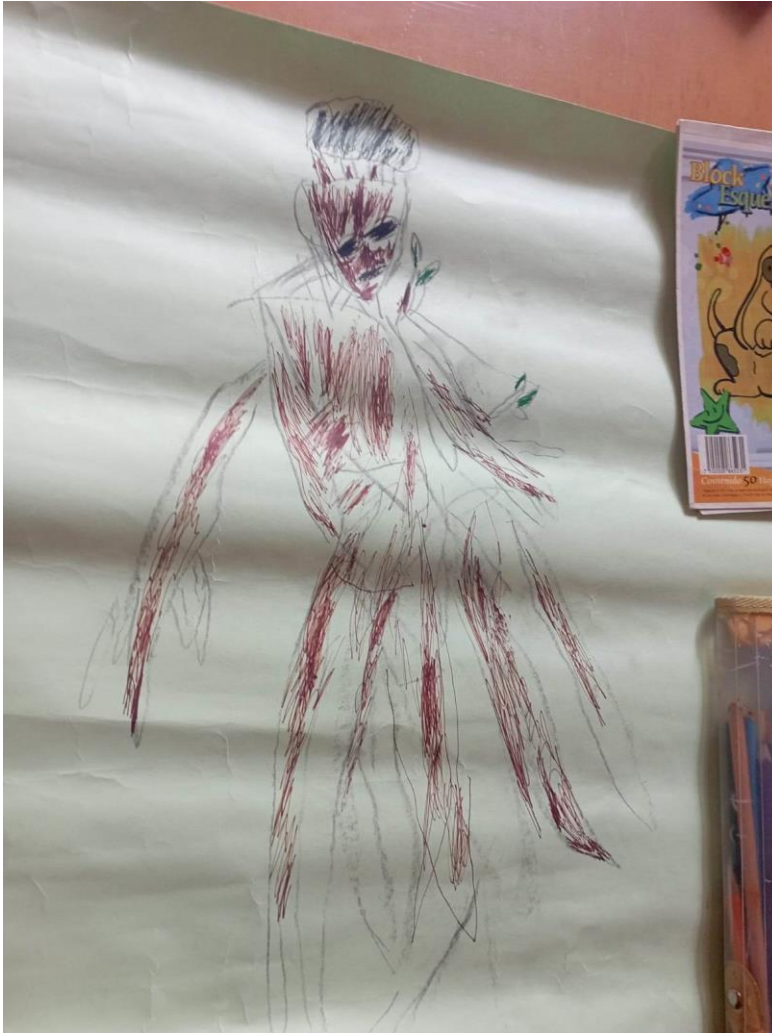
Otra posibilidad o versión de la Hidra



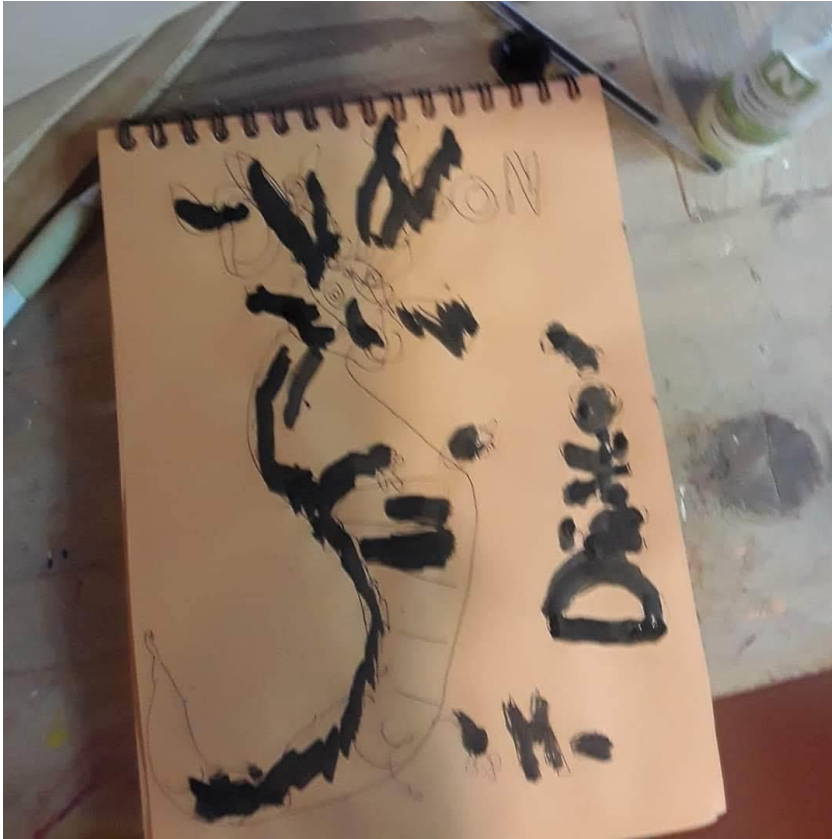
El boceto corresponde al Elfo de la mitología nórdica, son seres de larga vida, inmortales y mágicos. Pueden verse como buenos o malos, tienen esa doble connotación, comenzaron a ser descritos como pícaros o maliciosos, podrían provocar enfermedades en el ganado y en la gente y podían provocar malos sueños, otras versiones que los piensan como seres bondadosos, por ser quienes trabajan y ayudan a Santa Claus para la creación de juguetes en época de navidad.



Este boceto corresponde al Golem, monstruo guardián hecho por el hombre, la idea de la vida, del desarrollo de la vida del hombre, es parte de la imaginación del hombre. El Golem puede ser un coloso de piedra, su nombre proviene de su significado en hebreo que es materia, según las historias relacionadas a esta criatura, era un ser que no solía hablar, cuantos de los miedos no son nombrados o explicados.



Boceto de Ent, monstruo guardián, asociados fuertemente al mundo de J.R.R Tolkien, es un miedo a los árboles, ser gigante, en algunas versiones son árboles guardianes, temen al fuego por su piel de corteza.



Dragón roba princesas, uno de ellos puede ser el Dragón de San Jorge, tenía un aspecto del típico dragón europeo, solo que un poco más delgado, tenía las alas pigmentadas de modo que parecían ojos, como la cola de un pavorreal. Otro puede ser Jaffa es un monstruo marino similar al Leviatán pero era más parecido a una ballena. El caso de la Tarasca, no robó princesas, en cambio quedó enamorado y sumiso de una Santa, quien fue Santa Martha.

Dragón oriental como Sheen Long es benefactor con los humanos, el crea los días, el sol. El Ryujin es un emperador marino de las aguas, sus sirvientes eran medusa, peces y calamares y aunque era un dragón bueno para los mares a veces tenía que castigar a sus plebeyos por sus insubordinaciones.



Parte del proceso de experimentación, es un boceto para hacer un genio uffrit. Eran parte de una antigua raza de semidioses, pero en alguna ocasión tuvieron una batalla con un enemigo desconocido, el cual los encarceló en lámparas y esa es la razón por que los geniso puedan ser malos, por estar encerrados tanto tiempo, al volverse ermitaños. Son difíciles de dibujar porque no son corpóreos

Cap. 5 Bestiario de Seres Ocultos

5.1 Monstruo (poema)

Hay un monstruo dentro de mí

Y estoy cansado de ocultarlo

Quiere salir a lastimar a las personas que amo

Transforma mi miedo en ira

Mi autoestima en ego

Es más letal y peligroso

que cualquier bestia escudefuego

Hay un monstruo dentro de mi

Por eso busco la paz

Por eso cuando me enojo

Voy donde no hay nadie más

A veces sufro

Pues con el cuerpo que tengo

No podré nunca llegar hasta donde quiero

Pero también es a veces una bendición

No puedo ni debo lastimar a nadie

Aunque sea presa del descontrol

Convierto mis sentimientos negativos

En arte

Para transformar lo destructivo

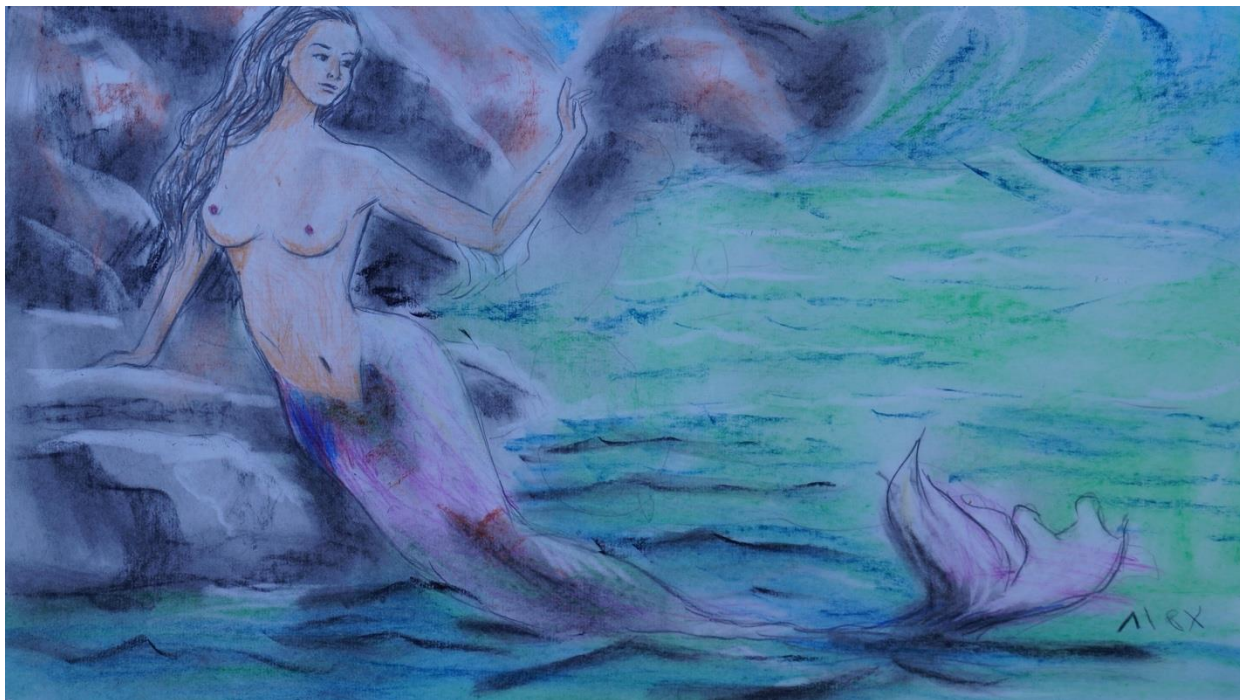
En algo edificante

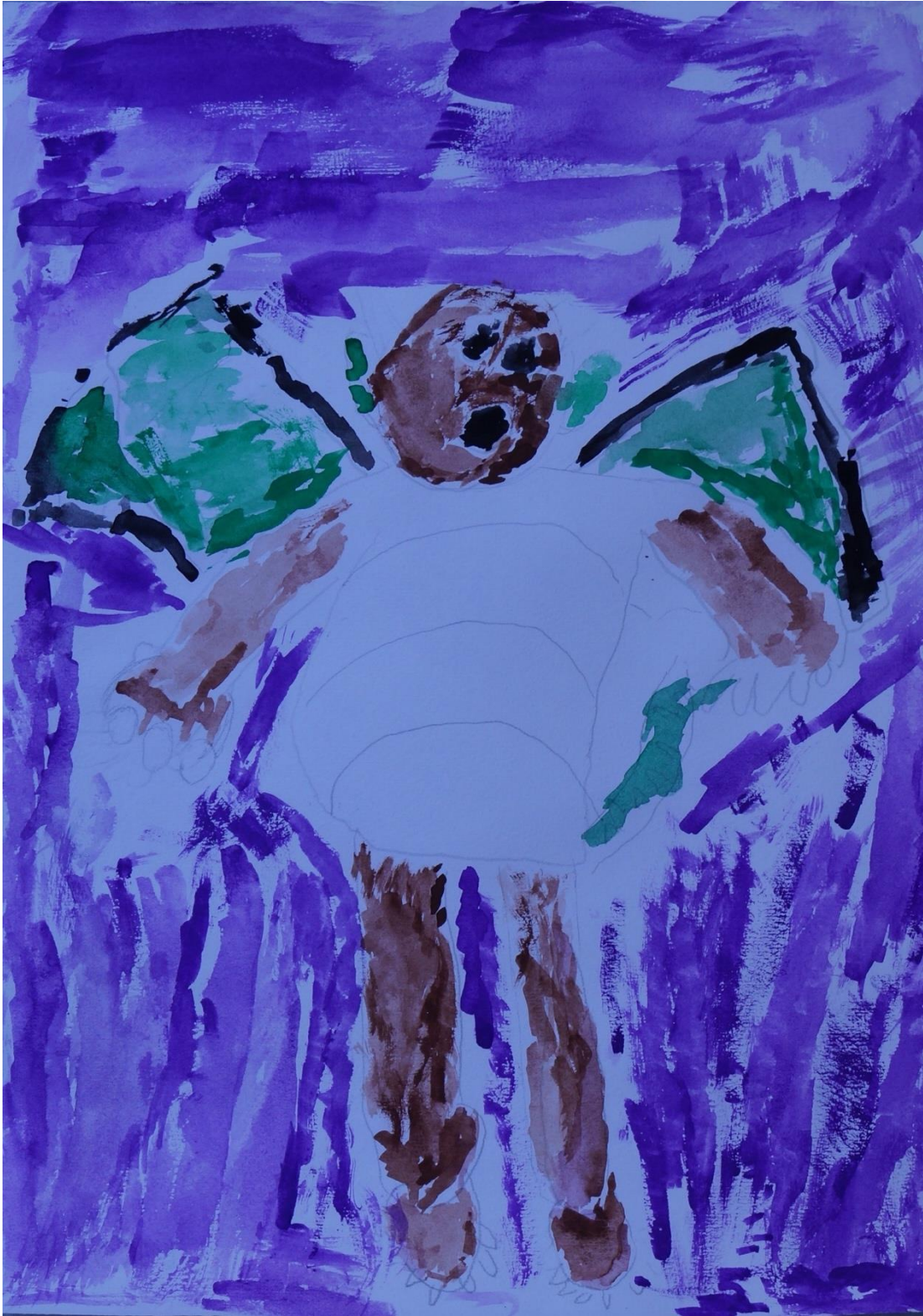
Hay un monstruo dentro de mi
Al que no le importa nada
Hay un monstruo dentro de mi
Que poco a poco
Con mi voluntad acaba
Hay un monstruo dentro de mi
Estoy cansado de ocultarlo
Parece más una hidra que un dragón
Está formado por el miedo,
La ira, el odio y el dolor
Tengo que pelear por mi propia vida
No puedo dejar que el monstruo encuentre la salida
Es un monstruo que no ve
Solo siente
Puede herir con su lengua
Aunque no tenga dientes
Hay un monstruo dentro de mi
Yo debo derrotarlo.

Alejandro González

5.2 Catálogo de obra

Sirena





Coco



Garm



Sátiro



Ent





Kappa





Kraken



Hada



Golem



Ave Fenix



Titán Tifón



Fantasma



Dama Blanca

Conclusión

El miedo es un tema fascinante que puede ser explorado desde muchísimos ángulos sin agotarse nunca y el arte en su multiplicidad de manifestaciones y su condición esencial de expresión humana es uno de ellos. Esperando que el enfoque multidisciplinario del proyecto permita a quien lo lea formarse una perspectiva más completa de esta emoción que aunque cargada a través del tiempo de connotaciones negativas es en realidad absolutamente natural y válida, su finalidad después de todo es protegernos así como los relatos fantásticos describen monstruos guardianes y creaturas bienhechoras que más allá de su extraña y hasta temible apariencia existen dentro de los relatos fantásticos para cuidar algo de gran valor. Es de vital importancia entender el miedo y aprender cómo manejarlo para evitar que se transforme en una incapacitante fobia. Las emociones y sentimientos pueden llegar a tener dimensiones imposibles de explicar desde la literalidad. Ahí es a donde el arte si llega por eso es valioso y pertinente explorar el tema desde este campo del conocimiento como lo han hecho los artistas durante toda la historia. Además quien conoce sus miedos se conoce a sí mismo. El arte igual que la ciencia responde preguntas solo que lo hace a través de sus propios medios y sin perseguir la practicidad sin embargo si tiene una función social por eso los relatos y las obras de arte se preservan en recintos especiales para tal fin (Bibliotecas y museos). Existen también los teatros, cines, las salas de concierto y otros lugares parecidos para diferentes manifestaciones artísticas todos hechos a fin de tener las mejores condiciones posibles para pasar por la experiencia que cada medio supone. Sentir miedo también debería ser así solo que el “lugar” del miedo no es tangible es la mente humana (O dependiendo de la fuente el alma o espíritu aunque por ejemplo bíblicamente corazón y mente son equivalentes). También es importante notar que aunque culturalmente se enseña a reprimir el miedo lo más saludable es expresarlo en su justa medida.

Referencias Bibliográficas

Aragonés, E. (2013) *El abordaje de las fobias*. Centro de Atención Primaria de Constantí. Institut Català de la Salut. Grupo de Investigación en Salud Mental/Atención Primaria de Tarragona-Reus. IDIAP Jordi Gol. Barcelona. España.

Bartra R. (2021) *Melancolía y Cultura: Las enfermedades del alma en la España del Siglo de Oro* Anagrama

Bedoya, C. (2012) *El uso del miedo como herramienta de gestión y los efectos en los seres humanos y la organización*. Tesis para obtener el título en Administrador de Empresas, Universidad del Valle, Santiago de Cali.

Bedoya, C. y Velásquez, A. (2014). *Análisis de la incidencia del miedo en la organización desde la perspectiva psicobiológica*. *Revista Colombiana de Psicología*, (vol. 23), 351-362

Cabré Segarra, V. (2013). *Jean Dubuffet. Temas de Psicoanálisis*, (n.5), 1 – 10

Fauchereau, S. (2007) *En torno al art brut*. Ediciones Arte y Estética

García, R. (2022) *El sùtra de la sección de los infiernos*. Nova Tellus. (vol. 40)

González Sánchez, J. (2010) *La trama mestra en la narrativa audiovisual. El caso del cine del oeste*. Fonseca, Journal of Communication, n.1, pp. 100 - 122

Jung, C.G. (1970) *Arquetipos e inconsciente colectivo*. Paidós

Korn, K. (2022) La guerra y el arte: la historia oculta detrás de 5 pinturas icónicas. Recuperado: <https://www.somosohlala.com/guia-ohlala/movida-cultural/la-guerra-y-el-arte-la-historia-oculta-detras-de-cinco-pinturas-iconicas-nid25042022>

Mayoral, J. (1994) *Figuras retóricas*. Editorial Síntesis

Moscone, R. (2012) *El miedo y sus metamorfosis*. Psicoanálisis XXIV, (1), 53 -78.

Navarro Robles, M. (2007). Reflexiones filosóficas sobre el miedo como un elemento fundamental desde un punto de vista social. XXVI Congreso de la Asociación Latinoamericana de Sociología. Asociación Latinoamericana de Sociología, Guadalajara.

Olguín, M. y Núñez, M. (4 de noviembre de 2019). *La leyenda del Mictlán dio vida al Día de Muertos*. Gaceta UNAM. UNAM Recuperado de <https://www.gaceta.unam.mx/la-leyenda-del-mictlan-dio-vida-al-dia-de-muertos/>

Pérez, M. (2000). El miedo y sus trastornos en la infancia. Prevención e intervención educativa. *Ediciones Universidad de Salamanca*, (12), 123-144,

Reina C. y Valera C. (1960) *Santa Biblia* Sociedades Bíblicas Unidas

Rodari, G. (2011) Gramática de la Fantasía. Introducción al arte de inventar historias: Planeta

Rodríguez, S. (1978) Sueño con serpientes. *Al final de este viaje*

Souriau, E. (1986) *La correspondencia de las Artes*. Fondo de Cultura Económica

Vila, J.. (2009). La dinámica del miedo: la cascada defensiva. *Escritos de Psicología*, (vol. 3), 37-42,

Fuentes Consultadas

Alighieri D. (2016) *Divina Comedia* Catedra Letras Universales

Beltrán Peña, J. (1998) *Poesía Concreta del Perú / Vanguardia plena - Estudio y antología*. Lima, Perú. Editorial San Marcos.

Bettelheim, B. (1994) *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*. Editorial Crítica

Bohn, W. (1986) *The Aesthetics of Visual Poetry*, University Of Chicago Press.

Bohn, W. (2001) *Modern Visual Poetry*, Associated University Presses

Bohn, W. (2010) *Reading Visual Poetry*, Fairleigh Dickinson University.

Chevalier J y Gheerbrant A.(1969) *Diccionario de los Simbolos* Titivus

Dencker, K. (2000) *From Concrete to Visual Poetry*, Kaldron On-Line and Light and Dust Mobile Anthology of Poetry.

Delalandre B. (2007) *Mi primer Larousse de monstruos ilustrado* Larousse

Eliade M (1968). *El mito del eterno retorno: arquetipos y repetición* Emecé Editores

Fernández Juárez, G. Y Pedrosa, M. (2008) *Antropologías del miedo: vampiros, sacamantecas, locos, enterrados vivos y otras pesadillas de la razón*. Editorial Calambur

García Sánchez, J. y Millán, F. (1975) *La escritura en libertad*, Madrid, Alianza.

Guzmán, F. (2020, 27 de febrero) *El miedo, respuesta de sobrevivencia humana*.

Antropologías del miedo: vampiros, sacamantecas, locos, enterrados vivos y otras pesadillas de la razón et al Editorial Calambur 2008

Hartland E. (2008) *La ciencia de los cuentos de hadas*

Recuperado <https://www.gaceta.unam.mx/el-miedo-respuesta-de-sobrevivencia-humana/?fbclid=IwAR3gVvOEJrEVrrNKOoqEz9CYg7inZ7mQBNRJY2wDZ2aFtQ5NdLi0gftgss>

La Biblia de las Criaturas Mitológicas (2008) La guía definitiva de seres legendarios
Sterling Publishing Group Brenda Rosen.

Lombard, J. (2021, 8 de septiembre) Arte espejo: detrás de la salud mental
http://equltura.com/actualidad/arteespejodetrasdelasaludmental?fbclid=IwAR3GOSsljiB5DJX9893yolWSuEJbojaog0nyppTmiPV-J_RUmu3J-e3W1r0

Lombard, J. (2020, 25 de octubre) El terror en el arte. <http://equltura.com/arte/el-terror-en-el-arte?fbclid=IwAR2b9QleLAKdXKONq-X15UjpLpApNF9VCuCEbG9XBrm9VjHYxdvmB3N3rkU>

_ Malam J. (2015) *Creaturas fantásticas: monstruos Mega*

Malam J. (2015) *Creaturas fantásticas dragones Mega*

Matador, Network (2019, 12 de diciembre) 12 bestias de la mitología prehispánica.
Recuperado https://matadornetwork.com/es/bestias-mitologia-prehispanica-que-te-van-fascinar-y-espantar/?fbclid=IwAR0zcAYfWcVPVEYjY90caUHYWuc2zGNAKkSHd0Fx9yETN_zQ81n3sG5xA-0

Melgar, L. (2020) *El Libro de la Mitología*. Valero Editorial LIBSA

Millán, Fernando, *Textos y antitextos*, Madrid, Parnaso 70, 1970.

Neruda P. (2019) *Bestiario* Libros del Zorro Rojo

Sanz, J. (2009) *El lenguaje del color*, Madrid, H. Blume.

Sanz, J. (2009) *Lenguaje del color. Sinestesia cromática en poesía y arte visual*, Madrid, H. Blume / Akal.

Thornton, A. (2010) *L.O.Q.U.E.?, Poesía Visual*, Departamento de Artes Visuales, Universidad Nacional de Arte, Buenos Aires.

Ullán, J. (1975) *Frases*, Madrid, Taller de Ediciones Josefina Betancor.

Weiss, A. (1992) Shattered forms, art brut, phantasms, modernism. State University of New York Press.

MariFer (28/06/20) MONSTRUOS MEXICANOS #1 WAAY CHIVO

<https://www.youtube.com/watch?v=ff7-SnNkHfI>

Antonio García Villarán (24/11/22) Mi respuesta a Dross EL ARTISTA ASESII**

PERTURBADOR Richard Dadd <https://www.youtube.com/watch?v=a5-D8J97ubo&t=3s>

DW Documental (05/12/21) Erotismo, muerte y el demonio-Como el arte del gótico hechizaba a la gente DW Documental

<https://www.youtube.com/watch?v=dayIvRiGx7s&t=19s>

DW Español (06/10/23) Nomofobia: el trastorno de ansiedad de la generación del celular

<https://www.youtube.com/watch?v=SQunsz5fkiw>

DW Español (02/10/14) Entrevista: El miedo como enfermedad En Forma

<https://www.youtube.com/watch?v=zqEtTI0RnA4>

DW Español (04/10/23) En forma- El magacín para una vida sana Miedo a las alturas, miedo a los exámenes, nomofobia, trastornos de ansiedad ¡En qué se diferencian? ¿Y dónde encontrar ayuda? <https://www.dw.com/es/en-forma-el-magac%C3%ADn-para-una-vida-sana/video-66992776>