



**UNIVERSIDAD DEL VALLE
FACULTAD DE ARTES INTEGRADAS
DEPARTAMENTO DE DISEÑO GRÁFICO**

**PROYECTO DE GRADO
REPRESENTACIÓN DE SEIS FOBIAS SIMPLES POR MEDIO
DE UN BESTIARIO
“BESTIARIO FOBIOLOGÍA
I
EXPEDICIÓN”**

**INGRID VANESSA DONNEYS EMBUS
ANA MARÍA ESTRADA ANGOLA**

**DIRECTOR DE PROYECTO
JUAN CAMILO BUITRAGO**

Agradecimientos

Les agradecemos a nuestros padres y familia por el apoyo, amor y comprensión que nos brindaron durante este proyecto. A nuestro director Juan Camilo Buitrago por escucharnos y corregirnos en este proceso, además de ser una guía en la creación de nuestro bestiario de fobias.

Motivación	4
Marco teórico	6
El bestiario	
Del miedo sano a las fobias	
Estado del Arte	21
Herbario de las hadas	
Arthur Spiderwick, Cuaderno de Campo del mundo	
Real Monster	
Desarrollo.....	33
creación del personaje	
Estilo Visual	
Historia	
El libro	
Bibliografía	98

MOTIVACIÓN

El proyecto nace de la unión de dos ideas, por un lado: existía la motivación de representar visualmente a las fobias, utilizando como herramienta el collage, y la creación de criaturas fantásticas, utilizando como técnica la ilustración digital. A partir de muchas coincidencias, las dos ideas se unen alrededor de una misma pregunta: ¿Cómo serían las fobias si estas se personificarán por medio de criaturas fantásticas? Esta pregunta nos embarca en una búsqueda de referentes y autores que dieran respuestas e ideas a la personificación de algo tan abstracto como las fobias. Posteriormente la búsqueda nos llevaría al bestiario, una herramienta idónea creada desde muchos años atrás, que por medio de analogías y metáforas dadas por el mundo que nos rodea permitía comunicar ideas complejas, de cualquier tipología, que se verían materializadas en una criatura o animal, el cual luego haría parte de un compilado (Cabarcas, 1994). El bestiario ofrecía muchas posibilidades en la forma de crear criaturas fantásticas pues permitía hacer cualquier tipo de conexión proveniente de la interpretación y daba vía libre a la experimentación con la técnica.

En el proceso de indagación teórica, acerca del miedo y las fobias, aprendimos que el hecho de personificar una emoción se realiza también desde la psicología, mediante ejercicios relacionados con la representación, que permite muchas veces crear una entidad más manejable desde la imaginación. La búsqueda teórica también arroja que, los fóbicos utilizan como medio de comunicación de sus vivencias los adjetivos para describir sus sensaciones o su objeto de temor, este factor será de vital importancia en el proyecto, pues será la base conceptual para transformar la fobia en una criatura. Debido a lo anterior, en nuestro proyecto nos planteamos como objetivo desarrollar un bestiario que

personifique seis tipos de fobias simples. Para cumplir este objetivo, y siguiendo lo dado por los referentes teóricos, se determinan adjetivos para cada tipo de fobia que permitieron dar un primer acercamiento a la creación de los personajes. Luego, como se realiza siempre en el bestiario, esto lo asociamos con animales, plantas y minerales, ya sea por morfología o conducta. Con los anteriores datos diseñamos a las criaturas fantásticas que personificarán los 6 tipos de fobia elegidos. Por último, escogimos el formato en el cual el bestiario será expuesto.

Aunque el proyecto se centra en la “transformación” de una fobia en una criatura, consideramos vitales los procesos de creación y exploración relacionados con las dos técnicas (ilustración digital y collage), el hacer dialogar estos 2 estilos y encontrar en el proceso formas de trabajar eficazmente en equipo.

Marco Teórico

A continuación presentamos los conceptos principales del proyecto que nos darán claridad sobre su significado, usos, metodologías, autores e historia.

EL BESTIARIO

De la transformación sufrida por el manual de zoología simbólica nace el *pysiologos*, un compilado griego del siglo II al V que se comprendía por un conjunto de animales, plantas y piedras las cuales se desarrollarían como enseñanza moral de los valores promovidos por la Iglesia Católica donde Dios, como creador máximo enviaba mensajes a los humanos desde toda su creación como una “Intención permanente de mostrar la manifestación de la naturaleza del precepto cristiano” (Cabarcas, 1994, Pág 13); Así los valores religiosos se convertirían en una realidad visible. El *pysiologos* usó la analogía proveniente de las corrientes literarias griegas que posteriormente se movieron a vertientes filosóficas, artísticas e históricas.

Este manuscrito sin autor dio paso a reforzar las representaciones por medio de la naturaleza, como comunicador de ideales, naciendo así varios compendios que se convertirían en los bestiarios del medioevo llenos de elementos zoológicos, mágicos y folclóricos. En la cultura medieval se entendía la realidad visible como una representación de una realidad superior, a la cual se pretendía llegar. Como dice Bruyne (1959, pág 12) “sólo es posible elevarse a este mundo por las imágenes corpóreas”, dejando

de lado las reflexiones pertenecientes a la imagen de lo real y enfocándose en la realidad mística a la cual se refería.



Imagen 1.

Pág de Physiologus donde se narra una historia sobre la pantera.

Bern Physiologus (IX).Pantera. Recuperado de <https://www.e-codices.unifr.ch/en/list/one/bbb/0088>

Ya en el siglo IX los bestiarios empiezan a excluir los mensajes moralizantes. Al difundirse las alegorías de sus seres, se convierten en predominantes símbolos morales, los cuales usaban los predicadores para enseñar sus sermones, convirtiendo a los animales en símbolos de virtudes, que llegaban a las masas para proporcionar la verdad.

El bestiario en el siglo XII, se nutre del nacimiento de las universidades las cuales ampliaron el conocimiento proveniente de las escuelas monásticas, enfocándose en resaltar los ejemplos morales provenientes de los textos sagrados en los animales “ascender con la razón de las cosas visibles a las invisibles, trascender toda racionalidad humana” (Cabarcas, 1994). Ese era un conocimiento al cual la mayoría de la sociedad no podía acceder. Por ende, como siempre aclaró el papa Gregorio Magno, las imágenes son para los que no saben leer como la escritura es para los lectores. La naturaleza al seguir procesos biológicos compartía características y procesos que constantemente se comparaban con enseñanzas “Los árboles florecen y fructifican en los animales en el modo cómo conciben generan, en los nacimientos y en las muertes” (Cabarcas, 1994, Pág 25).

Los primeros acercamientos del bestiario unen la expresión verbal junto con la plasticidad formal. Palabra e imagen crean ideas simbólicas y alegóricas, donde cada animal tiene una signi-

ficación singular que muta con el tiempo, proveniente de relaciones con sus características biológicas o de una figura mítica formada por distintos seres. Por su nivel simbólico se dividió en dos tipos. El primero se relacionaba con virtudes y valores positivos y el segundo a Satanás y a la maldad.



Imágen2.

Bestiario de Aberdeen “El sátiro, como el simio, tiene algunas similitudes con el hombre. Él es en parte como una cabra con barba, cuernos y cola ancha. Su cuerpo más bien humano está cubierto de pelo lanudo. Él sostiene su thyrsus o varita mágica, usada en sus deleite lujurioso y desordenado. Su rostro es bastante atractivo y hace gestos de pantomima.”

(The university of Aberdeen)

The Aberdeen Bestiary (XII). Satyrs. Recuperado de <https://www.abdn.ac.uk/bestiary/ms24/f13r>

Con el descubrimiento del “Nuevo Mundo” en el siglo XV, los exploradores escriben libros de caballería permeados con todo el lenguaje imaginario proveniente de las enseñanzas e ideas cristianas que en su mayoría eran promovidas por los bestiarios. Al llegar a América los conquistadores se encontraron con civilizaciones, animales y flora desconocidos. Los indios tenían su propio lenguaje donde la fantasía popular prevalecía, produciendo que los españoles revivieran la imaginación medieval, produciendo sus propios mitos.

Iniciaron una relación con las historias maravillosas de las nuevas culturas, las cuales no tenían explicación y se argumentaban desde lo sobrenatural. El bestiario se transforma, desde la Iglesia y su influencia hasta el descubrimiento de la maravilla que crea nuevas formas estéticas e intelectuales. El lenguaje maravilloso une angustias y deseos donde se proyectan contenidos culturales que recrean la realidad. Las historias dan vida a criaturas fantásticas adjetivadas desde la moral con relación con la naturaleza.

Es así como a través de paisajes y lugares desconocidos, de hadas, unicornios, centauros y talismanes, se intentara un resarcimiento de la monotonía diaria, una superación de los límites impuestos por las jerarquías de la Iglesia. Y la verificación de realidades que otorgan una visión más plena del universo (Le Goff, 1985, Pág 41)

Los exploradores les otorgaron características físicas a las ideas provenientes de la Iglesia. Por ejemplo lo que llevaría a un individuo al infierno, el pecado, el amor, Dios, etc. junto con las interpretaciones de los mitos del Nuevo Mundo. Así relacionaron las ideas religiosas, con las características de animales mediante las metáforas y analogías lo que resultaría en nuevos significados.



Imagen 3.

Bestiario de Don Juan de Austria “Criaturas Marinas”, es el único bestiario en castellano que se conserva en la actualidad en el Monasterio de Santa María de la Vid en Burgos.

Vilaverde, Martín (1570). *Bestiario de Don Juan de Austria*. Recuperado de <https://delpergaminoalaweb.wordpress.com/tag/bestiario-de-d-juan-de-austria/>

A continuación se adjuntan algunas descripciones genéricas usadas en los bestiarios con relación a países Latinoamericanos para ejemplifi-

car algunas interpretaciones en los bestiarios :

CRIATURAS FANTÁSTICAS

Criaturas marinas: Son seres puestos por omnipotencia divina para servir de admiración al mundo, en esta clasificación aparecen los tritones, sirenas, peces con prendas y monstruos híbridos con animales terrestres. Los exploradores buscaban fervientemente testigos que aseguraran la existencia de estos monstruos.

Monstruos humanos: Son criaturas que provienen de mitos de indios con un solo ojo que dormían bajo el agua, seres con cola y hermafroditas.

Gigantes y seres híbridos: Para los hombres europeos la realidad era todo lo que conocían desde su cultura, cuando exploraron el nuevo mundo se acercaron a historias de hombres gigantes con cabezas de perro, los cuales eran producto del pecado y de relaciones sexuales pecaminosas. Los seres mixtos por su parte eran habitantes de territorios desconocidos, de doble naturaleza, híbridos de hombre y animal, ya Claudio Eliano (1989, pág 24) refería la existencia de sátiros en las selvas indias, y en las regiones de los andes, hombres mono.

Unicornios: Seres que moraban en los montes elevados, los cuales se atrapaban mediante el

engaño de una bella doncella, el cuerno que poseían eliminaba el veneno, según Ferrer de Valdecebro (1620-1680, Pág 122) se consolidaron como el emblema de américa ya que recibían su poder de Perú y México.

Dragones: Considerados como el mayor de todos los animales, producía ciclones con el batir de sus alas, con boca pequeña, y cola como látigo.



Imagen 4.

Bestiario de Oxford, Manuscrito de 1511, “el unicornio” escena donde la doncella engaña al unicornio para ser cazado.

Bestiario de Oxford (1511). El unicornio. Recuperado de <http://www.flickrriver.com/photos/28433765@N07/tags/bestiario/>

Grifos y arpías: Son seres híbridos con partes animales de león, águila y hombre, las civilizaciones contaban historias sobre hombres en caballo perseguidos en Venezuela.

Peces voladores: Eran especies de híbridos entre sardinas y golondrinas, ubicados cerca a Cartagena. Un pez que cuando se cansaba de nadar volaba con sus alas, representaban la inseguridad, ya que eran criaturas que no lograban encontrar seguridad debido a sus depredadores ni en el agua ni el aire.

El llorador: Era una criatura al cual su forma física parece al vapor, que producía sonidos como el de un niño llorando y devoraba todo lo que encontraba. Representaban el poder de Dios de crear vida de la nada.

ANIMALES MARAVILLOSOS

Las siguientes son algunas recopilaciones de representaciones de animales en los bestiarios que realiza Hernando Cabarcas (1994, Pág 64-146)

El caimán: Era un animal caracterizado por llorar al hombre al que mata, haciendo alegoría de las personas injustas que llevan la paz en los labios y en el corazón el mal, el río magdalena fue ubicado como el hogar del caimán.

El león: Se define como el señor de los animales, símbolo de nobleza y valentía *“se apiada ante el hombre que se arrodille para pedirle clemencia”* (Cabarcas, 1994, Pág 96)

Los camellos: Representaban el rencor y la perseverancia en la venganza, por su lentitud y andar en el desierto, pacientes y fuertes que pueden soportar la sed hasta por 4 días.

La serpiente: Es el ser que más connotaciones bíblicas ha tenido en la historia, representa el mal y los vicios, la seducción. Su máximo exponente fue el basilisco, el cual es el rey de los reptiles pues mata al hombre con solo una mirada.

El simio: Representaba la avaricia por su comportamiento de tomar lo que encuentren en su camino, y nunca soltarlos aun cuando mueran.

El zorro: Era una criatura representantes del engaño y el demonio por su conducta sigilosa y artimañosa

ESCENARIOS EN LOS BESTIARIOS

En estos manuscritos no sólo se le daba relaciones alegóricas y simbólicas a los animales, sino también a su entorno, por el hecho de ser todo creado por Dios

La tradición medieval había puesto en relieve que cada ser tenía su lugar. En la jerarquía del universo, y que, simultáneamente, uno es cualquiera, porque pertenece al todo y puede, por lo tanto exponer y guardar las virtudes y misterios del universo. (Cabarcas, 1994, Pág 146).

Las plantas y minerales también poseían alma y por lo tanto también representaban virtudes de Dios. Los árboles y plantas adquirieron una riqueza simbólica proveniente de la vida sobre la muerte, las frutas brotaban de ellos y las criaturas y animales tenían una estrecha relación con estos, donde los cuatro elementos, aire, fuego, tierra y agua, estaban interconectadas. Como muchas plantas podían responder a estímulos externos, promovieron la creencia de que poseían espíritu. Las plantas no fueron exentas de ser alegorías de la maldad. Por las propiedades que tenían algunas de ser venenosas, incluso se relacionaron con demonios. A las frutas por ser de buen ver y buen sabor se les atribuyeron los vicios como la seducción. Cuando los hombres europeos llegaron al Nuevo Mundo se vieron atraídos por las guanabanas o chirimoyos.

Los minerales y piedras se relacionaron con los ideales místicos, convirtiéndose en piedras con virtudes, como el oro y el sol emparentados por su representación de alegría y gozo, los bezoares a la eternidad, las esmeraldas a Cristo, entre otros. Provocando que los hombres se acercaran a ideas celestes por medio de su ambiente conocido.

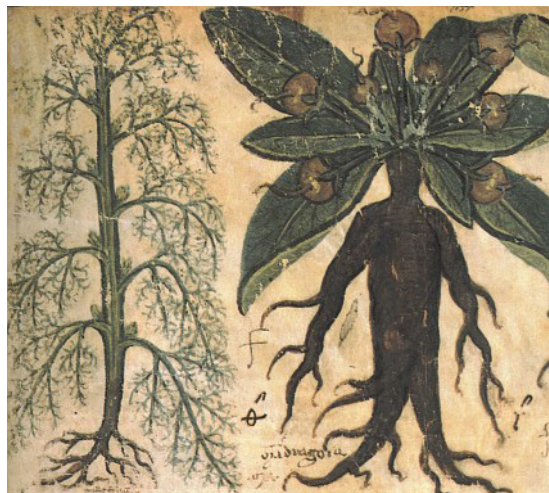


Imagen 5.

Dioscórides Bestiario de plantas creado en el siglo I d.c, este manuscrito inició como una recopilación de plantas con un fin medicinal, en el transcurso de los años su objetivo cambió y se convirtió en un bestiario, donde las plantas además de las propiedades antes mencionadas, tenían características mágicas, muchas veces relacionadas a un poder divino.

Dioscórides Anazarbeo (c. 90). Mandragora. Recuperado de <https://www.hetmaagdenkabinet.nl/2017/12/28/mandragora-het-wonderbaarlijke-wortelmannetje/>

El bestiario es un formato que comunica a través de criaturas, animales y seres fantásticos, representaciones de conceptos o ideas abstractas por medio de la interpretación de quien lo crea, es decir, el creador del bestiario puede hacer cualquier relación de conceptos y representación libres de interpretación, siempre cuando para él tenga algún sentido. El sentido que el creador le da a los elementos de su bestiario se construye a través de sus vivencias, miedos, sueños, creencias, contexto etc. y la reflexión de estos con los elementos que lo rodean (plantas, animales, minerales, piedras) y el concepto que desea representar.

Con este formato se puede llegar a lo intangible desde lo que se conoce, para tener una comprensión de lo inmaterial. El bestiario se ha usado de esta manera para representar todo tipo de conceptos en la historia como las ideas relacionadas con la religión, la moral, los sentimientos, y en el caso de este proyecto, del miedo, en específico las fobias.

DEL MIEDO SANO A LAS FOBIAS

El miedo funciona como un sistema de alarma, el cual se activa usualmente ante detonadores que presentan un peligro real y con un aumento moderado André afirma que

Un miedo normal es una alarma bien calibrada tanto en su activación como en su regulación. En la activación la alarma sólo se dispara en el momento apropiado ante un verdadero peligro, no ante una posibilidad o el recuerdo de un peligro. (2006, Pág 18)

Es aquí donde aparece la línea que separa lo normal de lo patológico, la intensidad del temor presentado debe ser proporcional al peligro. Cuando el temor sobrepasa esos límites y la alarma empieza a “fallar” se enfrenta a un miedo anormal.

Según André (2006), el miedo patológico se activa con demasiada frecuencia. Aunque el motivo de la sensación no presente peligro, se generan reacciones de comportamiento que suelen ser exagerados e incontrolables. A la causa del miedo se le llamara objeto fobogénico. El miedo normal y extremo, aunque comparten emoción e incluso respuestas fisiológicas con la fobia, se diferencian en que estos se pueden superar, y la sola idea del objeto al que se le teme no provocará una reacción de pánico. Este sentimiento junto con la angustia y la ansiedad le dan forma a la fobia y pueden provocar síntomas como hiperventilación, palpitaciones, sudoración, calambres, tensión muscular, diarrea, indigestión y mareos, los cuales provocan un verdadero sufrimiento en el fóbico, afectando no sólo su salud, si no la calidad de vida por la anticipación a situaciones que ni siquiera han llegado a suceder, *“revivimos peligros viejos e inventamos amenazas nuevas”* (Marina, 2006, Pág 4)

Socialmente la fobia no sólo se define por las características antes mencionadas, sino por lo que en la cultura o contexto se considere peligroso, y la cercanía que se tenga a dicho peligro. Por este motivo puede ocurrir que un fóbico no se perciba como tal, ya que no está en una relación con la amenaza. Por ejemplo si le tiene fobia a las serpientes pero vive en la ciudad y no está en constante relación con ellas, no afectará su vida de igual manera como si viviera por ejemplo en la selva.

La incidencia que tienen las fobias es frecuente. Junto con la depresión, son las patologías psicológicas que más se presentan, sin embargo la mayoría de las personas sólo llega hasta las categorías de miedos extremos, sobre todo en la etapa adulta.

Los objetos fobogénicos son muy variados y se pueden originar por diferentes causas (Ándre, 2006). Como consecuencia de situaciones traumáticas que tuvieron que ver con el objeto fóbico. Esto ocurre en su mayoría en la primera infancia, entre 4 y 8 años, por ejemplo cuando un niño se queda encerrado, puede sufrir de claustrofobia cuando crezca. Miedos aprendidos, es decir, se conocen por el contexto en que el fóbico se encuentre esto. Se puede evidenciar en padres que pasan sus miedos a los hijos desde sus propias experiencias. Por herencia evolutiva, algunos miedos provienen de lo que el hombre aprendió en su proceso de evolución, es decir el instinto de supervivencia que nota la amenaza por ejemplo en una serpiente venenosa. Estos suelen ser las fobias más comunes, porque pertenecen a la *“memoria del miedo”* (Ándre, 2006) y el cerebro está preparado para ellos.

Ándre (2006) clasifica a las fobias según su objeto fobogénico, en dos tipos: en primer lugar se encuentran las fobias simples, que son todas aquellas que se producen debido a una situación u objeto en particular. Por ejemplo, la fobia hacia algún animal o experiencias como viajar en avión. En segundo lugar se encuentran las fobias sociales en las cuales hay miedo patológico antes situaciones de interacción social, ya sea por temor a ser juzgado o evaluado por los demás. Se produce una conducta de evasión que afecta en gran proporción la calidad de vida. Puede ser desde miedo a hablar en público hasta miedo a salir de casa.

DESCRIPCIÓN DE UN FÓBICO

Los fóbicos describen sus experiencias por medio de la adjetivación que permite conocer lo que vive. La adjetivación de un fóbico se rige por elementos lingüísticos y cognitivos. Se han estudiado en los relatos psicofisiológicos, la psicología cognitiva y lingüística. Este proceso se usa como ayuda en las tareas de evaluación psicológica.

Los adjetivos son estímulos que cumplen con la función de atribuir características a objetos o personas para realizar una clasificación entre elementos previamente conocidos. Cuando un fóbico percibe la situación de miedo ya sea hacia un objeto, animal o circunstancia hay proceso de descomposición de rasgos comunes a otros elementos. Esta comparación se realiza para poder categorizar y organizar la información con más facilidad. Los adjetivos restringen el significado del sustantivo, y a pesar de tener significados de orden semántico también permiten agilizar la comprensión mediante información sintáctica. Su interpretación depende del contexto al cual están implícitos “no es lo mismo aplicar el término “seco” para un clima que para una persona” (Ávila, Giménez 1991, Pág 467)

En el caso de los fóbicos los adjetivos sirven como método lingüístico para representar emociones o situaciones que se comprenden desde rasgos perceptivos y funcionales, que tienen límites difusos. Por ende las categorías a las que pueden pertenecer pueden no estar muy claras. Igualmente al ser procesos muy íntimos se limita a la persona que los interpreta. La forma de adjetivación usualmente se queda en su nivel básico: descripción de rasgos físicos, características psicológicas y conductuales.

La descripción dada por la adjetivación también puede darse en el uso de los adjetivos “bipolares”, es decir aquellos que tienen su contraparte por ejemplo: feliz-triste, grande-pequeño, por lo tanto se puede conocer más del objeto a describir desde lo que es, así como su negación.

El proceso de adjetivación no sólo permite que el fóbico pueda describir de una forma comprensible los rasgos comunes que todas las personas comparten para poder expresar su situación o miedo, si no que el receptor NO fóbico pueda comprender y categorizar la situación del otro desde los conocimientos que previamente ha tenido en su vida.

Algunas formas de expresión del miedo.



Imágen 6.

En el video se muestra una actividad donde niños le describen situaciones que les provocan miedo a un ilustrador, y este realiza una composición a partir de sus historias.

iCut (2017) *Kids Describe Their Fears to an Illustrator* recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=kwZslipUIkc>



Imagen 7.

Representación visual del artista Jhon Vassos con acrofobia, que es el miedo a las alturas. en este caso el artista muestra literalmente el temor a caer en el vacío

Vassos, Jhon (1931). Acrofobia. Recuperado de http://www.slate.com/blogs/the_vault/2014/02/04/john_vassos_art_deco_visions_of_the_phobias_of_modern_life.html

Las fobias son intangibles, no tienen una forma física. Su existencia sólo se liga a la experiencia del fóbico, que se forma en conjunción a sus miedos, sentimientos, percepción y experiencias del mundo que lo rodea. En su estado más puro no se pueden ver, ni tocar, ni escuchar, pero si se les puede dar forma, sonido y cuerpo después de un proceso de interpretación, exteriorización y materialización. Esto sucede por ejemplo, por medio de historias que cuenta un fóbico de sus vivencias; de un dibujo de un niño o adolescente que le teme a la oscuridad; del ejercicio de la silla vacía donde se habla con el temor o la ansiedad etc. O en el caso de este proyecto por medio de la representación de personajes fantásticos, los cuales provienen de la interpretación de vivencias ajenas ya exteriorizadas de personas que tienen fobias, junto con experiencias propias como mecanismo de materialización de estos miedos y dándole forma desde lo que conocemos. Ya como se hacía en el bestiario, representar lo irrepresentable y aprender a conocerlo desde todo lo que nos rodea.

Estado del Arte

La búsqueda de los referentes del estado del arte se realiza desde 2 perspectivas: Proyectos donde prime la creación de personajes fantásticos y proyectos donde se desarrolle el bestiario como medio. Luego de procesos de análisis sobresalieron 3 proyectos por sus cualidades y aportes que podrían realizar a nuestro Bestiario de fobias. El primero, “Herbario de las hadas” se toma por sus personajes fantásticos que parten de elementos naturales (las plantas), elemento de creación de criaturas que comparte con el bestiario. El segundo es “Arthur Spiderwick, Cuaderno de campo del Mundo”, en el cual también prima la creación de criaturas y animales fantásticos pero comunicado desde el libro de campo, el cual aporta al lector una manera de entender a las criaturas de manera sencilla. Por ultimo “Real Monster” el cual es nuestro principal referente, pues también es un proyecto que toma al bestiario como formato y parte de ideas similares, que en este caso son variedad de trastornos psicológicos que se transforman en criaturas fantásticas.

HERBARIO DE LAS HADAS

BENJAMIN LACOMBE Y SEBASTIEN PEREZ (2011)

El herbario de las hadas es un libro ilustrado, que cuenta el viaje del científico botánico *Alexander Bogdanovitch*, que viaja por órdenes de Rasputín al bosque de *Broceliande* para encontrar el elixir de la inmortalidad, pero en su búsqueda se encuentra casualmente con criaturas fantásticas: hadas.

El personaje muestra su viaje a través de una bitácora o cuaderno de campo, el cual es el propio libro que el lector adquiere. Esto da la apariencia de estar leyendo una verdadera investigación con bases científicas que luego se transforma en el descubrimiento de un secreto mágico. Los lectores conocen a *Alexander Bogdanovitch* de una manera mucho más íntima y personal, pues leen todos sus apuntes así como las cartas que envía a su familia y a la corona. No se le puede ver directamente pero se pueden apreciar los bocetos que realiza de las plantas y hadas, y la relación que tiene con estos.

El proceso metodológico que llevaron a cabo Lacombe y Perez parte de un estudio de plantas reales. La conexión entre lo histórico, en este

caso Rasputín y Rusia, con la fantasía. Es interesante el diálogo que tienen los autores desde estos dos conceptos y cómo lograron unir dos pasiones tan personales para la creación de un libro ilustrado donde se presentan de manera verosímil.



Imagen 8.

Fotografía con la que Alexander recuerda a su hija Lacombe, Benjamin. (2011). *Herbario de las hadas*. Recuperado de <http://cariciasencuentos.blogspot.com/2012/03/el-herbario-de-las-hadas.html>

El libro se compone de bocetos, pinturas, fotografías, mezcla de tipografías a mano y a máquina, recortes, hojas prensadas, hojas caladas y un sinfín de texturas que aportan a la narración, jugando a insinuar, ocultar o mostrar determinados elementos compositivos. Es un formato grande (285mm x 317mm) que permite apreciar con detalle las criaturas.

“El Herbario de las hadas” se enfoca en la descripción, textual y visual de las hadas y situaciones que vive el personaje principal, por lo tanto se enfoca en las características morfológicas de las criaturas y sus entornos, dejando de lado sus motivaciones o historias. Esta forma de narrar facilita contar una historia sin prescindir de un recurso literario muy profundo y al tiempo experimentar en el campo visual. En ningún momento las hadas tienen una conversación directa con el personaje de Alexander, pero sí se evidencia un cambio en él y se deja en misterio la relación que pudo tener con estos seres.

El diseño de los personajes realizados por Lacombe parte de un análisis morfológico de algunas plantas. Es debido a esto que todas las hadas en el libro viven y se camuflan

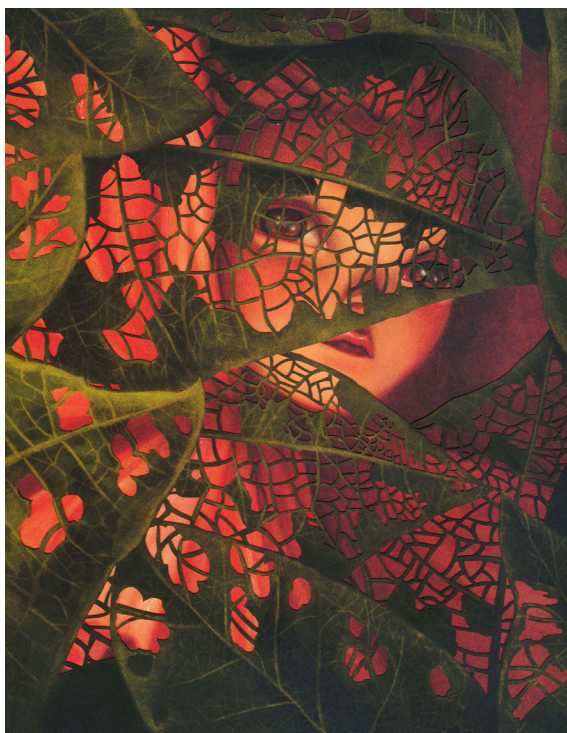
con un tipo de planta en específico. La personalidad de las hadas no se evidencia, más sí un comportamiento “natural” como el de los animales. Esto permite aportar al lector un sinfín de posibilidades a interpretaciones, sobre los motivos que aquejan a cada una. Los entornos también juegan un papel importante ya que muestran la relación directa de las hadas ya que estas se esconden, o juegan en él, sin embargo no condicionan la forma de las criaturas. Esto último es negativo debido a que pierde el contexto científico en el cual los autores ubican el libro, debido a las condiciones del espacio donde un ser habita condiciona de manera directa la forma y su comportamiento.

Las hadas en este libro no son buenas ni malas, y se alejan completamente de los arquetipos que se usan con anterioridad en otros libros: seres finos, amables, con alas etc. Aquí pasan a ser criaturas que son aquello que queremos que sean.

Imágen 9, 10 y 11.

Se puede observar como las hadas conservan características morfológicas de la flor con la que se compara, este elemento en el diseño del libro ilustrado, junto con calados en el formato sirve para jugar con el lector para que encuentre a las hadas ocultas.

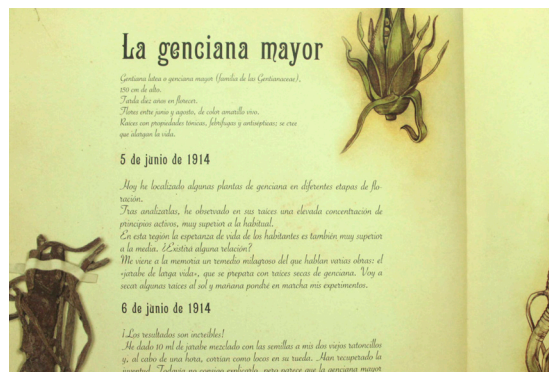
Lacombe, Benjamin. (2011). Herbario de las hadas. Recuperado de http://www.benjaminlacombe.com/home_e.html



El formato del libro no solo se encuentra físico sino también en digital. Esto permite explorarlo de otra manera: se pueden mover las ilustraciones y fotografías, y cambiar de estados a las criaturas con tan solo un toque. Sin embargo se queda corto, ya que no propone mucha variedad en cuanto al libro físico: La versión digital tiene básicamente el mismo contenido del libro original. Aunque lo quieren vender como un plus.

Como lo dijimos antes, el libro usa una mezcla de estilos y técnicas que enriquecen visualmente la pieza, y proponen nuevas formas de narrar, sin embargo tiene una gran falencia. En el uso tipográfico del cuerpo de texto normal del libro. La tipografía no es tan legible debido a su forma y esto podría generar problemas en el futuro, ya que el libro no tiene un público en específico en rango de edad. La mezcla de estilos a veces es confusa, si bien se tiene planteado crear un ambiente de libro de campo (el cual debe tener como principal característica y concepto lo “hecho a mano”) esto muchas veces falla debido también a la tipografía usada, que remite a lo digital junto con las disecciones que tienen un trazo a mano alzada.

“El Herbario de las hadas” es un ejemplo de como dos estilos diferentes pueden fluir de manera acertada. La división de trabajo, en cuanto a que Perez se encarga de la escritura y Lacombe de las ilustraciones muestran un flujo de trabajo y comunicación bien planteado. No se conoce a fondo sobre el proceso metodológico que llevan los autores para crear sus piezas, pero un punto que se repite constantemente por Benjamín Lacombe es su interés por los estudios científicos realizados a plantas y animales en el siglo XIX y su constante reflexión en cuanto al comportamiento de personas de su entorno las cuales luego se plasman en los comportamientos de sus creaciones.



Imágen 12.

Tipografía que se usa en el libro.

Lacombe, Benjamin. (2011). Herbario de las hadas. Recuperado de http://www.benjaminlacombe.com/home_e.html

ARTHUR SPIDERWICK CUADERNO DE CAMPO DEL MUNDO

TONY DITERLIZZI, HOLLY BLACK (2005)

“Arthur Spiderwick cuaderno de campo del mundo fantástico”(DiTerlizzi, Black, 2005), hace parte de la serie de libros fantásticos: las crónicas de Spiderwick. Este libro simula ser el cuaderno de campo del personaje principal Arthur, quien en su investigación anota detalles de comportamientos, características morfológicas y tipologías de criaturas fantásticas. El libro condensa y clasifica todos los seres fantásticos pertenecientes al mundo de las crónicas de Spiderwick en 7 secciones: la carta de Spiderwick y el prólogo de DiTerlizzi; la casa y alrededores; campos y bosques; lagos, ríos y mares; las colinas y montañas; el cielo y la noche.

Es interesante que el libro fue creado por Tony DiTerlizzi desde los 12 años, como un libro guía de criaturas, inspirado por los seres fantásticos de *Dungeon And Dragons*. Y fue el que sirvió como base para construir el mundo de las aventuras de Spiderwick. El libro contiene ilustraciones de criaturas fantásticas emulando la ilustración naturalista, haciendo uso de sus

características, como las lupas o planos detalle de los cuerpos de los seres mágicos. Todas las criaturas tienen una descripción de su comportamiento y un *background* que le da sentido a sus acciones, esto provoca que los seres tengan bandos morales muy definidos: o son buenos o son malos. A pesar de que su comportamiento puede inclinarse hacia la bondad o la maldad, no siguen arquetipos en su diseño físico, es decir, hay criaturas de aspecto amenazante o desagradable que no necesariamente pertenecen a un bando negativo.

A diferencia del *Herbario de las hadas*, el cuaderno de campo del “mundo fantástico” hace un buen uso de la tipografía manuscrita, la cual va ligada a toda la estética el libro, dotándolo de verosimilitud, y aportando veracidad a los otros libros de las aventuras de Arthur Spiderwick. Esto crea una conexión y apoyo a la historia principal, pues permite conocer el porqué del actuar de las criaturas. Utiliza tres tipografías: la tipo *Emily Austin* para simular la caligrafía de

Arthur, *Boswell* como cuerpo de texto que se asemeja a la utilizada en los escritos científicos antiguos e *informal Roman* para las secciones o apartados los que se dividen los personajes en láminas ilustradas.

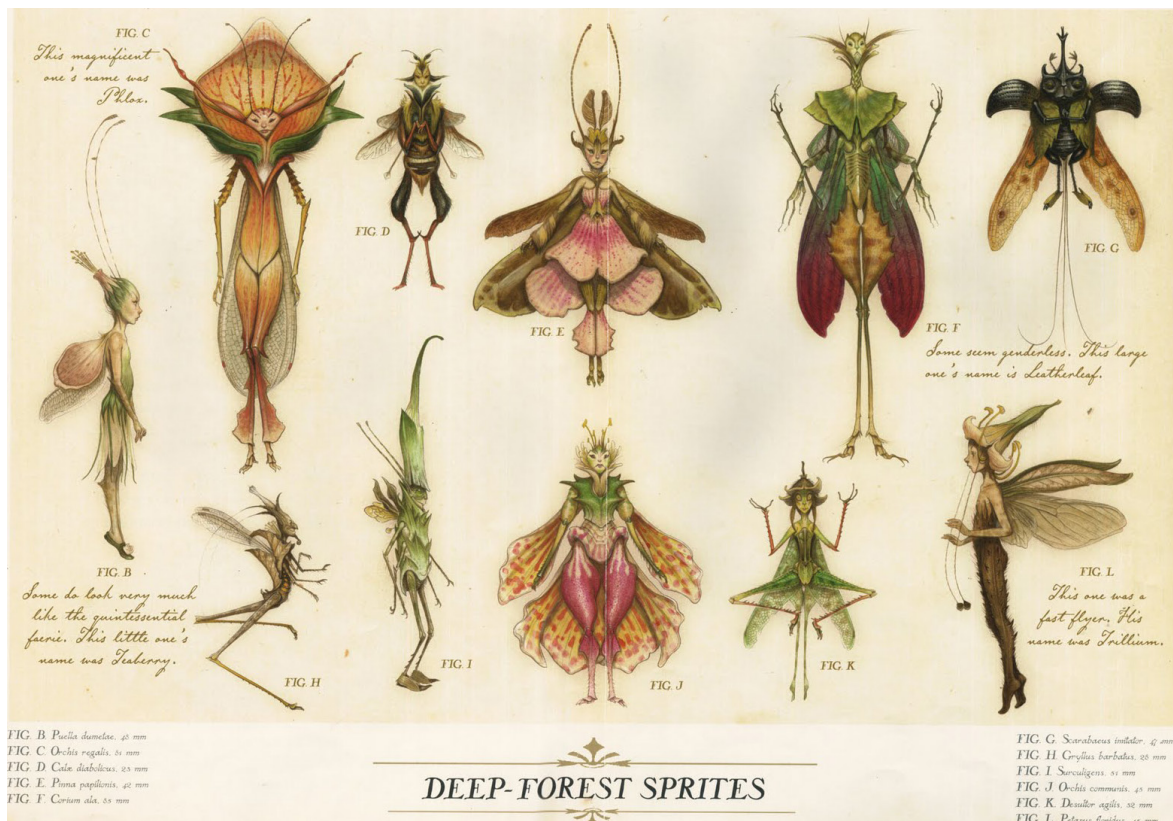
El diseño de los personajes se basa en las formas provenientes de la naturaleza, las criaturas toman aspectos físicos de los animales, las plantas, piedras, minerales, estados climáticos e incluso en criaturas mitológicas o mágicas pertenecientes a la cultura popular. DiTerlizzi y Black experimentan muchas combinaciones para la creación de sus criaturas, por ende se pueden encontrar desde animales, criaturas antropomórficas y humanoides.

Los autores experimentan con el formato de libro con el uso de múltiples texturas, como páginas antiguas, páginas plegables, diferentes técnicas de ilustración como acuarelas, Gauche y lápiz.



Imágen 13.

Uso de tipografía manuscrita, de ilustración detalle, de texturas como páginas antiguas. Así como una distribución clásica de libro de campo, nombre de la criatura en la parte inferior, la criatura en el centro de la composición, y las anotaciones y detalles a su alrededor DiTerlizzi, Tony. Black, Holly. (2005). *Arthur Spiderwick Cuaderno de Campo del Mundo*. Recuperado de <http://elantrodelosvampirosyotrosmostruos.blogspot.com/2016/05/las-cronicas-de-spiderwick-las-hadas.html>



Imágen 14.

Diferentes tipos de espíritus o hadas del bosque con sus principales características, inspiradas en flores e insectos Diterlizzi, Tony. Black, Holly. (2005). Arthur Spiderwick Cuaderno de Campo del Mundo. Recuperado de <http://mydelineatedlife.blogspot.com/2011/03/people-whom-we-cannot-see.html>

REAL MONSTER

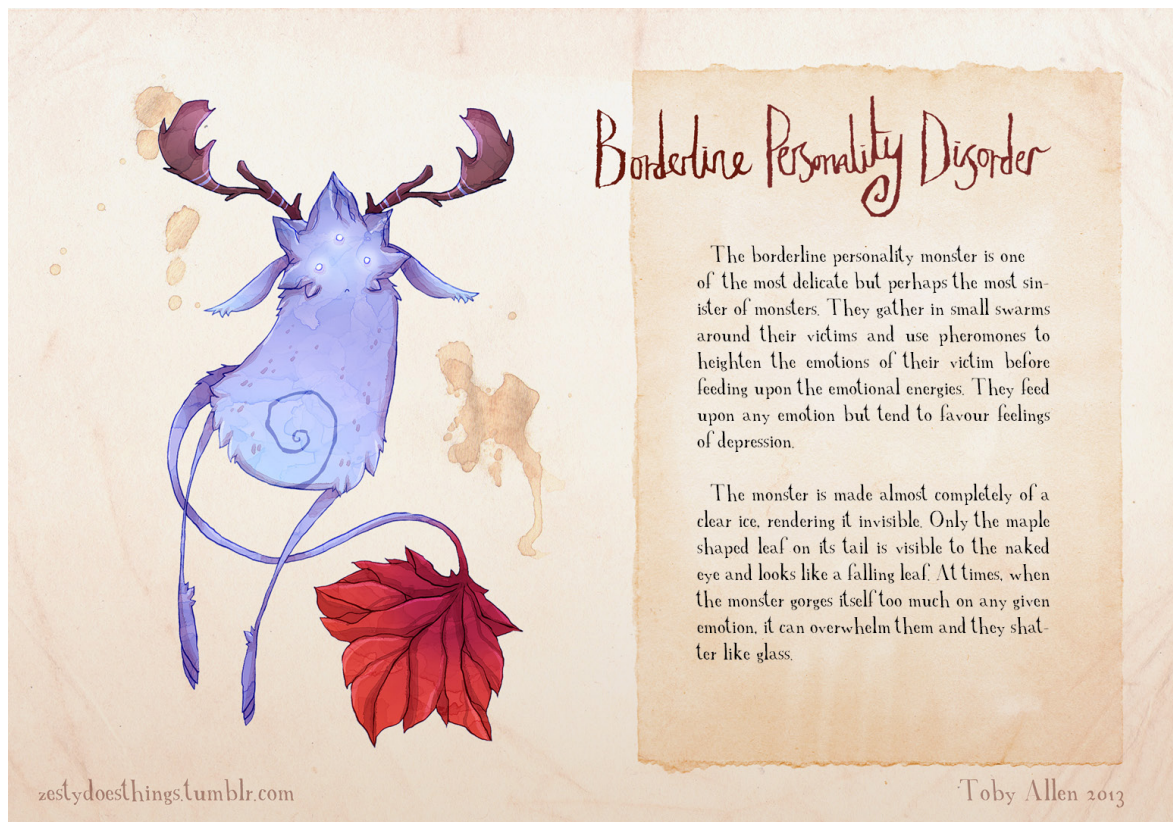
TOBY ALLEN (2016)

“Real monster” (Allen, 2016) es un bestiario en línea compuesto por una serie de personajes ilustrados que representan diversos tipos de enfermedades mentales, teniendo como objetivo promover la curiosidad de las personas para informarse acerca de ellas y reducir el tabú y estigma que se tiene alrededor de estas. El autor representa estas enfermedades por medio de la personificación. Este proceso inició en la introspección que realizó Allen sobre sus propias vivencias con los trastornos psicológicos, posteriormente expandió esa investigación a personas cercanas a él, lo que lo llevó a la conclusión de que los problemas y trastornos psicológicos como la depresión, el trastorno obsesivo compulsivo etc., son monstruos metafóricos que asedian constantemente al que vive con ellos. Es por esto que decide darles forma, y comportamiento como seres que acechan y que son, la explicación fantástica al nacimiento de estos problemas.

El bestiario sigue en proceso de creación ya que su autor desea incluir más enfermedades y trastornos mentales para finalmente clasifi-

carlos en un libro. Este proceso lo realiza por medio de las historias de personas cercanas a él, a sus propias experiencias y actualmente a las anécdotas que envía el público de diferentes partes del mundo a sus blog en Tumblr.

Es interesante que aunque Allen se nutre de historias de personas externas, el proceso de diseño es muy personal e intuitivo, pues conoce muchas de las emociones relacionadas, y con el tiempo el proyecto se vuelve un proceso catártico con el que ayuda a los demás y supera sus propias sensaciones negativas. Metodológicamente inicia con una búsqueda del desorden o condición mental, además de unirlo con su propia experiencia. Mientras está en este proceso realiza bosquejos con las ideas generadas que son las que dan carácter y forma a la criatura que luego serán explicadas con detalle en las descripciones. Cuando escoge una idea base busca referencia de animales que tienen rasgos similares al monstruo que quiere crear para usarlas como influencias morfológicas. Entonces empieza el trabajo digital final, iniciando con un trabajo de línea simple y colores planos para luego usar diferentes texturas de pincel y color. Los colores usados parten de la interpretación que tiene de los estados que provocan, así muchos de los colores oscuros reflejan sentimientos opresivos y los colores brillantes representan las oleadas fuertes de algunos sentimientos.



Imágen 15.

Monstruo para el desorden de personalidad Borderline:

El monstruo de la personalidad Borderline es uno de los monstruos más delicados pero quizás el más siniestro. Se reúnen en pequeños enjambres para sus víctimas y usan feromonas para aumentar las emociones de sus víctimas antes de alimentar a las energías emocionales. Se alimentan de cualquier emoción, pero tienden a favorecer los sentimientos de depresión.

Allen, Toby. (2016). *Borderline Personality Disorder*. Recuperado de <https://www.zestydoesthings.com/realmonsters>

El proyecto de Allen le da cara a los miedos, traumas, deseos, etc., para poder combatirlos con más facilidad. No es seguro si él toma su inspiración de terapias psicológicas, pero, comparte la misma base de la terapia psicológica de la “silla vacía”, que es usada precisamente para enfrentar a un paciente con lo que sea que lo afecte:

Cuando se proyecta en la silla algún aspecto de la propia personalidad, como por ejemplo una necesidad, una incapacidad o un sentimiento, la persona se encuentra en una dimensión más concreta para manejar y comprender otra dimensión más subjetiva de sí misma. De este modo, lo subjetivo se transforma en tangible, y con ello, comprensible y manejable.

- M^a Teresa Mata (Mensalus.2012)

También el proyecto ha creado toda una comunidad a través de los años a su alrededor. Esto ha sido posible porque permite que cualquier persona con acceso a internet pueda expresar como ven sus problemas, y leer lo que otros comparten. Así sentirse identificados y apoyados en la comunidad y en los monstruos. Es interesante que estas criaturas basen su comportamiento en la relación que tienen con los humanos, esto permite que sean más cercanos a quienes viven con él, pero también en muchos casos esto provoca que a priori tengan una connotación muy negativa.

Por otra parte el diseño de las criaturas por sí sólo no dice mucho sobre ellas y frenan una interpretación acertada, haciendo completamente necesario el texto para comprender sus motivaciones. En este sentido Allen no profundiza sobre la morfología de estas criaturas, ni en su comportamiento, pero sí en sus motivaciones. Por esto es que en muchos momentos la morfología de los personajes no es compatible con sus motivaciones, ni tienen una explicación.



Imágen 16.

Allen, Toby.(2016). Bipolar. Recuperado de <https://www.zesty-doesthings.com/realmonsters>



Imágen 17.

La composición de “real monsters” se divide en: a la izquierda se encuentra la ilustración del personaje, y a la derecha sus formas de actuar.

Allen, Toby. (2016). *Depression*. Recuperado de <https://www.zestydoesthings.com/realmonsters>

Desarrollo

EL BESTIARIO COMO MEDIO DE PERSONIFICACIÓN DE FOBIAS

Como previamente se aborda en el escrito, nuestro proyecto busca representar por medio del bestiario algunas fobias, como arrojé la búsqueda este se da por dos elementos; la idea y el mundo que nos rodea, que darán como resultado a través de la interpretación de estas una criatura o animal. Para este proyecto decidimos interpretar las fobias desde definiciones dadas por varios puntos de vista reales que nos ayudarán a construir definiciones de cada una, y así materializarlos desde lo que conocemos. Debido a lo anterior nuestro enfoque principal se centra en la materialización de una idea, es decir en la creación de las bestias/criaturas.

Para el proyecto inicialmente se elegimos seis tipos de fobias simples. Estas seis fobias se eligen después de una breve búsqueda para sondear la cantidad de información que se podía obtener de cada una. Las elegidas fueron las que tenían mayor cantidad de datos :

Nictofobia: fobia a la oscuridad

Aicmofobia: fobia a objetos cortopunzantes

Somnofobia: fobia a dormir

Cromatofobia: fobia a los colores

Tanatofobia: fobia a la muerte

Brontofobia: fobia a las tormentas eléctricas

A pesar de ser el bestiario un formato en sí, este se puede materializar de diferentes maneras, es decir el resultado puede pertenecer a una serie de pinturas, a una galería de imágenes, láminas, exposiciones, formatos digitales o editoriales. En el caso del proyecto y debido a intereses y motivaciones personales, a la cercanía y conocimiento previo sobre el formato y a lo analizado en los proyectos

referentes en el estado del arte se hace notorio los beneficios que abarca un proyecto editorial y las posibilidades que brinda, ya sea en contenido o forma. En el Caso de el Cuaderno Arthur Spiderwick se usa como recurso narrativo elementos del libro de campo enfocados en un proyecto editorial, el cual permite conocer de una manera puntual las cualidades de cada criatura. Y con el herbario de las hadas se evidencia la necesidad de un hilo argumental simple que de alguna manera uniera a todas las criaturas para que el resultado fuera más allá que una compilación. Por tanto nuestro proyecto se centró en 2 puntos: el primero y más importante, el bestiario en sí, es decir la representación analógica de las fobias en las criaturas fantásticas; por otro lado la forma en cómo se van a presentar estas criaturas es decir el formato e historia, este último se profundizará a partir de la Página 88.

CREACIÓN DE CRIATURAS

A pesar de tener una definición general de las fobias, esta misma evidenció que existen particularidades en cada tipo que afectarían eventualmente el proceso de creación del bestiario. Debido a esto definimos una metodología que nos permita abordar de manera ágil cada una de las fobias elegidas y dejar en evidencia clara el proceso de transformación de lo inmaterial a lo material. Este método se explicará y ejemplificará a continuación con NICTOFOBIA para la creación de las criaturas y su entorno.

Inicialmente partimos de una búsqueda en tres ámbitos. Primero estudios médicos, que dieran definiciones aceptadas y establecidas por la comunidad médica, comportamientos de pacientes fóbicos, causas y consecuencias de este problema, tratamientos entre otros. Segundo, historias de vida de diferentes personas que sufren esta fobia, esto para conocer de una manera más íntima e informal algunas particularidades de la fobia en sí. Y por último nuestras propias vivencias relacionadas con la fobia, si la padecemos o tenemos cercanía ella desde el miedo normal. Esta búsqueda en estos tres ámbitos nos permitió tener un abanico de definiciones de diversas fuentes de información.

En el caso de nictofobia se realizó la búsqueda en los siguientes:

Documentos médicos:

Méndez, Xavier. Orgilés, Mireia. Rosa, Ana Isabel (2005). Los tratamientos psicológicos en la fobia a la oscuridad: Una revisión cuantitativa. Anales de psicología. Vol 21, n 1, 73-72

Méndez, Xavier. Orgilés, Mireia. Espada, Pedro José. (2004). Escenificaciones emotivas para la fobia a la oscuridad: un ensayo controlado. International Journal of Clinical and Health Psychology. Vol. 4, Nº 3, pp. 505-520

Historias de vida:

Victoria, Elisa. (2015). Tengo 30 años y todavía me da miedo la oscuridad. Lugar de publicación: Vice. <https://www.vice.com/es/article/yv9dyk/tengo-treinta-anos-y-todavia-me-da-miedo-la-oscuridad-971>

East, Jacqueline. (2002). Tengo miedo a la oscuridad. España. Editorial norma

Vivencias personales:

En el caso de nictofobia ninguna tiene actualmente miedo a la oscuridad, así que recurrimos a vivencias de nuestra infancia, donde la oscuridad se relacionaba a una criatura que acechaba y esperaba la noche para atacar, nos referimos a monstruos como el coco y el monstruo debajo de la cama.

Como resultado de la anterior búsqueda realizamos una sistematización con definiciones generales acerca de cada fobia (en este ejemplo Nictofobia). Esto lo hicimos con el propósito de facilitar el proceso de interpretación de cual se hablará más adelante.

Definiciones de nictofobia:

- La nictofobia es el miedo irracional a la noche y a la oscuridad, su nombre proviene del dios Nix que significa noche y Fobos que significa miedo.

- Su aparición inicia desde los 2 años de edad y es predominante a los 4 años de edad. Para los infantes el miedo a la oscuridad es un proceso normal en su desarrollo pero cuando este problema no desaparece a medida que crece este se convierte en una fobia.
- La persona nictofóbica desarrolla conductas de evasión: mantener la luz encendida, evitar salir de noche, aislarse y mantenerlo en secreto. Además de realizar rituales en los cuales la luz no puede faltar, por ejemplo dormir con una luz encendida ya sea como lámparas un televisor, etc. y revisar puertas armarios y debajo de la cama en busca de algo.
- La nictofobia no se genera por la oscuridad en sí misma sino por todo lo que habita en ella.
- La mente crea riesgos imaginarios que suelen relacionarse con monstruos que se refuerza con historias películas y cuentos por ejemplo el coco, Freddy Krueger, las brujas etc.
- El miedo se potencia cuando el fóbico se encuentra solo, además de producir respuestas fisiológicas como ansiedad pánico temblores vómitos, entre otras. La mayoría presenta problemas de sueño.
- Algunas causas del inicio de la nictofobia se dan en la niñez cuando los niños tienen pesadillas y cuando los padres acuden a ellos enciende alguna luz por consecuencia ellos asocia la luz con la seguridad y la oscuridad con el peligro.
- Los fóbicos sienten que no tiene el control porque no tiene información visual, esto provoca que los otros sentidos se distorsionen, oyen sonidos raros, sienten otra presencia, sentirse atrapados por un ente oscuro

Ya con las anteriores definiciones hicimos las interpretaciones de estas teniendo en miras el resultado (las criaturas/bestias) en forma de adjetivos y descripciones para poder acercarse a lo que eventualmente será el perfil de personaje. Esta interpretación evita arquetipos que puedan encasillar en un bando moral al personaje, ya que como hemos dicho al inicio del proyecto no deseamos darle una connotación negativa o positiva a las criaturas.

DEFINICIÓN	INTERPRETACIÓN
La nictofobia es el miedo irracional a la noche y a la oscuridad, su nombre proviene del dios Nix que significa noche y Fobos que significa miedo.	Tiene una relación con la oscuridad
Su aparición inicia desde los 2 años de edad y es predominante a los 4 años de edad. Para los infantes el miedo a la oscuridad es un proceso normal en su desarrollo pero cuando este problema no desaparece a medida que crece este se convierte en una fobia.	Perdura en el tiempo, no envejece
La persona nictofóbica desarrolla conductas de evasión: mantener la luz encendida, evitar salir de noche, aislarse y mantenerlo en secreto. Además de realizar rituales en los cuales la luz no puede faltar, por ejemplo dormir con una luz encendida ya sea como lámparas un televisor, etc. y revisar puertas armarios y debajo de la cama en busca de algo.	Se esconde, acecha y es precavido Tiene como método de defensa la luz Es solitario no comparte con otras criaturas
La nictofobia no se genera por la oscuridad en sí misma sino por todo lo que habita en ella. la mente crea riesgos imaginarios que suelen relacionarse con monstruos que se refuerza con historias películas y cuentos por ejemplo el coco, freddy krueger, las brujas etc.	Tiene muchas formas
El miedo se potencia cuando el fóbico se encuentra solo, además de producir respuestas fisiológicas como ansiedad pánico temblores vómitos, entre otras. La mayoría presenta problemas de sueño.	Es solitario No se cansa

Algunas causas del inicio de la nictofobia se dan en la niñez cuando los niños tienen pesadillas y cuando los padres acuden a ellos enciende alguna luz por consecuencia ellos asocia la luz con la seguridad y la oscuridad con el peligro.	Genara luz y oscuridad según el estado de ánimo
Los fóbicos sienten que no tiene el control porque no tiene información visual, esto provoca que los otros sentidos se distorsionen, oyen sonidos raros, sienten otra presencia, sentirse atrapados por un ente oscuro .	Produce sonidos extraños. Su presencia es densa y pesada.

Con las anteriores interpretaciones creamos un perfil de personaje. Este perfil permitió tener un primer acercamiento a la criatura, además de servir más adelante en las características morfológicas de las bestias, ya que las características de comportamiento delimitan la morfología (por ejemplo, un animal no puede ser veloz si su cuerpo no se lo permite y viceversa). Junto con el perfil se realiza una descripción general del lugar al que esta pertenece, según la conjunción de todos los anteriores elementos.

PERFIL DE PERSONAJE, NICTOFOBIA

- Es inmortal
- No envejece
- Se oculta
- Es tímido
- Solitario, único en su especie
- Su método de defensa es la oscuridad
- Su cuerpo se puede transformar

- Nadie lo a visto
- Produce sonidos extraños
- Su presencia es pesada y densa
- Es silencioso
- Es rápido
- No necesita descansar
- Bioluminiscente

HÁBITAT, NICTOFOBIA

Debido a las características del personaje, llegamos a la conclusión de que tendría que estar en un espacio grande y oscuro, entre la soledad y lo desconocido. el hábitat que más se acercaba a estas características corresponde a las profundidades del océano.

Con el perfil y hábitat de personaje definido, se inicia la conexión del bestiario entre la idea y los animales, criaturas o plantas. Esta unión se da en este proyecto, comparando y encontrando animales que compartan características con la criatura. En el caso de nictofobia además se tenía ya un lugar, que era el mar, los animales elegidos fueron los siguientes:



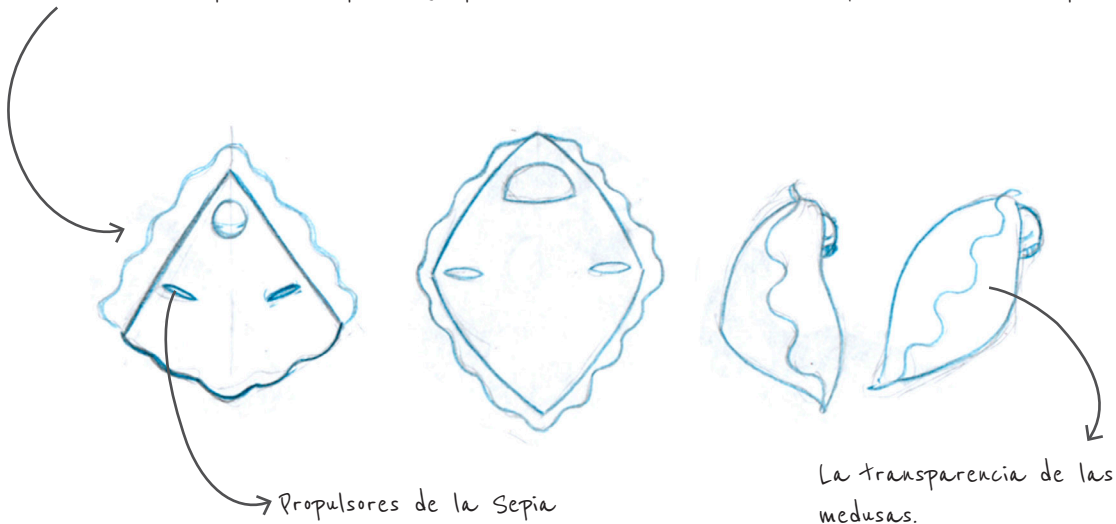
Medusas: debido a su capacidad de producir luz por sí mismo, y su cuerpo flexible que le permite transformarse. Se tomaron elementos como consistencia, translucidez, bioluminiscencia y morfología.



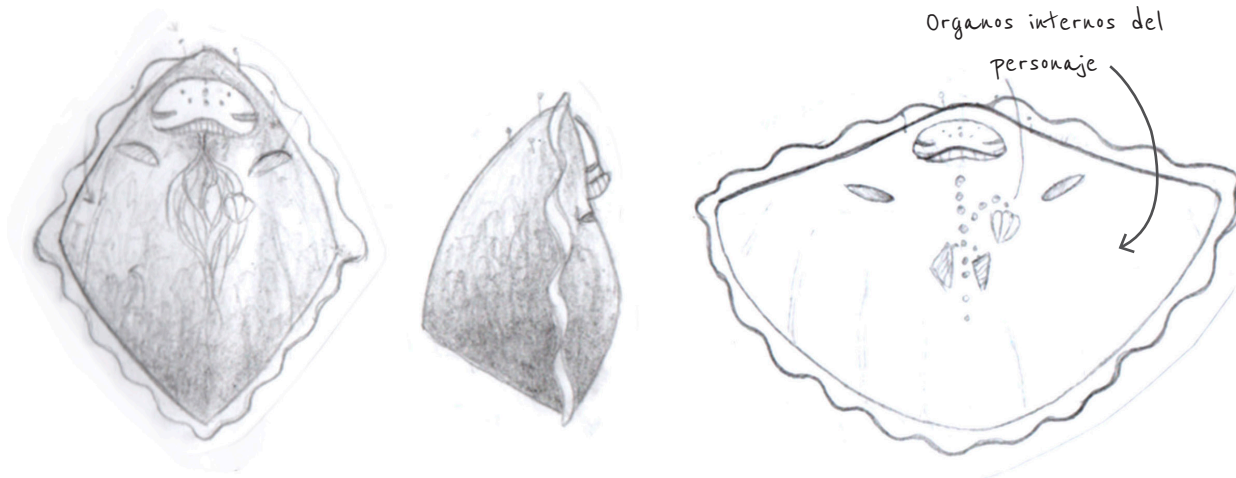
Sepias: por su capacidad de moverse velozmente y de manera abrupta cambiar de un estado estático a movimiento. Se tomaron elementos como forma, propulsores naturales y texturas de la piel.

Teniendo como base el perfil del personaje, su hábitat y los animales como referentes iniciamos el proceso de bocetación de los personajes y sus escenarios. Los personajes inician con bocetos de diferentes propuestas para la criatura, y eventualmente se realiza la elección de sólo una que está en diálogo con el escenario que, paralelamente sigue el mismo proceso de bocetación en papel y digital. El escenario y personaje empiezan un diálogo donde uno se complementa del otro, ya sea en coloración, luces, sombras y forma. Realizamos varias pruebas y cambios que varían según la fobia. Algunas de estas debido a la cantidad de información encontrada, o a la cercanía que podamos tener con esta el proceso de creación de la criatura resultó mucho más rápido.

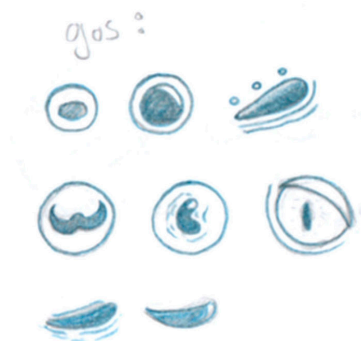
Se inicia el proceso de personaje partiendo de la forma ovalada y aletas de la Sepia.



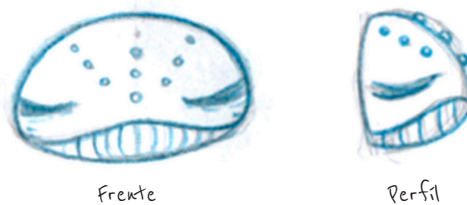
En el proceso el personaje cambio a formas más orgánicas, y se analizaron diferentes posibilidades de su fisionomía, relacionadas con los animales referentes y el comportamiento del personaje.

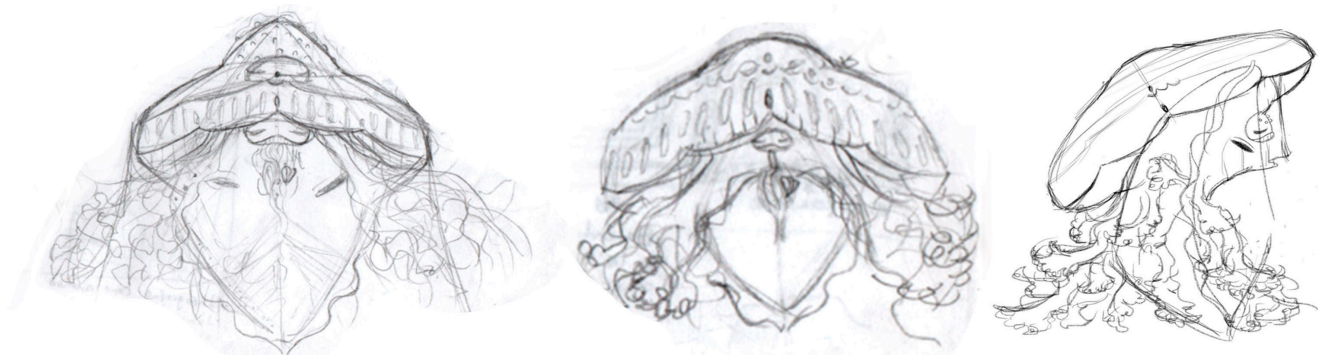


Desarrollo de posibles ojos para el personaje

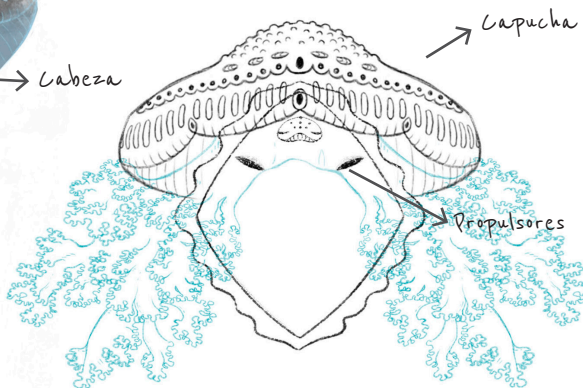
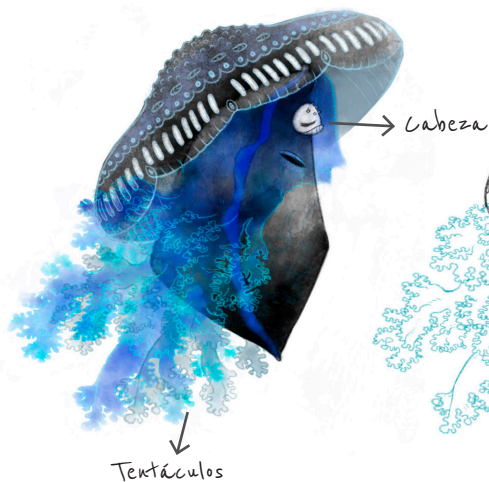


Forma de la cabeza.

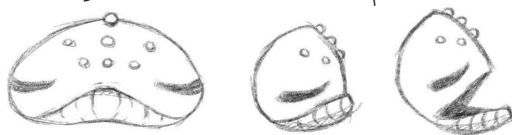




Se le adicionaron más características, como por ejemplo en este caso adición de tentáculos y capucha provenientes de las medusas.



Detalle de cabeza en limpio

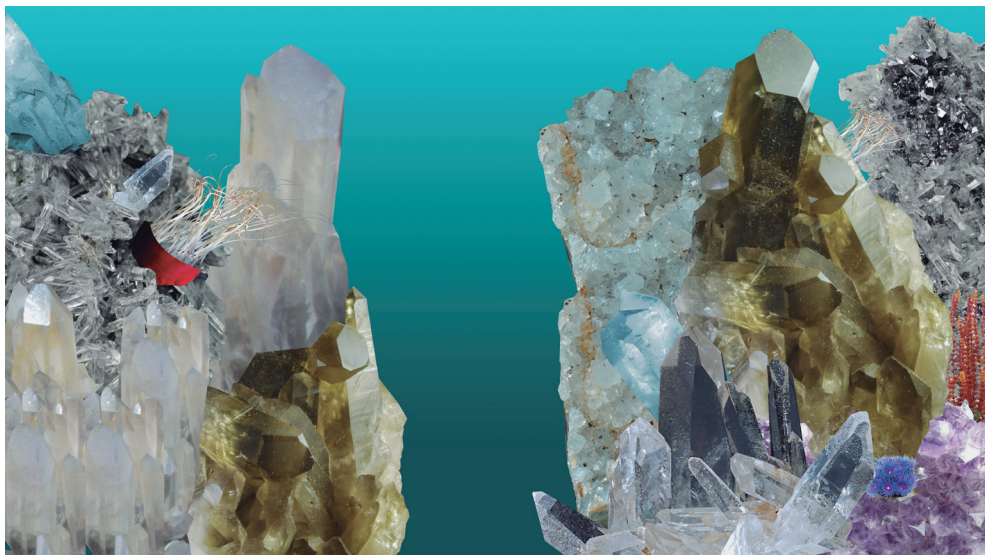


Bocetos de la espacialidad del habitat partiendo de la forma básica de nictofobia.

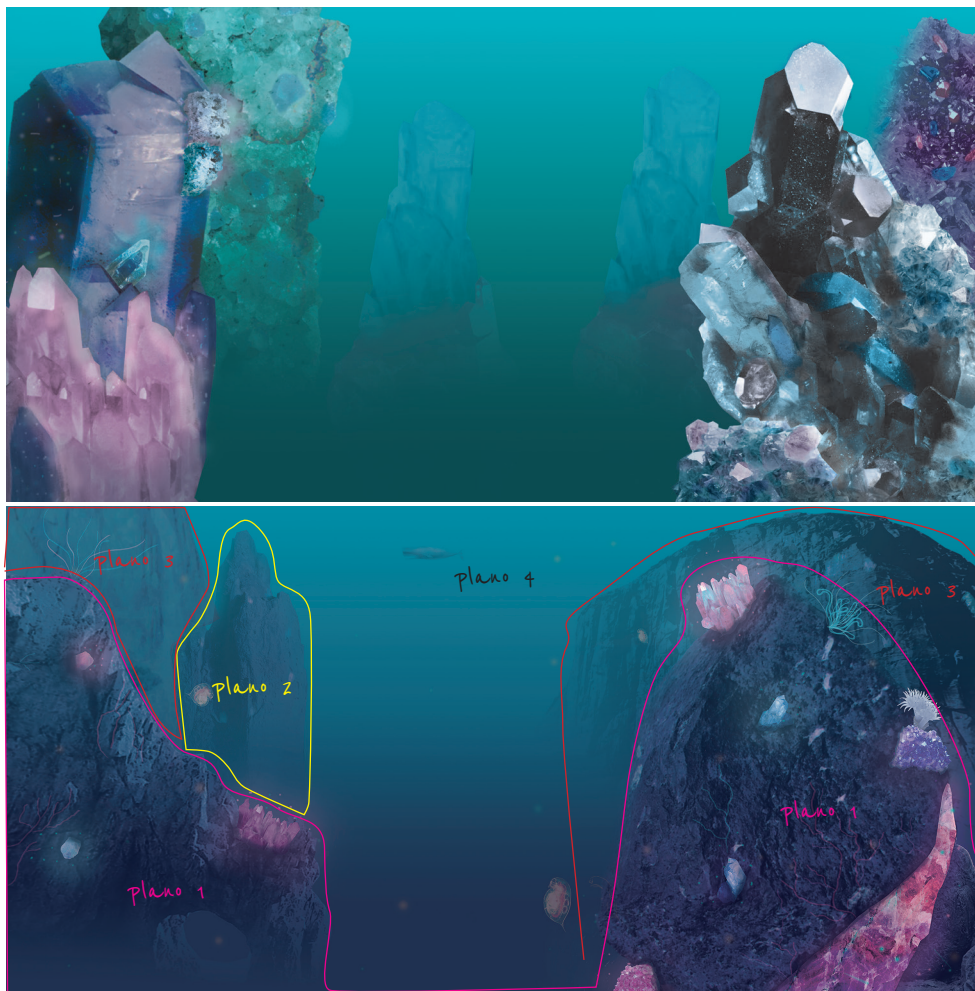




Búsqueda de imágenes que se acoplaran a los bocetos en papel, posteriormente se recortan para la composición de bocetos digitales.



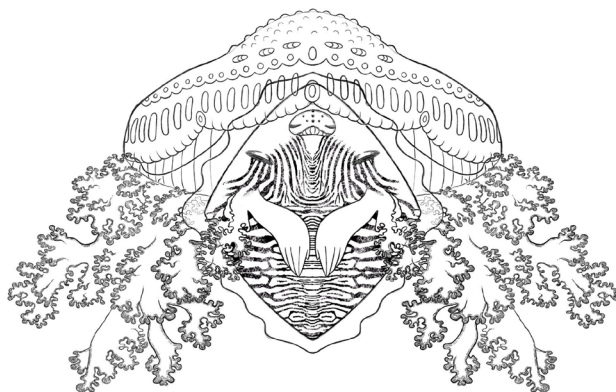
- Definición y elección de planos para dar profundidad
- Colorización y sombreado para dar realismo al espacio
- El proceso de edición y montaje nos llevo a tomar decisiones que cambiaron ciertos elementos de la composicion pero manteniendo la idea inicial



Presentación del personaje con el fondo donde se definirían cambios en el personaje o fondo ya sea de color, forma, profundidad, luz y sombra y tamaños.



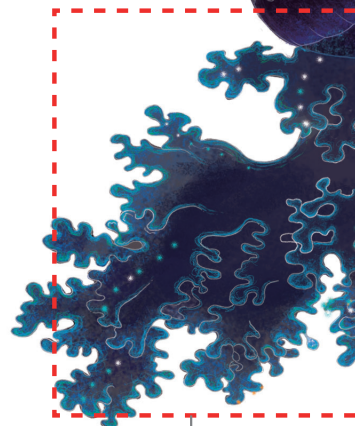
Personaje final Nictofobia, como resultado de varios procesos de bocetación, experimentación y retroalimentación, en línea limpia y a color.

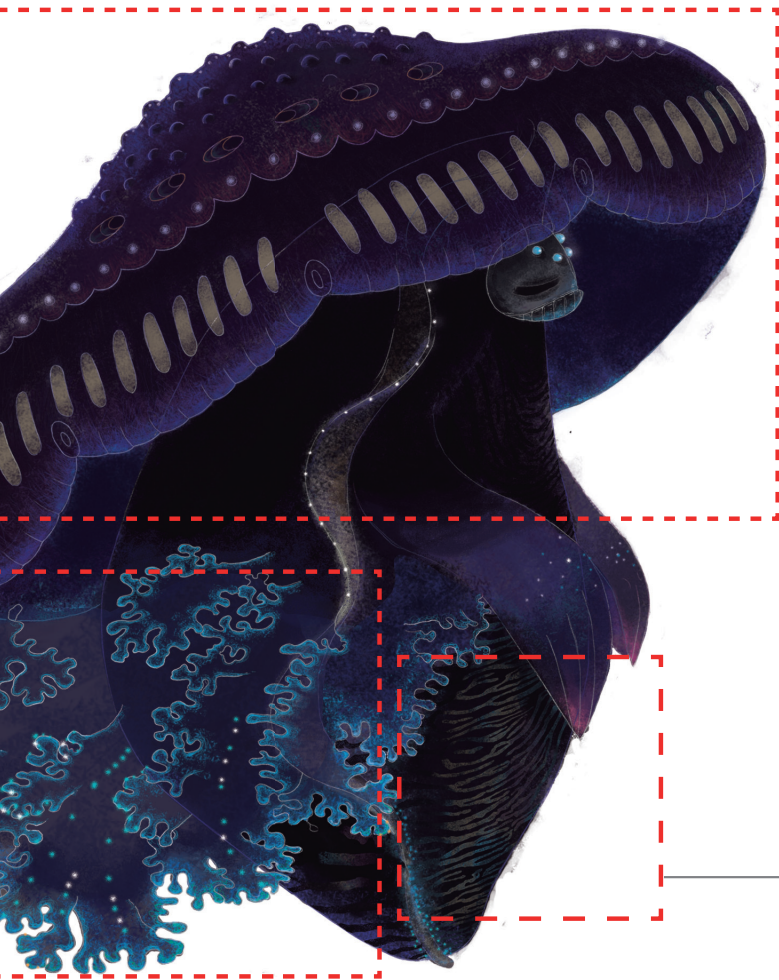


Pose del personaje:
De perfil, refleja calma, con mirada
entre cerrada y extremidades relajadas.

Medusas

se toma de referencia cuatro
cualidades de este: la umbrela,
tentáculos, su translucidad y
la luminiscencia.





Estilo gráfico

colores neón, alto contraste en la composición.



Sepias

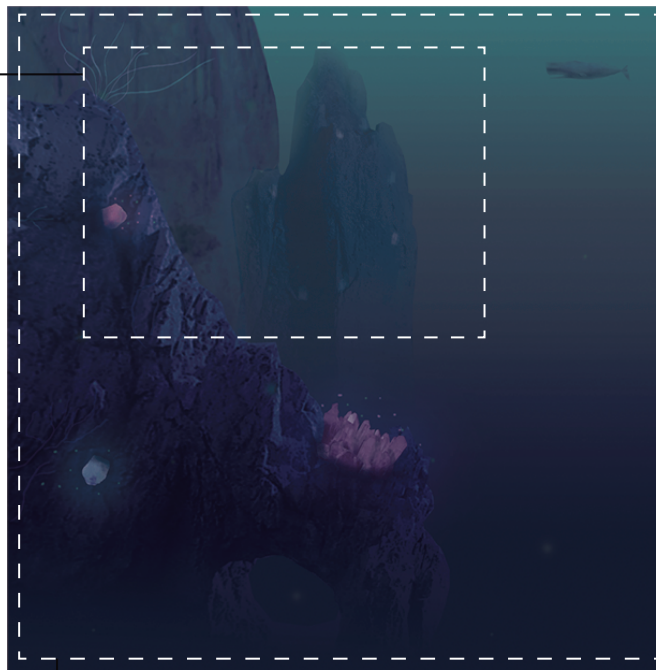
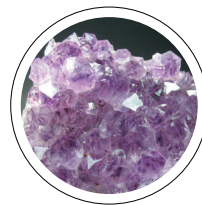
Las aletas y la forma ovalada de su cuerpo se tomaron como referencia.

asi mismo las manchas de su cuerpo.

Fondo final Nictofobia, como resultado de varios procesos de bocetación, experimentación y retroalimentación.

Formaciones Rocosas

Referencia para las inmensas formaciones rocosas creadas para el fondo del mar



Arrecifes Coralinos

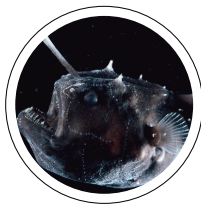
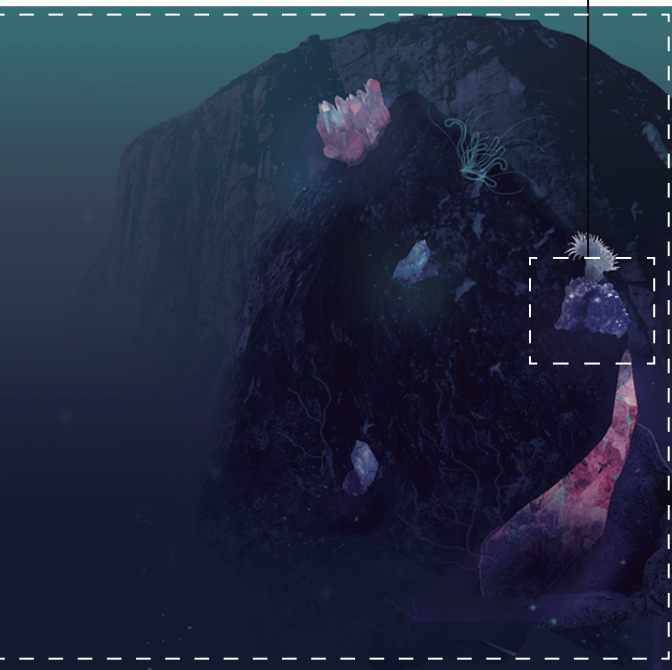
Referencia de las formaciones subacuáticas, plantas, piedras y animales bioluminiscentes presentes en ella.





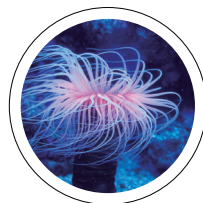
Cuarzos

Referencia inicial para las formaciones rocosas, eventualmente fueron usados como elementos del fondo del mar



Peces Bioluminiscentes

Referencia para el comportamiento bioluminiscente de las plantas y su relacion con el personaje



Personaje Nictofobia Acabados Finales





A continuación se mostrará de manera resumida el proceso de creación de los 5 tipos de fobia restantes.

AICMOFOBIA (Fobia a objetos cortopunzantes)

En el caso de Aicmofobia se tuvieron pocos referentes de historias de vida, es por esto que la mayoría de datos recogidos pertenecen a documentos médicos. En el proceso de búsqueda de datos sobre Aicmofobia notamos que las fobias que se producen por un objeto tangible (en este caso, agujas, cuchillos o cualquier tipo de objeto cortopunzante) se relacionan sobre todo con sus características físicas.

En el caso de Aicmofobia se realizó la indagación en las siguientes fuentes:

Documentos Médicos:

Gómez, M.J, Fernández, Laura (2008). Caso clínico: Alteraciones hemodinámicas por trastornos de ansiedad en paciente coronario I. *Enfermería en cardiología: revista científica e informativa de la Asociación Española de Enfermería en Cardiología*, N°. 44, 44-45

Manterola ER, Agasi R, Barthe D, Corrarelo A, Finlandino G, Herrera A, Marquievich J G, Rocha C, Morales Manterola LM. (2014). Belenofobia en Odontología. *Revista de la Facultad de Odontología-UBA*, Vol. 29 · N° 66

Ortega, Alex(2017) Aicmofobia: miedo irracional a objetos afilados o punzantes. Lugar de publicación: *Psicología y Mente*. <https://psicologiymente.com/clinica/aicmofobia>

Sistematización de definiciones y su respectiva interpretación

DEFINICIÓN	INTERPRETACIÓN
Fobia a objetos corto punzantes	Formas puntiagudas y formas angulosos puede provocar daño

Los objetos fobogenicos que producen la aicmofobia son abundantes en la vida cotidiana.	Es común encontrarlo porque hay muchos de ellos.
El miedo se puede desencadenar hacia objetos y situaciones que son inofensivos.	Se puede ver intimidante pero ser inofensivo.
La aicmofobia se relaciona con ser lastimado y con la sangre.	Tiene relación con la sangre

PERFIL DEL PERSONAJE

- Vive en manadas
- Es sociable
- Es inofensivo
- Su aspecto físico es amenazante
- Es dócil
- Ágil
- Se relaciona con la sangre

HÁBITAT

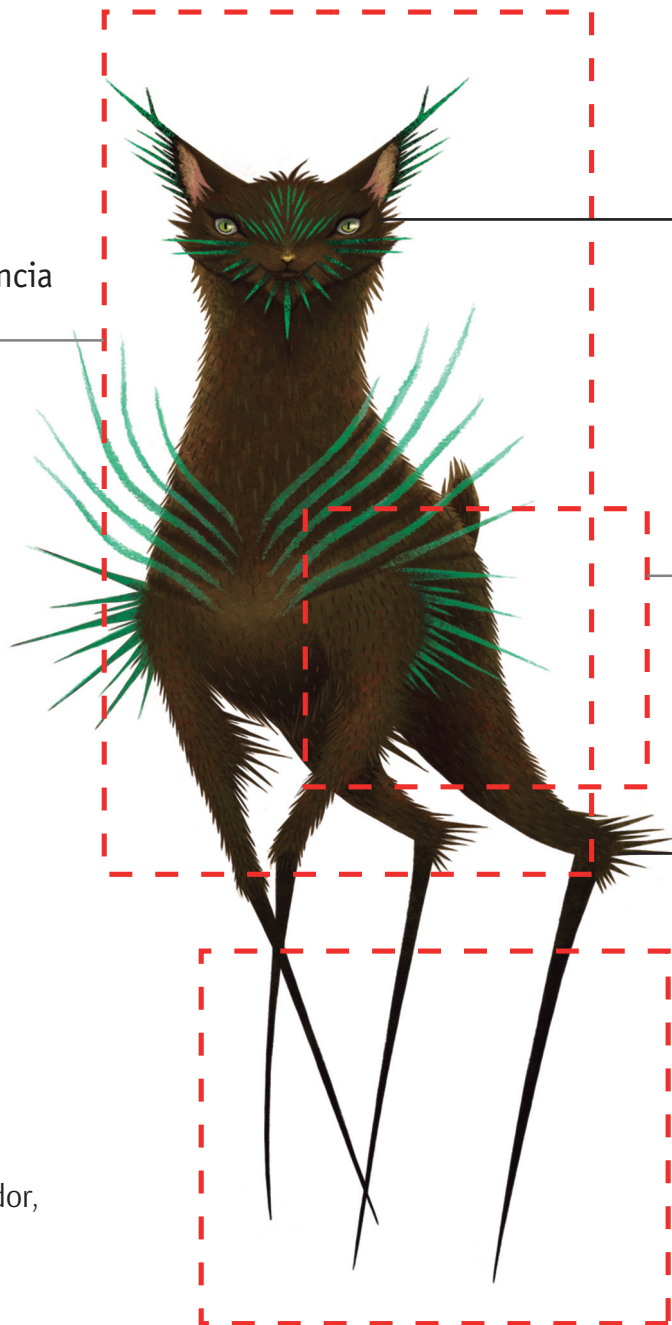
Debido a las características del personaje se empezó una búsqueda de plantas que se relacionarán con la sangre, lo cual nos llevó al árbol Sangre de Drago, que contiene salvia roja aparentando ser sangre. Teniendo en cuenta los referentes de animales para la creación del personaje, como el venado, el tipo de movimiento y personalidad de la criatura, el lugar más adecuado para el personaje fueron las praderas.

Ciervo

su aspecto tranquilo como imponente sirvió como referencia para la estructura principal de la criatura.



Pose del personaje:
Su cuerpo está de frente al observador,
imponente y no muestra miedo.



Bocetos desarrollo del personaje

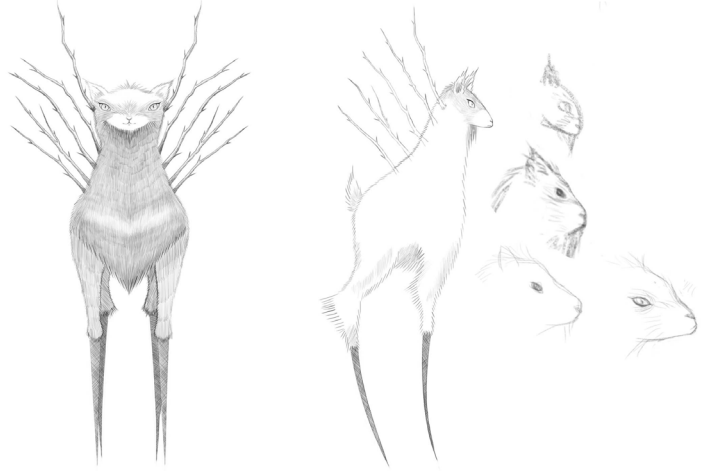
Con rasgos faciales amigables.

Púas

Tomamos las espinas del puerco espín como referencia, agujas y otros elementos punzantes.

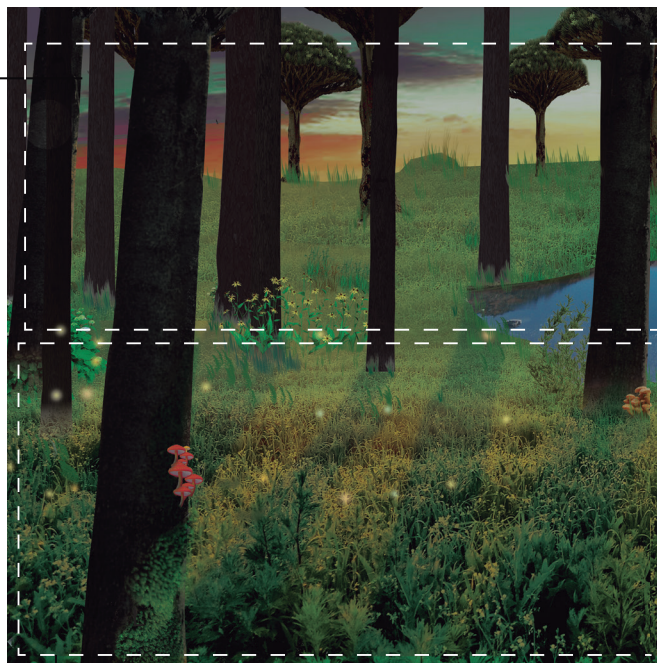


Las formas puntiagudas están presentes en toda su fisionomía: sus patas, cola, pecho, orejas y pelaje.



Baobabs

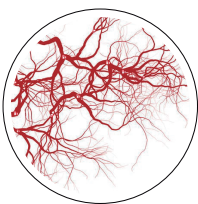
Arboles usados en la composición debido a su relación con la sangre que producen (salvia roja)



Bosques Frondosos

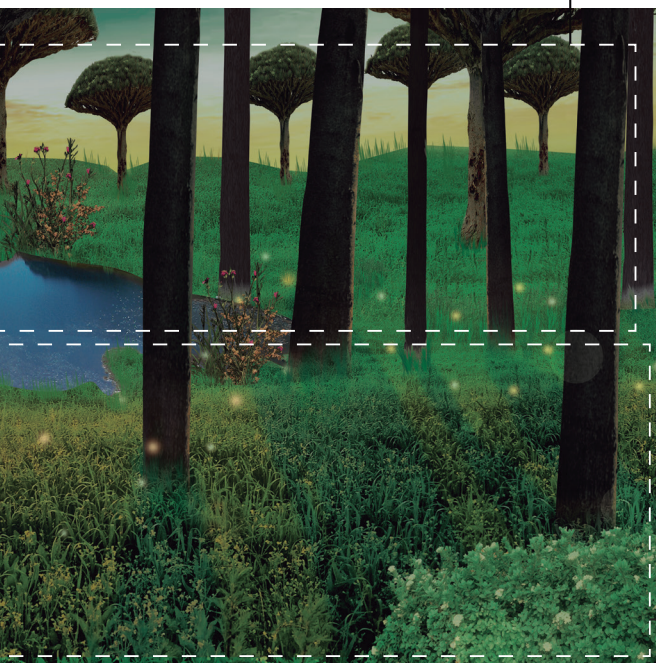
Referencia espacial de bosques frondosos de climas calidos, y de la insidencia del sol sobre ellos, asi como algunas plantas que lo conforman





Sangre

Referencia de las venas, que luego se usarían en el interior de los árboles



Valles

Referencia de valles floreados y del horizonte



BRONTOFOBIA (Fobia a tormentas electricas)

En el caso de Brontofobia se encontraron muy pocos documentos médicos que trataran esta fobia, ya que como se explica con Aicmofobia, cuando el objeto fobogénico es tangible las características que desencadenan la fobia son las que este tiene presente, por ejemplo en este caso: sonidos estruendosos, es peligroso, provoca luz cegadora etc. Además de no encontrarse ninguna experiencia personal relevante.

En el caso de Brontofobia se realizó la siguiente búsqueda:

Documentos Médicos

Tuğçe TAŞKIN UYAN , Bülent BAHÇECİ , Çiçek HOCAOĞLU. (2018) Fear of Thunder ‘Brontophobia’: A Case Report. Düzce Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü Dergisi, 151-153

Felipe, Vicente Javier, Principato Trosso, Claudio Sebastian, Russo, Natalia Andrea y Soria Levy, Joshua (2012). NIVELES DE PÁNICO Y BRONTOFOBIA OCASIONADOS POR DESASTRES NATURALES. IV Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología XIX Jornadas de Investigación VIII Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.

Sistematización de definiciones y su respectiva interpretación

DEFINICIÓN	INTERPRETACIÓN
Miedo irracional a los relámpagos y truenos	Se relaciona con relámpagos,truenos, rayos.
Los fóbicos de brontofobia tienen comportamientos de evasión como esconderse dentro del armario, de la cama para evitar ver y escuchar los rayos o truenos	Actitud agresiva que provoca que otros lo evadan

Temor hacia los desastres naturales que pueden provocar los rayos como incendios, caídas de árboles, descargas de energía altamente peligrosas.	Debido a sus capacidades puede provocar mucho daño
Temor a las características de los rayos/ relámpagos/truenos como: sonido aturridor, incandescencia, son impredecibles, rápidos y de gran alcance.	Emite sonidos fuertes, crea energia y luz, es rapido y agil. Es nocturno y diurno.

PERFIL DEL PERSONAJE

- Es rápido
- Luminoso
- Es agresivo
- Territorial
- Vive con su pareja y crías
- Se comunica por medio del sonido
- Vuela le gusta las alturas
- Comportamiento imponente
- Otras criaturas le temen
- Vive o pertenece en las alturas
- Está en relación con el cielo

HÁBITAT

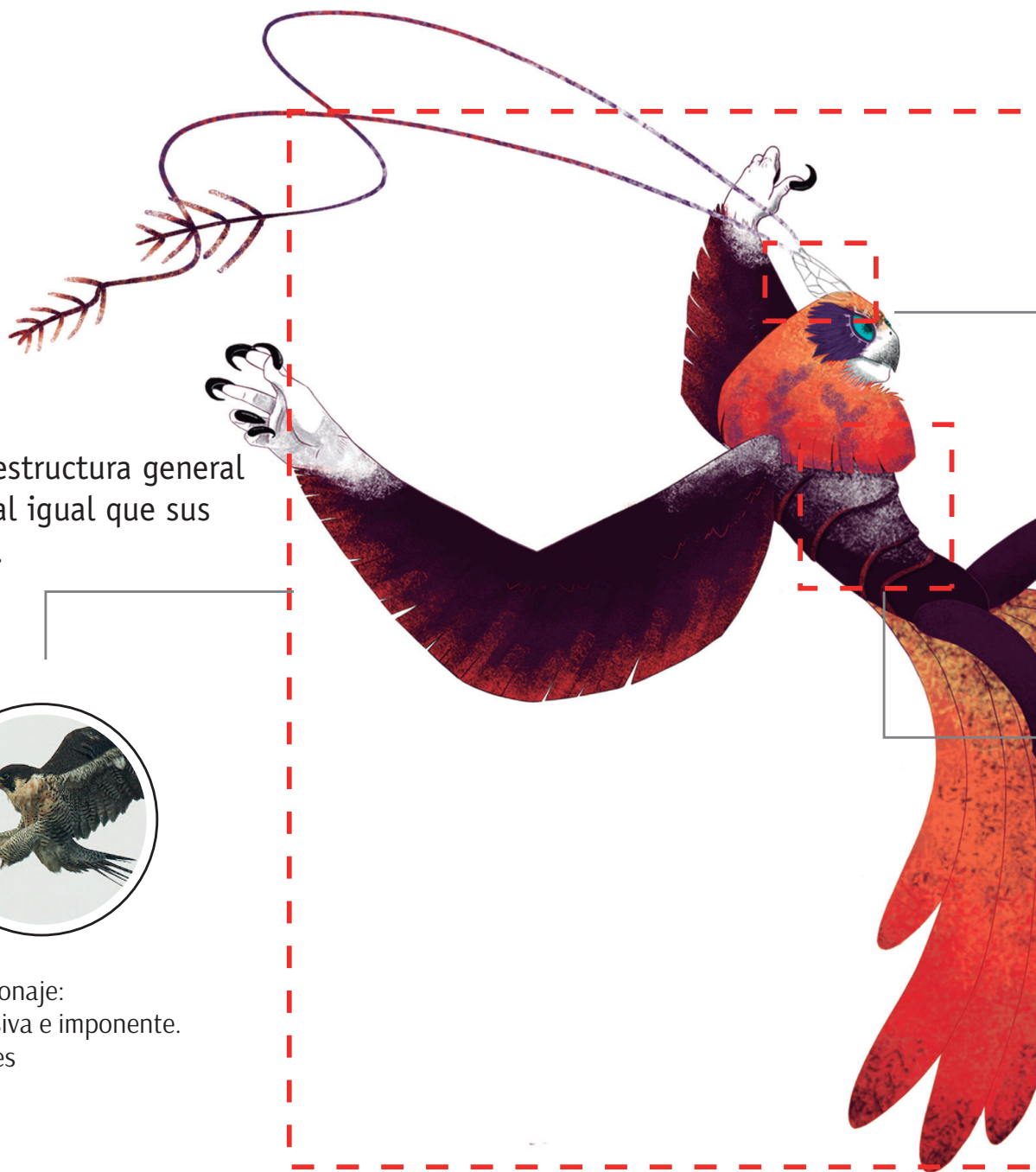
Debido a que es una criatura que pertenece a las alturas y está en constante relación con el cielo (puede volar), se relacionó con los acantilados, formaciones rocosas de desiertos y cañones ya que son estructuras que van hacia arriba o están a gran altura. De igual manera al ser comparado con aves que buscan ubicar su nido en locaciones muy altas como la cigüeña se evidenció la similitud de las estructuras de su nido con las formaciones rocosas.

Halcón

se toma la estructura general del halcón al igual que sus habilidades.



Pose del personaje:
Postura agresiva e imponente.
Rasgos feroces



Chicharra

se tomó de referencia
alas y tórax y antenas.
Ya que por medio de estos
produce su sonido
característico.

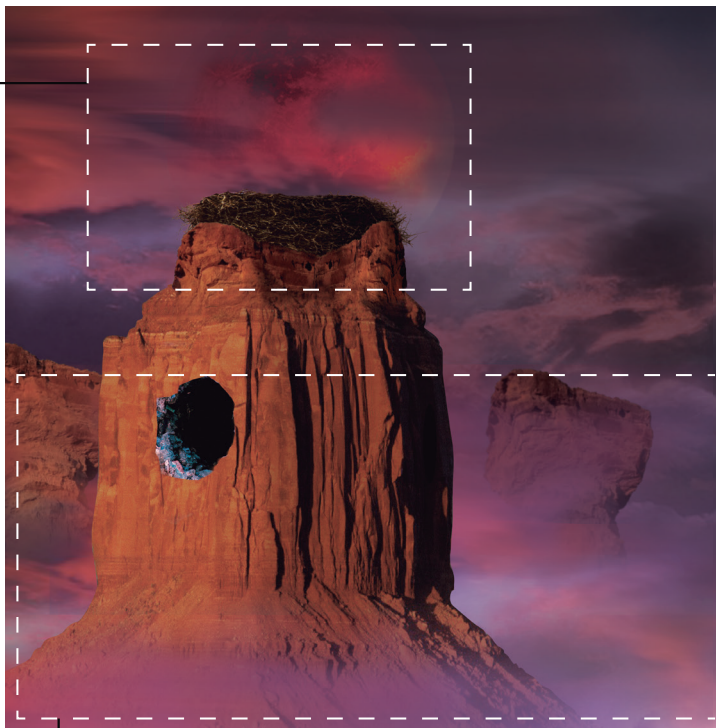


Bocetos desarrollo del personaje



Nidos

se tiene como referencia nidos de aves, que son construidos en lugares elevados y con gran capacidad



Piedras, cuarzos y formaciones

Referencia de apilamientos de piedras, y formaciones rocosas que tienden a ser de gran altura.



Cielo

Referencia de distintos estados en el cielo, dados por el clima



SOMNOFOBIA (Fobia a dormir)

En el caso de Somnofobia se encontraron muy pocas historias de vida, y por el contrario una amplia variedad de documentos médicos que además de las definiciones que serán descritas a continuación, se relacionan con la nictofobia (fobia a la oscuridad). Esto se da por la unión que tiene con el ritual de ir a dormir (que usualmente suele hacerse de noche).

En el caso de Somnofobia se realizó la siguiente búsqueda :

Documentos Médicos:

H.M. CONNELL, M.B., B.SC, D.C.H., F.R.A.N.C.P., F.R.C.PSYCH,G.V. PERSLEY, M.B., F.R.A.N.C.P., J.L. STURGEES, B. OCC.THY.(1987) Sleep Phobia in Middle Childhood—A Review of Six Cases. *Journal of the American Academy of Child and Adolescent Psychiatry*.Volume 26, Pages 449–452

Lars-Gunnar Lundh,Kjell Lundqvist,Jan-Erik Broman & Jerker Hetta.(1991) Vicious Cycles of Sleeplessness, Sleep Phobia, and Sleep-Incompatible Behaviours in Patients with Persistent Insomnia. *Scandinavian Journal of Behaviour Therapy*. Volumen 20

Morales, Zaira.(2013).Psicosomática Infanto-Juvenil. A propósito de un caso.Intervención cognitivo-conductual en un caso de fobia a dormir en la infancia. *Cuadernos de medicina psicosomática y psiquiatría de enlace*, N°. 107, pág. 6

Historias de vida:

Valery(2006)La hipnofobia -terror a quedarme dormida- causa que padezca mucho de insomnio. ¿Qué hago?.Lugar de publicación: Todoexpertos. <https://www.todoexpertos.com/categorias/salud-y-bien-estar/salud-mental/respuestas/1387327/la-hipnofobia-terror-a-quedarme-dormida-causa-que-padezca-mucho-de-insomnio-que-hago>

Sistematización de definiciones y su respectiva interpretación

DEFINICIÓN	INTERPRETACIÓN
Es el miedo a quedarse dormido, muchas veces es un miedo a las pesadillas y situaciones que se presentan de estas. Estado de quietud del sueño.	Está en vigilia constante. Es inmóvil.
Otra causa es el miedo a perder la voluntad, la conciencia. Al control del cuerpo. Provoca insomnio, que desencadena las alucinaciones, depresión, irritabilidad, respuesta motora lenta, poca atención, poca capacidad de la toma de decisiones, ralentización del habla, perdida sensorial, pérdida del humor, dolor de cabeza, fatiga excesiva, pérdida de la cordura entre otros.	Controla criaturas a su voluntad, transformándolas en zombies para su beneficio.
A medida en que el fóbico crece, la fobia también lo hace y con ella los problemas de insomnio	Tiene un ciclo de crecimiento

PERFIL DEL PERSONAJE

- Es estático
- Tiene la habilidad de controlar otras criaturas
- Es calmado
- Paciente
- Silencioso

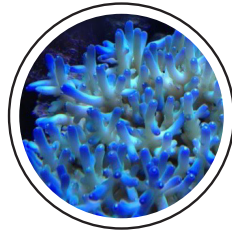
HÁBITAT

Debido a la relación de la fobia con las pesadillas y sueños se decide por la creación de un hábitat onírico, que se diferenciara de los que con anterioridad se habían realizado para las otras fobias, por esto se decide explorar los pantanos.



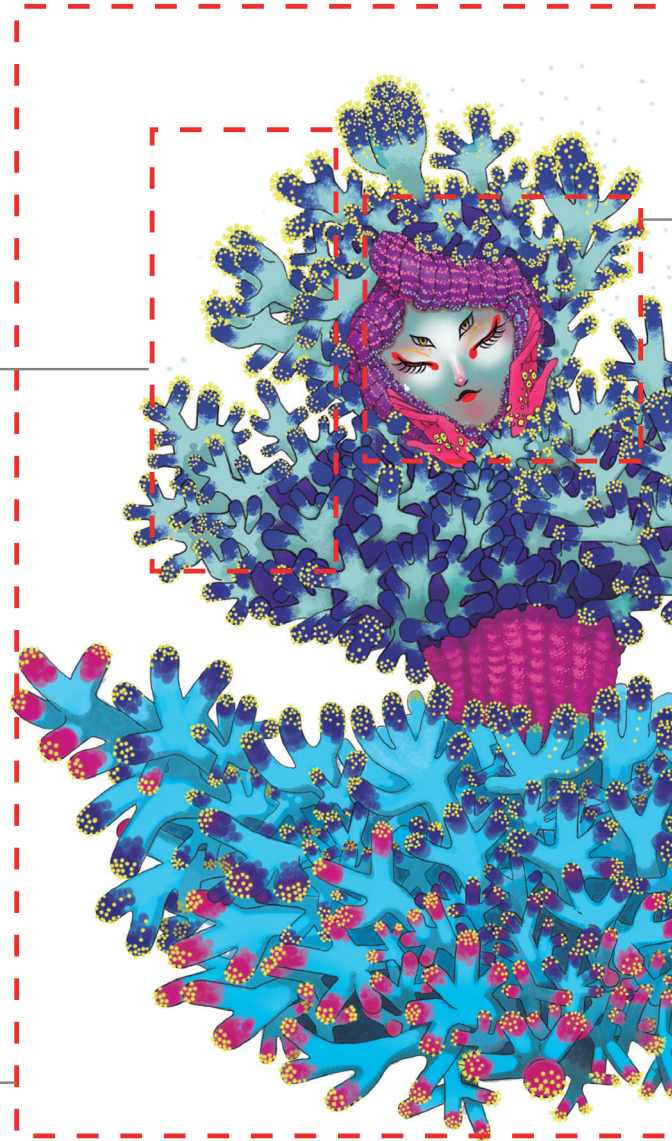
Cordyceps fungus

Es un hongo que tiene la capacidad de controlar su huésped a voluntad para poder reproducirse.



Corales marinos

Lo tomamos como referencia por ser animales estáticos que se reproducen esparciendo sus huevos.



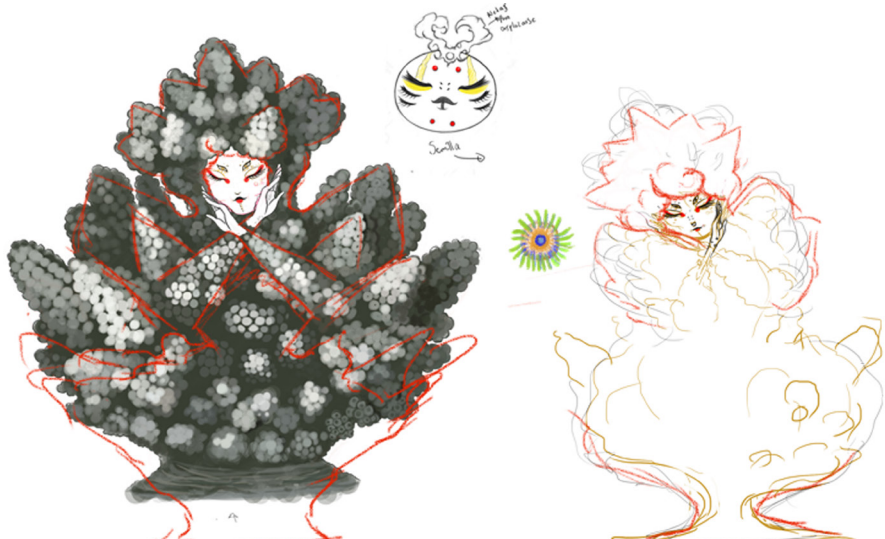
Pose del personaje:
Refleja calma y quietud, por su incapacidad para moverse.

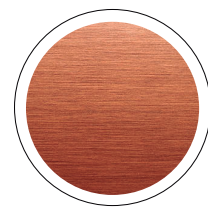


Tocado

Tomamos como referencia el coral *Trachyphyllia* para el tocado de la criatura.

Bocetos desarrollo del personaje





Árboles secos

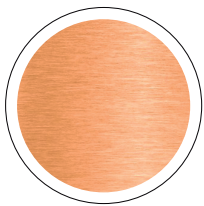
Uso de árboles secos y con formas retorcidas, evocando el surrealismo



Panatanos

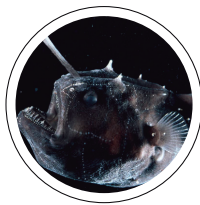
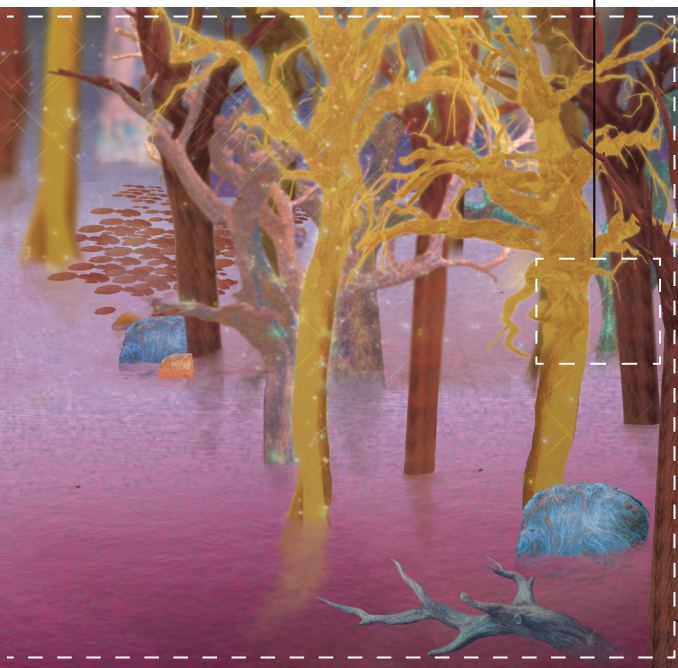
Referencia de diferentes tipos de pantanos, distribución de los árboles, agua, y tipos de plantas





Metales

Referencia de la textura de diferentes metales, como el oro, cobre y plata



Peces Bioluminiscentes

Referencia para el comportamiento bioluminiscente de las plantas y su relacion con el personaje



CROMATOFOBIA (Fobia a los colores)

En el caso de cromatofobia no se encontró ninguna historia de vida, y muy poca información sobre definiciones médicas. Esto provocó que la búsqueda nos guiara a la percepción del color en la sociedad y como este puede producir miedo, el cual eventualmente podría convertirse en una fobia para algunas personas. Es por esto que la mayoría de documentos tomados se basan en cómo afecta el color a la sociedad, en este caso y por pertenecer a ella, se toma el color desde la cultura occidental.

En el caso de Cromatofobia se realizó la siguiente búsqueda:

Documentos Médicos:

Psiquiatria.com(2018).Cromatofobia. Lugar de publicación: psiquiatria.com. <https://psiquiatria.com/glosario/cromatofobia>

Otros documentos:

Fraticola, Paola (2009). La comunicación y el simbolismo del color. Actas de Diseño. *Facultad de Diseño y comunicación. universidad de palermo*, Vo 8, 229- 230

Morales, Ma Dolores(1996). El Simbolismo Animal en la Cultura Medieval. *Espacio, Tiempo y Forma, Serie III, Ha Medieval*, 229-255

Sánchez, Alicia. (2013). Una mirada simbólica al color. Reflexiones sobre fobias y filias en el mundo occidental. *Revista del Departamento de Historia del Arte y Música de la Universidad del País Vasco*. No 3, 192-207

Sistematización de definiciones y su respectiva interpretación

DEFINICIÓN	INTERPRETACIÓN
La cromatofobia es la fobia al color y puede producirse ante cualquier tipo de color	Tiene la habilidad de producir cualquier color
La experiencia negativa a un color puede darse por dos razones 1ra es debido a una experiencia negativa a ese color 2da debido a prejuicios culturales.	Debido a que partimos de la cultura occidental, el color en su aspecto mas negativo (miedo y prejuicios) se relaciona con el mal agüero, por ende el animal es de mal agüero.
Ha sido más juzgado y temido en la cultura occidental, sobretodo para el color negro relacionado con la maldad y la brujería con eso conlleva al miedo a lo desconocido y misterioso.	La criatura es negra

El mal agüero también está relacionado con algunos animales en la cultura occidental: el mono, el búho y el carnero. Estos animales fueron los principales referentes ya sea para fisonomía o conducta de las criaturas.

PERFIL DEL PERSONAJE

- Juguetón
- Travieso
- Ágil
- Cambia de color- iridiscente
- Ve en la oscuridad
- Vive en manada
- Se oculta
- Es misterioso
- Se mimetiza con el ambiente por su color negro

HÁBITAT

Se tuvo en cuenta para el hábitat un lugar en el que predominara el negro, es decir que fuera oscuro y que estuviera relacionado a espacios tenebrosos como los bosque espesos y selvas frondosas.

Búho

Tomamos como referencia
sus grandes ojos capaces
de ver en la oscuridad



Mono Guereza Abisinio

Lo tomamos como referencia
por su pelaje oscuro y su
conexión con el mal agüero.
(Rebeldía y maldad)



Cuervo

Tomamos como referencia al
cuervo por su color negro y
su conexión con el mal agüero
(brujería)



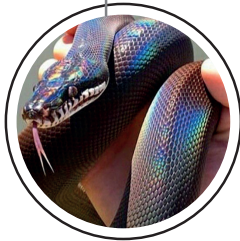
Carnero

Por la singularidad de sus cachos, grandes y torcidos relacionados con el mal agüero. (Diablo)



Iriscendencia, tornasol

Tomamos un animal que tuviera esta característica, como la serpiente *Xenopeltis unicolor*.



Pose del personaje:
Postura relajada, pero atento.
Refleja agilidad por sus largas extremidades

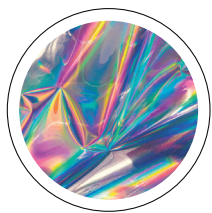
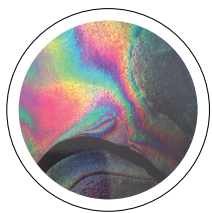
Desarrollo del personaje en línea limpia



Selvas en la noche

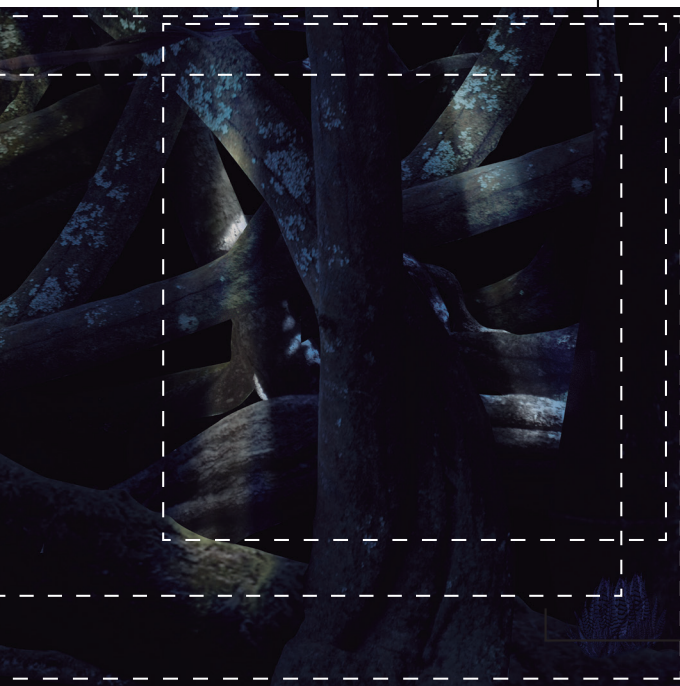
Referencia selvas espesas en la noche,
entradas de luz a través de los árboles





Texturas tornasoladas

Texturas que varían de color según la luz



Árboles y enredaderas

Referencias ramificaciones de árboles

TANATOFOBIA (Fobia a la muerte)

En el caso de Tanatofobia, se encontramos una gran variedad de información sobre ella, desde documentos médicos a historias pertenecientes a la literatura, cine etc. pues es una gran fuente de miedo y dudas para los humanos, y se ha analizado desde infinidad de puntos de vistas.

En el caso de Tanatofobia se realizó la siguiente búsqueda:

Documentos Médicos:

Sánchez, Fernando. (2002). Acerca de la muerte, curso de tanatología. Bogotá, Colombia. Giro Editores Ltda

Molina, Brenda(2013).El miedo a morir es lo que se denomina tanatofobia. Lugar de publicación: Efe: Salud. <https://www.efesalud.com/tanatofobia-miedo-al-inevitable-final/>

Historias de vida:

Dolors, María(2015).“Tengo miedo a la muerte”. Cómo entenderlo y superarlo. Lugar de publicación: Siquia. <http://www.siquia.com/2015/06/tengo-miedo-a-la-muerte-como-entenderlo-y-superarlo/>

Vivencias personales

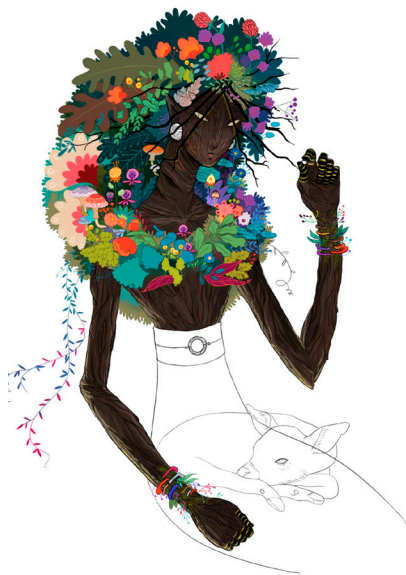
Las vivencias que tenemos sobre el miedo a la muerte son muy naturales, pues como se ha dicho con anterioridad las dudas que genera, se han estudiado por muchos años, por eso nuestro miedo también parte de ahí, del miedo a lo desconocido y a lo que aún no tiene respuesta.

A continuación se presenta la Sistematización de definiciones y su respectiva interpretación

DEFINICIÓN	INTERPRETACIÓN
Es el miedo irracional a la muerte, proviene del dios Tanato quien quitaba la vida a los hombres. Se puede producir cuando se acude a un funeral o cuando un familiar o conocido está cerca de morir o la propia muerte. La racionalización de la muerte solo se da en los humanos.	Es humanoide Toma la vida de otros
La muerte es un proceso natural de la vida	Siempre está presente
Los fóbicos se vuelven obsesivos con su cuidado para no enfermarse o tener un accidente que pueda desencadenar la muerte.	Impredecible
Desde el pasado la muerte siempre ha estado rodeada por rituales para acompañar el proceso de duelo.	Realiza rituales para tomar la vida
Los fóbicos se realizan constantes preguntas acerca de la existencia. El miedo a morir muchas veces no se relaciona con el miedo en si no a la incertidumbre que viene después, es decir otra vida, el cielo, el infierno, la nada, el olvido entre otros.	Misterioso, es un ente superior a las demás criaturas. Es sabio y con mucho conocimiento
Alrededor de la muerte hay muchas dudas y misterios.	No se sabe mucho de él
Lo que muere vuelve a la naturaleza, se descompone y regresa a la tierra	Su tarea es mantener el ciclo de la vida
El miedo a la muerte es cultural, en la antigua Grecia se consideraba la muerte como un proceso natural solemne y sincero.	Es antiguo.

PERFIL DEL PERSONAJE

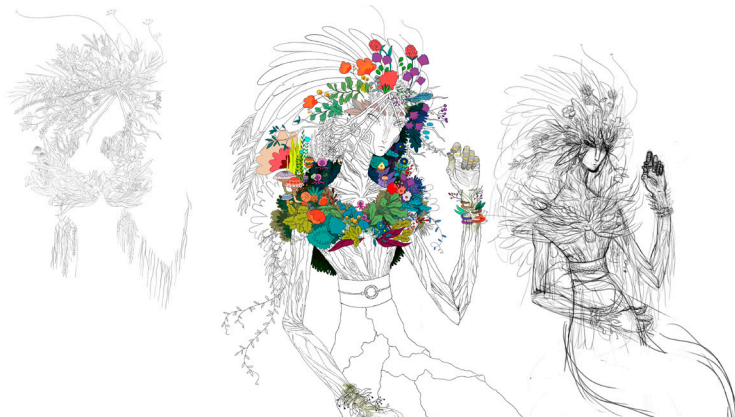
- Es misterioso
 - Callado
 - Antiguo
 - Tranquilo
 - Sabio
 - Su trabajo es mantener el ciclo de la vida
 - No se sabe si es el único en su especie o si hay uno por cada región
 - Es conocido entre todas las criaturas del lugar
 - Es respetado por todos
- Es imperceptible su presencia



HÁBITAT

Debido a las características del personaje este se puede encontrar en todos los hábitats existentes. Escogimos hábitats que no habían sido explorado con otras criaturas para ser más variados en la creación de estos, en este caso la selva y el nevado.





Bocetos desarrollo del personaje
Colorización
Línea



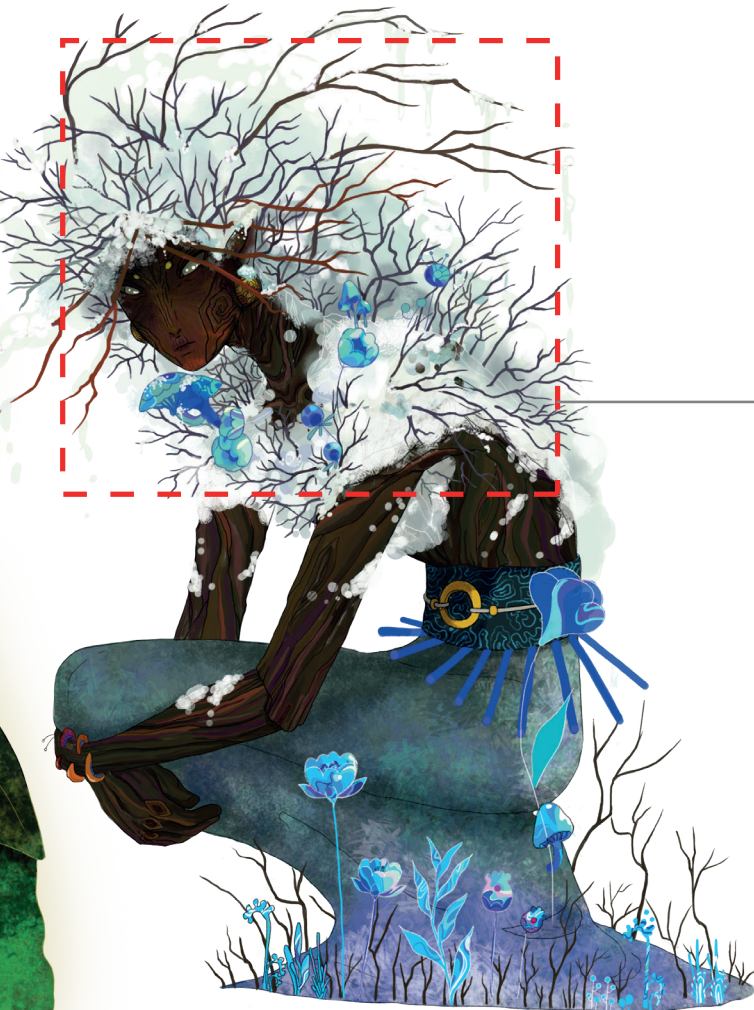
Para la bitácora.

Selva tropical

se tomó referencia elementos de la selvas tropicales como plantas, flores, hongos, musgo y madera para la composición del personaje.



Pose del personaje:
Postura elegante y delicada.
Rasgos inexpresivos que reflejan
calma



Nieve

flores de hielo, ramas secas
y nieve componen al personaje
de su traje en el invierno.

Selva

Referencia de la espesura selvatica,
asi como de las plantas presentes en
ella



Árboles

Referencia de ramificaicones y raíces
de arboles



Plantas

se tiene como referencia en como los climas extremadamente frios afectan a las plantas



Habitats nevados, invierno

Referencia de como las temperaturas extremas intervienen en el espacio



Árboles/hongos

Comparación de formas similares a los árboles que pudieran reemplazarlos



HISTORIA Y FORMATO

Desde el inicio del proyecto estaba claro que lo principal sería la representación de las fobias por medio de los personajes y sus entornos. Siguiendo la línea narrativa del bestiario. Estos personajes solo necesitaban las descripciones y nombres que los relacionan de una manera clara con el concepto a representar, es decir las fobias. Para tener una mayor comprensión de estas criaturas fantásticas tuvimos como referente el libro de campo, el cual, por medio de sus características, permitía profundizar en ellas, es decir, el uso de elementos como anotaciones específicas que expliquen funcionamientos muy puntuales de las criaturas (close ups) y su relación con el entorno.

La narración se basa principalmente en el comportamiento, físico de los seres y escenarios, basados en la observación, esto con el fin de liberar a todos los personajes de arquetipos y clasificaciones entre la bondad y maldad: Nuestra intención no es condenar la fobia, o por el caso contrario glorificarle, sino verla de una manera natural.

A pesar de saber que el bestiario tiene una narración muy simple, con el análisis del conjunto de piezas con los referentes del Estado del arte, notamos la falta de un hilo argumental simple que de alguna manera uniera todos los elementos que habíamos realizado. Un hilo que le diera sentido, un inicio y un final. Por tanto la historia nace a partir de los siguientes cuestionamientos: ¿alguien observa a esas criaturas? ¿cómo se llega esta persona a ese mundo? ¿dónde está ese mundo? ¿cómo puede defenderse o esconderse de las criaturas? ¿qué hace el personaje con este descubrimiento, o es un sueño o fantasía?, con estos cuestionamientos y a que se deseaba que tuviera un peso con lo que son realmente las fobias decidimos crear un personaje que sirviera como guía para conocer a las criaturas. Decidimos que fuera un investigador de mentes, este personaje explora desde una forma fantástica la mente de algunos pacientes que padecen de las fobias nombradas en el proyecto, ya que se tiene como base a los psicólogos/psiquiatras que en la realidad son los que tratan de entender y ayudar a pacientes fóbicos de una manera tradicional. El

personaje se llama MISAEEL ARSENIO 851. En el proyecto no se ahonda en su personalidad, debido a que su importancia va por debajo de las criaturas, por esto se podrá conocer de él solo por los objetos y espacios que usa.



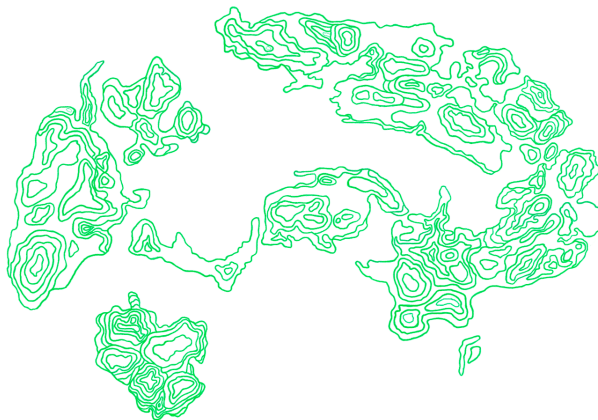
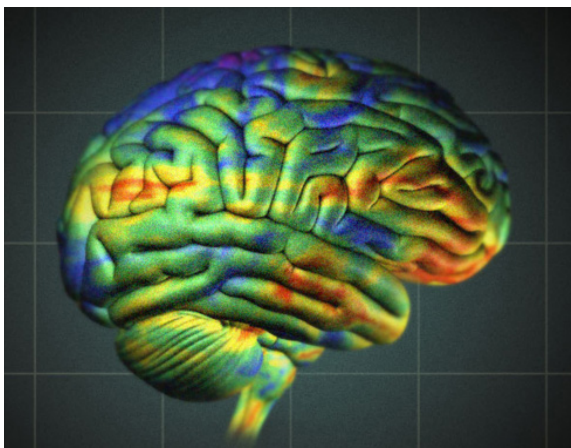
Diseño de personaje de MISAEEL ARSENIO

Los elementos que usa MISAEEL le permiten llegar a cada una de las criaturas, y poder observarlas y presentárselas al lector. Usa los siguientes objetos:

MAPA: Para darle contexto a los personajes fantásticos, decidimos crearles un lugar de existencia. Siguiendo el hilo narrativo de la historia, la cual tenía al personaje principal como un explorador de mentes, y la dirección de libro de campo que se llevaba, decidimos realizar un mapa que cumpliría dos funciones, la primera reforzar la idea de una investigación mental y segundo visualizar de manera espacial donde se

encontraban estas criaturas. La búsqueda de opciones relacionada con la mente y las fobias, nos permitió acercarnos a escáneres cerebrales realizados con técnica 3d, esta técnica médica tenía como resultado visual un escáner espacial del cerebro que, además lo divide por zonas, así por ejemplo las emociones pueden activar una zona específica, y el movimiento de las manos otras. Con la búsqueda de este tipo de escáner se llegamos a la conclusión de que visualmente funcionan como mapas cerebrales donde se diferencian zonas de otras. Analizando las formas que se creaban por la anatomía del cerebro, decidimos los surcos, se decide partir de el para la creación del mapa.

A la derecha se encuentra el escaner cerebral que se toma como referente, y a la izquierda el mapa del bestiario de fobias



HERRAMIENTAS Y TRANSPORTE: La creación de las herramientas parte de poder conocer algo de MI-SAEL sin profundizar en él. Por ello nacen diferentes objetos que permiten identificar un estilo de vida, una época, una profesión y un modo de vivir.

botiquín



cámara



cantimplora

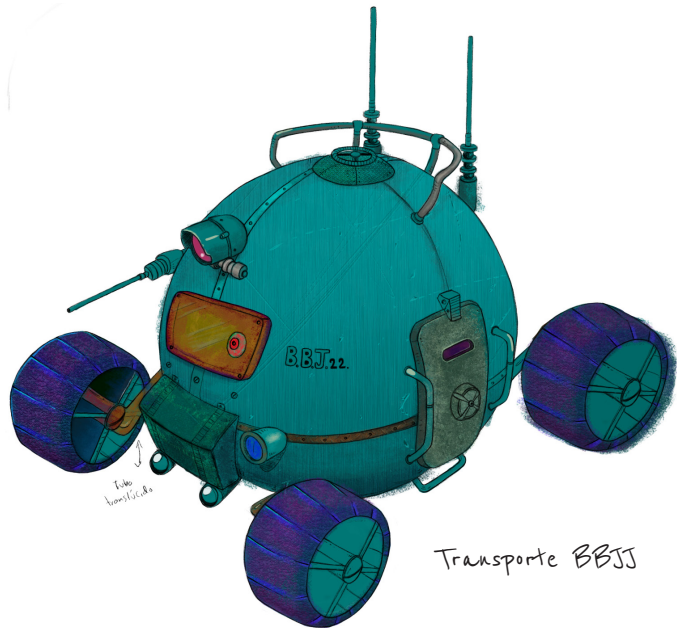
chuchillo



máscara de gas

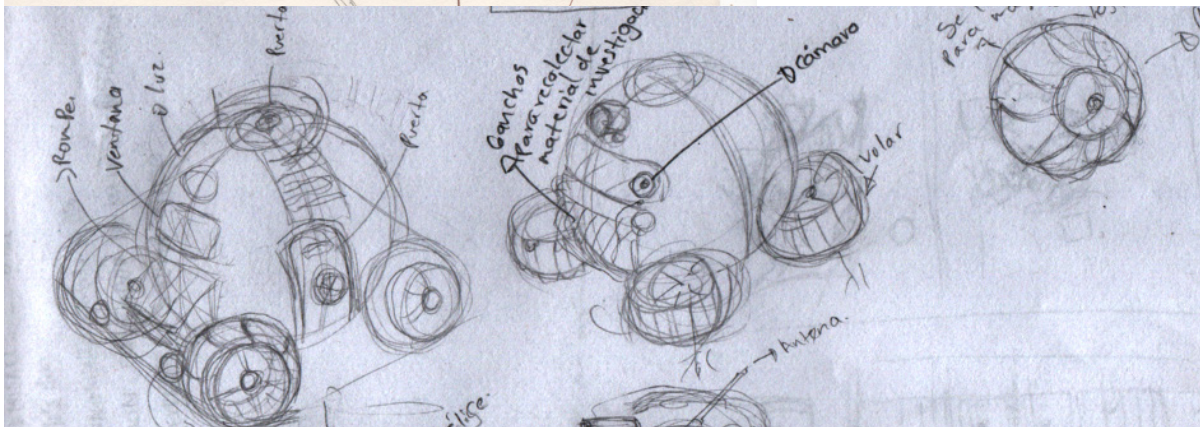
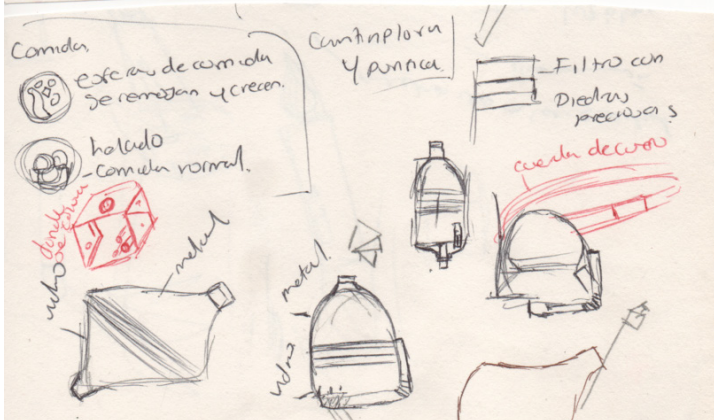
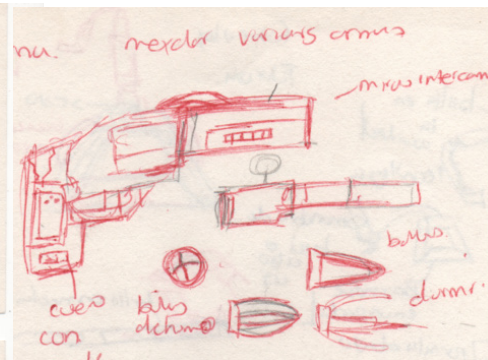
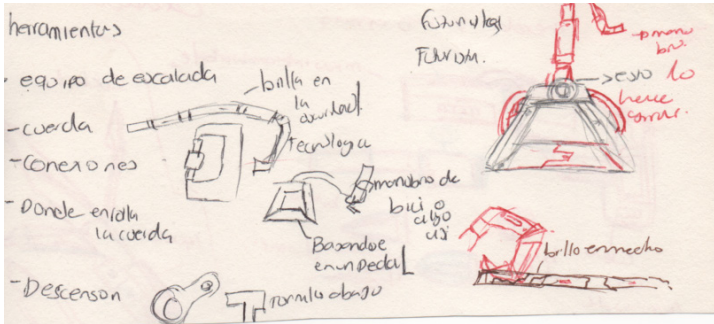


reloj/mapa



Transporte BBJS

Bocetos del desarrollo de las herramientas y transporte.



FORMATO

El formato elegido para plasmar el bestiario, es el álbum ilustrado, debido a la predominancia de las ilustraciones y la unión imprescindible que esta tiene con el texto para poder guiar al lector la historia donde están inmersas las criaturas. Para la realización del álbum ilustrado fue de vital importancia el diálogo entre las 2 técnicas (ilustración y collage) que mencionamos en las motivaciones del proyecto, con el fin de equilibrarlas y hacerlas partes de una misma pieza sin que compitieran entre sí. Por ello que cada página está compuesta por una mezcla de las 2.

Decidimos que la narración del libro se de visualmente desde varios ángulos, para crear inmersión, contextualización y variedad en la historia, aunque siempre sea narrada por un mismo Personaje principal. Esto se da en 3 tipos:

En la escritura de anotaciones de lo observado (diario de campo). En estas páginas se encuentra una versión mucho más personal de MISAELE ARSENIO, podemos ver su caligrafía, sus observaciones y descripciones. Debido a esto las texturas usadas son de papel y tinta, las tipografía usada remite a la letra hecha a mano, todo esto con la intención de crear la sensación de leer una bitácora real.



En la fotografía de las criaturas en su entorno, En estas páginas se observa todo un entorno a través de una fotografía del espacio. Si bien esto es a través de los ojos de Misael Arsenio la atención se centra en la criatura en su ambiente natural.



Escenario de Aicmofobia del libro “Bestiario Fobiología”

Entorno de trabajo del personaje principal, en estas páginas se sigue observando a través de los ojos de MISHAEL ARSENIO pero esta vez se conoce su espacio de trabajo y sirve para dar contexto y explicación al descubrimiento de las criaturas, en espacios de transiciones donde el personaje explica sus pasos a realizar ya cuando se encuentra en este mundo mental. Hay un uso constante de texturas visuales que dan verosimilitud y contexto a los escenarios, el uso de tipografía es mixto, una remite a la letra hecha a mano y otra que remite a la letras dadas por las máquinas y herramientas que el personaje utiliza.

Tipografía
Manuscrita



Textura Visuales
(papel, manchas
madera)

Espacio de trabajo de MISAEL ARSENIO del libro “Bestiario Fobiologia”

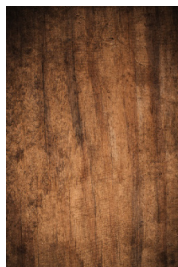
Elementos
que contextuali-
zan al lector



Tipografía
que remite
lo tecnológico

Textura Visuales (pasto, Árboles, nubes)

Ejemplo de algunas texturas usadas



Estos 3 momentos se destacan y reconocen por el uso de texturas visuales que lo dotan de verosimilitud y contexto. Usamos texturas de papel, cintas, plantas, metales etc. Debido a los detalles de las composiciones se decide que cada página sea de 25X 25 cm, para poder apreciar todos los detalles de las ilustraciones. El papel elegido para el proyecto es brillante, ya que como se puede evidenciar el proceso de creación de las criaturas.



Tapa dura, acabado mate
Libro cerrado 25x25 cm

Libro Bestiario Fobiologia Cerrado (Portada)

Libro abierto 50 cm x 25 cm



Páginas internas propalcote 200 gramos

Libro Bestiario Fobiologia abierto, Cromatofobia (Páginas internas)

BIBLIOGRAFÍA

- André, C. (2006). Psicología del miedo: temores, angustias y fobias. Barcelona, España: Editorial Kairós.
- Barrenechea, A. (1957). La Literatura fantástica en Argentina. México: Imprenta Universitaria.
- Bruyne, E. (1959). Estudios de estética medieval. España: Gredos.
- Caballero, J. (1981). Morfología, símbolos, dignos y alegorías. España: Antares ediciones.
- Cabarcas, H. (1994). Bestiario del nuevo reino de Granada. Bogotá: Instituto Caro y Cuervo.
- Eliano, C. (1985). Historia de los animales. Madrid: Akal
- García, C. (2017). Guía de los miedos en la infancia. Recuperado de <https://www.edukame.com>.
- Gonzales, J. (1998). Metáforas del poder. España: Alianza editorial.
- Hanán Díaz, F. (2016). Leer y mirar el libro álbum: ¿un género en construcción?. Argentina: Editorial norma.
- Le-golf, J. (1985). Lo maravilloso y lo cotidiano en el occidente medieval. España: Gedisa.
- Marina, J. (2006). Anatomía del miedo, Un tratado sobre la valentía. España. Editorial Anagrama.
- Martínez Moro, J. (2004). La ilustración como categoría, una teoría unificada sobre arte y conocimiento. España: Ediciones Trea.
- Mensalus. (2012). Entrevista a la psicóloga Ma Teresa Mata. Recuperado de <https://mensalus.es/blog/tecnicas-psicoterapeuticas/2012/02/la-tecnica-psicologica-de-la-silla-vacia/>.
- Pérez-Echeverría, M., Martí, E. & Pozo, J. (2010). Los sistemas externos de representación como herramienta de la mente. Cultura y educación, 21(2), 133-147.
- Ryler, G. (2005). El concepto de lo mental. España: Ediciones Paidós Uerica
- Sanmiguel, D. (2000). Todo sobre la técnica de la ilustración. Barcelona: Parramón.
- Simmons, J. & Snider, J. (2009). Ciencia y arte en la ilustración científica. Colombia. Universidad nacional de Colombia.
- Todorov, T. (1980). Introducción a la literatura fantástica, México: Editions du seuil.
- Todorov, T. (1992). Simbolismo e interpretación. Venezuela: Monte avila latinoamericana.
- Valriu, C. (2006). De la narrativa oral a la literatura para niños. Colombia: Editorial Norma.
- Ávila, A. & Giménez, A. (1991). Los adjetivos en tareas de evaluación psicológica: propiedades y valor a estimular. Rev. de psicol. Gral y Aplic, 44(4), 465- 475.
- Vernon-Lord, J. (1997) Lord “ Algunos aspectos que el ilustrador debe tener en cuenta en el proceso de creación de libros ilustrados para niños”. IV Simposi Internaciona Catalonia d’Il·lustració. Simposio llevado a cabo en Barcelona, Cataluña.
- Duran, T. (2005). Ilustración, Comunicación, Aprendizaje. Revista de educación, (No Extra 1), p. 239-253.
- Valdecebro de F. (1620-1680). Gobierno general, moral, y político. Madrid.
- Lacombe, B. Perez, S. (2011). El Herbario de las Hadas. España: Luis Vives Editorial
- Diterlizzi, T. Black, H. (2015). Arthur Spiderwick Cuaderno de Campo del Mundo. España: S.A Ediciones B
- Allen, T. (2016). Real Monster. Lugar de Publicación: zestydoesthings. <https://www.zestydoesthings.com/realmonsters>
- Méndez, X. Orgilés, M. Rosa, A. (2005). Los tratamientos psicológicos en la fobia a la oscuridad: Una revisión cuantitativa. Anales de psicología. Vol 21, n 1, 73-72

Méndez, X. Orgilés, M. Espada, P. (2004). Escenificaciones emotivas para la fobia a la oscuridad: un ensayo controlado. *International Journal of Clinical and Health Psychology*. Vol. 4, No 3, pp. 505-520

Victoria, E. (2015). Tengo 30 años y todavía me da miedo la oscuridad. Lugar de publicación: Vice. <https://www.vice.com/es/article/yv9d-yk/tengo-treinta-anos-y-todavia-me-da-miedo-la-oscuridad-971>

East, J. (2002). Tengo miedo a la oscuridad. España. Editorial Norma

Gómez, M.J, Fernández, L.(2008). Caso clínico: Alteraciones hemodinámicas por trastornos de ansiedad en paciente coronario I. *Enfermería en cardiología: revista científica e informativa de la Asociación Española de Enfermería en Cardiología*, No. 44, 44-45

Manterola ER, Agasi R, Barthe D, Corrarelo A, Finlandino G, Herrera A, Marquievich J G, Rocha C, Morales Manterola LM. (2014). Belenofobia en Odontología. *Revista de la Facultad de Odontología-UBA*, Vol. 29 · N° 66

Ortega, Alex. (2017). Aicmofobia: miedo irracional a objetos afilados o punzantes. Lugar de publicación: Psicología y Mente. <https://psicologiaymente.com/clinica/aicmofobia>

Tuğçe, T. Bülent, T. Çiçek, H. (2018) Fear of Thunder 'Brontophobia': A Case Report. *Düzce Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü Dergisi*, 151-153

Felipe, V. Principato, T. Claudio, S. Russo, N. y Soria, L. (2012). NIVELES DE PÁNICO Y BRONTOFOBIA OCASIONADOS POR DESASTRES NATURALES. IV Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología XIX Jornadas de Investigación VIII Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.

H.M. CONNELL, M.B., B.SC, D.C.H., F.R.A.N.C.P., F.R.C.PSYCH, G.V. PERSLEY, M.B., F.R.A.N.C.P., J.L. STURGESS, B. OCC. THY. (1987) Sleep Phobia in Middle Childhood—A Review of Six Cases. *Journal of the American Academy of Child and Adolescent Psychiatry*. Volume 26, Pages 449–452.

Lars-Gunnar Lundh, Kjell Lundqvist, Jan-Erik Broman & Jerker Hetta. (1991). Vicious Cycles of Sleeplessness, Sleep Phobia, and Sleep-Incompatible Behaviours in Patients with Persistent Insomnia. *Scandinavian Journal of Behaviour Therapy*. Volumen 20.

Morales, Z. (2013). Psicósomática Infanto-Juvenil. A propósito de un caso. Intervención cognitivo-conductual en un caso de fobia a dormir en la infancia. *Cuadernos de medicina psicósomática y psiquiatría de enlace*, No. 107, pág. 6.

Valery. (2006). La hipnofobia -terror a quedarme dormida- causa que padezca mucho de insomnio. ¿Qué hago?. Lugar de publicación: Todoexpertos. <https://www.todoexpertos.com/categorias/salud-y-bien-estar/salud-mental/respuestas/1387327/la-hipnofobia-terror-a-quedarme-dormida-causa-que-pa-dezca-mucho-de-insomnio-que-hago>

Psiquiatria.com. (2018). Cromatofobia. Lugar de publicación: psiquiatria.com. <https://psiquiatria.com/glosario/cromatofobia>

Fraticola, P. (2009). La comunicación y el simbolismo del color. *Actas de Diseño*. Facultad de Diseño y comunicación. universidad de palermo, Vo 8, 229- 230.

Morales, M. (1996). El Simbolismo Animal en la Cultura Medieval. *Espacio, Tiempo y Forma, Serie III, Ha Medieval*, 229-255.

Sánchez, A. (2013). Una mirada simbólica al color. Reflexiones sobre fobias y filias en el mundo occidental. *Revista del Departamento de Historia del Arte y Música de la Universidad del País Vasco*. No 3, 192-207.

Sánchez, F. (2002). Acerca de la muerte, curso de tanatología. Bogotá, Colombia. Giro Editores Ltda.

Molina, B. (2013). El miedo a morir es lo que se denomina tanatofobia. Lugar de publicación: Efe:Salud. <https://www.efesalud.com/tanatofobia-miedo-al-inevitable-final/>

Dolors, M. (2015). "Tengo miedo a la muerte". Cómo entenderlo y superarlo. Lugar de publicación: Siquia. <http://www.siquia.com/2015/06/tengo-miedo-a-la-muerte-como-entenderlo-y-superarlo/>