

# GRITO SACRO



La narrativa visual del miedo  
a través del león,  
la serpiente y el dragón.



Miguel Mendoza

Proyecto de grado para optar por el título de  
**Maestro en Artes Visuales**

**Miguel Enrique Mendoza García**  
Asesor: **Moisés Londoño Bernal**

Escuela de Ciencias Sociales, Artes y Humanidades  
Universidad Nacional Abierta y a Distancia

Santiago de Cali, Colombia  
2024



*El perspicaz Hobbes escribió una frase*

*terrible que podríamos repetir todos:*

*“El día que yo nací, mi madre parió*


*dos gemelos: yo y mi miedo”*



*José Antonio Marina*

Índice	4
Agradecimientos	5
Resumen	6
Abstract	7
Justificación	8
Objetivo General	9
Objetivos Específicos	9
Marco Teórico	10
Historia de la Animación	16
Referentes Artísticos	20
Proceso Artístico	25
Software para Modelado	31
Low Poly	33
Los Escenarios	35
Planificación- Producción	46
Emplazamiento	48
Códigos Qr	56
Conclusiones	57
Referencias	61
Índice de figuras	63
Anexos- Antecedentes artísticos	66

# Índice

 Quiero expresar mi gratitud primeramente a Dios, a todas las persona que hicieron posible la culminación de esta tesis, en especial agradezco a mi tutor, el Maestro Moisés Londoño Bernal por la orientación, sugerencias y la escucha de mis ideas.

Mi eterno agradecimiento a mi Madre Ofelia por su apoyo constante y empuje, a mi Padre Miguel que a pesar de su partida dejó huellas con sus buenos consejos y enseñanzas, también mi novia Adriana por el apoyo desinteresado y las largas tertulias de arte, acompañadas de unas tazas de café, a mis hijas Juliana y Daniela que son el motivo de inspiración, a mis hermanos Julio César y Carlos Alberto, a todos los profesores de Artes visuales de la UNAD por la exigencia y el apoyo en las entregas de los trabajos.

Agradecimientos

El siguiente proyecto de investigación-creación está conformado por un corto de video-arte animado, exhibido de forma digital. La obra se desarrolla mediante una narrativa acerca de una de las emociones humanas más universales: el miedo. El miedo como reacción ante un peligro inminente, las consecuencias de los miedos excesivos que bloquean, miedos patológicos, miedo a hablar en público, miedo a defraudar, miedo a decir no, miedos religiosos, y otros tantos inculcados que limitan la posibilidad de vivir mejor, generando timidez, hasta llegar a estados de depresión. Todo este abordaje, será autorreferencial como también alimentado con testimonios de personas cercanas, con esta información de los diferentes tipos de miedos, se diseña su representación en un mundo animado con animales, modelados en 3D. El león representa los miedos esperados, la serpiente los inesperados y el dragón, los infundados.

Palabras clave: miedos, animación, modelado en 3D, pintura, dibujo digital.

The following research-creation project is made up of a short, animated videoart, exhibited digitally. The work is developed through a narrative about one of the most universal human emotions: fear. Fear as a reaction to an imminent danger, the consequences of excessive fears that block, pathological fears, fear of speaking in public, fear of defrauding, fear of saying no, religious fears, and many other instilled fears that limit the possibility of living better, generating shyness, until reaching states of depression. This entire approach will be self-referential as well as fed with testimonies from close people. With this information on the different types of fears, their representation is designed in an animated world with animals, modeled in 3D. The lion represents expected fears, the snake represents unexpected fears, and the dragon represents unfounded fears.

Keywords: fears, animation, painting, digital drawing.

## Abstract

**C**rase una vez, era la introducción de los cuentos clásicos para entrar en un mundo de narrativa ficticia y fantasiosa, crecí, escuchando historias y los cuentos infantiles clásicos heredados de la tradición oral y eran leídos antes de ir a la cama. En la imaginación recreaba los personajes, las aventuras, los escenarios, se hacían dibujos, bocetos, esquemas, personajes, fantasmas. Pasa el tiempo para darte cuenta que la historia la tienes frente al espejo, se hace un rápido repaso de los sucesos que se vivieron desde la niñez, la forma de refugiarse en los dibujos utilizando lápices de colores para acompañarse en esos largos días de la infancia, teniendo libros a la mano, enciclopedias con tomos de gran tamaño y un compendio de todas las materias, para conocer la historia del mundo, como funcionan las cosas, las máquinas antiguas, la historia de las guerras, los instrumentos musicales, como también el origen de lo místico, el hacerse la pregunta ¿por qué estamos aquí?, ¿de dónde venimos, a dónde vamos?. Seguir las enseñanzas de rectitud recibidas, inicialmente por miedo que se inculcaba desde la religión católica, desde sus cuadros coloridos, como el cuadro de la virgen del Carmen, que representa personas consumidas por llamas. Ya en los días de adolescencia descubrí otra pintura; El Grito, de Edvard Munch, desde que la vi desencadenó una serie de emociones, tuve tanta conexión con la obra que me produjo tristeza desesperación y melancolía.

## Justificación

## Objetivo General:

Crear un corto de videoarte, representando desde lo personal, los miedos esperados, inesperados e infundados.

## Objetivos Específicos:

- Identificar vivencias que se recuerdan de la niñez, adolescencia y edad adulta, como insumo para su diseño.
- Desarrollar las narrativas de los miedos inspiradas a partir del pasaje bíblico: 1 de Reyes 19:9, donde el Profeta Elías tuvo miedo y cayó en depresión después de una victoria.
- Analizar los referentes en el dibujo animado, técnicas, creatividad, el diseño de personajes y escenarios para que sirvan de modelo.
- Modelar y crear 3 escenarios, representando cada miedo, seleccionar las paletas de color adecuadas, la música incidental y los efectos sonoros.

Objetivos

## ¿Qué es el miedo?

La definición del miedo según la RAE es:

Perturbación angustiosa del ánimo por un riesgo o daño real o imaginario, esta palabra se deriva del Latin “metus” que significa temor.

El miedo es una emoción que se experimenta durante toda la vida, nadie escapa de sentirlo porque hace parte de la evolución del ser humano, es un mecanismo que tienen los seres para luchar, huir o rendirse, así como la mitología griega surgió de la necesidad de explicar los fenómenos de la naturaleza; la lluvia, los vientos, las estaciones, las tormentas, los rayos, de cómo estos estaban dotados de magia y espíritus dio lugar a todo tipo de leyendas que se fueron contando de voz a voz, también el ser humano en todas las regiones del planeta busca una respuesta divina a cualquier cosa sobrenatural que suceda, la mitología griega aporta la ciencia moderna de la psicología diferentes padecimientos del ser humano, por ejemplo, las fobias, las manías, el pánico, mitomanías, los síndromes del onirismo y el narcisismo entre otros, por otro lado, los miedos del ser humano han sido también explicados de alguna manera antropológica, científica y religiosa.

Marco Teórico

## El miedo

La capacidad de tener miedo hace parte de nuestra constitución emocional como seres humanos.

El miedo es la capacidad de experimentar emociones angustiantes provocadas por la anticipación de dolor, daño o pérdida. El miedo es esa emoción primitiva que nos prepara para la supervivencia. Al igual que la ira o el dolor, el miedo es una emoción natural, una forma de anticiparse y protegerse contra un peligro real o imaginario.

Esta es la respuesta emocional para preparar el cuerpo con cambios fisiológicos, por ejemplo respiración acelerada, aumento del ritmo cardíaco, subida de adrenalina, sudoración, pupilas dilatadas que preparan a la persona para luchar o huir, básicamente el miedo es una herramienta de supervivencia, es una especie de alarma psicológica que protege a la persona frente a las amenazas.

El piloto que despegua un avión con 400 pasajeros tiene miedo, por la responsa-

bilidad, pues se tiene un nivel de atención, un nivel de alerta, un nivel de eficiencia, que no tendría si lo tomara como un asunto sencillo, pues estaría más despistado, el miedo lo hace estar más atento y poner todos sus sentidos al despegue y al aterrizaje. Los pilotos dicen que tienen miedo, no que el miedo los tiene a ellos.

El miedo puede paralizar y frenar la creatividad; miedo a cometer un error, al fracasar, al juicio, el miedo bloquea y dificulta la generación de ideas.

*"El miedo (y hasta los hombres más intrépidos pueden tener miedo) es algo espantoso, una sensación atroz, como una descomposición del alma, un espasmo horroroso del pensamiento y del corazón, cuyo mero recuerdo provoca estremecimientos de angustia"*

Maupassant, el miedo (1882,p.21)  
Este fragmento pertenece al escritor francés en donde describe las emociones que vive en carne propia.

Tomando una cita de Foster, J *"Frente a tal temor se requiere coraje para hablar Porque el coraje – como lo dijeron Kierkegaard, Hemingway, Nietzsche,*

*Sartre, Camus y otros - no es la ausencia de temor, sino seguir adelante a pesar del peligro, a pesar de sentir temor o desasosiego” (Foster 1999, pág. 89)*

## **Los Miedos desde la Filosofía**

En la antigua Grecia el Filósofo Epicuro hablo sobre el miedo que era el principal obstáculo para alcanzar la felicidad; miedo a los dioses, miedo a la muerte, miedo al dolor y miedo al fracaso, desde su teoría propuso formas de superarlos, por ejemplo decía que la muerte era ausencia de sensaciones y dolor, por esos no se le debe temer.

Nicolás Maquiavelo afirmaba que el miedo es la herramienta más poderosa para gobernar, infundir temor a los súbditos, con el fin de mantener el control, se debe tener el equilibrio entre temor y poder para no perder la autoridad, para Jung, Nicolas puede tener razón pero el miedo también es un reflejo de nuestro inconsciente colectivo, son instintos primarios de luchar por la supervivencia, se manifiestan en formas arquetípicas y

simbólicas, ¿Qué temores nos persigue?, esos miedos irracionales e infundados pueden ser perjudiciales, nos pueden distorsionar la realidad.

Para Aristóteles el miedo es una emoción natural, el miedo a lo desconocido, el miedo a la muerte, a la soledad, solo hay que buscar la forma de entenderla mejor, buscar respuestas y conectarse con otros seres humanos, pero el miedo excesivo puede conducir a la tiranía y la opresión, mientras que la falta de temor puede llevar al caos y la anarquía, pero Thomas Hobbes afirmaba que el miedo a la violencia y a la muerte se evitaba desde los gobiernos con mecanismos de protección, creando leyes y contratos con las sociedades a cambio de ciertas libertades personales. Por otro lado Friedrich Nietzsche veía al miedo como el lenguaje de los débiles y que era el obstáculo más grande para alcanzar las metas. Desde la visión de Theodor Adorno y Max Horkheimer, filósofos de la escuela de Frankfurt vieron al miedo como un limitante del pensamiento y la libertad creativa. Para Baruch Spinoza, el miedo y

la esperanza son dos emociones fundamentales en la naturaleza humana, afirmaba Spinoza que la esperanza es una expectativa de que algo bueno sucederá, mientras que el miedo es esencial para la sociedad y la política. De hecho, junto con otros filósofos de su época como Hobbes y Maquiavelo, cree que el miedo es crucial para mantener el orden social. En su visión, el miedo es parte de la mitología humana y se utiliza para controlar a las personas.

Spinoza critica la visión de Thomas Hobbes, quien consideraba que las sociedades eran como selvas, donde los hombres competían y desconfiaban mutuamente.

Aunque Spinoza reconoce la importancia del miedo para gobernar una sociedad, también defiende la libertad individual y la cooperación por el bien mutuo. Además, Spinoza critica el uso del miedo en la religión revelada, argumentando que los líderes religiosos a menudo explotan el miedo de las personas para mantener su obediencia y control sobre ellas. En resumen, para

Spinoza, el miedo es un afecto limitante y triste que debe ser superado mediante el conocimiento racional y la comprensión de la necesidad natural.

Sigmund Freud tuvo como tema principal en su trabajo el miedo, pero lo distinguió en diferentes grupos, basándose en los diversos mecanismos psicológicos del ser humano, Freud hace la diferenciación del miedo natural como una reacción natural ante el peligro; siendo un mecanismo autónomo de los seres humanos con la angustia que es una emoción difusa sin un objeto claro, según Freud la angustia son pulsiones reprimidas del inconsciente.

Desde la perspectiva filosófica para Sigmund Freud la religión era una creación del subconsciente para tratar el miedo, entre ellos el temor más presente en los seres vivos; el temor a la muerte, temor a las fuerzas destructivas de la naturaleza y el miedo al sufrimiento a la vida en sí. Freud creía que los miedos eran canalizados hacia un ser superior, un Dios que desde el cielo protege, consuela y compensa por

los sacrificios impuestos por la civilización.

En el mismo pensamiento de Freud, Bertrand Russell, señala que los miedos son el fundamento de la religión, creando una relación donde la crueldad y la religión a menudo van de la mano debido a este miedo básico de los seres humanos en donde está innato el miedo a la muerte, a lo desconocido, al abandono y al fracaso. Immanuel Kant en su forma de ver el mundo define varios grados del miedo, que inicia desde una pequeña inquietud que va subiendo de nivel pasando por angustia y luego se convierte en terror hasta llegar al pánico. Para Kant el miedo hasta cierto punto es manejable porque es la respuesta fisiológica del cuerpo ante el peligro, pero cuando se sale de control atenta contra el bienestar.

Marco Tulio Cicerón, escritor, Orador y político romano en el año 45 A.C. escribe las disputaciones Tusculanas, es una obra que se compone de cinco libros en donde cada libro aborda un tema diferente: "La muerte no es un

mal", "El dolor se puede soportar". "La aflicción se puede mitigar". "Las perturbaciones del alma, como el miedo, deben ser dominadas por la razón". Y "La virtud es suficiente para una vida feliz". Cicerón en su estilo retórico enseña la ética y la búsqueda de una vida virtuosa.

El psicólogo Carl Gustav Jung fue quien desarrolló la teoría de los arquetipos; son patrones universales de comportamiento, pensamiento y emoción que se encuentran en todas las culturas del mundo entero, es así como esos patrones influyen nuestra mente y comportamiento que pasan de generación a generación y están guardados en nuestro inconsciente.

Jung estudió el impacto de la mitología en el inconsciente, todos tenemos personajes dormidos, en las distintas dimensiones del ser humano aparecen cosas muy hermosas y también muy feas, Jung les llamó la sombra; esos aspectos que no nos reconocemos como propios pero afectan nuestra personalidad.

Jung, psicólogo dedicó toda su carrera

al estudio de la psique humana, encontró en la auto conciencia la clave para explorar los miedos, comprender sus raíces y transformarlos en sabiduría.

Joseph Campbell, mitólogo, escritor y profesor estadounidense, estudioso del camino del héroe, cuenta que en todas las tradiciones de oriente y occidente está registrado el viaje del héroe; un camino que convierte a una persona normal en héroe a través de superar obstáculos, enfrentar con cosas nuevas jamás imaginadas, encontrarse con su riqueza interior, enfrentar y superar los desafíos. Campbell se inspiró en las teorías del psicólogo suizo Carl Jung, especialmente en el concepto de arquetipos, para desarrollar su trabajo sobre mitología y el "Héroe de las mil caras".

Sobre el trabajo de Campbell conocido como el monomito o el viaje del héroe, son todas las etapas que se aplican a infinidad de historias de todos los géneros, en monomito se han basado la mayoría de las historias, entre ellas la guerra de las galaxias de George lucas. Dentro de la mitología clásica Prometeo ejemplifica la estructura del monomito:

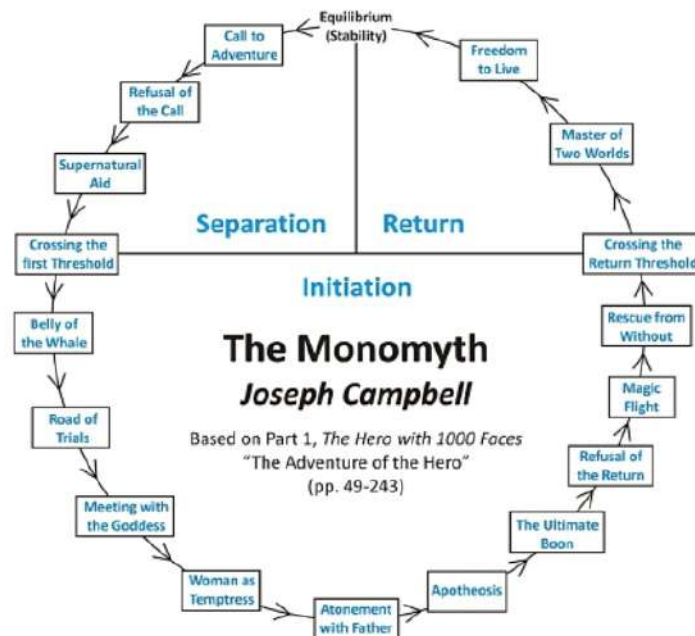


Fig 1: The Monomyth - Joseph Campbell Fuente:[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:The\\_Monomyth\\_-\\_Joseph\\_Campbell.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:The_Monomyth_-_Joseph_Campbell.jpg)

## La Animación

Breve historia de la animación.

La animación viene del griego ánima; una de sus acepciones, según la RAE, es: “Esencia o fuerza inmaterial que mantiene la vida o da el ser”, también en la definición de psicología del Dr. Carl Gustav Jung, se define como parte femenina de la psique, basada en arquetipos ancestrales.

La animación es un proceso utilizado desde hace siglos para dar ilusión de movimiento mediante la secuencia de imágenes, es un soporte utilizado en la industria, la ciencia y el arte.

El ser humano desde tiempos prehistóricos ha estado inquieto por el movimiento de los astros, la luna, el sol, los planetas, los cometas, en esa búsqueda de explicar los fenómenos celestes también encontró formas de representación de los sucesos diarios, prueba de eso son las pinturas rupestres con una antigüedad de más de veinte mil años en donde contaban historias a través de imágenes.

Los dibujos animados desde su creación fueron representaciones de manera sencilla, experimentaron la luz, oscuridad, secuencia de dibujos con pequeñas alteraciones en su forma. Fue una forma de contar historia con movimiento, música sugerente, efectos de luz, sombras, símbolos.

Afinales del siglo XIX se experimentaron con objetos mecánicos aplicando los principios ópticos ya descubiertos en la época, en donde fueron experimentados y evolucionando hasta lo que serían los proyectores cinematográficos. Todos estos artefactos funcionaban con espejos luz; la clave eran los movimientos que se generaban creando en el espectador el principio de la “persistencia de visión”.

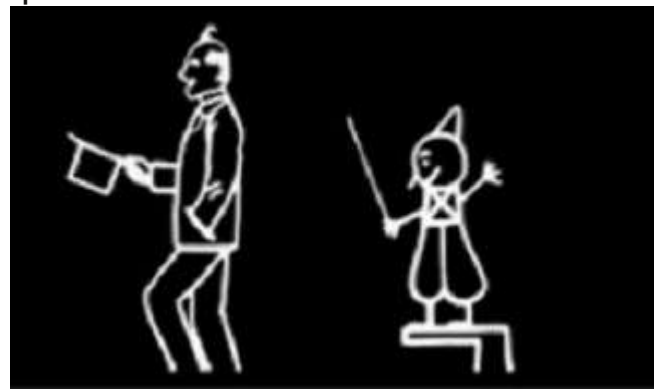


Fig. 2 Émile Cohl. (1908). Fantasmagorie [Película animada]. Recuperado de [<https://www.filmaffinity.com/es/film789695.html>]

La persistencia de la visión es un principio fundamental en la animación, es una ilusión óptica en el cual se mueven fotogramas en secuencia para dar la ilusión de movimiento.

En la historia de la animación, se toma como inicio el año de 1888, año en el que Francés Emily Raynaud inventó el praxinoscopio, una especie de juguete óptico en el que utilizó una técnica de animación.

En 1892, otro francés en este caso hablamos de Emile Cohl es recordado por sus dibujos animados llamados las pantomimas luminosas.



Fig. 3 Georges Méliès. (1902). Viaje a la Luna [Película]. Fuente: <https://www.filmelier.com/mx/film/10489/viaje-a-la-luna>

Uno de los pioneros del cine fue Georges Méliès. Utilizó en sus películas los efectos hechos con técnicas de animación. Se le conoce como el mago del cine por la creación de trucos y artilugios para producir efectos especiales en películas. La película más famosa: viaje a la luna, 1902. fue inspirada en el libro de Julio Verne en donde narra historias fantásticas entrando ya en el mundo de la ciencia ficción.

Un hito importante en la animación fue la técnica de los stop-motion, la cual consta de ir fotografiando un objeto cuadro por cuadro e ir cambiando su pose que al reproducirlos produce un efecto continuo de movimiento. Esta técnica se inició con Albert E. Smith y J. Stuart Blackton en un corto realizado en el año 1898, esta forma de animar aún es utilizada con mucha más sofisticación para realizar grandes películas de ciencia ficción porque pueden crear mundos galaxias, naves en tan solo unas maquetas más manipulables para hacerles los efectos.

Con los descubrimientos de la óptica y sus comportamientos de la luz, se llegó a la invención de la fotografía en el año 1830, aunque ya en el siglo xv el genial Leonardo da Vinci experimentaba con una cámara oscura en donde entraba por un agujero un rayo de luz para que se reflejara en el lado opuesto de manera invertida. La fotografía jugó un papel muy importante en la creación de los dibujos animados.

A comienzo del siglo XX, la animación tuvo un progreso importante, se crearon grandes estudios de animación, entre ellos Walt Disney, creando así un gran imperio del mundo del entretenimiento. Otros estudios de animación importantes son el de Walter Lanz, Warner Bros., entre otros.



Fig. 5: Walt Disney. (s.f.). Fotografía de Walt Disney [Fotografía]. <https://www.esdip.com/blog-escuela-de-arte/historia-de-la-animacion-el-imperio-disney/>

La animación y modelado 3D tiene sus raíces en la geometría descriptiva y el dibujo técnico desarrollado en el siglo XVII por René Descartes y Blaise Pascal, en el cual sentaron las bases para representar los objetos en tercera dimensión en planos bidimensionales.

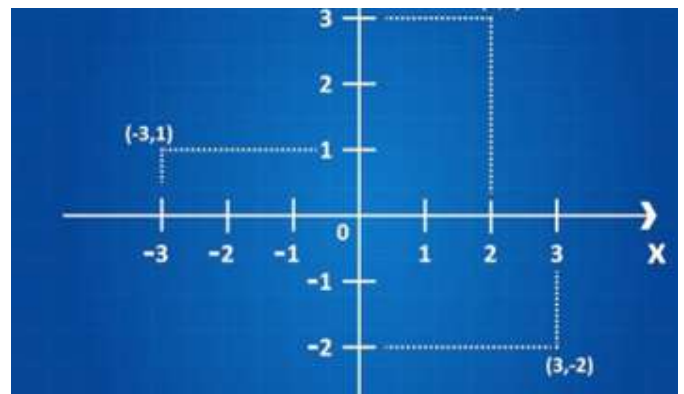


Fig. 4: Equipo editorial, Etecé (15 de julio de 2021). Plano cartesiano. Enciclopedia Concepto. Recuperado el 10 de marzo de 2024 de <https://concepto.de/plano-cartesiano/>.

El gran aporte de Descartes es el introducir el sistema de coordenadas para crear un espacio tridimensional utilizando los ejes (X, Y, Z). Todos los aportes científicos que hizo Descartes desde la geometría, la representación de los planos es utilizada en el sistema de modelado y renderizados de los objetos en tres dimensiones, todos esos patrones geométricos establecidos con Descartes y Pascal junto con la potencia de cálculo con las compu-

tadoras digitales modernas son los que hacen posible todas las técnicas de animación por computador, pudiendo hacer creaciones realistas y de gran calidad.

El inicio de la animación digital se le debe uno de los pioneros de esta tecnología con la experimentación y avances de John Whitney en la década de 1950, cuyos experimentos lo llevo a crear películas animadas desde computadoras analógicas. Este trabajo

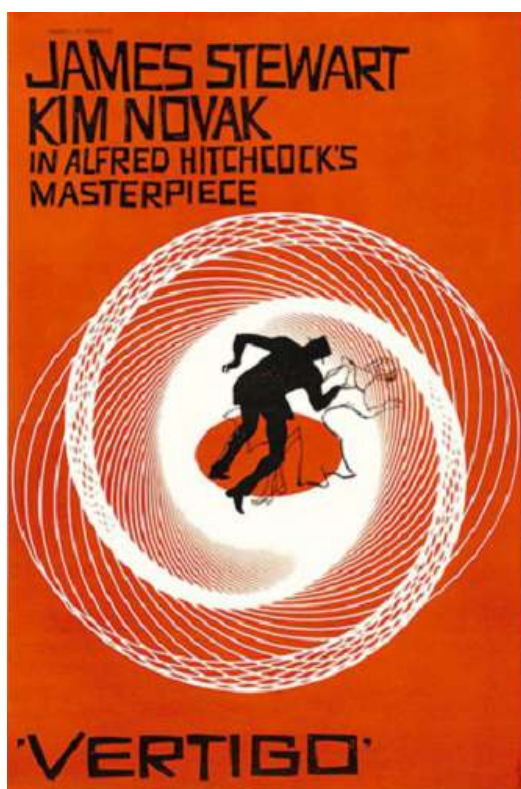


Fig. 6 Hitchcock, A. (1958). Afiche de "Vértigo" [Póster]. <https://www.filmaffinity.com/es/film647094.html>

se puede ver en los cabezotes de películas de Alfred Hitchcock "Vértigo" con la ayuda del diseñador gráfico Saul Bass.

Con los desarrollos tecnológicos y el avance de la electrónica, el uso de microprocesadores y computadores más potentes fueron parte del impulso a la industria de la animación. Edwin Catmull, un científico de la computación que estuvo experimentando en representar objetos bidimensionales desde una perspectiva particular, en 1972 consiguió crear su primer corto animado, después pudo desarrollar el algoritmo para representar superficies curvas en 3D para modelar los gráficos en animación, años más tarde se uniría al proyecto Lucasfilm de George Lucas para hacer los gráficos por computador para sus películas, desarrollando hardware y software para la animación digital. La empresa de Lucasfilm es adquirida en 1986 por Steve Jobs siendo el líder visionario que junto al gran artista del dibujo John Lasseter, llevarían a pixar a convertirse en la líder de la industria de la animación.

"Toy Story" fue la primera película animada realizada totalmente por computador.

## Referentes Artísticos

Georges Schwizgebel

Animador suizo, pintor, caricaturista, una de las características de su obra es que las escenas no tienen cortes, las escenas pasan de una a otra en el último cuadro de la secuencia, todos sus cortos relatan algo, son estilos artísticos en movimiento, combina la pintura con los dibujos y la animación. La particularidad del artista es el orden para realizar la creación: música, el movimiento, la visualidad y la historia. El uso del método de rotoscopia es muy amplio en sus obras.

En sus inicios, trabajando en pintura, caricaturas y dibujo, trató de resolver problemas técnicos con las películas animadas. En esa búsqueda encontró mucho que explorar en el cine de animación realizando películas experimentales desde un ángulo opuesto al que venía realizando Walt Disney.

Estos experimentos lo llevaron a combinar la música clásica con el dibujo una especie de simbiosis para sincronizar lo visual y lo auditivo es una

coreografía, un baile de figuras en animaciones en forma de espiral para crear cortos animados que no tienen cortes, las escenas van pasando de una a otra en una secuencia como si fuera filmado en una sola toma.

### La creación

Schwizgebel se basa en hacer un storyboard donde van los detalles que sucederán en la película, en el computador hace las pruebas, corrige y prepara los bocetos para luego filmarlos en 24 cuadros por segundo, unos de sus procesos recurrentes en todas las animaciones es el uso de transiciones como el Zoom out y el Zoom in por ejemplo en su corto: 78 Tours.



Fig. 7: 78 Tours, Georges schwizgebel,1985

Fuente: <https://proyectoidis.org/georges-schwizgebel/>

En sus obras se relaciona el dibujo con la pintura con imágenes traídas de obras famosas que monta en sus animaciones. Por ejemplo, “Almuerzo sobre la hierba” de Édouard Manet, en donde los personajes se quedan estáticos, pero hay un personaje que se levanta y se mueve a través de la pintura, se abre el plano, se sale del cuadro, pasando a otra escena con figuras animadas.

### La metodología de George Schwizgebel:

Hazlo simple, tener la idea específica y desarrollarla.

Una de las técnicas usadas por el animador es rotoscopia, la cual es la forma de calcar la imagen cuadro a cuadro de imágenes reales para producir efectos y secuencias animadas. La música de estilo clásico es la columna vertebral para la creación de George Schwizgebel, los dibujos pintados con grandes pinceladas de vivos colores siguen las notas musicales creando espirales que unen secuencias de planos de una sencillez que atrapan al espectador en instantes que cambian los personajes, mutan

entre el espacio a ritmo de la música.



Fig. 8: Almuerzo sobre la hierba, Édouard Manet 1863 Fuente: <https://historia-arte.com/obras/almuerzo-en-la-hierba>



Fig. 9: La sujet du tableau, George schwizgebel 1989 Fuente: <https://m.filmaffinity.com/es/film468550.html>

En su obra “Le vol d’ Icare” la música está totalmente sincronizada con la animación. Ilustración puntillista del cuento de Ícaro queriendo imitar a los

pájaros hasta quemar sus alas cerca del sol. Construye unos movimientos a través de puntos pintados sobre acetato como si fueran píxeles de una pantalla moderna, se mueven al ritmo de la música. Esos puntos forman unas palomas que baten sus alas



Fig. 10: The Flight of Icarus, Georges Schwizgebel, 1974 Fuente: <https://www.chaosreign.fr/le-vol-dicare-georges-schwizgebel-1974/>

Schwizgebel a través de las imágenes y metáforas visuales explora temas profundos y filosóficos utilizando simbología y la religión para abordar los miedos, transmitir emociones sobre la existencia humana. En sus animaciones combina la pintura sobre vidrio, recrea las emociones humanas, la eterna lucha entre el bien y el mal; tema central de las narrativas

religiosas, también reflexiona sobre el tiempo, la memoria y la nostalgia.

## Referente Artístico Carlos Santa

Carlos Santa es un artista, pintor, escultor e ilustrador, colombiano realizador de películas de cine animado basado en Artes Plásticas.

Santa es uno de los pioneros de la animación en el país. Su forma de experimentación es usar variadas técnicas pictóricas de manera artesanal: el dibujo, la pintura, tiza de cal sobre tablero.

## La Metodología

Según la necesidad estética de cada escena se usa su herramienta, en películas como fantasmagoría (2013). El tema central es el paso del tiempo. Se manifiesta en la vida y la muerte, se hizo a manera de libre asociación donde los dibujos se fusionan con la siguiente escena, en donde no hay un guion que articule las escenas

La libre asociación es ese método de

investigación que permite conectar un pensamiento con otro y así sucesivamente para explorar rutas para una solución del problema artístico. En esta asociación de ideas se utiliza una banda sonora que da la estructura cinematográfica a la película, es decir, las imágenes siguen ese patrón musical que son creadas por las emociones que proceden en la mente del artista.

## La Creación

La forma en que llegan las ideas, es aprender mientras trabaja, buscar la imagen toda la vida, experimentar, ensayar, recibir ideas de otros talentos por ejemplo en la animación es una secuencia de imágenes, es un trabajo como de los pintores de ir pintando y corrigiendo, parar y ver desde otras perspectivas, la cámara está siempre presente para documentar lo que se está haciendo, poder revisar y alterar el tiempo y el desarrollo de la obra.

Para el artista Carlos Santa el cine es ese bandido que llegó al vecindario, se

apropia de la música, de la pintura, de la literatura, el teatro, también la animación que mezcla varios elementos técnicos en su producción.

El aporte colaborativo es importante en la obra de Carlos Santa, los ensayos que se hacen con elementos para animar, efectos de sonido, luces, la tinta, el agua, efectos con arena, la edición, hacen parte desarrollo de nuevos productos que evolucionan a través del tiempo.

La libre asociación es ese método de investigación que permite conectar un pensamiento con otro y así sucesivamente para explorar rutas para una solución del problema artístico. En esta asociación de ideas se utiliza una banda sonora que da la estructura cinematográfica a la película, es decir, las imágenes siguen ese patrón musical que son creadas por las emociones que proceden en la mente del artista.

Las formas de animación maximizan y muestran al espectador otras formas de ver la imagen, otras narrativas distintas comparadas con lo comercial del cine y la televisión, en donde se

entregan imágenes que no dan mucho para pensar, diferentes al dibujo animado experimental.

Dependiendo de la duración del proyecto, así es el planteamiento, lo más importante es contar con una idea, ir la desarrollando en observaciones del transcurso del día.



Fig. 11: Fantasmagoria 2013  
Fuente: <https://festivaldelaimagen.com/es/portfolio-item/carlos-santa/>

## Fantasmagoria

Es una animación de siete minutos, no tiene guion, inicia con un movimiento pendular, de allí nacen todas las acciones relacionadas con este movimiento. música cíclica, efectos sonoros, sonidos sincrónicos y asincrónicos. La técnica utilizada es pintura manipulada cuadro a cuadro,

recortes y dibujos de arena sobre vidrio.

## El pasajero de la noche

Esta animación de veinticuatro minutos de género ficción se narra el viaje desagradable del señor Ink y las peripecias de arrastrar un cadáver en una ciudad geométrica y confusa. El Artista explora los temas relacionados con el miedo y la soledad, el mensaje de Santa es a reflexionar sobre los miedos que nos cambian la perspectiva frente al mundo.



Fig. 12: El pasajero de la noche, Carlos Santa, 1989, Fuente: <https://www.filmaffinity.com/es/film973411.html>

"El pasajero de la noche" es un viaje cargado de simbolismo, desde la noche misma, los miedos a la soledad, nos enfrenta con las luchas internas con los propios demonios que se enfrentan día a día, cada interacción con estos, es una oportunidad para enfrentarlos y entender esos miedos, es una forma de crecimiento y sanación dentro de ese viaje interno.

---

---

## **Grito Sacro**

### **Proceso Artístico**

La motivación principal de esta investigación-creación se da inicio desde una construcción personal a partir de unas referencias diversas, entre ellas de manera espiritual encontradas en las sagradas escrituras: La Biblia Reina-Valera. En esos textos se pudo encontrar la referencias a los miedos representados con animales, estos simbolizan virtudes y emociones humanas, en este caso se hace referencia al miedo.

## **El león, la serpiente y el dragón**

Los animales en la Biblia son portadores de mensajes simbólicos profundos, incluyendo emociones humanas como el miedo. A través de criaturas como la bestia terrible de Daniel, (Daniel 6:16, versión Reina-Valera) el león como imagen del enemigo, y la serpiente engañadora, la Biblia utiliza la fauna para enseñar, advertir y simbolizar las luchas espirituales y emocionales de la humanidad. Cada animal lleva consigo un mensaje diferenciado que invita a la reflexión sobre la relación entre el hombre, su fe, y sus emociones más profundas como el miedo.

El león es otro animal que se asocia con el miedo en la Biblia. Por ejemplo, en 1 Pedro 5:8, se advierte: "Sed sobrios, y velad; porque vuestro adversario el diablo, como león rugiente, anda alrededor buscando a quien devorar". El rugido del león y su feroz apariencia lo convierten en un símbolo del peligro y la amenaza, como también portador de valor, respeto dignidad y realeza, es también representado desde su dualidad al ser comparado con el anticristo: Sed sobrios, y velad;

porque vuestro adversario el diablo, como león rugiente, anda alrededor buscando a quien devorar. 1 Pedro 5:8, Reina-Valera 1960.

La serpiente es uno de los animales más prominentes que simboliza el miedo y el peligro en la Biblia. Después de que Adán y Eva desobedecieron a Dios en el Edén, la serpiente fue maldiciada y Dios dijo: “ Ypondré enemistad entre ti y la mujer, y entre tu simiente y la simiente suya; esta te herirá en la cabeza, y tú le herirás en el calcañar” (Génesis 3:15) Reina-Valera 1960. Desde entonces, la serpiente ha representado el mal y el temor.

## **Salmos 91:13-16 RVR1960**

*“Sobre el león y el áspid pisarás; Hollarás al cachorro del león y al dragón.” Por cuanto en mí ha puesto su amor, yo también lo libraré; le pondré en alto, por cuanto ha conocido mi nombre. Me invocará, y yo le responderé; con él estará yo en la angustia; lo libraré, y le glorificaré. Lo saciaré de larga vida, Y le mostraré mi salvación”.*

Con la referencia de estos tres animales, el áspid (serpiente), el león y el dragón, llegué a simbolizar tres miedos teniendo en cuenta las características y comportamiento de estos tres animales.

La serpiente «el más espiritual de los animales». Jung señala que los gnósticos la asimilaban al tronco cerebral y la médula espinal, constituyendo un excelente símbolo de lo inconsciente que expresa su presencia repentina. En la mitología gnóstica, la serpiente representaba la fuerza vital y el conocimiento oculto.

Al asimilarla con la médula y el tronco cerebral, los gnósticos reconocían su vínculo con los impulsos básicos y las dimensiones más profundas de la psique humana.

Mircea Eliade Filósofo e historiador de las religiones en sus estudios encontró grandes relaciones entre las religiones que comparte varias culturas a través de la historia, entre sus obras explora el simbolismo de la serpiente como elemento que representa regeneración,

renovación periódica y conexión con lo sagrado, también la serpiente está asociada con los mitos, y leyendas antiguas en diferentes culturas.

## **Los miedos esperados**

Se llegó al león simbolizando los miedos esperados, porque este animal viene de frente, lo ves venir, es imponente, es salvaje, y a la vez representa la fuerza, la justicia, el valor. Si estás en una distancia segura, no sufrirás daño alguno. Representado por un león, por una fiera que va de frente, se ve venir, los miedos esperados son los ataques esperados de la vida, son los problemas del día a día, proteger la vida, la familia, los hijos, el trabajo, el tráfico, los problemas climáticos, las dificultades familiares, cartas del banco, notas de la administración del edificio, son los miedos que uno enfrenta día a día, que aunque son predecibles y de alguna manera tienen solución, no nos pueden meter en depresión o aislarnos del mundo.

## **Los miedos inesperados.**

Se representan con una serpiente que te espera tras el arbusto, escondida en el suelo, no la ves venir, y cuando la ves cerca de ti es esa noticia de un enfermo en la familia, la noticia de un divorcio, el embargo de tu salario, el informe del contador con números en rojo, el cheque devuelto del banco, se juntan varios de estos eventos y te llevan a una crisis emocional, bloqueando los pensamientos, la libertad de producir llevando a la persona al borde de una crisis emocional, posiblemente a una cueva emocional, a una depresión profunda.

## **Los miedos infundados**

Según la RAE, Dragón:

Animal fabuloso con forma de reptil muy corpulento, con garras y alas de extraña fiereza y voracidad.

El dragón, al ser un animal mitológico, que no existió, pero ha sido una creación que data de hace 6000 años, simboliza lo que no existe, representa

los miedos infundados que al no ser solucionados se van creciendo más y más, esos miedos que surgen de la ansiedad anticipatoria, de la anticipación negativa del futuro sin una justificación real, también son esos temores infundados, que solo existen en la mente, son los miedos que crean las enfermedades, exageran los síntomas volviendo su vida un drama, se mantienen abrigados y alejados de las personas por miedo de adquirir o contagiarse de una enfermedad. Estos miedos infundados producen trastornos ficticios, afectan su vida y las personas a su alrededor.

Las personas con este miedo sienten que las persiguen, o cuando salen piensan que quedan hablando a sus espaldas. Estos eventos producen rechazo, baja autoestima y una depresión fuerte que inmoviliza.

### **Narrativas de los miedos inspiradas a partir del pasaje bíblico:**

1 Reyes 19:9 Reina-Valera 1960  
*... Y allí se metió en una cueva, donde pasó la noche. Y vino a él palabra de Jehová, el cual le dijo: ¿Qué haces aquí, Elías?*

### **¿Por qué Elías huye?**

Elías fue un profeta hebreo que vivió novecientos años A.C. según la Biblia. El hecho significativo fue el encuentro entre el profeta Elías y la reina Jezabel en Israel, es un evento narrado en la Biblia, específicamente en el libro de 1 Reyes. Este episodio se centra en la confrontación entre Elías, un profeta del Dios de Israel, y los profetas de Baal, que eran apoyados por Jezabel, la esposa del rey Acab.

Tras la victoria de Elías, quien ordenó la ejecución de los 450 profetas de Baal, Jezabel se enfureció y envió un mensaje a Elías amenazando con matarlo.

Elías tuvo miedo y huyó para salvar su vida. Se fue a Beerseba, una ciudad

de Judá, y dejó allí a su sirviente, luego siguió solo todo el día hasta llegar al desierto. Se sentó bajo un solitario árbol de retama y pidió morir: «Basta ya, SEÑOR; quítame la vida, porque no soy mejor que mis antepasados que ya murieron».

El Profeta tuvo miedo después de una gran victoria, entro en depresión y quería morir, luego de haber enfrentado la corrupción e idolatría. Elías tuvo momentos de desesperación e impotencia generados por ese episodio de miedo que estaba experimentando a pesar del triunfo. Narra la Biblia que en el desierto se le apareció un ángel que le proporciono alimento y agua dándole fuerza para seguir el camino. El profeta al tener miedo entro en una cueva, posiblemente es un simbolismo de entrar en depresión y tristeza. Luego de descansar, tomar agua y comer recupero fuerzas para seguir.

### ***Elías huye a Horeb***

*19 Acab dio a Jezabel la nueva de todo lo que Elías había hecho, y de cómo había matado a espada a todos los profetas. 2 Entonces envió*

*Jezabel a Elías un mensajero, diciendo: Así me hagan los dioses, y aun me añadan, si mañana a estas horas yo no he puesto tu persona como la de uno de ellos. 3 Viendo, pues, el peligro, se levantó y se fue para salvar su vida, y vino a Beerseba, que está en Judá, y dejó allí a su criado.*

*4 Y él se fue por el desierto un día de camino, y vino y se sentó debajo de un enebro; y deseando morir, dijo: Basta ya, oh Jehová, quítame la vida, pues no soy yo mejor que mis padres. 5 Y echándose debajo del enebro, se quedó dormido; y he aquí luego un ángel le tocó, y le dijo: Levántate, come. 6 Entonces él miró, y he aquí a su cabecera una torta cocida sobre las ascuas, y una vasija de agua; y comió y bebió, y volvió a dormirse. 7 Y volviendo el ángel de Jehová la segunda vez, lo tocó, diciendo: Levántate y come, porque largo camino te resta. 8 Se levantó, pues, y comió y bebió; y fortalecido con aquella comida caminó cuarenta días y cuarenta noches hasta Horeb, el monte de Dios. 9 Y allí se metió en una cueva, donde pasó la noche. Y vino a él palabra de Jehová, el cual le dijo: ¿Qué haces aquí, Elías? RVR1960*

El Profeta Elías pasó la noche en la cueva, esta simboliza el seno materno donde se gesta la vida, fue el refugio del hombre prehistórico para protegerse de los depredadores, del clima y la noche. La cueva fue la morada de los espíritus protectores de las antiguas tribus. La cueva era el lugar donde se gestan los metales, lugar de oración, templos de algunas religiones.

La cueva ha sido escondite de tesoros, como en el cuento de Alí Babá y los cuarenta ladrones, perteneciente a Las mil y una noches. La cueva es un sitio o escondite para refugiarse cuando existe el miedo, es el lugar para estar en calma y recuperar las fuerzas para sobrevivir. También la cueva puede simbolizar el sitio para esconderse, pasar la depresión, recuperar fuerzas para sobrevivir. También la cueva puede simbolizar el sitio para esconderse, pasar la depresión, recuperar fuerzas para avanzar, o ausentarse de las realidades de manera temporal.

Con estos insumos y referencias bíblicas se idearon los escenarios y la

representación de los tres animales que representan los tres tipos de miedos: esperados, inesperados e infundados.



## Software para modelado Animación y modelado 3D

En las representaciones de un espacio tridimensional se utilizan elementos geográficos como los triángulos, cilindros cuadrados y cubos. Estas figuras recuerdan al pintor impresionista Paul Cézanne, el posible padre del arte moderno que definía el origen de las figuras en estos elementos geométricos: cilindros, esferas y conos para así construir sus composiciones dándole perspectiva y profundidad. El proceso de modelado 3D comienza con la creación de la geometría básica del objeto utilizando vértices, aristas y caras para crear formas como cubos, o esferas que se van modificando de acuerdo a la idea y diseño propuesto.

Entre los programas más utilizados en el diseño 3D, **SketchUp** su potencia radica en la creación en 3D y usado en la arquitectura. **Autodesk Maya** es un potente software utilizado por los grandes estudios de animación por ser

tan versátil en el diseño arquitectónico, diseño industrial y la animación.

**Zbrush** es un software especializado en modelado digital, se compara con trabajar con arcilla digital. **Cinema 4D** es un programa potente para la realización de efectos especiales y simulaciones. **3DMax** es uno de los programas con más años en el mercado. Su gran plus es la creación de rénders foto realistas por su gran avance de cámaras y visualización.

**Unreal Engine**, aunque este programa está diseñado para los videojuegos, es muy versátil en el modelado y la animación en 3D, muy utilizado para creaciones foto realistas, creaciones interactivas.

**Blender** es una suite de creación 3D gratuita y código abierto que es un programa muy completo para realizar toda la producción, desde modelado, texturizado, animación, simulación, físicas, efectos visuales, renderizado, creación de juegos, y varias

multinacionales utilizaron el software para la realización de comerciales.

## Historia de Blender

Ton Roosendaal cofundó el estudio de animación holandés NeoGeo en 1988, entre 1993 y 1995 ganaron varios premios por las producciones, que varias multinacionales utilizaron el software para la realización de comerciales.

El objetivo principal de esta empresa es seguir desarrollando el software basado en la comunidad y desde el código abierto en el cual muchos programadores y diseñadores participan activamente para el mejoramiento de la suite.

Entre las ventajas de **Blender** está la de que puede leer otros formatos de los competidores, visualizar archivos, exportar e importar objetos 3D con texturizados y animación. Uno de los grandes proyectos de este programa fueron los efectos en la película **Spider-Man con Sony y Marvel**.

**Blender** es el programa utilizado para realizar este proyecto de animación

por su interfaz gráfica, la visualización y las innumerables ideas artísticas que se pueden plasmar para contar las historias. La ventaja de la animación 3D es por el fotorrealismo, sus costos han bajado para la realización de cualquier proyecto que esté en la mente.



Fig. 13: Blender Foundation. (2023). Modelo 3D pantallazo de inicio [Imagen]. Blender. <https://www.blender.org>

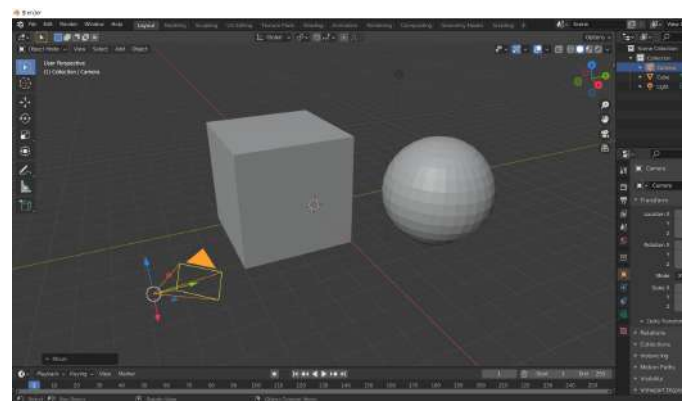


Fig. 14: Blender Foundation. (2023). Modelo 3D pantallazo de interfaz [Imagen]. Blender. <https://www.blender.org>

## Técnica de modelado

### ¿Que es Low Poly?

Low poly es una técnica de modelado de buena estética, simple y muy eficiente porque utiliza un número reducido de poligonos para crear figuras y objetos.

Low Poly es simple en sus texturas, formas y coloreado básico, sin mostrar tanto detalle, es el arte de crear personajes y escenas con bajos polígonos en baja resolución, empleando formas geometricas basicas y lineas simples, logrando un aspecto estilizado, pero por eso no deja de ser un arte atractivo a la vista.

El método de creación es digital en el modelado de los personajes, escenarios y efectos visuales, para ello se utilizará el programa Blender que tiene la característica de realizar los modelados, la textu- rización, la iluminación, composi- ción y procesamiento digital.

## Artistas Low Poly



Fig. 15: GrowHome\_Launch\_05

Fuente: <https://www.ubisoft.com/es-mx/game/grow-home>



Fig. 16: Romano, L. (2024). Mosaic concept. Lou Romano. <http://louromano.blogspot.com/>



Fig. 17: Brazier, L. (s.f.). R & R - Liam Brazier Illustration & Animation Rocky [Ilustración]. Recuperado de [<https://www.liambrazier.com:>].

## Proceso en low poly

El corto de videoarte animado fue diseñado en Low Poly, un sistema de creación en 3D minimalista. Low Poly es una técnica de modelado de bajo uso de polígonos para crear objetos, personajes y escenarios, la clave es la simplicidad, el uso de formas geométricas básicas que ofrecen menos detalle y además es un sistema eficiente de una estética única.

Low poly es muy utilizado por el mundo de los videojuegos ya que pueden correr de manera optima las distintas plataformas, tambien es utilizado por la industria del diseño grafico y la animación 3D.

**El software Blender**, es el corazón de la animación, aquí se hacen las escenas, el modelado de los animales, se retocan, se animan se ajusta la iluminación, las pantallas, el movimiento del personaje a través de los escenarios.

Para el retoque de los escenarios, texturas y coloreado se utiliza photoshop. Todos los modelados, componentes,

escenarios, voces, efectos sonoros son de creación propia, la música realiza en un teclado Yamaha PSR R446, la edición de pistas y sonidos en el software Sony vegas 13

**Blender**, es la solución para desarrollar el modelado en Low Poly de los escenarios y personajes en 3D, esta técnica digital permite crear movimiento a través de imágenes generadas por computador, en donde se puede experimentar con el efecto de cámara en mano, la luz, el color, efectos, ralentización, movimientos, efectos sonoros en tiempo real, dando la capacidad de implementar y hacer realidad una gran cantidad de ideas como poner o quitar elementos a la escena, desarrollando las decisiones conceptuales planteadas de la idea principal en el storyboard, para así elaborar el audiovisual acerca de los miedos.

## Los escenarios Los miedos Esperados

Así como es el León, imponente, de frente, así se presentan los miedos esperados, los del día a día.

Para este escenario se sigue los recorridos, de frente al león que cuida lo más alto de la torre, se ingresa a ella recorriendo un pasillo, sin saber que hay al fondo, solo unas puertas que conducen a otro umbral, una representación de pasillo icónico en el cine, que recuerda esa película de terror psicológico:

“El Resplandor” de 1980 dirigida por Stanley Kubrick y basada en la novela homónima de Stephen King.



Fig. 18: Mendoza, M (2024). patrón de la alfombra[captura de pantalla]. elaboración propia

## Diseño de la alfombra

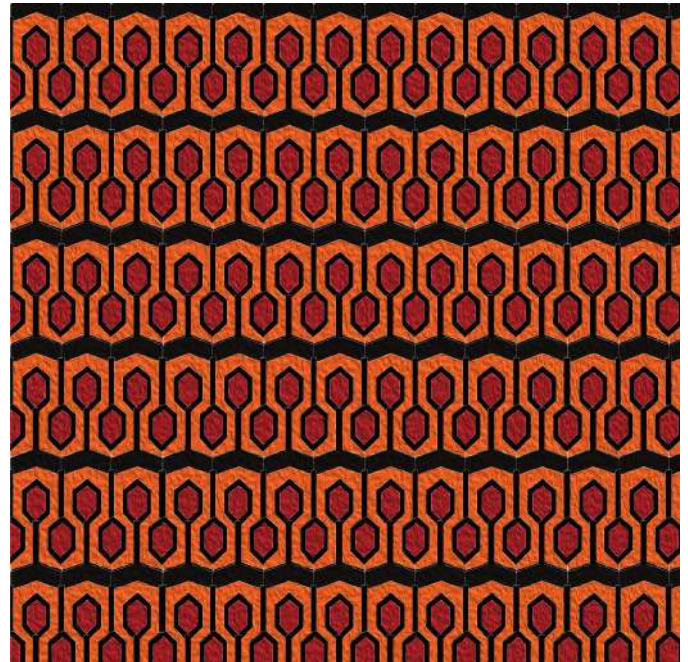


Fig. 19: : Mendoza, M (2024). alfombra[captura de pantalla]. elaboración propia

Se hicieron algunas variaciones en las texturas del pasillo con respecto al original, se pensó más como un guiño al director de la película el resplandor, esta obra maestra tan aclamada, tan llena de simbolismos y sobre todo ese misterioso pasillo tan referenciado en el cine.



Fig. 20: Kubrick, S (Director). (1977). El resplandor [Film] Warner Bros. Pictures

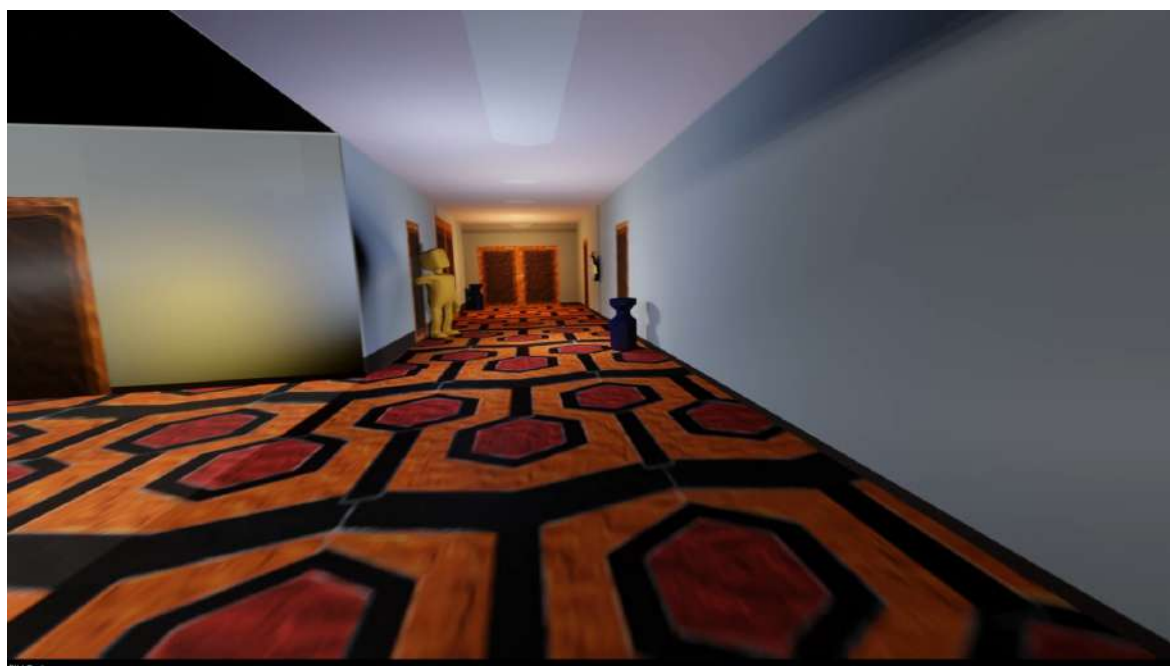


Fig. 21: Mendoza, M (2024). pasillo miedos esperados [captura de pantalla]. elaboración propia

## Los miedos inesperados

Este escenario fue el inicio de la obra y también el último en realizar, no tenía muy clara de cómo representar los miedos inesperados, esos miedos que te atacan de sorpresa, a cualquier hora del día. Los miedos inesperados están más vinculados con eventos sorpresa; una enfermedad, un diagnóstico que aparece en una visita de revisión normal con el médico. Pensando en uno de esos miedos que las personas tanto temen y es a perder la memoria, de Salir a caminar, recibir un golpe en la cabeza y perder la razón, o en un caso más extremo es sufrir demencia con la enfermedad de Alzheimer. Con estas ideas se imaginó un salón donde los relojes de oro que se derretieran al ser observados, también se logró un homenaje al Artista Dalí, salir de ese salón fantástico y transitar por un vientre de serpiente e imaginar una bestia gigante al acecho que pasa cerca pero se aleja de manera cautelosa.

Para la realización de estos escenarios se tomaron varias decisiones:

La decisión de crear un hábitat a la serpiente, con iluminación del sol, una cueva misteriosa que simula el vientre de una serpiente gigante y un cuarto cerrado para hacer referencia a un momento de encierro o soledad, siendo tal vez esos momentos de los más temidos por los seres humanos.



Fig. 22: Mendoza, M(2024). relojes derretidos [captura de pantalla]. elaboración propia

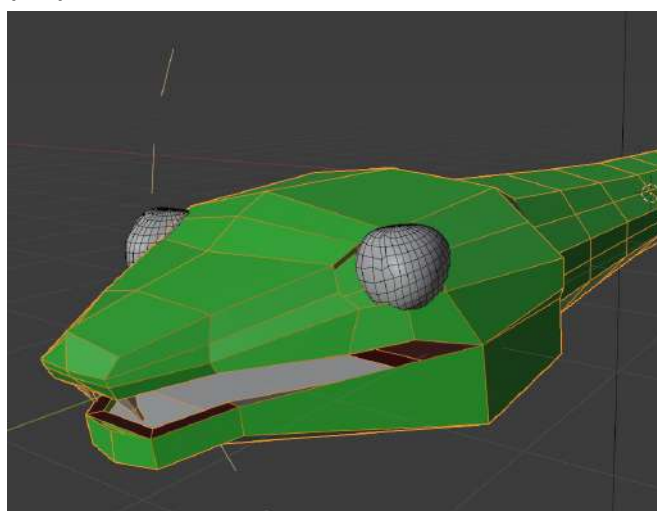


Fig. 23: Mendoza, M (2024). modelado de la serpiente [captura de pantalla]. elaboración propia

## Miedos Infundados

El conflicto central:

En esta narrativa visual, ¿el conflicto central que es el encuentro con el dragón (los miedos infundados) será cierto?, ¿qué lo creo así?, ¿De dónde salió esta creencia?, ¿Cuál es tu dragón?, ¿cuál en mi dragon?.

En los miedos infundados no tenía muy claro de qué manera se podría solucionar el enfrentamiento con este animal mitológico, para ello se diseña un escenario nocturno, con luces tenues, parpadeantes, sombras, la noche produce miedo, los ruidos se amplifican en nuestros oídos, se ven formas en los árboles, los destellos de luz producen imágenes terroríficas, con estos insumos se ideó el enfrentamiento con el dragón, de frente, con valentía, con respiración entrecortada, la circulación sanguínea a tope, las pupilas dilatadas, los músculos tensos, adrenalina irradiada por el torrente sanguíneo, entonces se pensó en relámpagos y sonidos de truenos que iluminaran por segundos la

figura del imponente y terrorífico dragón.

Enfrentar al dragón es pararse de frente, observarlo, no huir, sacar valentía, demostrar que se es más fuerte que este miedo, comprender que es infundado, que no nacimos con él, que lo adquirimos en el desarrollo desde la niñez.

Una vez se enfrentan estos miedos infundados este dragón custodio de una puerta nos deja pasar, pasamos esa puerta, seguimos nuestro camino, traspasar esa puerta es la metáfora de liberación, de liberarse de miedos irreales, sombras que han bloqueado la personalidad, traspasar esa puerta abre la posibilidad a descubrir que cosas nos han hecho daño, qué maletas emocionales cargamos en nuestra espalda, descubrimos cuál es la cuna que arrastramos, qué imágenes (el cuadro de la virgen del Carmen y el grito de Edvard Munch) nos perturban y no habíamos tenido el valor de enfrentar.

Para producir el efecto de miedo se utilizó el sonido de los truenos reales

de una tormenta, luces parpadeantes, destellos de luz, en esos instantes se ilumina el dragón, se ve imponente, pero a la vez desaparece, aquí se trató de lograr el clímax del miedo, combinando de manera adecuada el sonido, los efectos visuales de ralentización de la cámara para generar suspenso, como también sincronizando con los destellos y el personaje paralizado por el terror de estas imágenes, ese dragón que aparece y desaparecen con la luz.



Fig. 24: La bandera de Gales, Fuente: <https://www.bandeiragalega.com/es/celt/gales.htm#oficial>

La bandera de Gales también conocida como "El Dragón Rojo" ha sido representada de manera variada en

películas, desde dramas históricos, hasta películas de fantasía, todo esto con el fin de agregar autenticidad y culturalidad a la narrativa. El uso del dragón es un símbolo de resistencia y orgullo Galés. Según la leyenda el dragón rojo fue visto por Merlín cuando era muy joven y este profetizara la lucha de un dragón rojo contra un dragón blanco, la historia del dragón rojo venciendo al dragón blanco es como los galeses vencieron a los invasores Sajones, un pueblo germano que durante la edad media emigro hasta Inglaterra donde formaron varios reinos.

La bandera aparece en el escenario de los miedos infundados, se hace más notoria al ondear cuando llega el nuevo día, además de enriquecer el contenido, es un homenaje a una tierra rica en mitología y folclore, leyendas de héroes, heroínas y criaturas míticas. Conocer la historia de Gales es fascinante, existen más de 600 castillos, los más grandes los edificaron los normandos en el año 1066. Estas historias, mitos, leyendas, castillos y banderas, fueron insumo para la realización de la animación en 3D. .



Fig. 25: Virgen del Carmen o Nuestra Señora del Carmen <https://ninos.kiddle.co>

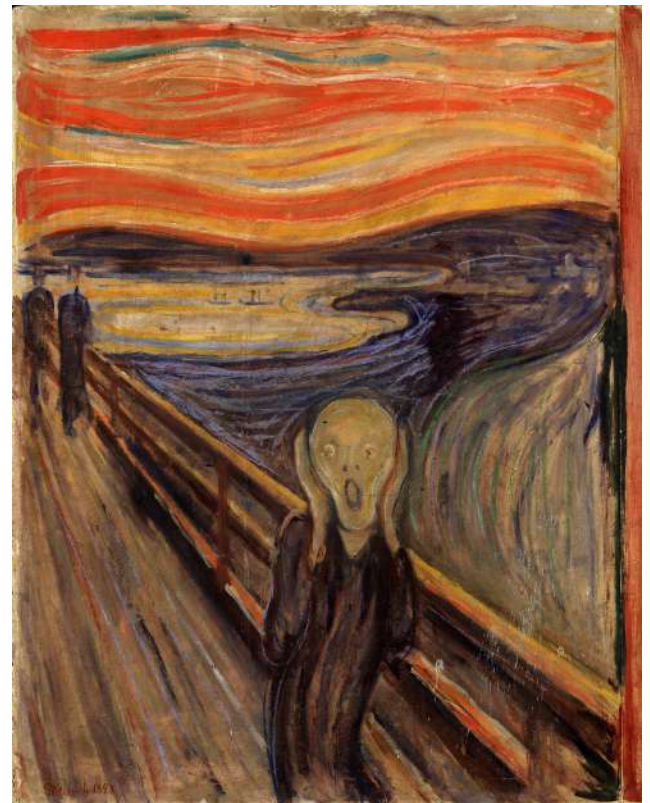


Fig. 26: Munch, E. (1893). El Grito [Pintura al óleo]. Galería Nacional de Noruega, Oslo. Recuperado de <https://historia-arte.com/obras/el-grito>

Fragmentar o descomponer las imágenes que componen estas pinturas es con la intención metafórica de estudiar la imagen en sus elementos más sencillos, es reducirlas a sus formas más simples. Con este ejercicio en el mundo tridimensional se trata de explicar el cómo se puede entender el arte, el mensaje latente que entra a nuestro subconsciente. En la edad media fue muy común la alfabetización visual de la Iglesia Católica por medio de imágenes, pinturas, vidrieras, el poder de la imagen es muy poderoso y así se utilizó como instrumentos para afectar la espiritualidad del lector.

Edvard Munch pintó 'The Scream' en 1895, este grito refleja el miedo, la angustia del ser humano, la sensación en la puesta de sol, esos colores naranjas casi rojo sangre, descomponer las imágenes de esta obra, para ponerse en los zapatos del artista en ese momento terrorífico que estaba viviendo.



Fig. 27: Munch, E. (1893). El Grito [captura de pantalla]. elaboración propia

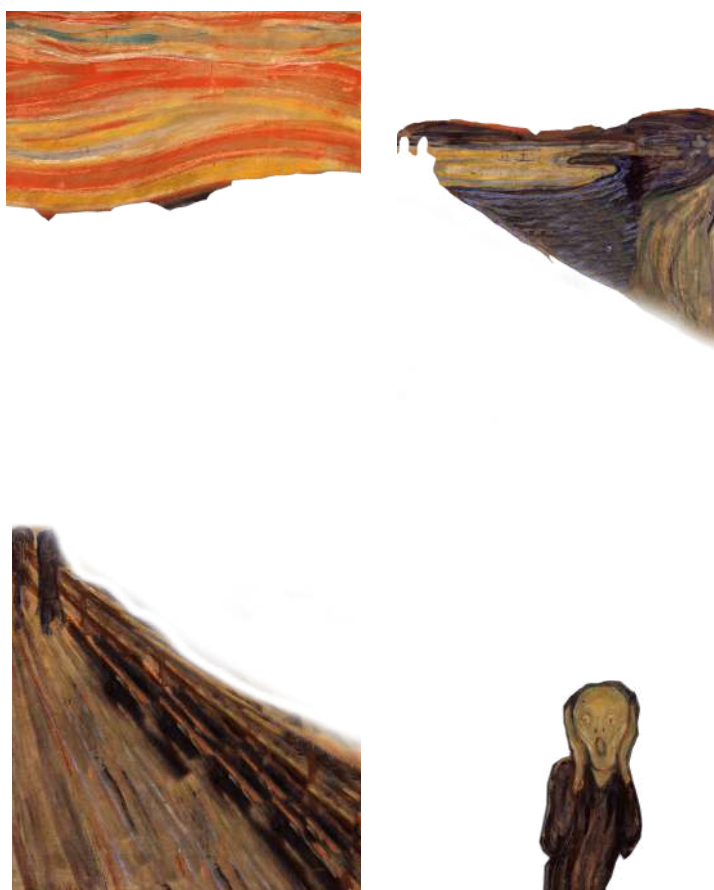


Fig. 28: Munch, E. (1893). El Grito [captura de pantalla] desfragmentado en cuatro imágenes elaboración propia.

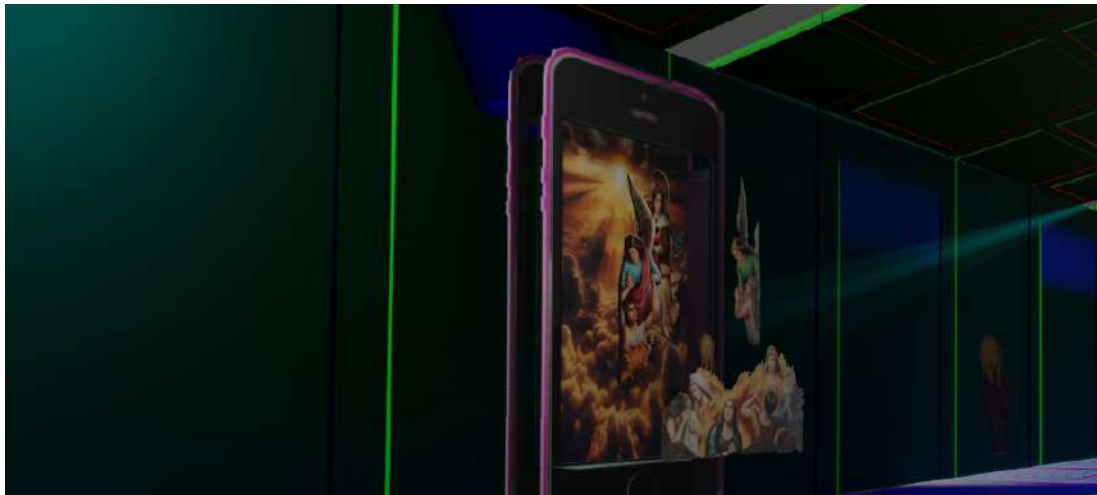


Fig 29: Virgen del Carmen o Nuestra Señora del Carmen[captura de pantalla].  
elaboracion propia.



Fig. 30: Virgen del Carmen o Nuestra Señora del Carmen [captura de pantalla].  
desfragmentada en cuatro imágenes, elaboración propia



Fig. 31: Mendoza, M(2024). cascada en miedos inesperados [captura de pantalla]. elaboración propia

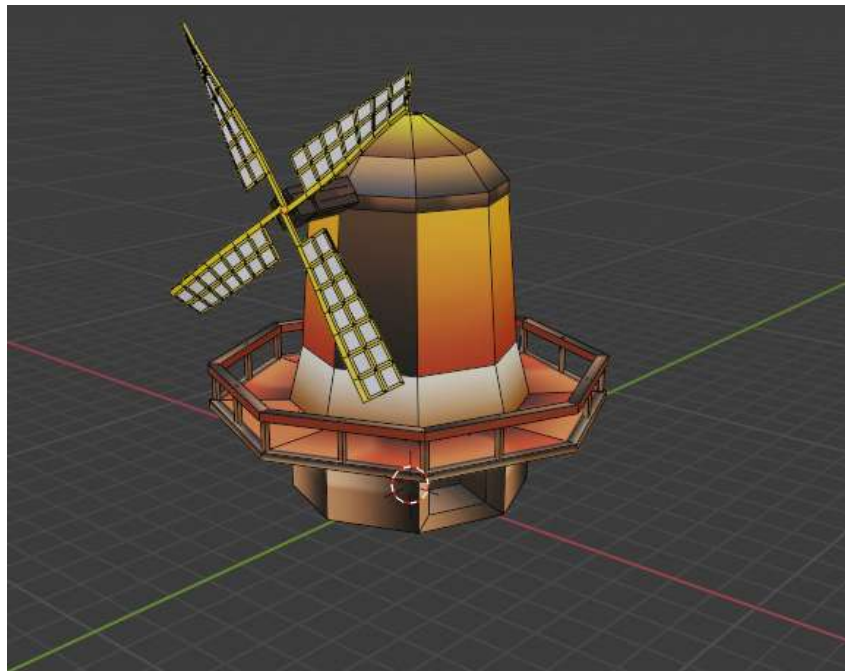


Fig. 32: Mendoza, M(2024). molino en escenario inesperados [captura de pantalla]. elaboración propia.

## Recorrido virtual

### ¿Por qué hacer un recorrido en un espacio virtual?

Recorrer el espacio físico o virtual es moverse, es cambiar el cuerpo de sitio, la imagen, el pensamiento a lo largo de un camino, recto, sinuosos, así como en las físicas el movimiento depende del interés, emoción o la curiosidad, los recorridos son eso avanzar conocer, interpretar los mensajes en cuanto artilugio se nos presente al frente y suscite algo de interés.

Los recorridos hacen parte de las instalaciones, una obra quedará incompleta sin el movimiento, así como el movimiento ocular al contemplar una escultura, una pintura o cualquier obra artística.

En los recorridos se traza un mapa para describir el territorio o un entorno geográfico, ellos muestran el camino a seguir, pueden narrar historias, la posición de los astros, la ubicación de las ciudades, separar los territorios en fronteras. En los mapas la simbología orienta el camino, la brújula siempre está presente apuntando al norte, siempre con la idea de conocer el territorio hasta donde las fronteras terrestres lo permitan, aunque desde principio de la humanidad levantar la vista hacia el horizonte fue un reto, ¿Qué hay más allá?, como se puede mapear el espacio, y más aún la cartografía en el arte donde en el recorrido se registra información, se camina, genera sentimientos, estimula la imaginación y se apropia de lo que se ve. El acto de caminar y de recorrer el espacio hace parte del mundo artístico que iniciara desde los dadaístas y los surrealistas que utilizaron la cartografía experimental como mecanismos de ver la realidad.

En la obra artística se hace un recorrido por el territorio virtual, narra una historia visual, dotada de imagen en movimiento, luces, sonidos, efectos visuales, todos ellos para generar sensaciones al espectador. En ella se pretende exteriorizar el pensamiento del creador, dejando así la interpretación de acuerdo a sus creencias y experiencias propias. Es un acto de autorreflexión de sucesos a lo largo de la vida. La narrativa visual es un recorrido guiado por el territorio en donde puede estar tu historia, la de ellos o la de nuestra.

## Planificación

**1. Concepto y guión:** Basándome en el pasaje bíblico Reyes 1 Cap. 19 y en el salmo 91, ver: 13, se desarrollan tres historias que representan los miedos desde su aspecto religioso, moral y simbólico para estructurar la metáfora visual que conforman los tres videos, de los miedos esperados, inesperados e infundados.

**2. Diseño de personajes:** De acuerdo con cómo se representan los miedos, cada uno se crea en un escenario con sus singularidades, logrando así un diseño impactante y coherente con cada narrativa. El dragón entre sombras en un ambiente oscuro con luces parpadeantes que provienen de un faro, el León imponente sobre una torre representando un miedo esperado, pero controlable y la serpiente saliendo de una guarida y arrastrándose en medio de la hierba y el bosque, camuflada y esperando atacar por sorpresa.

**3. Storyboard:** se dibuja un storyboard detallado que muestra los planos, ángulos, movimientos de cámara y transi-

ciones para comunicar eficazmente las historias.

## Producción

**4 Modelado 3D:** se utiliza un programa de modelado 3D como Blender 3.0, sistema informático open Source para crear los modelos de los 3 personajes: El León, La Serpiente y el Dragón, las rocas, los pasillos, el molino de viento, la cascada animada, los relojes dorados, las montañas y los cuadros de arte representativos.

**5 Texturizado y materiales:** Las texturas y materiales realistas se realizan en dibujo para luego ser editadas y coloreadas en forma digital, se seleccionan previamente las paletas de color conforme a cada escenario para crear a su ambiente único y original.

**6. Iluminación y renderizado:** La iluminación es parte importante para darle dinamismo, resaltar detalles, crear el ambiente dramático en cada escenario.

**7 Animación:** Se Utilizan las técnicas de

animación por cuadros clave, teniendo en cuenta diversos movimientos y tomas para crear dramatismo y credibilidad, encuadrando los personajes en las escenas para entregar al espectador un mensaje coherente siguiendo la ruta planteada en el storyboard.

**8.Efectos visuales:** Los efectos visuales se agregan en el mismo programa de animación, las luces, el sonido, efectos especiales, partículas, niebla, movimientos de cámara, ajustes del color para un acabado impecable. De manera especial se utiliza una aplicación para darle movimiento orgánico a la cámara, como si fuera una persona caminando y observando lo que pasa en cada recorrido.

## Postproducción

**9.Edición y composición:** Los efectos sonoros se realizan en un teclado Yamaha, efectos de truenos, del agua, de la lluvia, música incidental original para cada video, luego se edita todo este material en el programa de edición Sony Vegas.

**10.Revisión y ajustes:** Esta es la parte más importante antes de entregar el producto, se revisa el video, el sonido y el formato final que sea compatible con los formatos de reproducción del mercado.

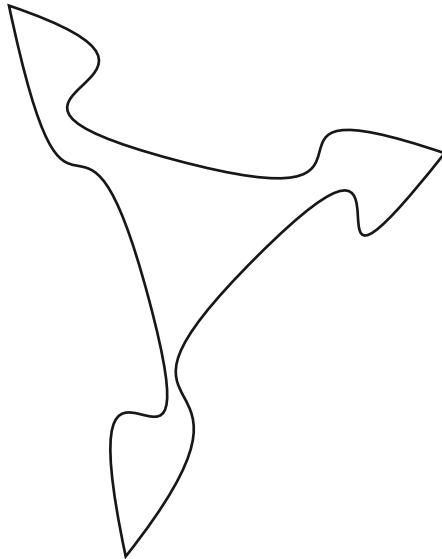
**11.Entrega Final:** Con todas las revisiones aprobadas se entrega como proyecto Final de la Tesis de Artes Visuales.



## Videos



Miedos Esperados



Miedos Infundados



Miedos Inesperados

## Planeación de Exhibición de la Obra

Grito Sacro: La narrativa visual del miedo a través del león, la serpiente y el dragón.

En el marco de la exhibición de este trabajo audiovisual, se presentaron tres obras animadas que exploran los distintos aspectos del miedo humano. Las tres obras animadas se proyectaron en 3 televisores; challenger y Kalley de 32 pulgadas y un televisor Sony de 42 pulgadas, ubicados en diferentes puntos del espacio expositivo. Estos se colocaron a una altura para ser visionados de pie por los espectadores.

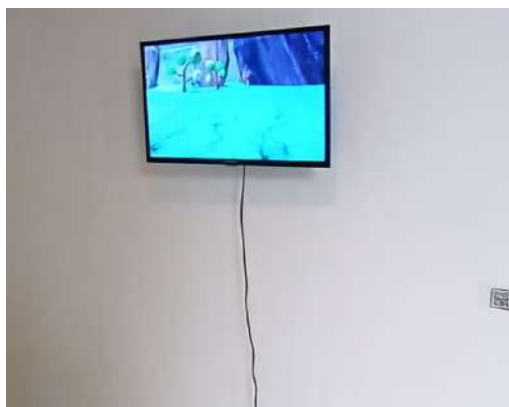


Fig. 33 Mendoza, M (2024) fotografía de exhibición, televisor 1

El primer televisor está en la entrada al lado izquierdo del salón presentando los miedos infundados, representados por el dragón.



Fig. 34 Mendoza, M (2024) fotografía de exhibición, televisor 2

El segundo televisor está en la mitad del salón y presenta los miedos esperados representados por el león

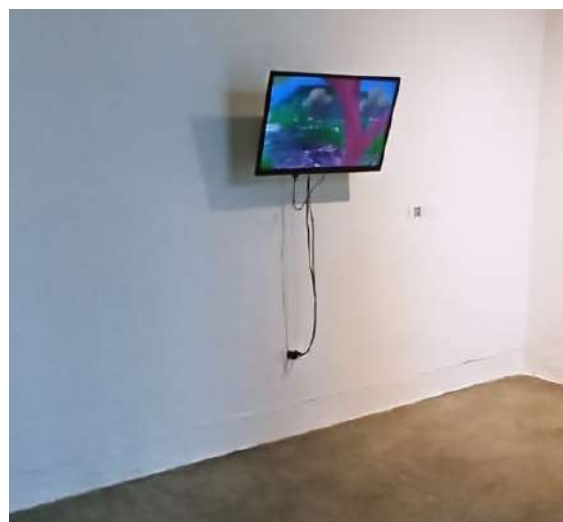


Fig. 35 Mendoza, M (2024) fotografía de exhibición, televisor 3

El tercer televisor se encuentra a la derecha del salón y presenta los miedos inesperados representados por la serpiente.

Los videos se cargaron desde una memoria USB grabados en alta resolución e insertados en cada televisor para garantizar una buena calidad de la proyección. En cada televisor se proyectó cada tipo de miedo, se trató de que cada proyección generara emociones únicas al televidente:

Junto a cada televisor se colocó la ficha técnica y un código QR con enlace a una página web de wix en donde se alojó información adicional de cada obra animada para que los visitantes pudieran ampliar la información.

Cada una de estas obras proyectadas en televisores, ofrece una experiencia única que invita a la reflexión sobre los miedos que nos afectan a todos. Al interactuar con estas animaciones, el espectador es llevado a un viaje introspectivo que desafía su comprensión del miedo y su impacto en la vida cotidiana. Después de la exhibición se recibieron comentarios positivos y preguntaron algunos detalles técnicos y de inspiración utilizados para la elaboración de las obras animadas.

## Sitio del emplazamiento

El emplazamiento de la obra se realiza en la **Casa de Mono**, una organización sin ánimo de lucro que busca mejorar la educación y formación integral de los jóvenes a través de las artes, para prepararlos para su participación en la transformación cultural.

La Casa de mono contribuye a Cali con actividades artísticas y culturales, presentan eventos permanentes, también establecen alianzas con entidades nacionales e internacionales, buscando practicar una economía solidaria, responsable y sustentable en la ciudad.

La casa de mono se encuentra ubicada en la carrera 25 # 5- 112 en la ciudad de Cali.

La exhibición de las obras se realiza en el horario de 3 a 7 pm desde el 5 de agosto del año 2024.

Enlace del emplazamiento en youTube:

[https://youtu.be/kg9NUd\\_VjEI](https://youtu.be/kg9NUd_VjEI)

enlace a página web:

<https://mengarme33.wixsite.com/grito-sacro>



Fig. 36 Fundación Casa de Mono. (2024). Exhibición de Grito Sacro [Letrero]. Fundación Casa de Mono, Cali.



Fig 37: Fundación Casa de Mono. (2024). Invitación a la Exposición Grito Sacro [Afiche]. Fundación Casa de mono, Cali.



Fig.38 Mendoza, M (2024 ) Guión Curatorial para la Exhibición de Grito Sacro [Guión curatorial]. Casa de Mono, Cali.



Fig. 39 Mendoza, M. (2024). Estampado Grito Sacro [Estampado en camiseta]. Casa de Mono, Cali.



Fig. 40: Mendoza, M (2024) Fachada de la Casa de Mono [Fotografía de la fachada con la dirección de Casa de Mono]. Fundación Casa de Mono, Cali.



Fig 41: Fundación Casa de Mono. (2024). Invitación a la Exposición Grito Sacro[Afiche]. Fundación Casa de mono, Cali.



Fig. 42 Mendoza, M (2024 ) Guión Curatorial para la Exhibición de Grito Sacro [Guión curatorial]. Fundación Casa de Mono, Cali.



Fig. 43 Mendoza, M. (2024). Montaje de pinturas [Fotografía de un montaje en la pared]. Fundación Casa de Mono , Cali.



Fig. 44 Mendoza, M (2024) fotografía registro de exhibición



Fig. 45 Mendoza, M (2024) fotografía registro de exhibición



Fig. 46 Mendoza, M (2024) fotografía registro de exhibición

**LISTA DE ASISTENCIA**

**Exposición : "Grito Sacro"      FUNDACIÓN CASA DE MONO**  
Agosto 5 - 9

#	Nombre	e-mail	Celular
01	LAURENZA ALONSO	lauren@gmail.com	310 316 7177
02	Alfonso de la Cruz	alfonso@comcast.net	318240327
03	Alfonso de la Cruz	alfonso@comcast.net	3225 14530
04	Alfonso de la Cruz	alfonso@comcast.net	310582828
05	Maria Cabrerá	Tolre@comcast.net	310 427 03 01
06			
07	Carlos Alberto Mendoza	colmendo@netnet.com	301 4559205
08	Angel Riquelme	Jarger97@gmail.com	3136139069
09			
10			
11	HEC VANESSA FANCOS	hecicle@gmail.com	3154395540
12	SIMON WHITEHOUSE	S. Whitehouse@bt.com	3106326058
13	YIN LAU	YINLAU@GMAIL.COM	315 205 1173
14	ARXIS MOYIN	arxis@comcast.net	3116 61686
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			
24			
25			

Fig. 47 Mendoza, M (2024) Registro de asistencia a Grito Sacro [Fotografía del registro de asistencia a la obra de arte animada]. Fundación Casa de Mono, Cali.



Fig. 48 Mendoza, M (2024) fotografía registro de exhibición



Fig. 49 Mendoza, M (2024) fotografía registro de exhibición



Fig. 50 Mendoza, M (2024) fotografía registro de exhibición



Fig. 51 Mendoza, M (2024) fotografía registro de exhibición



Fig. 52 Mendoza, M (2024) fotografía registro de exhibición



Fig. 53 Mendoza, M (2024) fotografía registro de exhibición

## Página web: Grito Sacro



<https://mengarme33.wixsite.com/grito-sacro>

## Códigos QR



Titulo: GRITO SACRO  
Autor: Miguel Mendoza  
Tema: Los miedos esperados  
Duración: 3:10 minutos  
Formato: MP4



Titulo: GRITO SACRO  
Autor: Miguel Mendoza  
Tema: Los miedos inesperados  
Duración: 3:04 minutos  
Formato: MP4



Titulo: GRITO SACRO  
Autor: Miguel Mendoza  
Tema: Los miedos infundados  
Duración: 3:29 minutos  
Formato: MP4

Este corto animado se compone de tres videos representando los miedos esperados con el león, los miedos inesperados con la serpiente y los miedos infundados con el dragón: la historia inicia con motivación en un pasaje de la sagrada biblia: 1 Reyes, cap.19:ver 9, narrando la historia del profeta Elías que cayó en depresión después de un día de victoria.

Grito Sacro es una expresión que se refiere a la combinación de lo imaginativo y lo artístico, también hay mucha inspiración en las leyendas y los mitos, esas narraciones simbólicas que representan creencias, valores y tradiciones de una cultura. Lo sacro se refiere a lo sagrado, a la conexión divina que tantos artistas utilizaron para inspirarse y crear esas obras que se han conservado a través del tiempo.

Para la realización de esta obra visual se hizo la conexión con pasajes bíblicos, escritos filosóficos sobre el miedo y animales mitológicos que se plasmaron en piezas digitales siendo los protagonistas de cada una de ellas.

La expresión "Grito Sacro " puede aplicarse a cualquier ámbito creativo donde se combinen elementos narrativos o conceptuales con la materialización artística. Por ejemplo, en la

literatura, la escritura de ficción a menudo se nutre de mitos y leyendas, mientras que en el cine, los directores pueden recurrir a estos para crear historias visualmente impactantes.

Esta narrativa visual de los miedos es una exploración a través de videos animados y modelados en 3D con el programa digital Blender inspirados en vivencias personales, pasajes bíblicos y obras de arte; "Virgen del Carmen" y "El Grito" de Munch, relacionando los temores esperados con el león, los inesperados con la serpiente y los infundados con el dragón.

Desde un enfoque creativo se hizo esta representación artística mezclando pasajes de la Biblia, obras icónicas fusionados con la tecnología y el arte contemporáneo, es así como cada escenario representa uno de los miedos propuestos, se intentó una idea minimalista en los escenarios como en los objetos animados. En resumen, "Grito Sacro" representa la fusión entre lo imaginario y lo artístico, una unión que ha enriquecido la cultura humana a lo largo de los siglos.

En el desarrollo de esta obra artística se hace mucha referencia a un estilo medioeval, la era de los mitos, los dragones, los castillos, los túneles. Durante la edad media la literatura se nutrió de la poesía lírica, crónicas,

romances, una obra destacada es la Divina comedia de Dante Alighieri, mezcla de mitología, historia y religión. De la cultura medieval se heredó lo místico, lo mágico y elementos que inspiran a una variedad de campos culturales manteniendo la estética de esa época.

Este proyecto fue un reto porque el modelado 3D me permitió crear unos escenarios y hacer un recorrido virtual y plasmar por medio de objetos animados contar una historia a través de imágenes en movimiento, en cuanto al manejo de las cámaras en los escenarios, que es tal vez la parte que más consume tiempo de procesado en el computador, estamos hablando de que 15 segundos de animación el computador lo procesa en 30 minutos.

Como aprendizaje en esta aventura animada se pudo aprender que los miedos son emociones que ayudan a protegernos de peligros inminentes, en algunos momentos que esta emoción sobrepase y nos llene de angustia habrá que enfrentarlos y es cambiar de perspectiva, salir de la cueva oscura de depresión, tal y como lo decía el monje Alemán Martín Lutero; para salir de la depresión hay que ponerse a hacer algo, ensillar los caballos y limpiar los establos, metáfora que bien nos acerca a hacer otra cosa que nos distraiga, también el compartir tiempo con otras personas que pasan por lo mismo, buscar ayuda de la familia, trabajar, cocinar, dibujar, pintar, hacer deporte, caminar, dibujar, bailar.

Con el arte se puede expresar las emociones, se hace catarsis, se puede transformar ese trauma en creatividad, salir de ese estado mental depresivo, convertir ese dolor en una obra de arte, salir airosos de manera resiliente.

Los miedos siempre van a estar allí para protegernos, en algunas ocasiones que se siente miedo es por el desconocimiento, ignorancia, o falta de información.

.

Blender Foundation. (2023). Blender. <https://www.blender.org>

El grito más famoso de la historia del arte <https://historia-arte.com/obras/el-grito>

Equipo editorial, Etecé (15 de julio de 2021). Plano cartesiano. Enciclopedia Concepto. Recuperado el 13 de octubre de 2024 de <https://concepto.de/plano-cartesiano/>.

Fantasías Animadas (1): Trazo y movimiento, 3 cortos de Georges Schwizgebel <http://elagentecine.cl/columnas/fantasias-animadas-1-trazo-y-movimiento-3-cortos-de-georges-schwizgebel/>

Fondo Mixto de Promoción Cinematográfica, PROIMAGENES COLOMBIA [https://www.proimagenescolombia.com/secciones/cine\\_colombiano/perfiles/perfil\\_persona.php?id\\_perfil=3679](https://www.proimagenescolombia.com/secciones/cine_colombiano/perfiles/perfil_persona.php?id_perfil=3679)

Foster, J.(1999). Como generar ideas. Editorial Norma

Groys, B. (2013). Art power. Cambridge: The MIT Press. [http://www.ccyte.com/OccuLibrary/Texts-Online/Art\\_Power\\_Boris\\_Groys.pdf](http://www.ccyte.com/OccuLibrary/Texts-Online/Art_Power_Boris_Groys.pdf)

<https://museovirtual.filmoteca.unam.mx/temas-cine/precursores-del-cine/georges-melies/>

<https://patriciapasso.com/iconografia-y-significado-de-la-serpiente-en-distintas-culturas-de-oriente-y-occidente-iv/>

<https://web.seducoahuila.gob.mx/biblioweb/upload/Maupassant%20-%20El%20miedo.pdf>

<https://www.esdip.com/blog-escuela-de-arte/historia-de-la-animacion-el-imperio-disney/>

La bandera de Gales: historia y significado. BBC. Recuperado el 10 de mayo de 2024, de [<https://www.bbc.com/news/uk-wales-47389680>].

La serpiente | Ficha | Biblioteca | La Tercera Fundación (tercerafundacion.net)

Oriol-Bosch, Albert. (2012). Resiliencia. Educación Médica, 15(2), 77-78. Recuperado en 22 de noviembre de 2022, de [http://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1575-18132012000200004&lng=es&tlng=es](http://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1575-18132012000200004&lng=es&tlng=es).

Marina, J. A. (2013). La anatomía del miedo. Un tratado de la valentía. Barcelona: Anagrama.

Oriol-Bosch, Albert. (2012). Resiliencia. Educación Médica, 15(2), 77-78. Recuperado en 22 de noviembre de 2022, de [http://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1575-18132012000200004&lng=es&tlng=es](http://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1575-18132012000200004&lng=es&tlng=es).

Periodista Digital(20-3-2014) José Antonio Marina, autor de 'Los miedos y el aprendizaje de la valentía'. Recuperado de: <https://youtu.be/roykUTpaSac>

Pixar Animation Studios. (1995). Toy Story [Película]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures. <https://pixar.com>

¿Quién fue John Whitney? Uno de los padres de la animación <https://graffica.info/quien-fue-john-whitney-uno-de-los-padres-de-la-animacion/>

## Índice de Figuras

Fig. 1: The Monomyth - Joseph Campbell Fuente: <a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/File:The_Monomyth_-_Joseph_Campbell.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/File:The_Monomyth_-_Joseph_Campbell.jpg</a>	15
Fig. 2 Émile Cohl. (1908). Fantasmagorie [Película animada]. Recuperado de [ <a href="https://www.filmaffinity.com/es/film789695.html">https://www.filmaffinity.com/es/film789695.html</a> ]	16
Fig. 3 Georges Méliès. (1902). Viaje a la Luna [Película]. Fuente: <a href="https://www.filmelier.com/mx/film/10489/viaje-a-la-luna">https://www.filmelier.com/mx/film/10489/viaje-a-la-luna</a>	17
Fig. 4:Equipo editorial, Etecé (15 de julio de 2021). Plano cartesiano. Enciclopedia Concepto. Recuperado el 10 de marzo de 2024 de <a href="https://concepto.de/plano-cartesiano/">https://concepto.de/plano-cartesiano/</a> .	18
Fig. 5: Walt Disney. (s.f.). Fotografía de Walt Disney [Fotografía]. <a href="https://www.esdip.com/blog-escuela-de-arte/historia-de-la-animacion-el-imperio-disney/">https://www.esdip.com/blog-escuela-de-arte/historia-de-la-animacion-el-imperio-disney/</a>	18
Fig. 6 Hitchcock, A. (1958). Afiche de "Vértigo" [Póster]. <a href="https://www.filmaffinity.com/es/film647094.html">https://www.filmaffinity.com/es/film647094.html</a>	19
Fig. 7: 78 Tours, Georges schwizgebel,1985 Fuente: <a href="https://proyectoidis.org/georges-schwizgebel/">https://proyectoidis.org/georges-schwizgebel/</a>	20
Fig. 8: Almuerzo sobre la hierba, Édouard Manet 1863 Fuente: <a href="https://historia-arte.com/obras/almuerzo-en-la-hierba">https://historia-arte.com/obras/almuerzo-en-la-hierba</a>	21
Fig. 9: La sujet du tableau, George schwizgebel 1989 Fuente: <a href="https://m.filmaffinity.com/es/film468550.html">https://m.filmaffinity.com/es/film468550.html</a>	21
Fig. 10: The Flight of Icarus, Georges Schwizgebel, 1974 Fuente: <a href="https://www.chaosreign.fr/le-vol-dicare-georges-schwizgebel-1974/">https://www.chaosreign.fr/le-vol-dicare-georges-schwizgebel-1974/</a>	22
Fig. 11: Fantasmagoria 2013 Fuente: <a href="https://festivaldelaimagen.com/es/portfolio-item/carlos-santa/">https://festivaldelaimagen.com/es/portfolio-item/carlos-santa/</a>	24
Fig. 12: El pasajero de la noche, Carlos Santa, 1989, Fuente: <a href="https://www.filmaffinity.com/es/film973411.html">https://www.filmaffinity.com/es/film973411.html</a>	24
Fig. 13: Blender Foundation. (2023). Modelo 3D pantallazo de inicio [Imagen]. Blender. <a href="https://www.blender.org">https://www.blender.org</a>	32
Fig. 14: Blender Foundation. (2023). Modelo 3D pantallazo de interfaz [Imagen]. Blender. <a href="https://www.blender.org">https://www.blender.org</a>	32
Fig. 15: GrowHome_Launch_05 Fuente: <a href="https://www.ubisoft.com/es-mx/game/grow-home">https://www.ubisoft.com/es-mx/game/grow-home</a>	33
Fig. 16: Romano, L. (2024). Mosaic concept. Lou Romano. <a href="http://louromano.blogspot.com/">http://louromano.blogspot.com/</a>	33
Fig. 17: Brazier, L. (s.f.). R & R - Liam Brazier Illustration & Animation Rocky [Ilustración]. Recuperado de [ <a href="https://www.liambrazier.com">https://www.liambrazier.com</a> ].	35
Fig. 18: Mendoza, M (2024). patrón de la alfombra[captura de pantalla]. elaboración propia	35
Fig. 19: Mendoza, M (2024). alfombra[captura de pantalla]. elaboración propia	36

Fig. 20: Kubrick, S (Director). (1977). El resplandor [Film] Warner Bros. Pictures	36
Fig. 21: Mendoza, M (2024). pasillo miedos esperados [captura de pantalla]. elaboración propia	37
Fig. 22: Mendoza, M(2024). relojes derretidos [captura de pantalla]. elaboración propia	37
Fig. 23: Mendoza, M (2024). modelado de la serpiente[captura de pantalla]. elaboración propia	39
Fig. 24: La bandera de Gales, Fuente: <a href="https://www.bandeiragalega.com/es/celt/gales.htm#oficial">https://www.bandeiragalega.com/es/celt/gales.htm#oficial</a>	40
Fig. 25: Virgen del Carmen o Nuestra Señora del Carmen <a href="https://ninos.kiddle.co/Virgen_del_Carmen">https://ninos.kiddle.co/Virgen_del_Carmen</a>	40
Fig. 26: Munch, E. (1893). El Grito [Pintura al óleo]. Galería Nacional de Noruega, Oslo. Recuperado de <a href="https://historia-arte.com/obras/el-grito">https://historia-arte.com/obras/el-grito</a>	41
Fig. 27: Munch, E. (1893). El Grito [captura de pantalla]. elaboración propia	41
Fig. 28: Munch, E. (1893). El Grito [captura de pantalla] desfragmentado en cuatro imagenes elaboración propia.	42
Fig 29: Virgen del Carmen o Nuestra Señora del Carmen[captura de pantalla]. elaboración propia.	42
Fig. 30: Virgen del Carmen o Nuestra Señora del Carmen [captura de pantalla]. desfragmentada en cuatro imágenes, elaboración propia	43
Fig. 31: Mendoza, M(2024). cascada en miedos inesperados [captura de pantalla]. elaboración propia	43
Fig. 32: Mendoza, M(2024). molino en escenario inesperados [captura de pantalla]. elaboración propia.	48
Fig. 33 Mendoza, M (2024) fotografía de exhibición, televisor 1	48
Fig. 34 Mendoza, M (2024) fotografía de exhibición, televisor 2	48
Fig. 35 Mendoza, M (2024) fotografía de exhibición, televisor 3	50
Fig. 36 Fundación Casa de Mono. (2024). Exhibición de Grito Sacro [Letrero]. Fundación Casa de Mono, Cali.	50
Fig. 37: Fundación Casa de Mono. (2024). Invitación a la Exposición Grito Sacro[Afiche]. Fundación Casa de mono, Cali.	50
Fig.38 Mendoza, M (2024 ) Guión Curatorial para la Exhibición de Grito Sacro [Guión curatorial]. Casa de Mono, Cali.	50
Fig. 39 Mendoza, M. (2024). Estampado Grito Sacro [Estampado en camiseta]. Casa de Mono, Cali.	51
Fig. 40: Mendoza, M (2024) Fachada de la Casa de Mono [Fotografía de la fachada con la dirección de Casa de Mono]. Fundación Casa de Mono, Cali.	51
Fig. 41: Fundación Casa de Mono. (2024). Invitación a la Exposición Grito Sacro[Afiche]. Fundación Casa de mono, Cali.	51
Fig. 42 Mendoza, M (2024 ) Guión Curatorial para la Exhibición de Grito Sacro [Guión curatorial]. Fundación Casa de Mono, Cali.	51
Fig. 43 Mendoza, M. (2024). Montaje de pinturas [Fotografía de un montaje en la pared]. Fundación Casa de Mono , Cali.	52
Fig. 44 Mendoza, M (2024) fotografía registro de exhibición	52

Fig. 45 Mendoza, M (2024) fotografía registro de exhibición	52
Fig. 46 Mendoza, M (2024) fotografía registro de exhibición	53
Fig. 47 Mendoza, M (2024) Registro de asistencia a Grito Sacro [Fotografía del registro de asistencia a la obra de arte animada]. Fundación Casa de Mono, Cali.	
Fig. 48 Mendoza, M (2024) fotografía registro de exhibición	53
Fig. 49 Mendoza, M (2024) fotografía registro de exhibición	53
Fig. 50 Mendoza, M (2024) fotografía registro de exhibición	54
Fig. 51 Mendoza, M (2024) fotografía registro de exhibición	54
Fig. 52 Mendoza, M (2024) fotografía registro de exhibición	54
Fig. 53 Mendoza, M (2024) fotografía registro de exhibición	54
Fig. 54 Mendoza, M (2023)Bodegón: Tarde de Sábado	66
Fig. 55 Mendoza, M (2023)Iglesia la Merced de Cali	66
Fig. 56 Mendoza, M (2023)Noche Parisina	66
Fig. 57 Mendoza, M (2023)Niño en el Bosque	66
Fig. 58 Mendoza, M (2023)Eterna pintura en acrílico	67
Fig. 59 Mendoza, M (2023)Mente, pintura en acrílico 2023	67
Fig. 60 Mendoza, M (2023)Araña 3D modelada en el software Zbrush	67
Fig. 61 Mendoza, M (2023)dragón, modelado 3D en el software Zbrush	67
Fig. 62 Mendoza, M (2023)piano, dibujo	68
Fig. 63 Mendoza, M (2023) caminando, dibujo análogo , 2022	68

## Anexos

### Antecedentes Artísticos



Fig.54 Mendoza, M (2023)Bodegón: Tarde de Sábado



Fig.55 Mendoza, M (2023)Iglesia la Merced de Cali

Pintura sobre lienzo con pintura acrílica



Fig.56 Mendoza, M (2023)Noche Parisina



Fig.57 Mendoza, M (2023)Niño en el Bosque

## Antecedentes artísticos pintura sobre lienzo



Fig.58 Mendoza, M (2023)Eterna pintura en acrílico , 2023



Fig.59 Mendoza, M (2023)Mente, pintura en acrílico 2023

## Antecedentes de Modelado en 3D

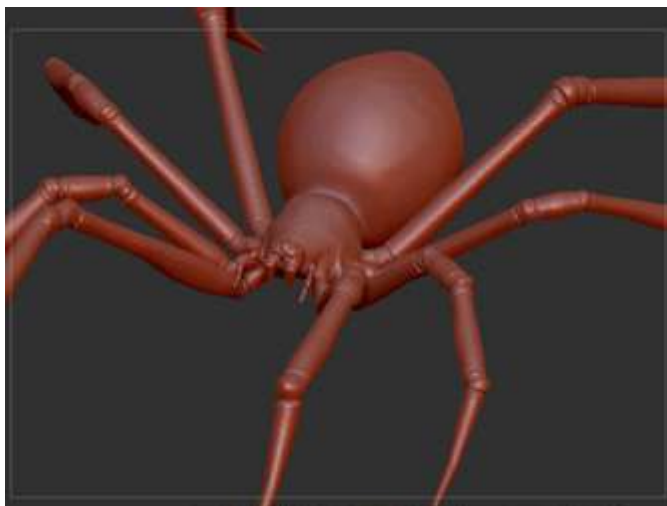


Fig. 60 Mendoza, M (2023)Araña 3D modelada en el software Zbrush



Fig. 61 Mendoza, M (2023)dragón, modelado 3D en el software Zbrush

## Antecedentes artísticos Dibujo



Fig.62 Mendoza, M (2023)piano, dibujo análogo , 2022

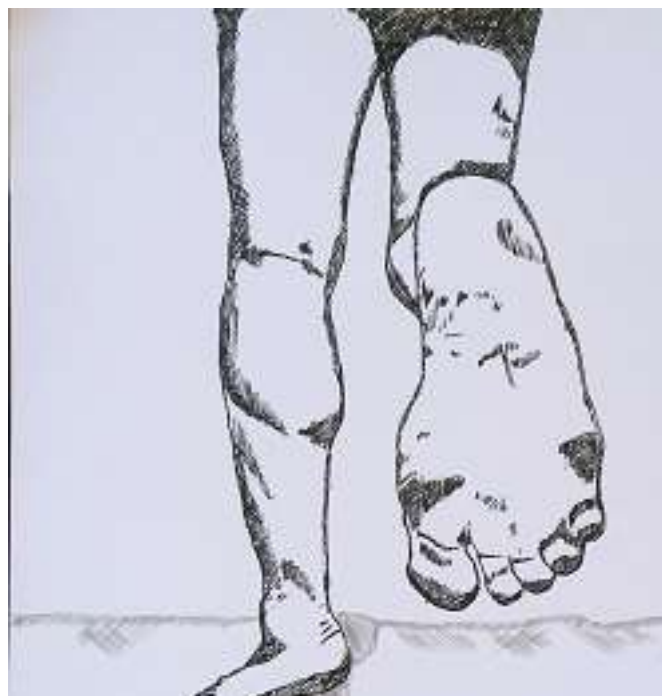


Fig. 63 Mendoza, M (2023) caminando, dibujo análogo , 2022

# INVITACIÓN

FUNDACIÓN  
CASA DE MONO

PRESENTA:



DE MIGUEL MENDOZA

**GRITO SACRO:** La Narrativa visual del miedo  
a través del león, la serpiente y el dragón

Agosto 5 - 9

Lunes a viernes

3 - 7 PM

Carrera 25 # 5 - 112

Cali



CASA DE MONO  
— ESPACIO ABIERTO —

UNAD  
Universidad Nacional  
Abierta y a Distancia