

**TFG**

---

## **EL MIEDO COMO METAMORFOSIS**

**Presentado por María Gómez Sáez**

**Tutor: Rodrigo Pérez Galindo**

**Facultat de Belles Arts de Sant Carles**

**Grado en Bellas Artes**

**Curso 2016-2017**

*“En los oscuros recovecos de la mente, una enfermedad llamada miedo se ceba con las almas de aquellos que no pueden vencer su poder...”*

## **RESUMEN**

Con el presente proyecto, no se busca la interpretación ni el conocimiento psicológico y médico de por qué soñamos lo que soñamos, su significado y sus causas, sino aprender a convivir con esos miedos, dominarlos, aplacarlos. El primer paso para el proceso de salud mental no es entender qué nos pasa, es saber qué tenemos, y saber convivir con ello, el proceso de adaptación es largo, tedioso y muchas veces infructuoso. El miedo no se puede curar, pero se puede entender y manejar, no dejar que te domine y que no se apodere de tu mente es el objetivo final de este viaje en el que nos embarcamos.

## **PALABRAS CLAVE**

Miedo, pesadillas, fotografía, autorretrato, yo, gráfica experimental, introspección, impresión, sueños, abstracto.

## ÍNDICE

1.INTRODUCCIÓN.....	1
2.MOTIVACIÓN Y OBJETIVOS	
2.1 MOTIVACIÓN: LA NECESIDAD.....	2
2.2 OBJETIVOS.....	5
3.CUERPO DE LA MEMORIA	
3.1 EL MIEDO.....	5
3.1.1 UNA GUÍA PARA NUESTRAS EMOCIONES.....	8
3.1.1(a) EMOCIONES PRIMARIAS SALUDABLES.....	9
3.1.1(b) EMOCIONES PRIMARIAS NO SALUDABLES.....	10
3.1.1(c) EMOCIONES SECUNDARIAS.....	10
4.IDEA, DESARROLLO Y REFERENTES	
4.1 LA IDEA FINAL Y EL COMIENZO DEL DESARROLLO DE LAS IMÁGENES.....	12
4.2 REFERENTES ARTÍSTICOS.....	13
4.3 REFERENTES TEMÁTICOS.....	16
5.PROCESO CREATIVO	
5.1 SELECCIÓN DEL TEMA Y LA METODOLOGÍA DEL TRABAJO.....	
5.2 PROCESO DE TRABAJO, DESARROLLO DE LA IMAGEN.....	
5.3 ENCUESTAS SOBRE CÓMO SOÑAMOS.....	
5.4 SELECCIÓN DE PESADILLAS.....	
5.5 RECOPIACIÓN DE TEXTURAS.....	
5.6 AUTORRETRATOS.....	
5.7 EDICIÓN DIGITAL Y PRODUCCIÓN DE LA IMAGEN FINAL.....	
6. PRESENTACIÓN DEL PROYECTO	
6.1 PROYECTO INMEDIATO: RADIOGRAFÍAS DEL MIEDO, HISTORIAL DEL PACIENTE.....	
6.2 PROYECTO FUTURO EN ESPACIO EXPOSITIVO: UN VIAJE A TRAVÉS DE MI PESADILLA.....	

7. CONCLUSIONES.....

8. BIBLIOGRAFÍA.....

## 1. INTRODUCCIÓN

Levantarse gritando a media noche, pesadillas que se repiten, terrores inconfesables, imágenes terroríficas recurrentes... Por muy diferentes que seamos los seres humanos, todos tenemos un factor común que nos une: EL MIEDO.

El miedo ha sido siempre una pesada losa en la sociedad civilizada. Existen miles de fobias, tanto a animales, como a situaciones; existen terrores nocturnos, pesadillas, fobias personales, imágenes recurrentes de nuestro pasado que nos atormentan y provocan que nuestro cerebro se agite y se asuste. Todos compartimos el miedo, todos lo conocemos y todos lo afrontamos de manera diferente.

Mediante esta colección de imágenes, basada en los terrores personales de una sola persona, se pretende crear un ambiente de empatía humana, apelando a un factor común como es el miedo. A pesar de que cada individuo es único y particular, y los terrores son especialmente personales, las causas de miedo y congoja del ser humano siempre están basadas en las mismas premisas: el miedo a la soledad, a la incertidumbre, a no ser aceptado, historias pasadas que se han arraigado en nuestra mente y se han convertido en traumas...

Sorprendentemente, el nivel de empatía aumenta en gran medida cuando dos o más personas descubren que comparten un miedo común. Esto puede ser debido a la necesidad inexorable del ser humano de crear alianzas, de sentirse parte integrada de un grupo de semejantes con el que se comparte un factor común, como en este caso, los miedos personales. Aunque la obra tiene como base los miedos de una sola persona, las imágenes hacen referencia a sentimientos globales, con los que cualquiera puede sentirse identificada, llegando así al fin último que esta muestra pretende: alcanzar un alto nivel de empatía entre dos personas completamente desconocidas, la autora y el espectador, y aprender a entender y convivir con nuestros miedos.

Las obras son una representación gráfica abstracta de nuestro mundo interior y nuestros terrores, miedos y congojas. Estos sentimientos se ven representados por imágenes difusas, distorsionadas y

confusas. Cada obra es una imagen tomada personalmente por la artista y trabajada de manera individual, modificada y trabajada de manera digital para alterar la realidad visible de la fotografía, así como nuestras fobias alteran nuestra realidad.

Toda la colección de imágenes comparte una atmósfera de oscuridad e incertidumbre, con un fondo macabro. Se pretende hacer sentir incómodo al espectador, poner al límite sus sentimientos, y hacerlos aflorar de una manera diferente, creando un alto nivel de empatía en el espectador al final de su recorrido por la galería de imágenes.

## **2. MOTIVACIÓN Y OBJETIVOS**

### **2.1 MOTIVACIÓN: LA NECESIDAD**

La finalidad y la motivación para con este proyecto, a parte del ámbito más técnico de aplicar las nuevas tecnologías de manera diferente y jugar a descubrir nuevos caminos plásticos, ha sido, simple y llanamente, la NECESIDAD.

Esa misma necesidad que me empuja, que me mueve, que me para, que me lleva de aquí para allá como marioneta con hilos. Esa necesidad de saber qué pasa dentro de mi cabeza. De conocer mis demonios, mis luces, mis sombras. Al fin y al cabo, la necesidad de encontrar una respuesta, una cura, un descanso. La necesidad de saber si estoy loca o si solo estoy enferma.

Desde que tengo memoria, siempre he tenido miedo. Siempre he tenido pesadillas. Siempre he dado vueltas en la cama. La oscuridad era lo peor. La incerteza de no saber qué había ahí detrás, escondido, esperando. Y las pesadillas. Las pesadillas eran lo más difícil. Despertarse gritando en mitad de la noche, desorientada y sin saber qué pasaba en mi cabeza para estar en ese estado de tensión, dolor y confusión.

Fue difícil, sobretodo en la adolescencia, ser tratada de “vaga”, porque me costaba mucho despertarme por las mañanas, pues dormir no era nada fácil. Ser reprochada por ser muy dormilona, porque me gustaba trasnochar. La verdad es que me costaba irme a dormir. Saber que te vas a encerrar en un mundo lleno de miedos y terrores que no puedes controlar, despertarse gritando en mitad de la noche porque te has caído de la cama, o porque te has dado un cabezazo con la pared, intentando huir de una persecución.

Con 5 años, en el patio del colegio de infantil, me empujaron mientras corría y me caí de rodillas contra un bordillo exageradamente afilado. Me hice una herida en la rodilla derecha de la que aún conservo la cicatriz. Supe perfectamente quién me había empujado. Al tiempo, con unos 6 años, tuve una de las pesadillas que recuerdo de manera más clara de toda mi vida: me perseguían por una ciudad vacía, casas antiguas, ladrillos grises, laberintos. Entré en una habitación a refugiarme. Allí, había un ataúd abierto, lleno de velas encendidas, chorreando cera. Había una cama enorme, y había un atril con un libro. Fue cuando me acerqué a leer el libro cuando, el mismo niño que me había empujado, salió de dentro del ataúd y me apuñaló en la rodilla con un cuchillo. Recuerdo levantarme agobiada, casi llorando, rabiando de dolor, buscando instintivamente mi rodilla, pensando que tenía una herida abierta reciente. Solo estaba la cicatriz, curada ya hacía meses. Recuerdo ir todo el día cojeando, agobiada por el recuerdo, pensando que, realmente, aquella noche alguien me había clavado un cuchillo en la pierna. Dieciocho años después, me sigo acordando de aquel sueño, de aquel agobio al despertar, y de lo mucho que me dolía la rodilla.

La mayoría de la gente no entiende cómo funciona el insomnio. No entiende cómo te quita horas de sueño necesarias, y hace más difícil enfrentarse a un nuevo día. No entiende cómo la ansiedad te mantiene llena de inseguridades y preocupaciones, haciendo a veces imposible concentrarse en la tarea más básica. No entiende

cómo la depresión hace que no te preocupes realmente por nada ni por nadie, porque no importa. Ya nada te importa.

Cuando vives deprimido, nada te importa. Yo me refugié en mis sueños. Muchas cosas en mi vida habían cambiado, se habían ido. Y yo no era capaz de aceptarlas. Así que me refugié en mis sueños. Vivía en mi cabeza, me alimentaba de mis recuerdos, los manipulaba y fantaseaba con otra vida diferente. Hasta que me despertaba. Llorando, abrumada por la realidad.

Hasta que un día, en medio de todo mi caos, decidí ver la película Origen. Y de repente, algo hizo click en mi mente. Tenía ante mí una posible herramienta para comenzar a entender qué pasaba con mis sueños. Por esta razón, forma parte tanto de la motivación como de los referentes de este proyecto, explicado más adelante (apartado Referentes temáticos).

A raíz de ello, comenzó mi viaje a través de mis miedos y mis sueños. Un camino largo, denso, tedioso y aterrador. Pero, al mismo tiempo, liberador y catártico. No ha sido otra cosa que mi necesidad por salir del pozo de tristeza en el que me encontraba la motivación principal para desarrollar esta obra de la única manera que conozco: sacar lo peor de mí e intentar convertirlo en arte.

## 2.2 OBJETIVOS

Los objetivos de este proyecto se dividen en dos: objetivos personales y objetivos para con el espectador.

Objetivos personales:

- Viajar a través de las emociones.
- Encontrar la catarsis personal.
- Alcanzar la comprensión personal, el descubrimiento y la aceptación.
- Exteriorizar de sentimientos no comprendidos a través del arte.
- Transformar sentimientos negativos en belleza artística.
- Experimentar con nuevos medios de producción digital.
- Experimentar con nuevos materiales.

Objetivos para con el espectador:

- Invitar al espectador a compartir emociones.
- Alcanzar la catarsis a través de la experiencia similar de otra persona.
- Contactar directamente con emociones desagradables, con el fin de empatizar desde la emoción negativa.
- Mostrar al espectador con un caso similar que no está solo, no es algo aislado.
- Aprender a vivir con nuestros terrores, entenderlos, sobreponerse.

## 3. CUERPO DE LA MEMORIA

### 3.1 EL MIEDO

Miedo es tan solo una palabra de cinco letras<sup>1</sup>. O eso debería ser. Posiblemente, la palabra “miedo” sea una de las más maravillosas creaciones del lenguaje. No por su creación a partir de la necesi-

---

1. “Fear is just a four letter word, ladies!” Frase de la película ¡Rompe Ralph!, Walt Disney Animation Studios, 2012.

dad del individuo de expresarse, sino por todas las posibilidades y matices que esconde.

El miedo, en muchas ocasiones, procede de la lógica. O mejor dicho, de la lógica que aplicamos en nuestras vidas diarias. El miedo a que nos atropelle un autobús nos hace mirar antes de cruzar; el miedo a muchos insectos o animales salvajes nos hace estar alerta y protegernos. Esto es, en resumidas cuentas, lo que Freud llamaba Ansiedad ante la realidad, o Ansiedad objetiva. Se basa en el miedo a objetos tangibles del mundo real, como catástrofes naturales, animales salvajes, peligros en la carretera, situaciones de riesgo como incendios, derrumbamientos... En resumen, lo que se podría considerar instinto de supervivencia. Un miedo que nos insta a protegernos, y que desaparece cuando el peligro se va. Pero, ¿qué hay de ese miedo y ansiedad ante lo que no conocemos? Como muy bien dijo el escritor estadounidense, y padre del horror cósmico, H. P. Lovecraft (1890 . 1937), “La emoción más fuerte y más antigua de la humanidad es el miedo, y el miedo más fuerte y más antiguo, es el miedo a lo desconocido”.

Nos guste o no, el miedo es algo inherente al ser humano, ya sean temores “lógicos”, o fobias, o incluso infundados. Y claro, una vez que tenemos esos terrores, esos miedos, arraigados y aparcados dentro de nosotros, ¿qué se supone que tenemos que hacer con ellos? Una persona normal podría decirte fácilmente “apechuga con lo tuyo y avanza, la vida sigue”. Es una creencia muy extendida que los problemas mentales se van si no les haces caso. Si dejas de mirarlos, pierden fuerza y acaban por desaparecer. Pero la salud mental es tan importante como la física. A nadie se le ocurriría decir algo así si tu dolencia fuera física, por ejemplo, un dolor de espalda o un problema de visión. Te aconsejaría ir al médico pertinente, y tratarlo. Sí, obviamente tenemos psicólogos y psiquiatras para ayudarnos a curar esas dolencias que sufre nuestra mente. Pero el estigma social en este aspecto está muy extendido, y casi nos avergüenza el simple hecho de confesar que es posible que necesitemos una ayudita. Nos hace sentir débiles,

inútiles. Incapaces de superar algo aparentemente muy sencillo. El famoso escritor de terror Stephen King nos ofrece, en este extracto de una de sus entrevistas, una vía de escape segura para esos terrores y ese miedo, con una metáfora maravillosa:

“En las historias que escribo, intento proveer a la gente de pesadillas, que son lugares realmente seguros para poner esos miedos durante un rato porque puedes decirte que, después de todo, es tan solo ficción. Lo único que haces es sacar tus emociones a pasear. Si se trata de una emoción negativa, es como si ésta fuera una especie de Pitbull. Aún necesitas sacarlo a pasear y cuidarlo pero, por lo menos, ahora tienes un sitio al que llevarlo.

La imagen del Pitbull expresa de una manera genial el carácter ambivalente de la relación de cualquier persona con el miedo. Unas veces te avisa con su ladrido de que algo va mal, otras veces, se rebela y escapa a tu control, y te muerde, hasta que puedes dominarlo. Si puedes. Es tuyo, porque tus miedos y traumas forman parte de ti, pero no puedes fiarte de él, porque se trata de un animal fiero y no siempre te obedece. Y sin embargo estás obligado a cuidarlo, sacarlo a pasear, alimentarlo, aplacarlo...”<sup>3</sup>

La triste realidad es otra. A todos nos da problemas, en mayor o menor medida, nuestra mente. Hay que cuidarla, hay que mirarla y hay que mantenerla sana. Sí, ir al psicólogo ayuda mucho, pero al igual que hacemos deporte para mantener nuestro cuerpo sano, y tomamos ciertas precauciones para no lesionarnos, nuestra mente debería tener el mismo cuidado y mantenimiento, si no más. ¿De qué sirve tener un aparato prodigioso si la caja de las pilas está rota?

---

2. Extracto del artículo “Stephen King sobre el miedo en la literatura de terror”, publicado en la web Actualidad Literaria, 23 de Noviembre de 2007. (Consultar bibliografía).

### 3.1.1 UNA GUÍA PARA NUESTRAS EMOCIONES

El doctor en psicología Les Greenberg, realiza de manera muy clara y muy sencilla una descripción y calificación de las emociones en su libro *Emociones: Una guía interna*. En este libro, Greenberg nos muestra que nuestras emociones, tanto las consideradas buenas, como la alegría o el amor, como las consideradas malas, como la tristeza o el miedo, forman parte de nosotros, y son valiosas para nuestro bienestar y nuestra estabilidad emocional, necesarias para nuestro desarrollo.

A pesar de que las emociones son reacciones inmediatas a eventos presentes, (como nos explica Freud con su *Ansiedad Objetiva*, ese miedo “comprensible” y lógico a fenómenos presentes, basados en nuestro instinto de supervivencia), Greenberg hace hincapié en ciertos momentos donde nuestras emociones, el miedo en este caso, puede estar influido y basado en experiencias de nuestro pasado. Al mismo tiempo, también puede entenderse el miedo como una anticipación a acontecimientos futuros. Un buen ejemplo es el miedo al rechazo dentro de la interacción social: el individuo puede ser reacio previo acercamiento por temor a no ser incluido en el grupo; y, así mismo, el individuo puede tener miedo a socializar basado en una experiencia anterior de rechazo, que le hace no intentarlo si quiera.

Como recoge Greenberg en su libro, la emoción es una señal para nosotros, nos prepara para la acción, vigila el estado de nuestras relaciones, evalúan si las cosas nos van bien o no, y dan señales los demás.

Otro punto importante es que, a través de las emociones, aprendemos lecciones valiosas de comportamiento. Podemos aprender de situaciones desagradables de nuestra vida, de nuestras reacciones positivas ante ciertos eventos, y sobre todo, de las reacciones negativas ante esos eventos.

Se graba en nuestra memoria emocional, y nos educa el comportamiento para situaciones futuras similares. No está todo automatizado, la misma persona debe realizar un ejercicio de introspección y de reflexión personal, analizar esos sentimientos negativos fruto de sus actos y sus decisiones, y ser consciente del implemento dentro de su comportamiento y de su gestión de emociones.

Leslie Greenberg nos ofrece una clasificación de las emociones en su libro, dispuesta de la siguiente manera:

- Emociones primarias saludables: cuando tenemos un sentimiento visceral sano o adaptativo.
- Emociones primarias no saludables: corresponden a un malestar crónico y desadaptativo.
- Emociones secundarias: emociones que influyen o manipulan con el propósito de obtener los que se desea.

### **3.1.1(a) Emociones primarias saludables**

Son las emociones básicas que se sienten como respuesta a las situaciones que ocurren en el presente. Sus características fundamentales son:

- Llegan rápidamente y se van con prontitud.
- Responden al presente, a algo que está ocurriendo en este preciso momento.
- Cuando la situación que la ha producido se afronta o desaparece, la emoción se desvanece.

Son muy valiosas para el bienestar y para la supervivencia porque informan del presente. Como ejemplo, tenemos el sentimiento de enfado ante una situación de injusticia, o el miedo ante una amenaza.

### ***El miedo como emoción primaria saludable***

El miedo es considerado una emoción desagradable, aunque es necesaria. Como también nos explicaba Freud, es una emoción orientada a la supervivencia. Cuando el miedo es saludable, se considera una respuesta efímera a una amenaza concreta. Cuando la amenaza desaparece, desaparece el miedo.

Por otro lado, la ansiedad ante una amenaza invisible, fruto de nuestra mente y nuestras emociones. Así se manifiesta nuestra capacidad de anticipación.

Aceptar los miedos es adaptativo, pues así pueden controlar las situaciones para no asumir riesgos y peligros innecesarios. Reconocer el miedo primario adaptativo permite saber que algo representa una amenaza y de esta manera enfrentarla.

### ***3.1.1(b) Emociones primarias no saludables***

Las características de las emociones primarias no saludables son: Por lo general, se basan en un aprendizaje previo. Son emociones del pasado inmiscuyéndose en el presente y que no son sanas para la vida cotidiana.

Son emociones que pueden perdurar mucho tiempo, que se atascan, que duran incluso cuando ya no existe la situación que causó el malestar.

Provocan sensaciones en las que la persona se siente atrapada sin que, en apariencia, pueda hacer nada para evitarlo.

El individuo se siente preso de estas emociones y siente la necesidad de escapar desesperadamente de ellas.

Desorganizan. No sugieren una idea clara de dirección.

Existe el riesgo de transformar emociones saludables en emociones no saludables, por ejemplo debido a un aprendizaje traumático, como el miedo a las relaciones interpersonales o la ansiedad social en una persona que fue víctima de bullying.

***El miedo como emoción no saludable***

Cuando el miedo aflora en el individuo a pesar de que la amenaza no esté presente, la emoción del miedo primario se convierte en no saludable. Cuando sufrimos un trauma, la amenaza puede estar tan presente que tan solo el hecho de recordarlo puede hacer que aflore nuestro miedo.

Cuando nos referimos a la ansiedad no saludable, ésta proviene de un sentimiento básico de ser ineficaz y des sentirse desprotegido. El hecho de que sintamos ansiedad desadaptativa indica que existe un temor a ser prejuzgado o malinterpretado por los demás. Así mismo, las experiencias negativas del pasado pueden llegar a provocar sentimientos de abandono o rechazo.

***3.1.1(c) Emociones secundarias***

Las emociones secundarias son las que se sienten acerca de otras emociones primarias. Como por ejemplo, el miedo hacia el amor o la vergüenza ante la tristeza.

Las emociones secundarias bloquean las emociones primarias y pueden llegar a provocar confusión. A pesar de ello, sirven todavía como una señal de que algo no va bien, y nos informan de la necesidad de prestar atención a nuestras reacciones internas.

***El miedo y la ansiedad como emociones secundarias***

Cuando sentimos miedo o ansiedad como una emoción secundaria, la causa no es un peligro externo. Las emociones de miedo y ansiedad secundarias aparecen a raíz del sentimiento de inseguridad o ansiedad ante la posibilidad de que las emociones primarias dañen las relaciones con otras personas.

Una de las reacciones más comunes por las que puede aparecer la ansiedad es tener expectativas catastróficas ante los acontecimientos futuros. La ansiedad en este caso está generada por nuestros propios pensamientos.

Por ello, es importante que reflexionemos sobre cómo gestionamos nuestras emociones. Tenemos la capacidad de analizar los hechos y los resultados ante diferentes situaciones de nuestras vidas que hayan sido particularmente difíciles o importantes. Debemos entender que, al fin y al cabo, el peor miedo que podemos tener, es al propio miedo.

## 4 IDEA, DESARROLLO Y REFERENTES

### 4.1 LA IDEA FINAL Y EL COMIENZO DEL DESARROLLO DE LAS IMÁGENES

La idea principal de este proyecto, a nivel artístico, surge a partir del descubrimiento de nuevos métodos y nuevas técnicas de trabajo durante mi estancia Erasmus en Polonia en el primer cuatrimestre del curso 2014-2015.

En este periodo, asistí a la asignatura de Digital Print y a la asignatura taller de Experimental Printmaking. En ambas tuve la oportunidad de trabajar con nuevos procesos de edición digital, aprender el funcionamiento de diferentes dispositivos de impresión y nuevas formas de interacción entre técnicas digitales y manuales. Un ejemplo es mi aporte al proyecto que desarrollamos conjuntamente todos los alumnos de la asignatura de Digital print, sobre las enfermedades del corazón. Éste fue expuesto en la Akademia Sztuk Pięknych Eugeniusz Geppert de Wrocław con motivo de un simposio sobre cardiología. Mi obra consistía en un acetato, que pinté con acrílico negro, y que posteriormente rasqué con un utensilio de trabajo para punta seca. Este acetato lo escaneé, y lo edité de manera digital utilizando Photoshop simulando una imagen de ecografía de corazón, pero glitcheada<sup>5</sup>, estropeada.



Fig 1. Akademia Sztuk Pięknych Eugeniusz Geppert de Wrocław.

## 4.2 REFERENTES GRÁFICOS

### DAVE MCKEAN



Nacido el 1963, y formado en el Berkshire College of Art and Design, es ilustrador, diseñador, fotógrafo, pianista, director de cine... El británico Dave McKean puede ser considerado todo un artista del Renacimiento. Y por ser tan polifacético es por lo que su obra es tan rica y tan profunda.

A pesar de que tiene una gran cantidad de obra, toda su producción tiene un toque muy personal y una estética que solo McKean sabe sacar. Todas sus imágenes tienen una gran riqueza, y te trasladan a un mundo irreal, onírico y fantástico. Ésta se consigue gracias a su trabajo manual como ilustrador, que se vio altamente enriquecido con la adaptación de las nuevas tecnologías en el mundo del diseño y de la ilustración. Se apoya, por ejemplo, en el uso de la pintura y el collage, y en el uso de elementos encontrados. En las ilustraciones del cómic *Batman: Asilo Arkham* (una de sus obras más conocidas, en conjunto con el escritor Grant Morrison) encontramos desde fotografía manipulada, pintura al óleo, dibujos a lápiz, e incluso objetos cotidianos escaneados para aportar realismo a la imagen, como un collar de perlas o el visillo de una cortina.

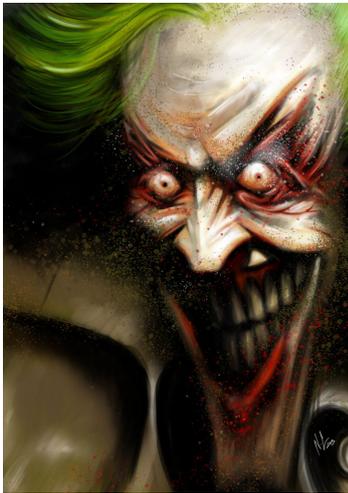


Fig 2. El ilustrador y diseñador Dave McKean.

Fig. 3 *Arkham Asylum - Joker*.  
Página interior de la novela gráfica escrita por Grant Morrison. DC Comics 1989  
Ilustración de Dave McKean.

Una de las grandes influencias en el desarrollo de su carrera artística fue conocer al guionista de cómics y escritor Neil Gaiman mientras estudiaban en Berkshire College. Gracias a su trabajo conjunto en la serie de cómics *Sandman*, escrita por Gaiman, y de sus portadas ilustradas por McKean, se creó una simbiosis maravillosa de creación de unas imágenes representativas del mundo onírico, difuso, irreal, mágico.

Dave McKean no se cierra solo al mundo del cómic y la novela gráfica. Ha trabajado como diseñador para *The New Yorker* y Sony PlayStation, y ha realizado ilustraciones para obras de Stephen King, entre otros. Además, también ha editado sus propios libros.

Uno de los más populares es El día que cambié a mi padre por dos peces de colores (The Day I Swapped My Dad for Two Goldfish), un libro dedicado al público infantil, pero que todos podemos disfrutar.



Fig. 4 Nightmare, Dave McKean 1995



Fig. 5 Listen & Learn, Dave McKean 1995



Fig.6 Roots, Dave McKean 1995

Para la realización de este trabajo, la influencia de la obra de Dave McKean ha sido importante, tanto a nivel estético como a nivel técnico. Mi propia obra está directamente influida por su estética, por los juegos de luces y sombras, por ciertas gamas cromáticas y por el “caos” que a veces proporcionan las imágenes, como ya hacía Jean Michelle Basquiat con su obra pictórica en los años 80 (otro de los artistas que han influido en mi producción de arte). También el carácter onírico e irreal de sus imágenes es una de las características que más destaca en mi obra, y lo que le da más calidad y realidad a la hora de exponer miedos y pesadillas.

### SHAWN CRAHAN

Músico polifacético, compositor, fotógrafo, director y productor de cine, productor musical, miembro de varias bandas... “El payaso”, sobrenombre por el que se conoce a Michael Shawn Crahan, es un artista polifacético, principalmente conocido por su trayectoria musical en el grupo estadounidense Slipknot desde el año 1995, ganadores de un premio Grammy, del que es cofundador, así como por su gran apoyo como productor a múltiples bandas norteamericanas. Uno de sus proyectos más especiales junto con



Fig. 7 Shawn Crahan.

Fig. 8 Autorretrato, Shawn Crahan, 1999.

Fig. 9 Sin título, Shawn Crahan, 2014.

Slipknot, y que por desgracia mucha gente no conoce, es su participación en la banda sonora de la película Resident Evil en el año 2002, con el tema My Plague.

Pero la parte que realmente interesa para este proyecto dentro de la producción artística de Shawn Crahan es la fotografía, principalmente. Así como su producción videográfica, de la cual destaca Voliminal: Inside the Nine, una recopilación de imágenes en vídeo (aparentemente aleatorias, y editadas tanto en imagen como en sonido) con una estética muy particular y macabra en algunos puntos, muy parecida a la de sus fotografías.

A pesar de que Crahan no sea fotógrafo de profesión, tanto su música como su producción audiovisual tienen coherencia entre ellas, y se retroalimentan. La música que compone y produce tiene los mismos tintes caóticos y difusos que sus imágenes. Se podría decir que su música representa su producción fotográfica, y que su producción fotográfica representa su música. Juega con lo extraño, con maneras alternativas de producir música y sonido (por ejemplo, cuando toca con el grupo Slipknot, su set de percusión incorpora también un barril metálico vacío, que hace sonar en ciertas canciones, como Duality, golpeándolo con un bate de baseball), y eso se representa en su obra fotográfica: hace, de lo raro y perturbador, algo estético y hermoso, a su manera.

Una de las características que más atrae de su fotografía es su carácter aparentemente aleatorio y difuso. Crea, aparentemente de la nada, espacios macabros y confusos, ya sea con desconchones en una pared, con el mal revelado intencionado de fotografías analógicas o con objetos encontrados, como calaveras de animales o nidos de gusanos. No es una mera fotografía "rara": nos cuenta una historia, nos mete de lleno en un escenario, en un ambiente diferente. Nos traslada a un escenario concreto, perfectamente sacado de una película de terror. Su obra no se caracteriza precisamente por ser particularmente agradable, ni accesible, a todos los ojos (al menos al primer contacto).

Toda su obra ha influido en mi producción, desde la música (que escucho desde los 12 años), hasta su fotografía y sus vídeos, que descubrí en años posteriores. Al igual que las de Shawn Crahan, mis imágenes también pretenden hacer que te introduzcas en un mundo diferente, que te transporten a un escenario, más allá de visualizar la propia imagen: que te cuenten una historia, profunda, perturbadora a veces, y tremendamente bella.

Tanto es así, que partes concretas de varias de sus fotografías han sido usadas en la producción de mis propias imágenes, deformándolas, deconstruyéndolas, y utilizándolas como parte de la colección de texturas.

### 4.3 REFERENTES TEMÁTICOS

#### H.P. LOVECRAFT

Howard Phillip Lovecraft, autor norteamericano de ciencia ficción nacido en 1890, es uno de los más reconocidos dentro de la narrativa del horror, y el fundador del movimiento literario conocido como Cosmicismo, u Horror Cósmico. Su obra, a pesar de su gran fama actual, se dio a conocer tras su prematura muerte, a los 46 años, por su amigo August Derleth, quien fundó la editorial Arkham House con el fin de publicar los escritos de Lovecraft.

La cultura griega, la cultura árabe y las historias góticas de terror fueron la inspiración principal para el desarrollo de su obra, así como la astronomía, ciencia que disfrutaba estudiando desde niño. Sentía una gran curiosidad por el espacio y el universo, como queda reflejado en muchas de sus obras y sus seres mitológicos, como Azathoth, “un mal fundamental demasiado terrible como para ser descrito”. Aunque su obra más popular es, sin duda alguna, La llamada de Cthulhu (1926), que a su vez nos presenta al que es su monstruo por excelencia, el gran dios Cthulhu.

Algunos de los temas más comunes en la literatura de Lovecraft (y particularmente mis favoritos) son el conocimiento de lo prohibido, los riesgos inherentes a una sociedad científicista, el destino y, sobretodo, la influencia de seres no humanos en la Humanidad.



Fig. 10 Retrato de H.P. Lovecraft. Autor desconocido.

Además, toda su obra se encuentra rodeada de un aura de pesimismo y cinismo que completa el mundo irreal creado por H.P. Lovecraft.

A pesar de que murió siendo muy joven, el padre del horror cósmico nos dejó una gran cantidad de obra y de relatos cortos. Así, podemos distinguir 3 etapas claras en la literatura de Lovecraft: las historias macabras (1905-1920), el ciclo del sueño (1920-1927) y los mitos de Cthulhu (1925-1935).

Parte del gran éxito que tuvo Lovecraft con la publicación póstuma de su obra, y que tiene a día de hoy una ingente cantidad de seguidores, que han creado un seguimiento de culto alrededor del universo que creó, reside en un pequeño (gran) detalle que empapa toda su obra: es verosímil. Bueno, está claro que a muchos os costaría aceptar que puede haber una raza de alienígenas más antiguos que la propia tierra viviendo en la Antártida, que resucitan tras millones de años enterrados en el hielo, o que una ciudad de Nueva Inglaterra esconde un horrible secreto bajo las aguas de su costa, podrida y abandonada por los hombres.



Fig. 11 Cthulhu, ilustración.  
Kabula (Miguel Ángel "Yuke")

La gran calidad narrativa de Lovecraft nos lleva a lugares reales, que el autor conoce como la palma de su mano (como es el caso del estado de Nueva Inglaterra, en Estados Unidos, donde nació el escritor), o lugares sobre los que ha leído y ha estudiado de manera minuciosa, como la Antártida, por seguir con el ejemplo anterior. De esta manera, el lector se ve, a mitad de la obra, en un ambiente conocido, que existe en la vida real, incluso al que podría viajar si quisiera, muy parecido en ocasiones a lo que tiene a su alrededor, como un pequeño pueblo costero. Una vez dentro, Lovecraft juega con el lector, introduciendo en un ambiente real hechos y criaturas diametralmente diferentes, casi alucinaciones, alienígenas, dioses más antiguos que el tiempo. Todos sabemos que es ficción, pero asusta.

Este punto es uno de los más importantes y que más ha influido en la producción de mi obra. Lovecraft no hace otra cosa que presentarnos la pesadilla perfecta. Coge un lugar que conoce, y lo

describe con exquisitez. Nos regala los detalles más nimios, pero que al final son lo que hace que el lector se traslade completamente hasta donde Lovecraft quiera llevarlo. Como se suele decir, el diablo está en los detalles. Una vez instalados, sin nisiquiera darnos cuenta, el escritor va poco a poco presentando sus criaturas. Llena el espacio de magia negra, de monstruos, de terror. Sabes que no es real, que es descabellado y que nunca podría suceder. Pero quién no ha ido a pescar cangrejos a las rocas de la playa de un pueblo costero, después de leer *La sombra sobre Innsmouth*, y no ha sentido una punzada en el estómago al meter la mano al agua y que un alga que no ha visto le roce un dedo.

Otra característica que destaca de Lovecraft, y que también podemos relacionar con los sueños y las pesadillas, es su capacidad para mantener al lector en tensión. El escritor no nos presenta directamente al monstruo para que nos asuste cuando esté plantado delante de nosotros: juega con la incerteza, con la imaginación, y con el miedo a lo desconocido. Nos deja pensar que, como pasa cuando tenemos miedo, todo lo que nos podamos imaginar, todas esas elucubraciones, nunca serán tan malas como la realidad. Pero eso no pasa con Lovecraft. No importa todo lo horrible que hayas podido imaginar: la realidad va a ser mucho peor.

Uno de los ejemplos más claros lo encontramos en su libro *En las montañas de la locura*. El grupo de expedición se divide para explorar nuevos rincones: parte de ellos se quedan en la base, y parte emprende un viaje a ciegas a una zona del continente Antártico para verificar que es seguro y merece la pena mover toda la expedición y utilizar los escasos recursos. Nos encontramos entonces con una parte crucial de la historia, determinante para el argumento, que desencadena todo el grueso de la obra. Y la experimentamos como los miembros del grupo en la base: el grupo de exploración relata, por radio, toda su aventura, todos los horrores que van encontrando, y vamos conociendo la información a cuentagotas, cada vez sucesos más extraños, que solo intuimos por las retransmisiones. No es hasta cierto tiempo después en la historia

que descubrimos lo que ha podido suceder.

Al igual que en un pesadilla, el miedo a lo desconocido, a todo lo que imaginamos que podemos encontrar, nos paraliza, nos aterra. Le tenemos miedo al propio miedo. Esa es la experiencia que también encontramos en *La piel fría*, del escritor catalán Albert Sánchez Piñol, que relata una historia con una evidente influencia de los libros anteriormente nombrados de Lovecraft, *En las montañas de la locura* y *La sombra sobre Innsmouth*. En esta ocasión, solo, en una isla perdida cerca del polo sur, el protagonista se refugia durante la noche en la casa solitaria, con las ventanas y las puertas cerradas. Mientras, en el exterior, las criaturas de las profundidades salen a la superficie. Sus pisadas, sus sombras, sus luces... son todo lo que conoce el protagonista. Aterrado, como dentro de su peor pesadilla, imagina qué horrores estarán rodeando la casa, sin saber que, piense lo que piense, la realidad que descubrirá al final de la historia será peor que la más horrible elucubración de su mente.

Las sombras, las siluetas, las imágenes que se intuyen en mi producción artística representan, de manera general, todas esas historias que formamos en una milésima de segundo en nuestra mente cuando sentimos miedo y que, cuando nuestro cerebro descansa durante el sueño, salen a cazarlos.

### 4.3.1 EL YO ONÍRICO Y LA PSICOLOGÍA EN LA CULTURA POPULAR A TRAVÉS DEL CINE

#### ORIGEN

Con el título original de Inception, la película Origen llegó a las salas españolas en el año 2010. Escrita, producida y dirigida por Christopher Nolan (autor, entre otros títulos, de Memento, y de la aclamada saga, basada en los cómics de Batman, El Caballero Oscuro), protagonizada, entre otros, por Leonardo DiCaprio.

En este largometraje se nos presenta una idea revolucionaria: implantar ideas en la mente de las personas accediendo a su subconsciente con una sofisticada máquina mientras ésta duerme, manipular sus sueños, sus recuerdos y sus motivaciones, así como sustraer datos personales, como combinaciones de cajas fuertes, números de tarjeta...



Fig. 12 Origen, cartel.  
Dir: Christopher Nolan

Cosas como los protagonistas, el éxito de taquilla... es algo que no nos interesa para el propósito del proyecto. Lo que hay que sacar de esta maravillosa película es, sobretudo, cómo trata el tema de los sueños, la realidad, la confusión entre ambos mundo y, sobretudo, el miedo. El miedo que puede aparecer en tu subconsciente cuando menos te lo esperas y destruirte.

Para ello, nos vamos a centrar principalmente en Dom Cobb, el protagonista interpretado por Leonardo DiCaprio. Cobb trabaja en la pura clandestinidad, recogiendo datos personales para infiltrarse en bancos, empresas... a través de un dispositivo, la máquina de los sueños. Este invento le permite compartir el mundo de los sueños de la persona a la que pretende sacarle información, ayudado de su equipo. El problema viene cuando, en ocasiones clave de su investigación dentro de un mundo onírico ajeno, sus propios sueños, sus propios recuerdos, le juegan malas pasadas y ponen en peligro la integridad del plan y la mentira, interfiriendo activamente, ya que la clave para que la misión tenga éxito y poder acceder a su antojo a la mente de los sujetos es que éstos no sepan que están soñando.

La historia de dolor de Cobb se traslada justo antes de verse forzado a abandonar Estados Unidos y trabajar de manera clandestina usurpando información con su máquina de los sueños. Cobb creó, ayudado por su mujer, un mundo ideal para ambos mientras soñaban en el mismo plano onírico durante 48 horas: construyeron la casa de sus sueños, desarrollaron su mundo perfecto con sus hijos, y envejecieron juntos. Implantó en su mujer, sin saber las consecuencias, la idea de que esa era su vida real. Fue la primera prueba de que “Origen”<sup>3</sup> podía funcionar. Cuando se suicidaron arrollados por un tren para despertarse (si mueres durante un sueño, te despiertas), ella estaba confusa, apática. La idea de que sus sueños habían sido su vida real estaba muy arraigada en su mente. Creía que todo era un sueño, y que se despertaría para volver a ser una anciana feliz junto a su marido. Al cabo del tiempo, ella se suicidó. Obviamente, en el mundo real. Cobb fue declarado como culpable, y por eso huyó.



Fig. 13 Origen, frame de la película.  
Dir: Christopher Nolan

Tras este incidente, cuando Cobb sueña, su mujer siempre está con él. Le cuesta controlarla, hasta tal punto que “ataca” a los miembros de su equipo cuando éstos se meten en su subconsciente a la hora de trabajar. El error de Cobb, que es el principal sujeto de pruebas en el desarrollo de los viajes a través del subconsciente, fue construir sus sueños a través de recuerdos.

*“No son solo sueños, son recuerdos”.*<sup>4</sup>

---

3. “Origen”, en la película, es la idea que Cobb desarrolla y comprueba que es posible: implantar una idea tan dentro del subconsciente de una persona que crea que esa idea es suya.

4. Extracto de guión, Origen, 2010.

Así, conforme avanza la trama, comprobamos que sus recuerdos interfieren de manera negativa a la hora de trabajar, y él mismo, consciente de ese problema, aconseja a su equipo que *“construir un sueño a partir de los recuerdos puede hacerte perder la noción de lo que es real y de lo que es un sueño”*.<sup>5</sup>

Para nuestro protagonista, ya es demasiado tarde. La culpabilidad, el arraigo a la memoria de su mujer, por miedo a perderla del todo, y la negación de su muerte hacen que no distinga la realidad de los sueños, que no piense claro, e incluso que ponga en peligro la integridad de su equipo de trabajo.

*“ - Tan importante es soñar?*

*- En mi sueño seguimos juntos”*<sup>6</sup>

Como a Cobb, a nosotros también nos puede aparecer un tren en medio de nuestro mundo cuando menos lo esperemos.<sup>10</sup>

Nuestros temores, nuestras angustias, nuestros miedos, pueden sorprendernos en los momentos más inoportunos y más cruciales de nuestra vida, cuando nuestro cerebro intenta funcionar para realizar una actividad importante. Rechazarlos, ocultarlos y alimentarlos para que crezcan, como hace el protagonista de Origen, solo nos lleva al sufrimiento. Y todos sabemos que el sufrimiento nos lleva al Lado Oscuro.

A diferencia del personaje de DiCaprio, debemos entender nuestros temores, nuestras angustias, debemos entender cuál es el combustible que mueve el tren de nuestros miedos para evitar que nos arrolle.

---

5. Extracto de guión, Origen, 2010.

6. Extracto de guión, Origen, 2010.

Esta película me tocó muy dentro. Me abrió los ojos a entender muchas cosas que pasaban en mi mente y que no llegaba a comprender. No sabía por qué soñaba con lo que soñaba por qué me levantaba de mal humor, o el recuerdo de mis pesadillas me perseguía durante todo el día, cambiando mi estado de ánimo. No entendía por qué, durante los meses más duros de mi depresión, sólo dormía. Solo quería soñar. Y por qué, al despertar, me sentía tan apática, y lloraba, y lloraba, y lloraba. Sí, lo sé. Sólo es una película. Sólo es ficción. Pero realmente es un ejemplo muy simple y muy gráfico de cómo funcionamos cuando soñamos. A pesar de que no solucionó mi vida, ni mucho menos, arrojó un poco de luz. Me permitió, al menos, entender un poco mejor lo que me estaba pasando. Y también me dio fuerzas para seguir, y no rendirme. Y no permitir que me arrollara un tren.

## **5. PROCESO CREATIVO**

### **5.1 SELECCIÓN DEL TEMA Y LA METODOLOGÍA DE TRABAJO**

Durante mi estancia Erasmus, y mediante la oportunidad que me brindaba el taller de Experimental Printmaking, empecé a desarrollar las imágenes que acabaron transformándose en la obra que hoy presento en este proyecto. Disfruté mucho del proceso, del ensayo y del error, y sobretodo del maravilloso proceso de aprendizaje. Decidí enfocar mi tema en mis miedos y mis pesadillas, en mi propia persona, por un sencillo motivo (que expresó muy bien la pintora mejicana Frida Kahlo): “me pinto a mi misma porque es a quien mejor conozco”.

Gracias a los recursos del taller y el gran ambiente de creación, así como al apoyo de Woitej, el asistente de la asignatura, di rienda suelta a la creación sin preocuparme por el trabajo, por la producción, las fechas o el hecho de que me iban a calificar unos meses después. Disfruté muchísimo con el periodo de producción de las imágenes. Para mi fue muy liberador poder ponerle cara a

## 5.2 PROCESO DE TRABAJO, DESARROLLO DE LA IMAGEN

A pesar de que, estéticamente, las imágenes que componen esta colección estén muy trabajadas, con muchas horas para conseguir 100% el resultado deseado, la relación de pasos a seguir para su creación es sencilla.

La producción de las imágenes finales consta de dos partes diferenciadas: el proceso de preparación y selección de la evolución del tema, la parte más teórica, y el proceso de creación de las imágenes. Éste a su vez se divide en dos procesos, las imágenes de fondo, con las que se consiguen las texturas, y el autorretrato. Después, tras el proceso de edición (que es la parte más tediosa de la producción) se genera la imagen digital final.

## 5.3 ENCUESTAS SOBRE CÓMO SOÑAMOS

Uno de los objetivos de este proyecto es llegar al espectador de una manera un poco especial. Ya que yo he tenido la oportunidad de realizar un viaje de descubrimiento personal a través de la producción artística, me parecía muy interesante poder mostrar el beneficio que ha tenido en mi, y poder también intentar que el espectador sienta algo de paz. Me explico. Todo el mundo sueña. Todos hemos tenido pesadillas alguna vez. Y todos tenemos miedo. Pero hay muchos a los que nos cuesta avanzar. Los sueños y las pesadillas son acompañan a lo largo del día. Cuando sufres depresión o algún tipo de ansiedad, es importante tener control sobre tus emociones, conocer lo que te pasa para poder gestionarlo, sea con medicación, apoyo psicológico o incluso apoyo personal de la familia y los amigos.

Este viaje que para mi ha sido un descubrimiento de mis miedos, que me ha permitido ponerles cara, sacarlos de mi cabeza y ordenarlos De alguna forma, quiero que sirva de ayuda o inspiración o apoyo para alguien que pueda estar pasando por una situación similar. Es muy grande el estigma que ésto conlleva, y hay más

gente afectada de la que parece.

Por esta razón, me parecía adecuado, a parte de explorar mis miedos, explorar los de más personas. He elaborado una tabla, con una serie de datos a aportar por el sujeto que realiza la encuesta, una serie de preguntas relacionadas con las pesadillas y los sueños, y un apartado de reacción hacia imágenes del proyecto. Esta última parte se realiza después, una vez tenemos generadas las primeras imágenes con carácter semi definitivo. Ésto ayuda a enfocar el trabajo y a ordenar las imágenes, para tener un orden ascendente durante nuestra pesadilla simulada. Este punto está desarrollado en el apartado “Selección de pesadillas” que se expone a continuación.

## 5.4 SELECCIÓN DE PESADILLAS

La primera parte del desarrollo de la obra es, obviamente, extrapolar todo lo que hemos recabado y recogido sobre nuestros miedos y pesadillas, y sobre las experiencias de los demás, hasta extraer los temas en los que se basará nuestra relación de imágenes. Buscamos la catarsis personal, pero también ampliar la visión general de manera que el espectador se acerque, y pueda también beneficiarse de esa catarsis y ese paso a entender mejor lo que ocurre en sus mentes y sus sueños.

Así, basándonos en los datos de las encuestas, podemos enfocar de manera segura nuestra producción de imagen para acercarnos al espectador, y no dejar ese factor, de gran importancia para con la finalidad de la obra, a algo aleatorio. No podemos esperar que quien disfrute de nuestra obra se identifique o no con ella.

Ya que vamos a crear un recorrido, con inicio, desarrollo y final (más o menos podríamos decir que, recopilando todas estas experiencias, creamos una pesadilla controlada, “a medida del consumidor”), debemos plantearnos bien cómo va a evolucionar el discurso visual, tal y como evoluciona un sueño. Los temas que tratemos en las imágenes no tienen por qué separarse los unos de

los otros, es decir, no tenemos que crear imágenes cerradas, sin posibilidad de continuidad.

A pesar de que las imágenes cambien y evolucionen, debemos fijarnos siempre en la continuidad. Pero también jugamos con la baza de los sueños, que no se nos olvide. Éstos en muchas ocasiones son caóticos, no tienen mucho sentido, y muchas veces no recordamos cómo hemos llegado a parar desde el punto A al punto B, por ejemplo.

*“-Deja que te haga una pregunta, tú nunca recuerdas el principio de un sueño ¿verdad? Siempre te ves ahí de repente, en medio.  
-Supongo, sí.  
-¿Y cómo hemos terminado aquí?”<sup>7</sup>*

Debemos crear una estructura lo más parecida a lo que consideramos normal en un sueño, para que sea mucho más sencillo para el espectador seguir el hilo del discurso. ¿Soñamos todos de la misma manera? Por supuesto que no. Pero lo hacemos mediante el mismo proceso, y la misma máquina impulsora, nuestro cerebro. Los factores comunes están ahí, y hacen su papel de herramienta de cohesión.

A la hora de pensar el discurso general, necesitamos el factor de la continuidad, el de la ascensión de intensidad y el de la cohesión. Debemos realizar un discurso continuado, donde las imágenes vayan enlazando unas con otras hacia delante de manera lineal. Así mismo, necesitamos que el sueño, al avanzar, se intensifique de manera progresiva. Nos adentramos en un sueño aparentemente tranquilo, aunque algo extraño, y vamos caminando a través de estímulos cada vez más intensos y concretos, cada vez más

---

7. Extracto de guión, Origen, 2010.

unidos al miedo y a la incertidumbre de qué pasará después, de a dónde me va a llevar. Por eso es muy importante elegir bien los temas a tratar en cada imagen: el propósito es generar un compendio coherente que abarque la mayor cantidad de diferentes terrores y fobias, pero sin divagar más de lo necesario. Una forma útil de tocar muchos temas es unirlos en las imágenes. Mediante su aspecto difuso y abierto, la atmósfera que creemos puede ser muy abierta a diferentes evocaciones, unas más visuales (como la referencia a la tripofobia)<sup>8</sup> y otras más abstractas (como la soledad o la ausencia). La combinación de temas es una buena herramienta, y una buena forma de abarcar varios puntos de vista. A partir de una pieza, podemos abrir la opción a diversas evocaciones, y al mismo tiempo incluir elementos visuales desagradables.

Dentro de nuestra historia onírica, podemos servirnos de la ambigüedad visual de los sueños para crear imágenes difusas con diferentes puntos de lectura, que abarquen suficiente como para que llegue al espectador desde varios puntos de vista emocionales, pero suficientemente controladas para que toquen la tecla adecuada.

---

8. Miedo o repulsión generados al mirar o al estar cerca de figuras geométricas muy juntas, especialmente hoyos pequeños y rectángulos muy pequeños.

## 5.5 RECOPIACIÓN DE TEXTURAS

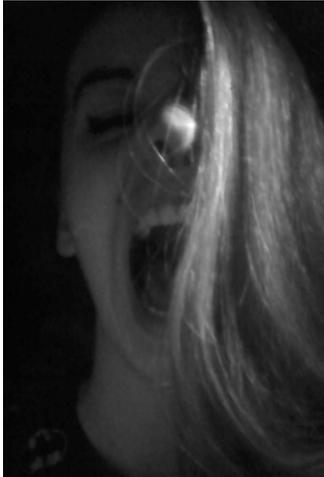


Fig. 14, 15 y 16 Fotografías de texturas 2014

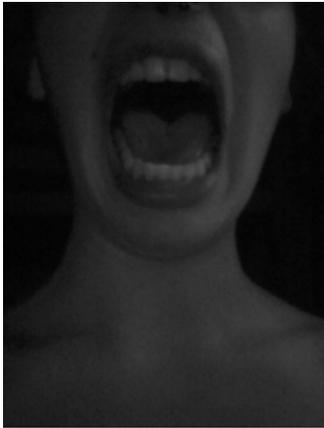
Antes siquiera de los retratos, es esencial realizar una búsqueda de imágenes que nos sirvan a modo de texturas, para darle a los autorretratos la calidad onírica y macabra final. El proceso es bien sencillo: salir a la calle provisto de una cámara fotográfica. Muchas veces ni siquiera tiene que ser una cámara profesional, de alta calidad. Recordemos que las fotografías van a tener un acabado difuso. No necesitamos alta calidad, pues la edición final y el resultado serán bastante imprecisos. Lo mejor es realizar fotografías con un teléfono móvil. Simplemente, hay que encontrar texturas interesantes en el entorno de la ciudad: el reflejo de un charco, un desconchón en una pared, un graffiti, musgo, moho, óxido en una puerta antigua, madera carcomida... Cualquier cosa puede resultar una textura interesante, que se manipulará o incluso se distorsionará. No tiene por qué ser completamente reconocible en la imagen final. Los que buscamos es el interés visual. Como ejemplo, una de las texturas utilizadas ha sido sacada de la esquina de una fotografía analógica que se ha quemado en el revelado. Incluso la mínima expresión puede servir como punto interesante de trabajo.

La idea de la recolección de texturas no tiene por qué limitarse al número final de producción. Una imagen no lleva solo una fotografía de textura, sino que se pueden entremezclar, utilizando incluso hasta cinco imágenes distintas. Por eso es crucial para la riqueza de la producción recopilar todo lo que nos parezca interesante; no hay que ponerse límite. Aunque acabemos con 7 imágenes finales, debemos tener una base de datos amplia, que enriquecerá visualmente la obra.

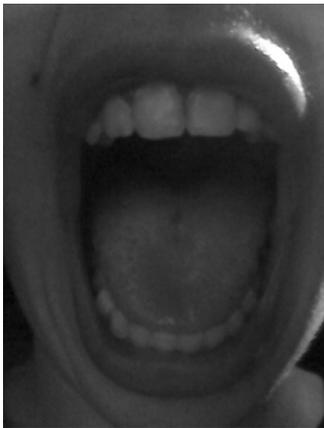
## 5.6 AUTORRETRATOS



La siguiente parte del proceso de creación nos lleva a los autorretratos. La obra está enfocada desde mi punto de vista, el de la artista. A través de la representación personal, el espectador no se distrae identificando diferentes personajes en las diversas imágenes. El camino a seguir a través de la mente de una sola persona, la cual aparece en todas las imágenes de la obra, hace más fácil el proceso de empatía y sustitución: el espectador puede, de forma sencilla, encontrar un punto común y extrapolarla, hacer suyo el sentimiento que se transmite, y encontrar un factor común entre el mundo onírico de la artista y el suyo propio.



Al igual que en el caso de las imágenes de texturas, los autorretratos no tienen que ser de alta calidad. Se busca la deformación, la confusión en la imagen, puntos difusos a rellenar por la mente del espectador. Una especie de sombra en un sueño, que nos evoca emociones a descubrir. Tras muchas pruebas, con diferentes cámaras y resoluciones, el mejor resultado se consigue, sencillamente, con una fotografía con una luz regular realizada con la cámara de un dispositivo móvil.



A pesar de lo aleatorio que parezca, la fotografía tiene que estar bien pensada: debemos adaptar la luz, adaptar la postura de la cara, la boca, el gesto. No queremos una mala fotografía, sino una fotografía de baja resolución.

No debemos limitarnos tampoco a la cantidad de autorretratos, independientemente del número de imágenes finales aproximado que pretendamos conseguir. Cuantas más imágenes tengamos, más rango de trabajo y más opciones para construir la travesía onírica que es la obra final, enriquecerla y nutrirla.

Fig. 17, 18 y 19 Autorretratos  
2014

## 5.7 EDICIÓN DIGITAL Y PRODUCCIÓN DE LA IMAGEN FINAL

Para conseguir el resultado final, toca meterse de lleno en el proceso de creación y producción de la imagen. Ahora es cuando unimos todo nuestro material, y toca mezclar capas, texturas, imagen, luz y color.

Mediante el programa de Photoshop, abrimos uno de nuestros autorretratos, y seleccionamos (depende de lo que queramos expresar o del acabado que queramos conseguir) mínimo dos de las fotografías de texturas para integrarlas con el autorretrato. La metodología, aunque densa y pesada, es muy sencilla:

En primer lugar, jugamos con la gama cromática aproximada, con la evocación de los colores y con la combinación en el resultado final. Una vez claro este punto, pasamos al juego de opacidades y combinación de las capas, para sacar la textura sobre el autorretrato. Las imágenes no se superponen una encima de la otra de manera automática, sino que seleccionamos la posición de la textura, recortamos la imagen si es necesario, la duplicamos, la invertimos, la movemos sobre el retrato...

Deformar y controlar la textura es el primer paso para trabajar con ellas. El segundo es editarla a nuestro antojo para darle el carácter pictórico deseado: cambiamos la saturación, el balance de blancos, de negros, de colores, la exposición... En la mayoría de las imágenes, las texturas no son evidentes. No se trata de conseguir una boca abierta con un trozo de sierra de carpintero oxidada detrás, sino (a través de la superposición de imágenes y de su posterior edición) crear una nueva imagen única. Además de todo ese proceso de adaptación y unión de las imágenes, debemos trabajar también las transparencias: las imágenes tienen un carácter final de radiografía, de imagen difusa de un sueño, por lo que son semitransparentes. Se puede ver a través de ellas, cambian con la luz y la oscuridad, son difusas... Cosa que debemos controlar, pues no queremos que se pierda la claridad de la imagen final, ni que todo el proceso de edición haya sido en vano.



Fig. 20 Blegh 2015

## 6. PRESENTACIÓN DEL PROYECTO

El planteamiento de la exposición de la obra ha sido una de las partes más difíciles del proyecto. A la hora de pensar cómo iba a exponer la obra, he tenido mis dudas. No es precisamente una obra que puedas exponer en una pared o en un caballete. No puedes mirarla desde un ángulo concreto, a parte de que la luz juega un papel muy importante a la hora de entender la obra.

Otra cuestión a la hora de plantear un modelo de exposición era la materialidad de la imagen. Los sueños están solo como una proyección en nuestro cerebro: no se pueden tocar. Sin embargo, cuando soñamos de manera muy profunda, tenemos la sensación del tacto. Podemos sentir y tocar a otras personas, por ejemplo, en ocasiones de manera tan intensa que al despertar hasta nos preguntamos si realmente ha pasado o sólo nos lo hemos imaginado.

Teniendo en cuenta esta cuestión, la obra no puede exponerse de manera estática: necesito que el espectador pueda tocar la obra, acercarse, manejarla. Además, la producción obra es un proceso que acaba de comenzar. El proyecto es ampliable, está vivo, y va creciendo poco a poco, ampliando la pesadilla. De momento tenemos la base.

Por eso he llegado a la conclusión de abrir dos opciones de presentación, una inmediata y otra como proyecto una vez la obra esté completa.

## **6.1 PROYECTO INMEDIATO: RADIOGRAFÍAS DEL MIEDO, HISTORIAL DEL PACIENTE**

La primera propuesta de presentación, con carácter inmediato, es un historial médico de mis miedos. La imagen se ha producido buscando el parecido con una especie de radiografía del miedo, por lo que la idea de almacenar las imágenes en una carpeta a modo de pruebas médicas es algo con sentido. La finalidad es disponer las imágenes de manera que cuenten la historia del paciente: comenzamos por las imágenes más inocuas, y vamos avanzando por las profundidades de su miedo y sus pesadillas. Vemos evolucionar la mente del paciente.

La carpeta incluye, además, una hoja de historial, donde se han apuntado las fechas de las pesadillas, datos sobre los recuerdos posteriores, o elementos que hayan podido influir en su gestación. La idea última es recoger en un archivo físico toda la información recogida de mis sueños y mis pesadillas: es una forma de proporcionar una calidad empírica a un concepto aparentemente difuso.

## **6.2 PROYECTO FUTURO EN ESPACIO EXPOSITIVO: UN VIAJE A TRAVÉS DE MI PESADILLA**

La segunda propuesta de presentación de la obra es un proyecto expositivo de la obra en el espacio de una sala. Al ser un trabajo basado en pesadillas, la obra adquiere automáticamente un carácter variable y abierto. Se pueden seguir generando y añadiendo imágenes, ya que nunca dejamos de soñar, y siempre pueden surgir nuevos puntos interesantes para agregar a la producción. El proyecto está pensado para exponerse de manera muy particular en la sala, adquiriendo un carácter más cercano a la instalación que a la exposición tradicional de imágenes pictóricas.

El espacio ideal para su instalación sería una sala que fuera, como mínimo, el doble de larga que de ancha. Para la disposición deseada, se necesita un espacio pasillo, rectangular. La obra estaría dispuesta en un orden concreto: se comenzaría por un extremo de la sala, siguiendo la línea de profundidad, y se acabaría en el otro extremo, disponiendo las imágenes de frente al espectador, una detrás de otra, aunque no exactamente a continuación, dejando espacio para que el espectador ande entre ellas, igual que se camina a través de una pesadilla. Avanzando sin poder mirar atrás. Las imágenes tendrían un tamaño de 200 x 140 cm, y estarían impresas en plástico fino. El objetivo es crear un espacio donde a medida que se vaya avanzando vayamos atravesando las imágenes. El gran tamaño de las imágenes influye en el espectador a la hora de observarlas y caminar a través del proyecto. El espectador puede rodear la imagen, tocarla, apartarla para avanzar en según qué puntos. No pasa de largo por una serie de imágenes, sino que crea una relación espacial con ellas. Tiene que atravesarlas, mirarlas, explorarlas. Está obligado a prestar atención a la obra, al igual que estamos obligados a observar nuestros sueños sin poder dejarlo de fondo, como hacemos con el televisor.

La iluminación es también un punto a tener en cuenta a la hora de presentar la obra en la sala. La idea es iluminar desde arriba cada pieza de manera individual, con un foco pequeño de luz cenital, centrado en la pieza, en la parte superior, de donde cuelga la imagen desde el techo. La sala estará únicamente iluminada por esos puntos de luz. La finalidad es conseguir una luz directa, potente y concentrada, que atraiga al espectador y le permita observar todos los detalles de colores y transparencias.

Debido a su carácter variable y adaptativo, la distribución y el volumen del proyecto varían dependiendo del espacio expositivo del que se disponga, quedando siempre fijas las características de iluminación, distribución y orden.



Fig. 21 An eye on you 2014

Fig. 22 I see you 2014

Fig. 23 Screaming self 2014

Fig. 24 Upsidedown 2014

Fig. 25 Hahaha 2015

Fig. 26 Blegh 2015



## 7. CONCLUSIONES

Tras realizar este proyecto, la sensación de evolución personal ha sido muy grande. Este trabajo me ha permitido viajar a través de mis emociones, de mis miedos y de mis angustias. Ha sido todo un camino de autoexploración. No ha sido fácil, aún así.

Producir las imágenes de éste proyecto ha sido difícil. He tenido que explorar los rincones más oscuros de mi mente y mi corazón. Para escribirlo he tenido que, literalmente, abrirme el pecho y sacar toda la luz y la sombra, todo lo que me movía a avanzar, a no atascarme en mi enfermedad y en mi cárcel de confusión.

Y sólo ha sido el inicio del viaje.

Me causa una gran alegría y emoción poder utilizar mi dolor para crear arte. Pero sobretodo lo que más me llena de esta producción es poder compartirlo. Abrirme de esta forma me ha ayudado a compartir mejor mi dolor con los demás, y también a hacer que los demás entiendan un poco mejor sus propios dolores.

A nivel técnico, y dejándonos de sentimentalismos, ha sido un gran empuje a mi motivación de trabajo y producción de obra. Nunca he terminado de sentirme cómoda con la producción de obra a través de la pintura o el dibujo. Los medios tradicionales nunca me han acabado de convencer, pues sentía que no me permitía transmitir del todo el mensaje que pretendía.

Pero tras encontrar durante mi experiencia Erasmus nuevas formas de producir y trabajar, he sentido que podía por fin expresar al cien por cien mis emociones a través del arte. Casi todo el mundo se va a estudiar fuera para pasarlo bien, para conocer gente, para experimentar un nuevo ambiente o para perfeccionar un nuevo idioma. Yo, a parte de todo eso, tuve la oportunidad de experimentar un florecimiento artístico y profesional, reencontrarme con mi pasión por la producción artística, y disfrutar de mi trabajo.

Este conjunto de imágenes y de divagaciones es el resultado de un proceso que recién empieza, que no se acaba aquí. Es el

resultado del mayor crecimiento artístico y personal que he experimentado durante todos los años que he estado en contacto con los estudios artísticos, sea universitarios o sean las clases de pintura a los 14 años. Es el resultado de que, pase lo que pase, siempre puedes sacar algo bueno de las peores situaciones.

Es el resultado, a fin de cuentas, de haber encontrado una pequeña luz entre mis sombras.

*“... y así, el miedo se ve obligado a confinarse en lo más profundo del alma del héroe. Vencido...al menos de momento”*

Pat McHale

## 8. BIBLIOGRAFÍA

CRAHAM, S. (dir.) *Voliminal: inside the nine* [documental]. USA. Shawn Craham, 2005.

GAIMAN, N. y MCKEAN, D. *Dust Covers: The Collected Sandman Covers* EEUU: Vertigo, 2014.

GREENBERG, L. *Emociones: una guía interna*. Bilbao: Desclée de Brower, 2000.

LOVECRAFT, H.P. *En las montañas de la locura*. Barcelona, España: Editorial Planeta, S.A., 1968,2015

LOVECRAFT, H.P. *La sombra sobre Innsmouth*. España: Astiberri, 2010.

LOVECRAFT, H.P. *Los mitos de Cthulhu: narraciones de horror cósmico*. España: Alianza Editorial, 2011.

MOORE, R. *¡Rompe Ralph!* [película]. EE.UU.: Walt Disney Animation Studios, 2012.

NOLAN, C. *Origen* [película]. EE.UU.: Warner Bros. Pictures/Legendary Pictures/Syncopy Production, 2010.

SÁNCHEZ PIÑOL, A. *La piel fría*. Barcelona: Edasha, 2005.

## 9. WEBGRAFÍA

CASA DEL LIBRO. Libros y mucho más. [consulta: diversas fechas]  
Disponibile en: <<https://www.casadellibro.com/>>

CRAHAN, S. M. *Shawn Crahan*. Web de artista. [consulta: 2016-12-29] Disponible en: <[www.theclown.com](http://www.theclown.com)>

IMDb. *Origen* [consulta: 2017-01-20]. Disponible en: <[http://www.imdb.com/title/tt1375666/?ref\\_=nv\\_sr\\_1](http://www.imdb.com/title/tt1375666/?ref_=nv_sr_1)>

IMDb. *Shawn Crahan* [consulta: 2016-12-29] Disponible en: <[http://www.imdb.com/name/nm0185749/?ref\\_=nv\\_sr\\_1](http://www.imdb.com/name/nm0185749/?ref_=nv_sr_1)>

LECTURALIA. *H.P. Lovecraft*. [consulta: 2017-6-3] Disponible en: <<http://www.lecturalia.com/autor/1303/h-p-lovecraft>>

ACTUALIDAD LITERARIA. *Stephen King sobre el miedo en la literatura de terror*. [consulta: 2016-11-3] Disponible en <<http://www.actualidadliteratura.com/stephen-king-sobre-el-miedo-en-la-literatura-de-terror/>>

MCKEAN, D. *Dave McKean - Official Site*. Web de artista. [consulta: 2016-12-29] Disponible en: <<http://www.davemckean.com>>

WIKI LOVECRAFT. [consulta: 2017-04-3] Disponible en: <[http://es.hplovecraft.wikia.com/wiki/Wiki\\_Lovecraft](http://es.hplovecraft.wikia.com/wiki/Wiki_Lovecraft)>

## 10. ÍNDICE DE IMÁGENES

Figura 1: Akademia Sztuk Pięknych Eugeniusz Geppert de Wrocław.

Figura 2: El ilustrador y diseñador Dave McKean.

Figura 3: Arkham Asylum - Joker. Página interior de la novela gráfica escrita por Grant Morrison. DC Comics 1989 Ilustración de Dave McKean.

Figura 4: Nightmare, Dave McKean 1995.

Figura 5: Listen & Learn, Dave McKean 1995.

Figura 6: Roots, Dave McKean 1995.

Figura 7: Shawn Crahan.

Figura 8: Autorretrato, Shawn Crahan, 1999.

Figura 9: Sin título, Shawn Crahan, 2014.

Figura 10: Fig. 10 Retrato de H.P. Lovecraft. Autor desconocido.

Figura 11: Fig. 11 Cthulhu, ilustración. Kabula (Miguel Ángel "Yuke")

Figura 12: Fig. 12 Origen, cartel. Director: Christopher Nolan

Figura 13: Fig. 13 Origen, frame de la película. Director: Christopher Nolan

Figura 14: Fotografía de textura 2014

Figura 15: Fotografía de textura 2014.

Figura 16: Fotografía de textura 2014.

Figura 17: Autorretrato 2014.

Figura18: Autorretrato 2014.

Figura 20: Blegh 2015.

Figura 21: An eye on you 2014.

Figura 22: I see you 2014.

Figura 23: Screaming self 2014.

Figura 24: Upsidedown 2014.

Figura 25: Hahaha 2014.

Figura 26: Blegh 2015.

