

# EL TERROR PSICOLÓGICO

Un estudio sobre el miedo



TRABAJO FIN DE GRADO - GRADO EN BELLAS ARTES - UNIVERSIDAD DE SEVILLA - CURSO 2016-2017

AUTOR: Julia E. Fernández Pérez







# El terror psicológico

Un estudio sobre el miedo



TRABAJO FIN DE GRADO  
GRADO EN BELLAS ARTES-UNIVERSIDAD DE SEVILLA  
CURSO 2016-2017  
AUTOR: Julia E. Fernández Pérez



TRABAJO FIN DE GRADO  
GRADO EN BELLAS ARTES -UNIVERSIDAD DE SEVILLA  
CURSO 2016-2017  
TÍTULO: El terror psicológico  
AUTOR: Julia E. Fernández Pérez  
TUTOR/A: Mercedes Espiau  
Vº. Bº. DEL TUTOR: Firma del profesor/a tutor/a





<b>I. TRABAJOS ARTÍSTICOS</b> .....	11
Aquelarre .....	13
Margaret Jones .....	14
En busca de algo .....	15
Lo extraño del hogar .....	18
<b>II. ESTUDIO TEÓRICO</b> .....	23
Introducción .....	25
<b>CAPÍTULO 1</b> .....	27
1.1 Las leyendas y los miedos heredados .....	27
1.2 Mis primeras obras y las brujas .....	29
1.3 El terror psicológico en las leyendas .....	32
<b>CAPÍTULO 2</b> .....	35
2.1 El miedo .....	35
2.2 El terror psicológico .....	36
<b>CAPÍTULO 3</b> .....	43
3.1 El surrealismo .....	43
3.2 El arte macabro .....	46
3.3 El terror en los videojuegos .....	50
<b>EPÍLOGO</b> .....	57
Justificación personal .....	57
<b>III. PROPUESTA DE INTEGRACIÓN PROFESIONAL</b> .....	63
<b>BIBLIOGRAFÍA</b> .....	71
Ilustraciones .....	74



## I. TRABAJOS ARTÍSTICOS



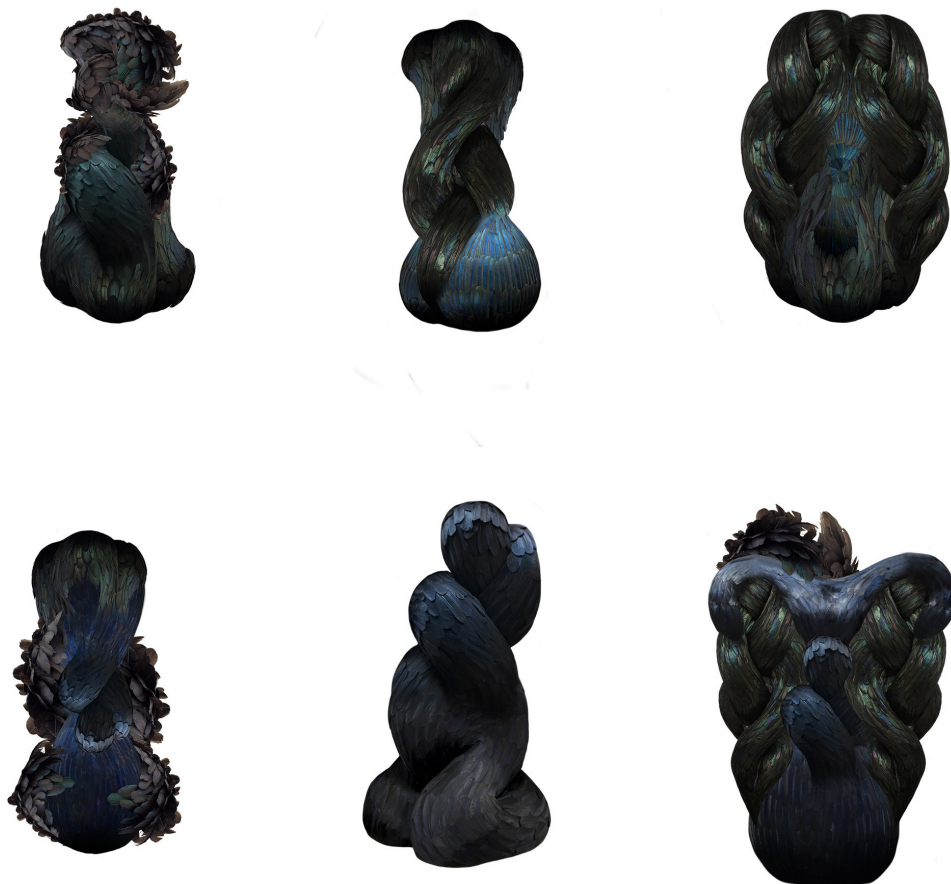


Figura 1.

Esta serie es la representación de diferentes aspectos de la brujería mediante el ensamble de plumas en un soporte de alambre. Los colores usados para su elaboración son los naturales en las plumas (el verde, el azul y el negro, todos ellos oscuros). Su composición es alargada y su disposición es caótica. Se asemejan a serpientes emplumadas retorciéndose.

**TÍTULO SERIE:** Aquelarre.

**AUTORA:** Julia Fernández.

**DIMENSIONES:** 0'7m x 1'70m aprox.

**FECHA DE REALIZACIÓN:** 2015-2016

**ASIGNATURA:** Arte Público.

**SOPORTE:** alambre.

**TÉCNICA:** ensamble.



Figura 2.

Esta obra es la representación de la unión de un ser humano con un animal, específicamente una lechuza, mediante el collage en un soporte digital. Al ser la imagen original en blanco y negro, el resto de la obra se ve sometido a ello, recordando a un grabado. Su composición es triangular, ocupando la figura casi todo el espacio. Esta combinación, aludiendo a la metamorfosis, genera una inquietud en el espectador por su naturaleza surreal e inverosímil.

**TÍTULO:** Margaret Jones.

**AUTORA:** Julia Fernández.

**DIMENSIONES:** 25,47cm x 36,2cm

**FECHA DE REALIZACIÓN:** 2015-2016

**ASIGNATURA:** Arte Gráfico.

**SOPORTE:** digital.

**TÉCNICA:** collage.



Figura 3.  
50cm x 31,68cm

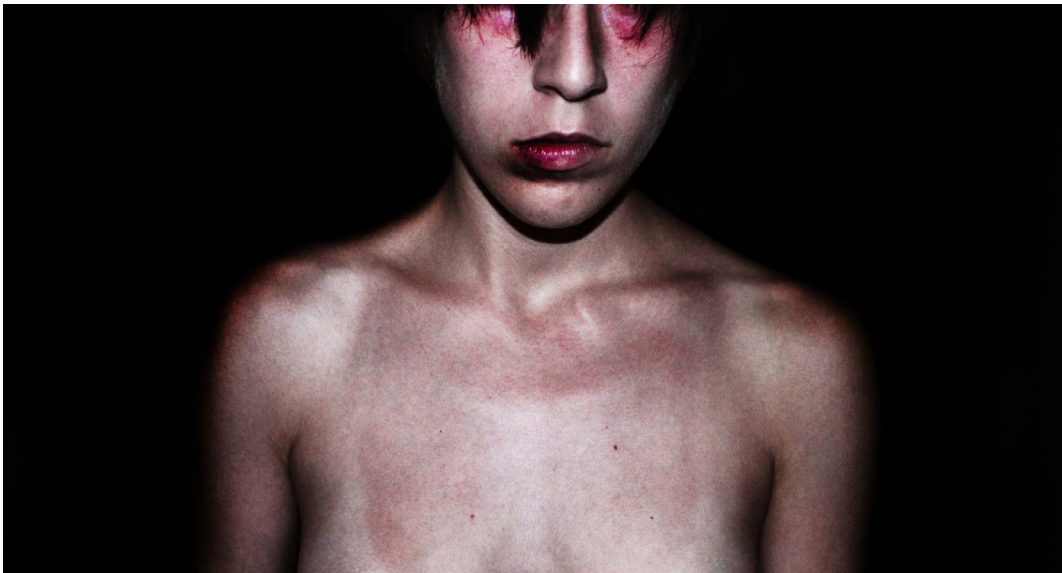


Figura 4.  
50cm x 26,97cm



Figura 5.  
50cm x 33,33cm

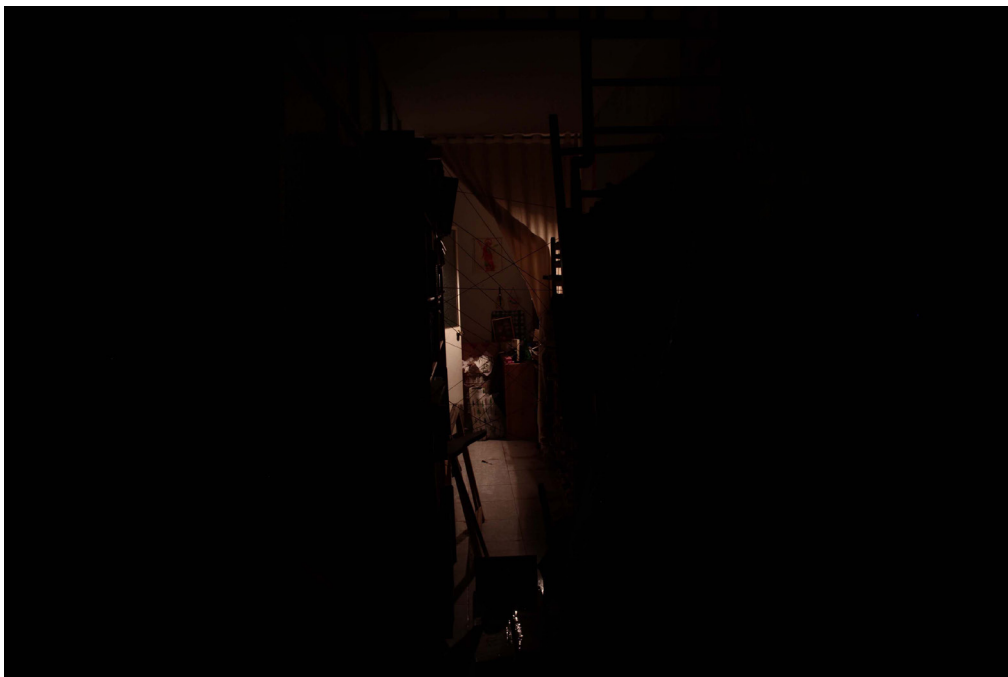


Figura 6.  
50cm x 33,33cm



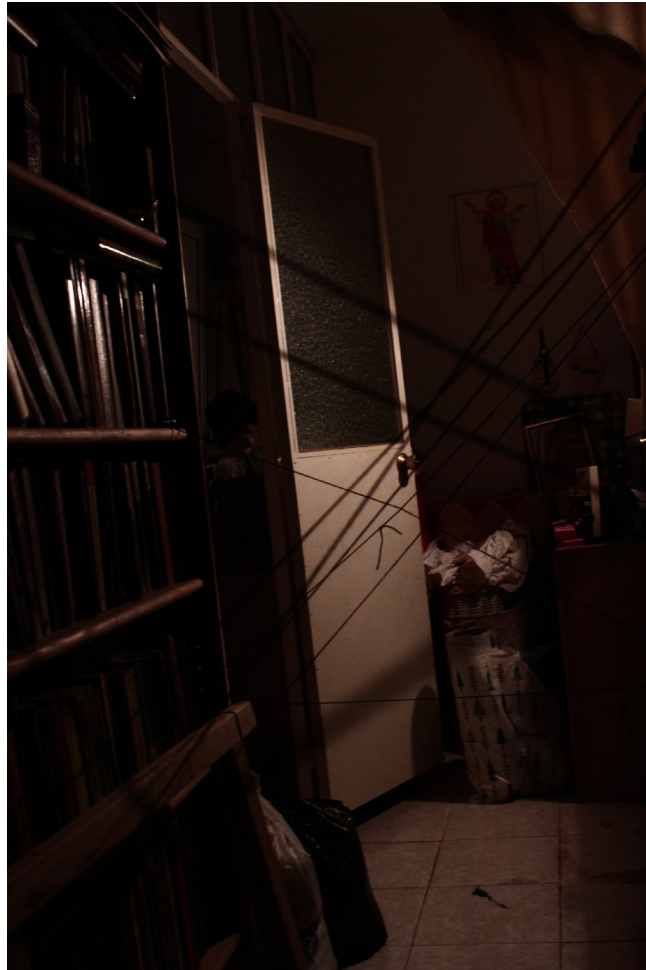


Figura 7.  
33,33cm x 50cm

Todas las imágenes de esta serie tienen en común el claroscuro, dejando solo pequeñas partes de la composición iluminadas, rodeadas una profunda oscuridad. El juego de luces, tonos cálidos y violáceos son el centro de atención, tratando de apelar así a lo expresivo y a lo dramático. El soporte de todas las obras es el digital. La técnica de las primeras son la fotografía y la edición fotográfica; la de las segundas la fotografía y la instalación.

**TÍTULO SERIE:** En busca de algo.

**AUTORA:** Julia Fernández.

**FECHA DE REALIZACIÓN:** 2015-2016

**ASIGNATURA:** Arte Gráfico.

**SOPORTE:** digital

**TÉCNICA MIXTA:** fotografía, edición fotográfica e instalación.



Figura 8.  
30cm x 20cm



Figura 9.  
30cm x 20cm

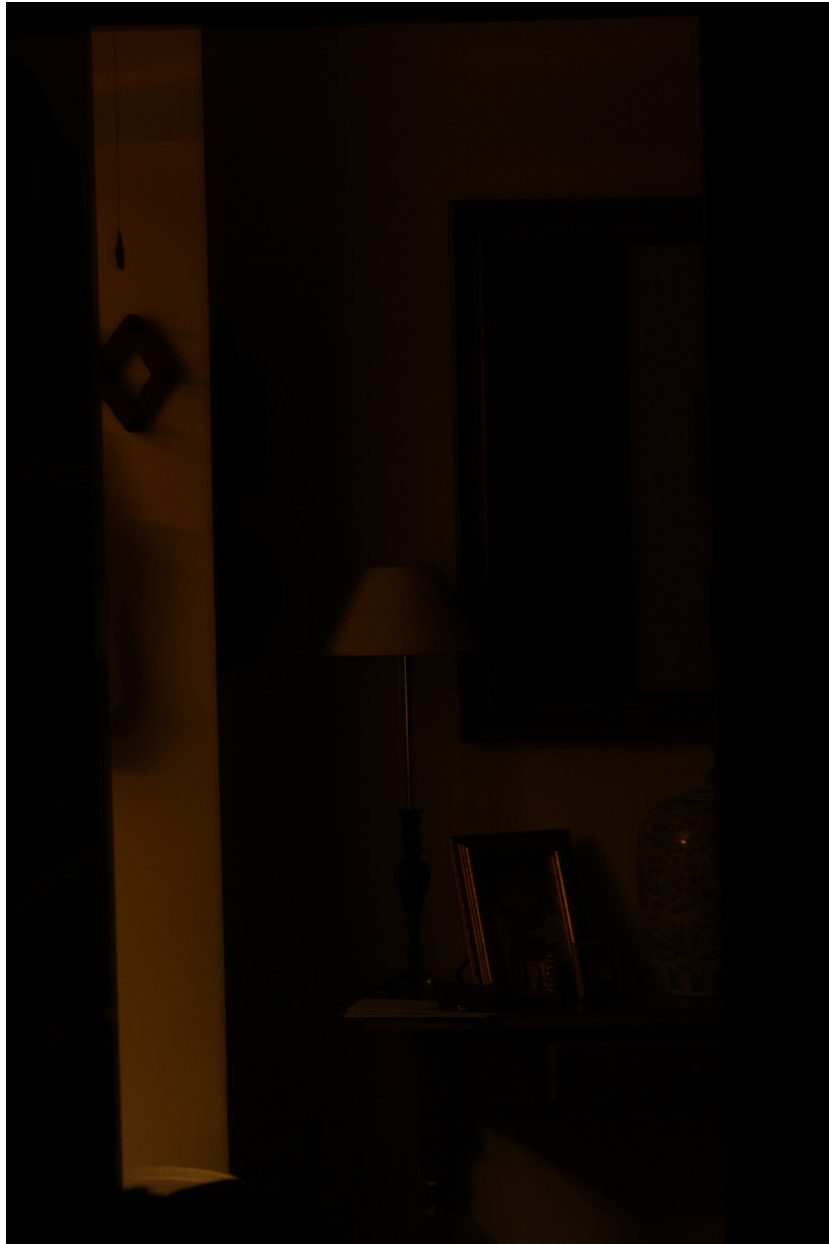


Figura 10.  
20cm x 30cm



Figura 11.  
20cm x 30cm



Figura 12.  
20cm x 30cm

En estas obras, la representación es exclusivamente la del hogar, aunque de manera inquietante y extraña. Las composiciones son aberrantes, construidas a base de espacios cerrados. Las luces y los planos componen dichos espacios, dejando partes ocultas en las sombras. Los colores, como en la serie anterior, son cálidos.

**TÍTULO SERIE:** Lo extraño del hogar.

**AUTORA:** Julia Fernández.

**FECHA DE REALIZACIÓN:** 2016-2017

**ASIGNATURA:** Producción fotográfica y gráfica digital.

**SOPORTE:** digital.

**TÉCNICA:** fotografía.



## II. ESTUDIO TEÓRICO





## **INTRODUCCIÓN**

En este proyecto trato de analizar el concepto del miedo, del terror psicológico y cómo es éste aplicado en el arte.

Comienzo hablando de las leyendas, pues son la expresión más antigua del terror psicológico. Tomándola como base, hablo de los rumores, de las historias, y de la realidad y la ficción. De cómo nacieron la mayoría de éstas y de cómo aún siguen naciendo más por los miedos heredados, por el inconsciente colectivo que creemos que ya hemos superado, pero no.

En la segunda parte de este proyecto paso a analizar el concepto del miedo, cómo funciona en la psicología y por qué nos atrae tanto, si aparentemente genera sentimientos negativos.

En la última parte analizo las obras de artistas de diferentes ámbitos del arte. Desde el surrealismo hasta los videojuegos, el terror, lo inesperado, el miedo a lo desconocido se ha exteriorizado de muchas maneras, provocando un gran abanico de sensaciones y reacciones.

El miedo es algo que vive y muere con nosotros. Con este proyecto pretendo comprenderlo mejor y hacer que los lectores lleguen a ese grado de comprensión.



## CAPÍTULO 1

### 1.1 Las leyendas y los miedos heredados

Inevitablemente, para hablar de mi obra debo comenzar hablando de las leyendas, pues fue el inicio de mi investigación.

Según la definición de la Real Academia española, “una leyenda es una narración de sucesos fantásticos que se transmiten por tradición o un relato basado en un hecho o un personaje reales, deformado o magnificado por la fantasía o la admiración y adornado con elementos fantásticos o maravillosos del folclore.”

En otras palabras, una leyenda es una narración de hechos naturales y extraordinarios que se transmiten de manera oral o escrita de generación en generación. El aspecto real del relato, su verosimilitud, viene dado por su ubicación en un tiempo y lugar reconocibles. Los sucesos fantásticos provienen del folclore de cada comunidad y son presentados como reales, pasando a formar parte de la visión de su mundo.

Su naturaleza oral hace que las historias evolucionen y experimenten variantes, añadidos y modificaciones dependiendo de la comunidad en la que se desarrollen, e incluso su transcripción se ve sometida a esta propiedad oral y por lo tanto a su transformación. Debido a estas características y al añadido de la época en la que la mayoría de éstas surgieron, las opciones de corroborar estas historias eran pocas, casi inexistentes, por lo que todo era posible.

Para tratar de hacer comprender la naturaleza de las leyendas más profundamente, voy a proceder a relatar un hecho estudiado por Paolo Vignolo, publicado por la Red de Revista de Estudios Sociales de Colombia.

En su artículo nos habla de los cinocéfalos, hombres con cabeza de lobo que ocupan un lugar importante en el imaginario europeo por su carácter estafalario y por su persistencia en el tiempo, naciendo aproximadamente en la época glacial y siguiendo aún viva en la colonización de América.

Estos seres estaban inevitablemente vinculados al lenguaje y representaban el puente entre el mundo animal y el humano. En *La Indika* de Ctésias de Cnidos, éste señalaba que en “Indika” (India) habitaban hombres con cabeza de perros que se vestían con pieles de animales salvajes y que no hablaban ninguna lengua, sino que ladraban como perros y que de alguna manera se entendían entre ellos. Además, aclaraba que vivían hasta los 160 años o los 200.

Para ponernos en contexto sobre estas afirmaciones, hay que recordar que para los griegos el lenguaje era lo que distinguía a los humanos de los animales.

“Dicho en otros términos, la frontera entre la civilización y la barbarie en la cultura griega es, ante todo, una frontera lingüística. Y los cinocéfalos, mitad hombre y mitad perros, son los habitantes de esa frontera, los que marcan el paso de la ecúmene conocida a la *terra incognita*, y a la vez los que pueden establecer un puente entre esos mundos” (Vignolo, 2007: 141)

En otras palabras, podemos decir que el cinocéfalo fue una invención del ser humano para explicar unos hechos que escapaban a su comprensión. El interactuar con otras culturas lejanas que hablaban otras lenguas y cuyas costumbres eran salvajes descubrió a Occidente un mundo incomprensible que les obligó a crear una justificación coherente. La base real de la que partieron y el imaginario desarrollado a partir del desconocimiento y la mezcla de leyendas de otras civilizaciones hicieron posible el nacimiento de este ser y ayudaron a su dispersión y a su creencia durante siglos. Por lo tanto, y al pensar en todas las leyendas que conocemos, que hemos oído alguna vez, y que seguiremos oyendo, surge inevitablemente la siguiente pregunta.

¿Dónde empieza el mito y termina la realidad?

Y esto es lo realmente curioso de las leyendas y lo que hizo que me fascinase y realizase las primeras obras presentadas en este proyecto de fin de grado: que normalmente no se sabe dónde está esa frontera. Incluso, a veces, si se sabe perfectamente su recorrido y su parte veraz e imaginaria, el ser humano prefiere creer y se deja llevar por los temores heredados, los miedos antiguos que ya forman parte del subconsciente colectivo.

Margarita Zires Roldán, profesora de la Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Xochimilco de México, ha dedicado su vida a investigar y analizar los rumores, mitos y leyendas en México y América Latina, arrojando luz sobre este fenómeno que trato de explicar.

En su libro *El rumor de los pitufos* nos habla de una leyenda urbana que se desató en México en los años 80. Esta leyenda afirmaba que en circunstancias específicas los muñecos de los pitufos (los azules que todos conocemos) asesinaban a los niños que jugaban con ellos. La investigación del rumor y sus consecuencias se llevaron a cabo en tres contextos culturales diferentes de México: en Nezahualcóyotl, en El Pedregal y en Valladolid; y pese a su relativa cercanía, las leyendas variaron de una comunidad a otra.

“En Nezahualcóyotl el rumor se desarrolla, se multiplica, toma cierto carácter de realidad y genera quemas individuales y colectivas de los objetos pitufos. En El Pedregal se rechaza, pero su rechazo genera narraciones que lo diversifican. En Valladolid se ve inserto en el mundo de las tradiciones orales mayas y cobra matices de las leyendas mayas.

En las entrevistas se ponen en funcionamiento diferentes creencias y tendencias de pensamiento sobrenatural y religioso [...]

Los niños recuperan entre sus cuentos viejas y conocidas tradiciones orales como la leyenda de “La Llorona” en múltiples variantes y otras leyendas de aparecidos.” (Zires, 2001: 14)

Ocurre algo similar a lo sucedido con el cinocéfalo, con la única variante de que lo ocurrido en México es actual. Las antiguas creencias siguen haciendo efecto en nuestra reacción ante lo desconocido, recurriendo antes a la superstición que a la razón. Esto es el más claro ejemplo de la magia de las leyendas, de los miedos heredados que habitan en el subconsciente colectivo, que puedo aportar a este trabajo.

No es de extrañar, y como he mencionado anteriormente, que estos descubrimientos me llevasen a realizar las primeras obras presentadas en este proyecto y elaboradas en el curso de 2015/2016, que procederé a desarrollar en el siguiente punto.

## 1.2 Mis primeras obras y las brujas

Siempre he estado interesada en todo tipo de cuentos: desde las leyendas urbanas, hasta los mitos griegos, pasando por los *creepypastas* y llegando hasta las leyendas de culturas no europeas o las propias historias del núcleo familiar. Esto se debe a que alimentan mi mundo interior, mi voraz curiosidad y mi sed de miedo. De muy pequeña, cuando aún no sabía leer, escuchaba todo tipo de fábulas de boca de mis compañeros de clase, de mi abuela o de mi madre; luego crecí y busqué en los libros que encontraba tanto por casa como por el sótano, donde se encontraba también la propia historia familiar escrita de puño y letra por mi padre; y finalmente Internet llegó a mis manos y pasé a perder gran parte de mi vida entre páginas web que apoyaban y desmentían miles de leyendas que corrían de boca en boca por todo el mundo y que habían acabado allí de un modo u otro. Por ello no es raro que, un día de tercero de carrera, llegase a mis manos el estudio de Anna Armengol, de la Universidad de Barcelona, titulado *Realidades de la brujería en el siglo XVII: entre la Europa de la caza de brujas y el racionalismo español*.

Este texto estudiaba la visión de las brujas en el mundo del siglo XIII y de la España del siglo XVII, analizando el concepto de brujería, su origen, su parte real y su parte imaginaria, la caza de brujas y los juicios y los procesos por los que las hacían pasar. Fue realmente emocionante y revelador leer todo aquello y no podía creer la suerte que había tenido al encontrarlo tan fortuitamente.



Fotografía 1. El aquelarre (Goya, 1823)

Recuerdo que varias circunstancias se unieron a este maravilloso imprevisto para que finalmente me decidiese por tomar el camino del miedo y de las leyendas, culminando hoy con este proyecto. La evolución personal que experimenté ese año, resultado del descubrimiento del feminismo y de una mala época, desembocaron en el desahogo y en la muy necesaria aceptación de mi misma. El imaginario macabro interno desarrollado en los trabajos de tercero y cuarto de carrera siempre había estado ahí y a pesar de haber crecido con esta peculiar manera de ver el miedo y las leyendas, no fue hasta el curso 2015/16 que me atreví a sacarlo fuera y a traducirlo en arte, pues pensaba que me tacharían de loca cuando viesan todo lo que rondaba por mi cabeza.

Por lo tanto, todo comenzó con la elaboración de estas seis esculturas [Figura 1] del dossier artístico.

Realizadas con plumas, todas poseen una composición orgánica, caótica, semejante a una serpiente que se retuerce sobre si misma o a un gran número de estas. Son esculturas de colores verdes, negros y azules; oscuras todas ellas. Poseen una textura suave y aterciopelada que casi te dan ganas de acariciarlas, aunque te hace pensarlo dos veces porque da un poco de miedo. Son tan grandes como una persona.

Parecen serpientes emplumadas retorciéndose de dolor sobre sí mismas en un oscuro baile. La presencia tan potente de la serpiente hace alusión a lo amenazante, lo peligroso. Por otro lado también son vistas en algunas culturas como protectoras, por lo que son una dualidad: peligro para lo ajeno y protección para lo familiar. También son vinculadas a lo femenino.

Son inquietantes estas esculturas, pues bajo su sencilla apariencia, le hacen a uno pensar que ocultan algo. Parecen furiosas, dolidas, enfadadas. Solitarias e incomprendidas. Las plumas hacen alusión al vacío, a lo hueco, a lo que se oculta tras ellas.

El título de estas obras es *Aquelarre*. Tomando como base el trabajo de Anna Armengol, representan, las seis, la dualidad de las leyendas de las brujas. Por un lado, representan el cómo eran vistas por el resto del mundo y, por otro, lo que eran realmente.

Las brujas eran en un principio mujeres curanderas que fabricaban ungüentos con hierbas para curar algunas enfermedades o ayudaban a otras mujeres a dar a luz, tomando el papel de parteras. El miedo, la superstición, la ignorancia y la misoginia hicieron que estas mujeres solitarias fuesen vistas como seres malignos, adoradores de satanás, con poderes como el de volar o el de la metamorfosis.

Con el paso del tiempo, las leyendas y las creencias evolucionaron, y se estipularon cuatro reglas que debía cumplir una persona para ser condenada por brujería. Estas serían el pacto con el diablo; el aquelarre, (que serían únicamente reuniones de grandes grupos de mujeres en el bosque sacadas de contexto); la capacidad de volar, y la capacidad de

metamorfosearse, (fruto de dicho pacto con el diablo). Entre la gran variedad de seres en los que se podían transformar, los animales por excelencia vinculados a las brujas eran las lechuzas y los búhos, por ello mis esculturas también poseen plumas.

Las esculturas, en el orden establecido en el dossier hablan de la lujuria, la soledad, los maleficios, la metamorfosis, la noche y lo pagano. Estas definiciones son, a su vez, los títulos de las mismas obras.

La primera escultura es la de la lujuria, que hace alusión al aspecto de la condena por brujería que concernía al sexo. Si una mujer soltera disfrutaba de esta práctica con diferentes hombres, o mujeres, se creía que su lujuria provenía del pacto demoníaco y que realizaba el acto por razones oscuras, por lo que era condenada.

La obra que la sigue es la de la soledad, que hace alusión al aspecto de que, si una mujer llegaba a cierta edad sin haberse casado con ningún hombre, era apartada de la sociedad. Esta mujer, atada a una soledad obligada, generaba rumores y no era bien vista. Es similar a la quinta escultura en su sencillez. En ambas, las plumas son más ordenadas y no se separan del cuerpo en ningún punto, al contrario que las otras. La composición es concéntrica, hacia el interior, porque tanto la noche como la soledad tienen en común lo íntimo.

La tercera escultura habla del maleficio. Fruto del pacto con el diablo, se tenía la creencia, y aún todavía perdura en el inconsciente colectivo, que algunas mujeres, las brujas, eran capaces de echar maleficios simplemente con su mirada. Muchas mujeres fueron condenadas por brujería debido a malentendidos absurdos. “Esta mujer me miró mal y ese mismo día un árbol cayó sobre mi casa” por ejemplo. Esto recuerda a la mirada petrificadora de Medusa, poniendo en manifiesto, de nuevo, cómo los miedos se van reinventando, teniendo una base en el pasado (en este caso del mundo clásico). La representación de estas creencias es el caos. Como las serpientes, como la cabeza de medusa, las plumas de esta obra se retuercen, entrando y saliendo creando el más puro caos. Sin embargo, dejan entrever una especie de estructura al fondo, circular, simétrica y perfecta; inquietante. Todo ello trata de representar al diablo, la magia negra, el miedo y el rencor.

La escultura que habla de la metamorfosis es la cuarta y, como he mencionado antes, hace alusión a la capacidad de estas mujeres de transformarse en diferentes animales, usualmente pájaros, gracias al pacto demoníaco. La obra consta de una parte central con plumas más ordenadas y pegadas al cuerpo, rodeadas de otras más despegadas y dinámicas. La representación del cambio de estado humano al animal.

La siguiente escultura hace alusión a la noche. Muchas mujeres eran sometidas a la presión social de la época, por lo que, para desahogarse, para tener un momento de paz y felicidad, quedaban por la noche para bailar, cantar y reír lejos de la sociedad que las oprimía. Ocultas en un grupo íntimo que las hacía sentir seguras. Desgraciadamente esto era visto como un ritual pagano.

Como he mencionado antes, las “brujas” debían cumplir una serie de requisitos para ser condenadas. El más conocido era el pacto realizado con el diablo a cambio de la obtención de poderes sobrenaturales. También se creía que fruto de dicho pacto las mujeres se quedaban embarazadas del demonio y daban a luz a sus hijos malignos. Todo ello, seguramente, por la incapacidad de la sociedad de la época de comprender que una mujer soltera podía quedarse embarazada, o estar sola simplemente, como ya hemos visto. El aspecto “cabrió” de esta última escultura habla de este aspecto pagano que viene también por la vinculación del diablo con las cabras, pues se creía que éste adoptaba la forma de dicho animal para deambular entre los mortales tranquilamente.

### 1.3 El terror psicológico en las leyendas.

La transición de las leyendas al terror psicológico estuvo marcada por la película de *El proyecto de la bruja de Blair* (1999), más específicamente con la campaña publicitaria de ésta.



Fotografías 2 y 3. Fotogramas de la película original ( El proyecto de la bruja de Blair, 1999)

Esta cinta de terror logra producir miedo en el espectador sin mostrar nada obvio, construyendo el miedo tanto dentro como fuera de la pantalla y haciendo que el elemento terrorífico fuese más la imaginación que el propio filme. La producción de esta película, independiente, carecía de un gran presupuesto, por lo que tras su realización no quedó nada para invertir en publicidad. Así que idearon una estrategia que hasta entonces no se había usado nunca: internet, las leyendas y el suspense.

En 1998 apareció en la red un sitio web donde se narraba la historia de la bruja de Blair, en orden cronológico y con fotografías y vídeos que aportaban veracidad al relato.

La narración comienza en 1785 con la presunta muerte de Elly Kedward tras ser acusada de brujería por el pueblo de Blair. Al año siguiente todos los que la acusaron, y la mitad de los niños del pueblo, desaparecen. Las personas restantes abandonan Blair ante el temor de que una maldición hubiese caído sobre el pueblo.



En 1824, es fundado Buskittsville en el lugar donde alguna vez se alzó el pueblo de Blair. Al año siguiente, una niña llamada Eileen Treacle, y ante la vista de once testigos, es arrastrada al fondo del río Tappy East, por la mano pálida de una mujer. El cuerpo jamás fue encontrado. Más desapariciones y muertes en extrañas circunstancias se desarrollan en el pueblo desde 1886 hasta 1942. Solo se declara culpable de algunos de estos delitos a un hombre, acusado de matar a siete niños. Éste lo admite y testifica que todo lo hizo porque el fantasma blanco de una mujer, que habita en el bosque, se lo ordenó.

En 1994 tres estudiantes de periodismo llegan al pueblo de Buskittsville para hacer un documental sobre la bruja de Blair. Vistos por última vez entrando en el bosque ubicado al lado de la ciudad, desaparecen sin dejar rastro. Un año después aparece una de las mochilas de los estudiantes que contiene cintas de vídeo.



Fotografía 4. Imagen obtenida de la página web (1998)

Aquí termina la historia y comienza el suceso. La leyenda de la Bruja de Blair se hizo viral, y para cuando la película se estrenó en 1999, ya todo el mundo conocía la historia y se convirtió en un éxito en taquilla. La mayoría de los espectadores no sabían si la película era realmente el resultado de las cintas de vídeo encontradas, y por lo tanto real; o si por el contrario era un documental ficticio. Esto hizo que la cinta fuese aún más terrorífica.

Simplemente brillante.

Por su parte de leyenda y por su parte cinematográfica quedé totalmente impresionada e investigué cómo se denominaba el uso de esta técnica, y así fue como llegué a la conclusión de que esto era lo que realmente me gustaba de las leyendas. Es la perfecta transición entre el mundo de las leyendas y las obras de terror. El terror psicológico.

Y esto, a su vez me llevo a preguntarme cómo funcionaba realmente y qué era el miedo.



## CAPÍTULO 2

### 2.1 El miedo

En palabras de Carlos Losilla (1993: 25): “el miedo más antiguo e intenso es el miedo a lo desconocido”.

Estableciendo esta frase como pilar sobre el que me apoyo para mi investigación, y antes de hablar del terror psicológico y de ahondar y perdernos en él, debemos cuestionarnos el sentimiento vital y clave para este proyecto que es el miedo.

“El miedo, según el diccionario de la real academia española, proviene del latín “metus” y puede definirse según dos formas; como perturbación angustiosa del ánimo por un riesgo o daño real o imaginario, o como recelo o aprensión que alguien tiene de que le suceda algo contrario a lo que desea. La palabra griega que corresponde al latín “metus”, es “fobos”, raíz etimológica de la palabra “fobia.” (Alva, Barrios y Antúnez, 2010: 7)

Usualmente el miedo, perfectamente definido por la R.A.E desde el punto de vista neuro-cognitivo, va ligado a la ansiedad. Y así los doctores autores de este artículo continúan:

“La ansiedad (del latín “anxietas,-atis”, aflicción) es definida como un estado de agitación, inquietud o zozobra del ánimo. De esta definición es importante destacar que la ansiedad es un estado (situación en que se encuentra alguien o algo, y en especial cada uno de sus sucesivos modos de ser o estar) y agregar que presenta tres componentes: componente cognitivo (temores, preocupaciones, anticipación, etc.), Componente emocional (el miedo ya mencionado, incluida su repercusión somática como palpitaciones, temblores, etc.) y componente conductual (huir, pelear, etc.). De esta manera podemos vincular claramente el miedo con la ansiedad, siendo el primero una emoción y la segunda un estado cuya raíz emocional es el miedo.” (Alva, Barrios y Antúnez, 2010: 7)

Tanto el miedo, como la ansiedad, son naturales en el ser humano, por ser una herencia del instinto de supervivencia. A pesar de la evolución, de la globalización, de los avances tecnológicos y de la aparente seguridad de la que goza nuestra especie, el miedo sigue siendo una de las emociones más permanentes y versátiles.

Para Freud, padre del psicoanálisis, lo siniestro albergaba un gran misterio. No había muchos estudiosos que hubiesen analizado el horror, y los que lo habían hecho coincidían en la disparidad de este sentimiento en los diferentes individuos.

En su artículo “Lo siniestro”, Freud analiza el “unheimlich” y el terror.

“La voz alemana «unheimlich» es, sin duda, el antónimo de «heimlich» y de «heimisch» (íntimo, secreto, y familiar, hogareño, doméstico), imponiéndose en consecuencia la deducción de que lo siniestro causa espanto precisamente porque no es conocido, familiar. Pero, naturalmente, no todo lo que es nuevo e insólito es por ello espantoso, de modo que aquella relación no es reversible. Cuanto se puede afirmar es que lo novedoso se torna fácilmente espantoso y siniestro; pero sólo algunas cosas novedosas son espantosas; de ningún modo lo son todas. Es menester que a lo nuevo y desacostumbrado se agregue algo para convertirlo en siniestro.” (Freud, 1919: 2)

El horror, o lo siniestro, para Freud, va unido inevitablemente con la dualidad de lo familiar y lo desconocido. En cualquier medio que se valga del género de terror, se nos presenta el aspecto hiperreal de lo familiar, donde de pronto surge algo desconocido que no debería estar ahí, que debería seguir oculto y que al surgir desvela un profundo secreto que hace que ya nada vuelva a ser seguro, familiar y conocido.

“Unheimlich sería todo lo que debía haber quedado oculto, secreto, pero que se ha manifestado” (Freud, 1919: 4).

Aclarado esto, procedo a hablar de cómo el terror psicológico se vale de esto y por qué es tan malditamente atrayente.

## **2.2 El terror psicológico.**

El terror psicológico proyecta los miedos colectivos, traduciéndolos y haciendo que el espectador reconozca parte de sí mismo en la obra observada, generando un placer profundo por un lado y una gran incomodidad por otro.

Las pautas que sigue el terror psicológico para llegar a todas las personas se basan sobre todo en la empatía del espectador con el mundo y personajes representados, por lo que el hiperrealismo está muy presente. No hay nada que incomode más que la cruda realidad, y si el espectador no cree que lo que está observando es real, el horror se desvanece, y pasa a formar parte del mundo de la fantasía. Lo que ocurra tiene que ser lo suficientemente real como para hacernos creer que nos puede pasar a nosotros y por lo tanto incomodarnos y hacernos dudar de nuestra propia seguridad.

Un claro ejemplo del hiperrealismo en una obra de terror, es la película de *El proyecto de la bruja de Blair* (1999) citada anteriormente. Otro ejemplo de hiperrealismo incómodo en el arte es el de los bodegones barrocos, como *El gallo muerto* de Metsu.



Fotografía 5. *El gallo muerto* (Gabriël Metsu, 1659-1660)

También, a su vez, busca la encarnación de lo desconocido, siendo esto lo contrario a lo familiar, lo que se percibe como normal o cotidiano y convirtiéndose en amenaza. Para que este cambio brusco de ámbito familiar a desconocido, para que la novedad sea aterradora e insólita como decía Freud, es necesario preparar el terreno, inducir al sujeto, para que su grado de ansiedad aumente y estalle en terror.

Para ello, es necesario el suspense, y Alfred Hitchcock es el indudable maestro. Matías Riccardi, profesor de la Universidad de Palermo, hace una síntesis del discurso de A.H:

“El suspenso depende mucho de la información que recibe el espectador. Hasta en un film romántico puede haber suspenso.

Un hombre tomando un taxi de por sí no nos dice nada. Ahora, si sabemos que en cinco minutos debe llegar a presenciar un parto, o a desactivar una bomba o a encontrarse con su amada que está por abordar un avión, entonces, se genera suspenso.

El suspenso no es negar información sino al contrario. Cuanto más datos tiene el público, más posibilidades hay ya que se genera una complicidad con el espectador con algo que se le niega al personaje.

Agrega Hitchcock: “El arte de crear suspenso es el de ponerse al público en el bolsillo para seducirlo y hacerlo participar del film. Se trata de concentrar su atención. Hacer un film es un juego de tres. No de dos. Cada plano es una información. El rectángulo de la pantalla debe estar cargado de emoción. El happy end no es necesario si se tiene al público dominado. El primer trabajo es crear la emoción y el segundo preservarla” (Riccardi: s.f, 4)

En una de las entrevistas que Alfred Hitchcock concedió para hablar de su película *Psicosis* (1960) dijo que supo que su película había cumplido su objetivo y que era un éxito cuando un padre le mandó una carta en la que le contaba que su hija, tras ver la película, ya no quería ducharse.



Fotografía 6. Fotograma de la película original (*Psicosis*, 1960)

Esta es la clave del terror: tener siempre en cuenta al espectador, pues él es partícipe de tu obra y sin él tu obra no estaría completa. Es un juego de tres: el trabajo, el autor y el espectador.

Y si el miedo, si las obras de terror nos provocan esto, que a simple vista se reconoce como algo malo ¿por qué nos gustan tanto? ¿por qué me gustan tanto?

Si dejamos a un lado las obras de terror puramente psicológicas, se podría decir que tras el proceso de aversión provocado por la obra, luego surge uno más potente y realmente placentero que es el de la alegría por no estar en el mundo de la obra observada y de la consciencia de la propia seguridad.

Sin embargo, son otras las razones que me competen y que trato de transmitir en este proyecto. El terror psicológico y lo que provoca va más allá, y por eso las obras de terror psicológico no generan el placer de la tranquilidad posterior a su observación

Al contrario, se arraiga en tu subconsciente y cambia algo dentro de ti. Hace que durante semanas vayas encendiendo todas las luces de tu casa y que estés más susceptible a los sustos de lo normal porque el miedo no se termina cuando sales del cine, terminas el libro, o dejas de ver una obra. Ese miedo se queda contigo. Y esto se debe a que consigue llegar al subconsciente del sujeto, generando una vulnerabilidad incómoda. Y esta vulnerabilidad incómoda viene, a su vez, del encuentro en la obra, por parte del espectador, del reflejo del propio inconsciente.

“El arte, en este sentido —o digamos que cierto tipo de arte, incluido aquel en el que se enmarca la representación de lo horrendo— actúa siempre como espejo de la realidad, y por tanto como espejo del lector o espectador, por lo que todo lo que muestra ante sus ojos acaba diciéndole algo acerca de él o de sus deseos prohibidos” (Losilla, 1993:18).

Y es que esta es la razón del triunfo del terror tanto en la literatura, como en el cine, como en el arte. Y la razón de por qué me atrae tanto el terror psicológico y el miedo.

Hay partes de nuestra propia persona que son negadas y escondidas, pues nos generan hostilidad hacia nosotros mismos, rencor u odio. O simplemente no nos gusta esa parte de nosotros. Sin embargo, al verlas reflejadas, proyectadas en una obra ajena a nosotros mismos, ésta hace de espejo ayudándonos a integrar estas partes hostiles de manera más sencilla en nuestro propio yo, casi sin darnos cuenta. Se podría decir que el placer que produce el horror viene de la curiosidad hacia los aspectos ocultos de nuestra propia psique y de la proyección de nuestros miedos.

“Con Carroll podemos decir que la proyección de los deseos y los miedos de la audiencia y en este sentido el concepto de la sombra, nos permiten entender cómo construimos un Otro con todo aquello que nos es desconocido u oculto” (Erreguerena, 2003: 369)

Estos aspectos ocultos de la psique, que nosotros sabemos que están ahí pero no de manera clara, aparecen sobre todo en los sueños, específicamente en las pesadillas. Al igual que ocurre con las obras de terror, en los sueños estos miedos salen a flote y nos revelan parte de nuestra personalidad que hemos ocultado por una razón u otra.

“Cada película inicia como un sueño que se convierte en pesadilla” (Erreguerena, 2003: 366)

Jung define la construcción del Otro como sombra y dice:

“Por medio de los sueños podemos entrar en conocimiento de los aspectos de nuestra personalidad, que por diversas razones hemos preferido no contemplar muy de cerca [...] La sombra no es total de la personalidad inconsciente. Representa cualidades y atributos desconocidos o poco conocidos del ego: aspectos que, en su mayoría, pertenecen a la esfera personal y que también podrían ser conscientes. En algunos aspectos la sombra también puede constar de factores colectivos que se entroncan fuera de la vida personal del individuo” (Jung, 1984: 170).

Así que podemos decir que las partes que nos generan incomodidad del inconsciente se manifiestan mediante los sueños y lo vemos reflejados en las obras de terror.

Zdzisław Beksiński, por ejemplo, es un artista cuya obra se basa en la representación pictórica de sus pesadillas, y de la cual hablaré en el siguiente capítulo para mostrar cómo ha sido representado el terror en el arte.



Fotografía 7. *Król i królowa* o *Rey y Reina* (Zdzisław Beksiński, 1993)







## CAPÍTULO 3

Ya conocemos qué es el miedo, y qué es el terror psicológico, y cuál es la razón de su efecto y su atracción.

En este apartado voy a explicar cómo se aplica en el arte, poniendo como ejemplo algunos juegos y películas, y cómo aparece también en el surrealismo. Asimismo hablaré de mi obra y como he aplicado el terror psicológico en ella.

### 1.1 El surrealismo

Inevitablemente, me veo en la obligación de incluir el surrealismo en mi obra, por su estrecha relación con el terror y por la referencia estética que ha aportado a mi trabajo. El surrealismo comienza en París en 1924 con la publicación de André Breton de *El Manifiesto Surrealista*. En él, Breton señalaba que en la situación de posguerra en la que se encontraba el mundo, era necesario un arte nuevo, un arte que indagara en lo más profundo del ser humano, para poder comprenderlo en su totalidad. Conocedor de Freud, pensó en el gran número de posibilidades que el psicoanálisis ofrecía a la creación artística.

“Surrealismo es un puro automatismo psíquico por el cual se intenta expresar, verbalmente o de cualquier otra manera, el funcionamiento real del pensamiento en ausencia de cualquier control ejercido por la razón al margen de toda preocupación estética o moral” (Breton, 1924: 21)

En otras palabras, para los surrealistas el arte nacía de cualquier forma de expresión en la cual la mente no ejerciese ningún tipo de control, en el automatismo puro. Su intención era plasmar, por medio de formas abstractas o del simbolismo, imágenes que surgiesen de la parte más profunda del ser humano, es decir, del subconsciente o del mundo de los sueños, como ocurre en las obras que hablan del terror. El pensamiento oculto, prohibido, sería la fuente de inspiración para la realización de las obras, así como el erotismo y el sexo. En este punto, cabe destacar a tres artistas cuyas obras tienen mucho que ver con este trabajo, y por lo tanto, con mis proyectos: Meret Oppenheim, Elsa Schiaparelli y Max Ernst.

Meret Oppenheim, con su obra *Juego de desayuno de piel* (1936), consiguió traducir las pretensiones teóricas del surrealismo en arte. Anuló la funcionalidad de estos objetos al transformarlos en algo totalmente descabellado, creando con ello un enigma. Este extrañamiento del objeto hizo que se distanciase de la realidad, provocando sorpresa y desconcierto. Como en el terror, transformó algo familiar en algo completamente desconocido, trastocando la realidad de todo aquél que observase su obra.



Fotografía 8. *Juego de desayuno de piel* (Meret Oppenheim, 1936)

En los últimos años pocas obras han estimulado tanto la fantasía de la gente como el objeto surrealista de Meret Oppenheim. Como los relojes blandos de Dalí o el encuentro de una máquina de coser y un paraguas de Lautréamont, la taza envuelta en piel hace real, de una manera concreta, la inverosimilitud más extravagante. La tensión y excitación que produjo en decenas de miles de norteamericanos este objeto, se tradujeron en carcajadas, éxtasis, ataques de rabia y hastío. Provocado todo por la capacidad del surrealismo de llegar al subconsciente del observador.

Por otro lado, tenemos a Elsa Schiaparelli, cuyos vestidos se transformaron en objetos surrealistas por sí mismos.

Tras vivir una temporada en Norteamérica, Elsa Schiaparelli se traslada a París, donde entra en contacto con los círculos vanguardistas que en aquella época existían en la ciudad. Influenciada por los movimientos fauvistas y cubistas parisinos, y por los futuristas italianos, sus creaciones marcadamente surrealistas consiguieron gran fama y relevancia. El cómo incorporó la moda con el arte fue algo innovador y revolucionario que consiguió llegar a un gran público y cambiar el rumbo de la historia. A ella le debemos la invención de los desfiles, en un principio denominados como performances, por ejemplo.



Fotografía 9. *Guantes de noche* (Elsa Schiaparelli, 1936)

Con obras como sus guantes con uñas o su *Lobster Dress*, realizado con la colaboración de Dalí, consiguió, a su modo, llegar también al inconsciente colectivo, fascinando y confundiendo al mundo y marcando así un antes y un después en el mundo tanto de la moda como del arte.

En mi trabajo se refleja también esa confusión fruto de la experimentación con tejidos y materiales diferentes (sobre todo en mis obras más tempranas). Las plumas, su textura y su organicidad, colocadas en esas esculturas tan caóticas, llegan a desconcertar a los espectadores. En cierto modo, como la obra de Oppenheim, son capaces de llegar al inconsciente colectivo por su inverosimilitud. A su vez, y como los vestidos de Schiaparelli, mis esculturas poseen una sensualidad perturbadora, por su punto surrealista.

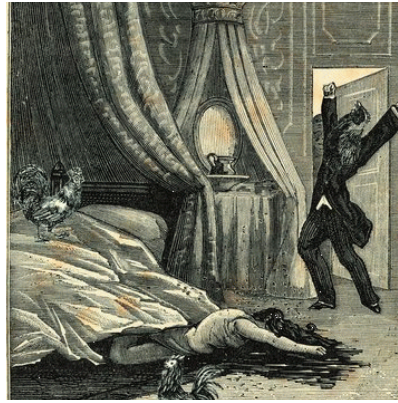


Fotografía 10. Vestido de noche en corte sirena (Elsa Schiaparelli, 1939)



Fotografía 11. Vestido "Skeleton" (Elsa Schiaparelli, 1938)

Finalmente, debo mencionar a Max Ernst, considerado una figura fundamental del surrealismo, sobre todo por su faceta de experimentador infatigable.



Fotografías 12 y 13. *Una semana de bondad* (Max Ernst, 1934)

En particular su serie de grabados publicados en el libro *Una semana de bondad*, Ernst reúne una colección de 182 collages que evocan al reino animal y la mitología. Mujeres aladas, hombres con cabeza de bestia, y otro gran arsenal de seres son los protagonistas de estas obras. Y, pese al carácter cómico de algunas de estas criaturas, estos grabados hablan sobre todo de la esclavitud, la angustia o la violencia.

En otra de mis obras, y continuando con el tema de las leyendas y las brujas, uní la cara de Margaret Jones, una médico de la época que fue condenada a brujería, con partes del rostro de una lechuza. Este collage bebe de los de Max Ernst y, como los de él, mediante la unión animal y humana trato de hablar de temas más profundos. Éstos son la muerte, en este caso por su condena a bruja, o el dolor de ser culpada sin pruebas, o la soledad ante la injusticia.

### 3.2 El arte macabro

Como referentes tanto en el marco teórico como estético, debo destacar a tres artistas que han llevado el arte del horror, de una manera sencilla, directa y sincera, a otro nivel. El hilo conductor que une a estos cuatro artistas, y a mí misma, es la búsqueda de la representación de emociones profundas que habitan en nuestro interior, para tratar de comprenderlas, para hacer reflexionar, o para expulsarlas fuera de nosotros. Cada uno, con su singular manera de ver el mundo y de traducir el inconsciente, forma parte del terror de la humanidad y trata, de la manera más franca y pura, de expresar ese sentimiento; dando así a entender al público que, de alguna manera, el miedo no es malo.

Olivier Sagazan, pintor, fotógrafo, escultor y performer, ha unido estas cuatro prácticas artísticas para crear una obra tan singular como terrorífica. Nacido en 1959 en la República del Congo, realiza su obra creando seres escalofriantes formados de arcilla y metal, con gestos desgarradores y horrorosos, evocando así sus miedos e interpretaciones sobre el ser humano, su condición efímera y su mortalidad. Él mismo es su lienzo porque es en sí mismo donde nace y muere su miedo. Sirviéndose de la espontaneidad que aporta la performance y el azar propio de la realidad, los monstruos que crea confunden al espectador pues, cualquiera que lo ve, se reconoce de alguna manera u otra en las criaturas que nacen.

En estas imágenes [Figura 3] [Figura 4] y como hace Olivier Sagazán, me usé a mí misma como modelo, siendo así la protagonista de mi propia obra, porque es en mí misma donde nace y muere mi miedo. Quería experimentar con la fotografía y con la edición en photoshop lo que había aprendido sobre el terror psicológico hasta aquel momento. Así que lo que hice fue hacer pequeñas modificaciones en mis fotografías, las mínimas, que consiguiesen que el espectador se estremeciese de alguna manera u otra. Lo único que modifiqué en las imágenes fueron los ojos. Esto se debe a que, como se suele decir, los ojos son el espejo del alma. El reflejo de lo que realmente somos. Lo que no se puede alterar ni modificar, la ventana hacia el inconsciente. Por ello, un ojo alterado, raro, extraño, oculto, hace alusión a que el portador del mismo no es transparente ni sincero. Es desconocido porque oculta algo. Usé en esta parte lo novedoso, extraño, en algo tan familiar como la mirada y como uno mismo.



Fotografía 14. Fotograma de la película *Samsara*. (Olivier Sagazan, 2011)

Por otro lado, y con una perspectiva similar a la de Sagazan, tenemos a Zdzisław Beksiński, artista polaco nacido en 1929. Una vez dijo este artista que lo que importa es lo que aparece en el alma, no lo que ven los ojos o puedes nombrar, y eso es lo que su obra refleja.

A parte de ser pintor era fotógrafo, ilustrador, escultor y diseñador gráfico. Zdzisław no tuvo una formación artística, pues estudió ingeniería arquitectónica y un máster en ciencias técnicas. Él creaba por pura necesidad de exteriorizar su mundo interior, sin ninguna pretensión de triunfo. Es por ello, quizás, que ninguna de sus obras tiene título alguno y por lo que nunca quiso organizar exhibiciones para sus pinturas y dibujos, aunque más adelante firmaría un contrato con un tratante de arte parisino que daría a conocer su obra. Y gracias a ello ha llegado al mundo y a mí.



Fotografía 15. OG (Zdzisław Beksiński, 1990)

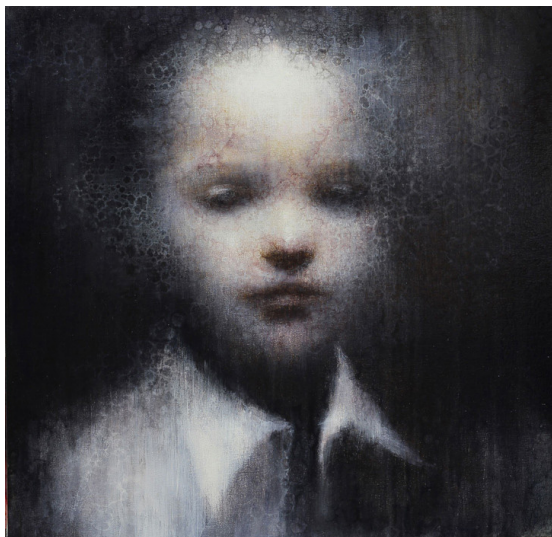
Sus cuadros son muy detallados y pintados con una gran precisión que caracteriza su obra, ya que decía que deseaba pintar de tal manera que pareciese estar fotografiando sus sueños. Su período fantástico, y el que yo expongo aquí, es el más famoso. Fue en este momento cuando creó su colección de obras inquietantes que mostraban un ambiente surrealista, post-apocalíptico, con escenas de muerte, corrupción y seres rocambolescos de figuras deformes.



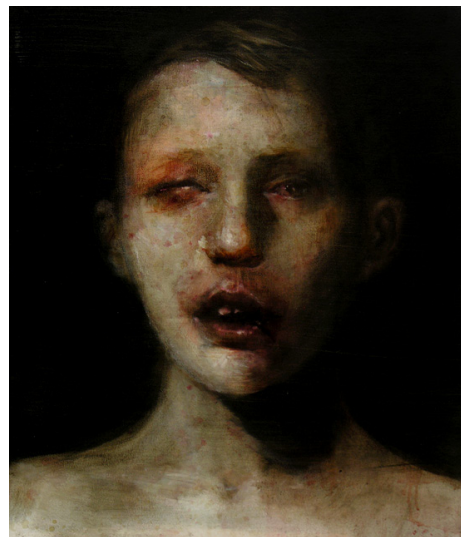
Con lo que más representada me siento yo es con que, a pesar de la obra tan oscura que desarrolló, todos los que lo conocían afirman que era una persona risueña con gran sentido del humor y que rara vez se enfadaba. Y es que lo mismo me pasa a mí. El mundo monstruoso de nuestro inconsciente no tiene nada que ver con nuestro estado de ánimo o con cómo nos comportamos con el mundo. Hay un prejuicio generalizado sobre lo macabro, que parece decir que si tienes un aspecto horroroso eres, por tanto, un ser igual. Pero es que, como he mencionado en varias ocasiones durante este escrito, el miedo forma parte de nosotros y eso no es malo.

La siguiente artista de la lista es Maya Kulenovic, pintora nacida en Sarajevo. Sus pinturas atacan directamente, y como los artistas arriba mencionados, a las emociones. Lo mismo que yo pretendo con mi arte, de nuevo. Estas emociones son oscuras y envuelven al espectador en una vorágine de sentimientos complejos, sobre la vida y la muerte; aunque también sobre la belleza. Su obra combina lo vulnerable con lo fuerte, la dualidad que existe en cada individuo. Sin embargo, a pesar de este discurso tan contemporáneo, su técnica es tradicional, aprendida de los viejos maestros. Crea claroscuros semejantes a los de Rembrandt o Caravaggio, e inunda a los personajes representados de expresión, siendo así su obra directa y fresca y haciendo al espectador partícipe de su trabajo.

La oscuridad es la protagonista también en mis obras, siendo yo el único punto iluminado. El juego de luces, tonos cálidos y violáceos son el centro de atención, pues como Maya Kulenovic, trato de apelar a lo expresivo y a lo dramático.



Fotografía 16. *Mirage* (Maya Kulenovic, 2011)



Fotografía 17. *Informing Edmund* (Maya Kulenovic, 2006)

### 3.3 El terror en los videojuegos

Los videojuegos cada año van adentrándose más en el terreno del arte. Lejos quedan los primeros juegos donde el único fin era entretener al espectador. Cada vez el videojuego se está acercando más al cine, adquiriendo sus pretensiones de transmitir una idea más profunda al público y hacerlo reflexionar.

Como no podía ser menos, en el mundo de los videojuegos también existe el género de terror. Para comprender lo que era el terror psicológico, aparte de ver películas y leer libros, quise experimentarlo en primera persona, pues actualmente no hay nada más inmersivo que jugar a un videojuego donde directamente tú eres el protagonista, tú tomas las decisiones y tú eres el que vive o muere. La proyección del yo es más directa, y por lo tanto, las emociones más intensas.

Los juegos de los que hablaré son dos, el primero de acceso libre y online, fácil de encontrar y de duración corta, una hora aproximadamente; el otro de acceso mediante pago y de unas 15 horas de duración.

*My father's long, long legs* o *Las largas largas piernas de mi padre*, es un videojuego online cuyo formato es el texto interactivo y que hace uso pleno de las características del terror psicológico. En un inicio, la historia que te plantea es aparentemente normal. Ésta es narrada en primera persona por una niña, haciendo así uso de la empatía y sintiendo los sucesos más cercanos. Poco a poco te va contando la historia de su familia, haciéndote partícipe de ella. Dejándote incluso elegir en algún momento puntual las decisiones que debe tomar la protagonista. Poco a poco vas notando que las cosas van siendo más raras, que hay algo que no está bien, que su padre actúa de manera extraña. Su madre y su hermano, junto con ella, dejan allí a su padre ante estas circunstancias. Y ahí parece que todo se ha acabado. Te relajas.

Sin embargo, después de siete años, tu (su) hermano decide ir a verlo, y tu puedes decidir ir con él o no. Supongo que da igual lo que hagas que terminas yendo sí o sí. Yo decidí ir.

Te sumerges en una casa que antaño fue habitable y parte de tu infancia, y que ahora da miedo y está maltrecha, sucia, rota. Te adentras en el sótano, te pierdes, y con el tiempo oyes a una persona cavando, y luego puedes escuchar como tararea. Estás perdido en mitad de la oscuridad y sabes que ahí está tu padre, pero sabes que no es tu padre. Lo ves de frente y si alguna vez fue un humano, ya queda poco de él. Pero no sabes lo que es porque el juego no te lo dice.

Entonces ahí juega tu imaginación. Y cada cual imaginará lo que más miedo le dé, lo que su inconsciente proyecte. Cosa que funciona muy bien. No encuentras a tu hermano y huyes lejos, esperando que él no se convierta en lo que es tu padre.

En cierto modo creo que vuelves a la infancia mientras estás perdido en ese sótano. No sabes qué hay. El miedo de que tu propio padre se ha transformado en algo. El miedo de que tu propia casa donde te criaste, ya no es más lo que fue.

La transformación de lo familiar a lo desconocido y peligroso. Y aquí vuelve Freud, el horror psicológico, el subconsciente, el yo.

Y como en toda buena obra de este género, aún le doy vueltas a esa historia y me sorprendo al darme cuenta de que estoy asustada. No querría jamás bajar a ese sótano. Personalmente, creo que este juego me da tanto miedo porque me recuerda a mi casa, mi hogar, un lugar aparentemente seguro, donde la mayor parte del tiempo me he sentido más vulnerable, más atacada e insegura.

Es por ello que la casa ha sido una iconografía recurrente en mis fotografías.

El verano de 2015/16 hicimos obras en casa, y la habitación de mi hermana estaba toda patas arriba y llena de polvo. Aparte del escalofrío que suelo sentir cuando estoy cerca de cualquier cosa que esté relacionada con ella, en ese momento me dio otro tipo de escalofrío más profundo y sobrenatural. Mi subconsciente y las supersticiones que llevo a mis espaldas se revelaron en aquel cuarto frente a mí.

Llené el dormitorio de mi hermana de hilos, entrelazándolos con los muebles, a modo de instalación. Los hilos representarían ese aspecto inconsciente. Aquello que elabora nuestra mente y que hace que espacios en los que no corremos ningún peligro nos den miedo. Como una tela de araña, la red de pensamientos de nuestro inconsciente. El hilo se convirtió en el componente básico de mi obra: como representación de la psique humana y como elemento gráfico. También realicé este mismo tipo de instalación el sótano, que es dónde se encuentra todo lo que me gusta, me hace sentir segura y me compone como persona. Y cuando terminé de colocar todos los hilos, apagué la luz y comencé a hacer fotos, y por primera vez allí me sentí insegura y con ganas de encender hasta la última bombilla. Lo oculto ante la luz me hacía vulnerable.

En las obras realizadas entre 2016/17, y usando también la fotografía, di un paso más allá. Mis conocimientos sobre el terror psicológico eran más sólidos, y eso se vio reflejado en mi obra.

Me valí de la utilización de las luces para componer los espacios, creando planos cerrados, dejando partes ocultas a la vista del espectador, teniéndolo por primera vez en cuenta. Lo hice con la intención de que, al igual que en las obras que tomé como referencia, el inconsciente terminase de componer la obra. Esto se debe a Hitchcock y a cómo él veía el cine. La obra debe mostrar y ocultar lo suficiente para que el espectador tome partido y se implique. Cada línea, cada oscuridad, cada luz debe tener un por qué.

Sobre todo, jugaba con las puertas, sin dejar ver qué había detrás. O de las mantas y objetos cubrientes que no dejaran ver lo que había dentro, como en una de mis obras, donde bajo la manta se ocultan mis dos mascotas, dos pájaros.[Figura 9]

En algunas de mis fotografías pretendí cambiar el objeto observador, variando entre la mirada de la víctima y la del verdugo. Por ejemplo, en la de las puertas, podía ser yo observando con miedo qué podía haber allí dentro, o mi verdugo, esperando el mejor momento para entrar a por mí.

Por otro lado tenemos *SOMA*, un videojuego en primera persona. En un principio decidí jugar a esta obra porque, al investigar un poco sobre el tema, todas las páginas especializadas en el mundo del videojuego lo coronaban como el rey del terror psicológico. Para adentrarme más aún en su historia, y vivirlo en todo su esplendor, para su posterior análisis, lo jugué durante tres días seguidos, con las luces apagadas y los cascos puestos. Haciendo pausas para comer y dormir, obviamente.

Puedo asegurar que luego necesité un par de días para quitarme el miedo del cuerpo. Y aún hoy sigo dándole vueltas a ciertos aspectos y me inquieta el simple hecho de pensar en él.

En este videojuego, el jugador es siempre Simon Jarret, un joven de Toronto. Tras una pesadilla algo confusa sobre un accidente de coche, la historia comienza en un lugar cotidiano, su piso. El juego nos da total libertad para mover todos los objetos y manipularlos a nuestro antojo, lo que le da más realidad aún (hiperrealismo). Estoy tranquila, pero en el fondo de mi cabeza me dice que hay algo raro.

Investigando encuentro una noticia de un periódico. En ella habla de mí, y detalla que tuve un accidente hace ocho meses en el que sufrí graves daños cerebrales y donde mi acompañante falleció. También encuentro que estoy en un tratamiento médico experimental debido a las secuelas del dicho accidente. Salgo del piso, me voy a la clínica para hacerme un escáner del cerebro. Con él crearán un tratamiento especial para mí, lo que me ayudará a superar el accidente y sobrevivir. Es todo muy confuso. Una confusión constante mezclada con familiaridad y risas.

El problema viene cuando monto en el escáner. Cuando éste acaba, aparezco en un lugar totalmente diferente. No sé dónde estoy, no sé nada. El lugar parece abandonado. Hay poca luz, hay máquinas por todos lados que hablan. Una de ellas llora cuando la desconecto. Es todo muy confuso, muy incómodo. En un principio lo que me da miedo es no saber dónde estoy ni qué ocurre exactamente, y tengo la desagradable sensación, que perdura después de haber dejado el juego, de que he hecho algo realmente terrible. Como si hubiese matado a alguien por egoísmo. No sé. Siento pena por mí misma.



Fotografía 18. Fotograma del videojuego (SOMA, 2015)

Tras esta breve introducción, voy a analizar el juego y como el terror psicológico aparece en él. Primeramente quiero hablar sobre los monstruos del juego. Aparentemente son personas, como yo, que por algún extraño motivo se han convertido en lo que son, pero poco más puedo decir. ¿Por qué? Porque no los puedes mirar fijamente ya que el juego está diseñado para que, cada vez que los miras o te atacan, la vista de tu personaje sufre interferencias muy desagradables, lo que hace tengas que apartar la vista. Esto hace que te dé más miedo si cabe, pues se mezcla la realidad con tu imaginación, pues es mínima la parte que puedes ver de él antes de tener que huir o dejar de mirar. Aquí vuelve a aparecer el inconsciente. El monstruo se adapta a ti, en cierto modo. Y lo que realmente te da miedo es la parte que te imaginas, que proyectas. Si el monstruo pudiese ser observado directamente, daría opción a ser analizado y podría no dar miedo por su diseño, y por lo tanto, parte del videojuego perdería su razón de ser.

El otro punto fuerte del juego es lo que nos intenta transmitir. Es de lo que habla. Lo que nos pregunta.

¿Quiénes somos? ¿Qué nos hace humanos? ¿Qué es existir?

Replantearse la consciencia humana. La existencia. El juego te cuestiona constantemente sobre ti mismo.

Nuevamente, y gracias al terror psicológico, la obra se convierte en un espejo del individuo, del jugador. A las mismas preguntas, cada persona tendrá una respuesta diferente. Nos asusta pensar sobre lo que somos y lo que ello implica, nos hace conscientes de nuestra propia existencia y eso es incómodo. Cada uno de nosotros tenemos una imagen idealizada de nosotros mismos, por un lado, y una imagen de lo que realmente somos, por otro. Y esa parte, como ya hemos visto antes, suele ser incómoda y cruel. Este juego expone ambas opciones y te pregunta cuál eres realmente, y te habla de lo que no quieres oír.

El miedo escuece.

“Estos artistas de la ansiedad no pueden, evidentemente, ayudarnos a vivir, pues su vida es ya de por sí difícil, pero su misión consiste en obligarnos a compartir sus obsesiones. Con ello, incluso y eventualmente sin pretenderlo, nos ayudan a conocernos mejor, lo que constituye un objetivo fundamental de toda obra de arte. (Truffaut, 1967: 21)”

Las obras sobre el terror ayudan al artista a hablar de sus obsesiones y a los espectadores a comprender las suyas propias. A conocerse mejor, a enfrentarse a aspectos de sí mismos.







## EPÍLOGO

### Justificación Personal

¿Cuál es la primera imagen que recuerdas? ¿Con cuántos años empezaste a tomar conciencia de ti mismo? ¿Con cuántos años comenzaste a plantearte si eras feliz? ¿Cuándo empezó a incomodarte tu propia existencia?

Cuando era pequeña no comprendía lo que ocurría a mi alrededor. Tampoco nadie se paraba a explicarme nada, ni yo me atrevía a preguntar.

Honestamente, me daba miedo que me contestasen.

Quizás es por eso que naciese a tan temprana edad mi interés por las leyendas. Realmente hasta que no comencé a desarrollar esta investigación en tercero de carrera, no me planteé mi disposición a este tipo de historias. Las leyendas simplemente me interesaban, me fascinaban y me hacían soñar. Me encantaba ese baile incansable entre la realidad y la ficción, el no saber la diferencia entre lo que realmente había sucedido de lo inventado por la humanidad. Era divertido navegar en ese limbo de creencias profundas hacia seres monstruosos que escapaban al control y al entendimiento. Todo esto se convirtió en un maravilloso misterio que nunca me planteé resolver, pues lo que me hacía realmente feliz era la duda. Así que solo leía y escuchaba sin preguntar. No quería saber si esos monstruos existían o no, solo quería conocerlos, saber de ellos y verlos de cerca. Y, aunque me diesen miedo, eran mucho más dóciles que los que habitaban mi casa.

No entraré en muchos detalles, pero me veo en la obligación de explicar algunos hechos que han marcado mi vida para hacer entender por qué elegí este tema y cómo ya conforma gran parte de lo que soy ahora como persona, y por qué veo el miedo como algo bello.

A la edad de tres años mi padre murió de cáncer. A pesar de ser tan pequeña, recuerdo todos y cada uno de los sucesos que vinieron como consecuencia de este hecho, y como, de repente, yo ya no era como antes. Mi entorno familiar y agradable había cambiado para siempre, y aunque ya por aquel entonces tenía miedo, no era ni la mitad de lo que sentiría más adelante. A pesar de tener solo tres años, este hecho me obligó a evolucionar y a comprender unos conceptos tan abstractos como lo eran la muerte y la felicidad. Comprendí que algún día yo también me moriría. También comprendí por qué los niños de mi alrededor eran felices y eran capaces de reír y por qué yo no podía. Pero, realmente, aunque parezca algo loco, esto no me generó ningún tipo de trauma. Tristeza sí, pero no trauma. La gente muere, es normal. La vida no existiría sin la muerte. Todos moriremos alguna vez, y probablemente no sea como uno espera. Es ley de vida. ¿Qué se le va a hacer? Yo moriré algún día y lo tengo asumido. La existencia es efímera.

Sin embargo, el resto de mi familia no lo llevó igual de “bien”. En especial mi hermana, a quien le debo este trabajo.

Si alguien me preguntase qué es el miedo para mí, diría, sin dudar, que el miedo para mí es ella.

Desde que nació su temperamento se hizo notar en casa, y aunque era una niña difícil, no incontrolable. Con tesón y mano dura se la podía ir encauzando poco a poco. Y eso fue así hasta que murió mi padre. Con él se fue la fuerza de mi madre, la cual enfocaba toda su energía a trabajar para llevar dinero a la casa. Por lo que mi hermana ya no tenía ninguna barrera, ya nadie le paraba los pies. Ya nadie la encauzaba. Y ese fue el comienzo de mi fin, y de este proyecto, irónicamente.

Conforme fueron pasando los años la cosa fue a peor, al igual que mis pesadillas. Toda la presión, todo el terror que sentía dentro de mí se manifestaba en mis sueños cada noche. Y cada nuevo día, cada amanecer, la pesadilla se convertía en algo peor: en la realidad. Cada día era una nueva pelea. Y si esas peleas hubiesen sido solo gritos, todo se habría arreglado con encerrarme en mi cuarto, esperar a que pasase y a otra cosa. Al principio sí eran solo gritos, pero los niños crecen y se convierten en adultos. Mi hermana creció, y dejó de ser mi hermana para convertirse en un monstruo.

Los gritos pasaron a ser golpes, y las quejas se transformaron en amenazas. Los golpes iban, normalmente, dirigidos a los muebles o a los objetos que tuviesen algún valor sentimental para mi madre o para mí. Pero había veces que era tal la ira de este ser que no dudaba en levantar la mano hacia mí o hacia su propia madre.

Yo me convertí en piedra y mi alma en hielo.

Como mi madre estaba siempre trabajando, la que estaba siempre con mi hermana era yo. Sabía que con cualquier gesto podía provocarla: si me reía, se enfadaba; si cantaba, se enfadaba; si hablaba con mis amigas por teléfono, se enfadaba; si existía se enfadaba. Y ese enfado iba acompañado de golpes, o del terrible descubrimiento de que algo que yo amaba había sido destrozado por ella debido al rencor, o vete tú a saber qué.

Por otro lado, ocurriese lo que ocurriese en casa, si era algo malo, ella siempre me culpaba a mí. Cruelmente, cuando uno es pequeño se cree todo lo que los mayores le dicen, por lo que llegué un punto en el que creía que todo lo malo que ocurría en el mundo era debido a mí, y dejé de existir más aún pues no quería que a nadie le ocurriese nada malo por mi culpa.

Freud dijo en uno de sus escritos sobre el psicoanálisis que los traumas eran una manera de protegerse de los estímulos negativos del mundo exterior y una manera de aprendizaje para interactuar con los mismos. Al igual que el niño que va descubriendo los límites

entre él y su entorno, yo también lo hice en su momento. Aprendí lo que me hacía daño y aprendí a huir de ello. Aprendí sobre los límites de mi entorno. Cuando algo te daña aprendes a poner cierta distancia entre ello y tú mismo para protegerte.

Puede que yo aprendiese a poner límites incluso en mí misma, convirtiéndome en una completa desconocida.

Es por ello que el tema principal de mis obras es el miedo. Los miedos que llevamos a nuestras espaldas los escondemos en lo más profundo del alma para no enfrentarlos, porque duele, porque es incómodo, porque es una parte de nosotros demasiado hostil. Es por ello que amo el terror, las películas y los libros que tratan de él, el espejo que me muestran.

En mi obra, los miedos interiores que tengo los exteriorizo y los convierto en arte. Porque yo soy miedo, y cuando hago arte con ello, y consigo que eso que yo siento lo sienta otra persona, me siento un poco menos sola, un poco más comprendida. Y hago, en cierto modo, que ese espectador descubra una parte de sí mismo que puede que hasta ese momento desconociese. Y que algo dentro de él se remueva, y que incluso después de eso se ría. Y eso me hace feliz porque quizás alguien se salve como yo me salvé con otras muchas obras.

Con cada leyenda, película, cuadro, libro de terror que he tenido en mis manos, he descubierto una parte de mí anulada por las circunstancias. Cada monstruo de cada pesadilla era expuesto de manera más liviana en estas obras, llegando hasta el punto de reconocerlo como algo comfortable y divertirme.

Y es que hay una línea muy fina entre el humor y el pánico. La risa, la ironía, el absurdo, la carcajada han sido mi bote salvavidas; mi liberación, la única manera de liberar las tensiones psicológicas. Y esto, unido con el terror psicológico y su espejo del inconsciente, hicieron de mí lo que soy ahora: una persona alegre y sana.

Lo que espero conseguir con estos proyectos es normalizar ese sentimiento, pues no es malo sentir estas cosas. La vida es lo que te ha tocado vivir, y no te puedes venir abajo porque lo tuyo sea un poco más complicado de lo que te esperabas. El miedo es algo que nace con nosotros, y que muere con nosotros. Es algo que está en mí y que morirá conmigo. Y por eso es bueno, porque sin ese miedo yo no sería lo que soy ahora, y realmente estoy muy contenta y orgullosa de lo que soy.

Hace poco vi un vídeo donde una chica llamada Carrie Poppy contaba cómo hace ocho años fue atormentada por un espíritu maligno en su propia casa. Su casa era vieja. Hacía mucho tiempo que nadie había cuidado de esa casa. Entonces un día, sentada en su porche, tuvo una sensación horrible, como si la estuviesen observando desde algún punto sin que ella se diese cuenta. Vivía sola, así que se alarmó bastante.

Pero pensó que solo era su imaginación.

Los días iban pasando y la cosa empeoraba. Había comenzado a sentir una presión en el pecho, cada vez más profundo. Además comenzó a escuchar cosas extrañas, como un zumbido.

Definitivamente había un fantasma en la casa que la estaba atormentando. Hizo rituales de purificación pero no sirvieron de nada. La cosa seguía empeorando. Cuando llegaba a su casa solo era capaz de sentarse en su cama y llorar. Era físicamente doloroso.

Finalmente, desesperada, buscó en internet “apariciones”, llegando a un foro de cazadores de espíritus. Era un foro de escépticos donde creían que cada situación paranormal tenía una explicación científica.

Fue así como uno de ellos le habló sobre la intoxicación por monóxido de carbono, provocado por una fuga de gas en la casa. Buscó información y los síntomas de la intoxicación por monóxido incluía todo lo que ella había estado sintiendo hasta el momento. Alarmada, esa misma noche llamó a la compañía del gas. Éstos le dijeron que menos mal que había llamado esa noche, porque realmente podría haber muerto en cualquier momento. La realidad es más escalofriante que cualquier leyenda o película de miedo, por ello preferimos creer.

Necesitamos evadirnos de lo que realmente da miedo.





### **III. PROPUESTA DE INTEGRACIÓN PROFESIONAL**





## Propuesta de integración profesional

A modo de cierre de este proyecto, voy a proceder a exponer la propuesta de integración profesional. Inevitablemente, este nuevo proyecto va unido al expuesto en este trabajo, pues, como bien he explicado anteriormente, el miedo es algo que habita en mí y por lo tanto que seguirá en mi obra.

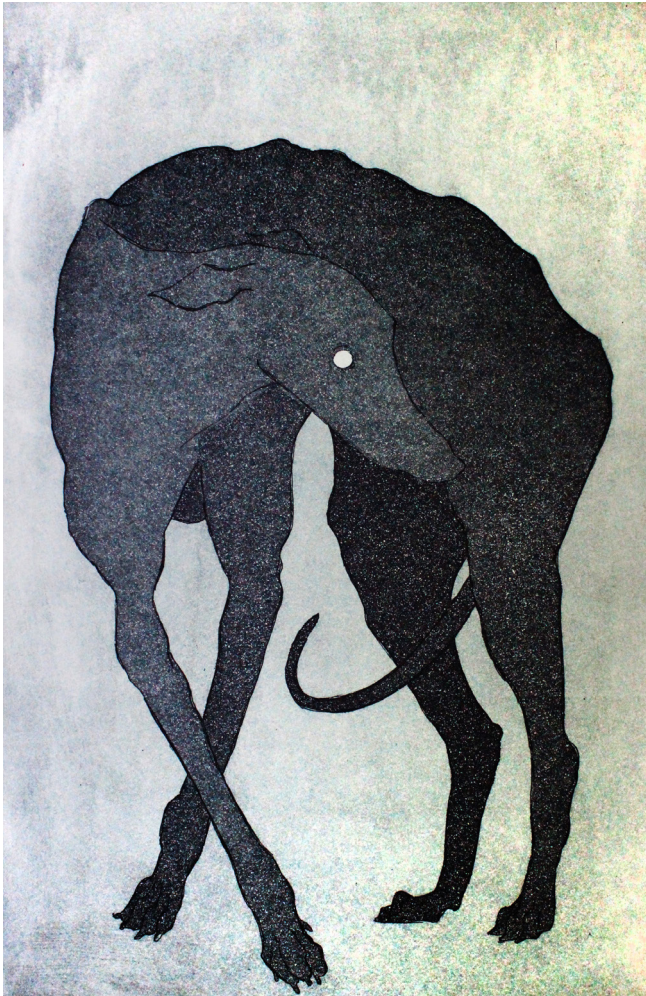
Tras finalizar los estudios de Bellas Artes, mi intención es obtener las herramientas necesarias para trabajar como ilustradora *freelance*.

Para ello llevo preparándome durante toda la carrera. En el año 2015/16 realicé un curso de Iniciación a la Ilustración en LAB, y comencé a estar más activa en la *social media* con el fin de darme a conocer más rápidamente.

Este curso 2017/18 pretendo cursar un máster en ilustración editorial, con la intención de publicar una novela gráfica para el 2019. En un principio esta novela será la interpretación de los sueños y pesadillas que tengo.

También realizaré un *portfolio* con las obras que ya he realizado y que realice en los próximos años con la intención de mandarlo a empresas que necesiten ilustradores profesionales para darme a conocer y ser contratada por alguna de ellas.

Procedo a mostrar el *portfolio* actual que será modificado periódicamente con la intención de mostrar siempre las mejores obras.



**TÍTULO:** Galgo.

**AUTORA:** Julia Fernández.

**DIMENSIONES:** 19,7 cm x 30 cm.

**FECHA DE REALIZACIÓN:** 2015



**TÍTULO:** Mermaid.

**AUTORA:** Julia Fernández.

**DIMENSIONES:** 10 cm x 16,94 cm.

**FECHA DE REALIZACIÓN:** 2017



**TÍTULO:** Metamorfosis.

**AUTORA:** Julia Fernández.

**DIMENSIONES:** 15 cm x 20 cm.

**FECHA DE REALIZACIÓN:** 2016



**TÍTULO:** Lobo.

**AUTORA:** Julia Fernández.

**DIMENSIONES:** 9 cm x 13,5 cm aprox.

**FECHA DE REALIZACIÓN:** 2017



## BIBLIOGRAFÍA





- BRETON, André, 1932. Manifiestos del surrealismo. Buenos Aires: Editorial Argonauta.
- CARROL, Noël, 1990. The philosophy of horror or paradoxes of the heart. Nueva York: Editorial Routledge.
- CIRLOT, Juan-Eduardo, 1992. Diccionario de símbolos. Barcelona: Editorial Labor, S.A.
- EL VIEJO, Plinio, 1998. Historia Natural: libros III- VI. Madrid, Editorial Gredos.
- ERREGUERENA ALBAITERO, María Josefa, 2003. "La construcción imaginaria del miedo en el cine". Anuario de investigación 2002 UAM-X, Vol. 1, 361-370.
- FREUD, Sigmund, 1919. Lo siniestro.
- FREUD, Sigmund, 1905. El chiste y su relación con el inconsciente. Madrid: Alianza Editorial.
- JUNG, Carl G. ,1976. El hombre y sus símbolos. Barcelona: Biblioteca Universal Contemporánea.
- LOSILLA, Carlos, 1993. El cine de terror: una introducción. Barcelona: Editorial Paidós.
- PASCUAL, Rafael J. , 2011. "Vértigo, poesía y credo del cine de Alfred Hitchcock". Foro de Educación, n.º 13, 189-204.
- PÉREZ FERNÁNDEZ, Vicente y Andrés GARCÍA GARCÍA, 2005. "Análisis funcional de las estrategias psicológicas de terror en el cine". Estudios de Psicología, Vol. 26, nº 2, 237-245.
- RICCARDI, Matías, s.f. Las películas y el espectador: desde dos films de Alfred Hitchcock.
- TRUFFAUT, François, 1967. El cine según Hitchcock. Madrid: Alianza Editorial.
- VIGNOLO, Paolo, 2007. "Una nación de monstruos: occidente, los cinocéfalos y las paradojas del lenguaje". Red Revista de Estudios Sociales, 027, 140-149.
- ZIRES ROLDÁN, Margarita, 2001. Voz, texto e imagen en interacción: el rumor de los pitufos. México: Editorial Miguel Ángel Porrúa.
- A scientific approach to the paranormal, 2016 [Vídeo Online], Carrie Poppy. TEDxVienna: TEDTalks.
- The beauty of what we'll never know, 2016 [Vídeo Online], Pico Iyer. TEDSummit: TED-Talks.

## ILUSTRACIONES

Fotografía 1. Goya, 1823. *El aquelarre* [Óleo sobre revestimiento mural trasladado a lienzo]. 140,5 cm x 435,7 cm. Museo del Prado, España [última consulta: 4 de Junio de 2017] Disponible en: <https://www.museodelprado.es/coleccion/obra-de-arte/el-aquelarre-o-el-gran-cabron/09559184-cfeb-48fe-8acc-89b070b64d92>

Fotografía 2. Eduardo Sánchez y Daniel Myrick, 1999. *El proyecto de la bruja de Blair* [Fotograma de la película original] [última consulta: 4 de Junio de 2017] Disponible en: <http://www.sopitas.com/357457-15-curiosidades-de-el-proyecto-de-la-bruja-de-blair-para-celebrar-su-15-aniversario/>

Fotografía 3. Eduardo Sánchez y Daniel Myrick, 1999. *El proyecto de la bruja de Blair* [Fotograma de la película original] [última consulta: 5 de Junio de 2017] Disponible en: <http://www.ecartelera.com/noticias/38652/final-el-proyecto-de-la-bruja-de-blair-terrorifico/>

Fotografía 4. Eduardo Sánchez y Daniel Myrick, 1999. *El proyecto de la bruja de Blair* [Fotograma de la película original] [última consulta: 6 de Junio de 2017] Disponible en: <http://www.blairwitch.com/project/filmmakers.html>

Fotografía 5. Gabriël Metsu, 1659-1660. *El gallo muerto* [Óleo sobre tabla]. 57 cm x 40 cm. Museo del Prado, España. [última consulta: 6 de Junio de 2017] Disponible en: <https://www.museodelprado.es/coleccion/obra-de-arte/gallo-muerto/b4e36be9-b838-4201-99ef-ae95ce88447a>

Fotografía 6. Alfred Hitchcock, 1960. *Psicosis* [Fotograma de la película original] [última consulta: 6 de Junio de 2017] Disponible en: <http://www.taringa.net/posts/reviews/16503344/Psicosis---1960---Retro-Review---Propio.html>

Fotografía 7. Zdzisław Beksiński, 1993. *Król i królowa o Rey y Reina* [Óleo sobre tabla]. 98 cm x 132 cm. Colección de Piotr Dmochowski, Polonia. [última consulta: 6 de Junio de 2017] Disponible en: [http://beksiński.dmochowskigallery.net/galeria\\_karta.php?artist=1&picture=2285](http://beksiński.dmochowskigallery.net/galeria_karta.php?artist=1&picture=2285)

Fotografía 8. Meret Oppenheim, 1936. *Juego de desayuno de piel*. [Escultura de piel de gacela china] 10,9 cm. MoMA, Nueva York. [última consulta: 6 de Junio de 2017] Disponible en: <https://historia-arte.com/obras/la-taza-de-oppenheim-desayuno-con-pieles>

Fotografía 9. Elsa Schiaparelli, 1936. *Guantes de noche*. [Terciopelo de becerro, apliques metálicos para uñas de oro, costura cosida] Palais Galliera, Francia. [última consulta: 6 de Junio de 2017] Disponible en: <http://storehouseofmemory.blogspot.com.es/2015/04/masterpiece-guantes-de-noche-de-elsa.html>

Fotografía 10. Elsa Schiaparelli, 1939. *Vestido de noche en corte sirena*. [última consulta: 6 de Junio de 2017] Disponible en: <http://vein.es/elsa-schiaparelli-moda-surrealismo-10-claves/>

Fotografía 11. Elsa Schiaparelli, 1939. *Vestido "Skeleton"*. [Crêpe de seda, acolchado mediante trapunto, guata de algodón] Victoria and Albert Museum, Londres. [última consulta: 9 de Junio de 2017] Disponible en: <http://collections.vam.ac.uk/item/O65687/the-skeleton-dress-evening-dress-elsa-schiaparelli/>

Fotografía 12. Max Ernst, 1934. *Una semana de bondad*. [Collage] Extracto de La corte del dragón 7. [última consulta: 9 de Junio de 2017] Disponible en: [http://www.musee-orsay.fr/es/eventos/exposiciones/en-el-museo-de-orsay/exposiciones-en-el-museo-de-orsay-mas-informaciones.html?zoom=1&tx\\_damzoom\\_pi1%5BshowUid%5D=119472&cHash=3851767a46](http://www.musee-orsay.fr/es/eventos/exposiciones/en-el-museo-de-orsay/exposiciones-en-el-museo-de-orsay-mas-informaciones.html?zoom=1&tx_damzoom_pi1%5BshowUid%5D=119472&cHash=3851767a46)

Fotografía 13. Max Ernst, 1934. *Una semana de bondad*. [Collage] Extracto de La risa del gallo 5. [última consulta: 9 de Junio de 2017] Disponible en: [http://www.musee-orsay.fr/es/eventos/exposiciones/en-el-museo-de-orsay/exposiciones-en-el-museo-de-orsay-mas-informaciones.html?zoom=1&tx\\_damzoom\\_pi1%5BshowUid%5D=119475&cHash=c1b4a2bf44](http://www.musee-orsay.fr/es/eventos/exposiciones/en-el-museo-de-orsay/exposiciones-en-el-museo-de-orsay-mas-informaciones.html?zoom=1&tx_damzoom_pi1%5BshowUid%5D=119475&cHash=c1b4a2bf44)

Fotografía 14. Olivier Sagazan, 2011. *Samsara*. [Fotograma de la película] [última consulta: 11 de Junio de 2017] Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=3F0mnSydTb0>

Fotografía 15. Zdzisław Beksiński, 1990. *OG*. [Óleo sobre tabla]. 88 cm x 92 cm. Colección de Piotr Dmochowski, Polonia. [última consulta: 11 de Junio de 2017] Disponible en: [http://bekinski.dmochowskigallery.net/galeria\\_karta.php?artist=62&picture=2281](http://bekinski.dmochowskigallery.net/galeria_karta.php?artist=62&picture=2281)

Fotografía 16. Maya Kulenovic, 2011. *Mirage*. [Óleo sobre lienzo]. 30cm x 30 cm. [última consulta: 13 de Junio de 2017] Disponible en: <http://combustus.com/from-sarajevo-something-lost-something-new-interview-with-painter-maya-kulenovic/>

Fotografía 17. Maya Kulenovic, 2006. *Informing Edmund*. [Óleo sobre lienzo]. 26 cm x 22 cm. [última consulta: 13 de Junio de 2017] Disponible en: <http://www.mayakulenovic.com/selection/informingedmund.htm>

Fotografía 18. Frictional Games, 2015. *SOMA*. [Fotograma del videojuego] [última consulta: 13 de Junio de 2017] Disponible en: <http://www.meristation.com.mx/playstation-4/soma/analisis-juego/1913774>









