

# El hábitat del miedo, un lugar pintado



Partiendo de la pintura, el juego y el azar, crearemos un lugar ficticio, un mundo fantástico, donde habitan nuestros miedos y vergüenzas en forma de seres extraños.

## Objetivos

- Acercarnos a la obra y los procesos de trabajo de Jose Castiella.
- Reflexionar sobre nuestros miedos y vergüenzas.
- Experimentar con el azar como recurso creativo.
- Usar procesos artísticos como herramienta de catarsis colectiva.

## Referencias

- Terror cósmico Lovecraft: <https://www.xataka.com/literatura-comics-y-juegos/lovecraft-lo-sabia-el-horror-esta-ahi-fuera>
- Libro de Relatos: "Crónicas marcianas" de Ray Bradbury (1950)
- Cómic: Jean Giraud (Moebius) <https://graffica.info/moebius-ciencia-ficcion/>
- Pintura:
  - Max Ernst- Audio a una ponencia sobre el artista. <https://canal.march.es/es/coleccion/inauguracion-exposicion-max-ernst-estetica-max-ernst-19714>
  - Documental sobre El Bosco: "El jardín de los sueños" de López Linares. Trailer: <https://www.youtube.com/watch?v=P0AHodcVwgY>
- Técnica Hirameki: <https://elasombrario.publico.es/hirameki-divertido-sudoku-las-manchas-los-garabatos/>
- Philip Guston. Pintor. <https://www.museoreinasofia.es/exposiciones/philip-guston-retrospectiva-pintura>

## Desarrollo de la propuesta

### Presentación

1. Vemos el trabajo de Jose Castiella nos hacemos las siguientes preguntas:
  - ¿Qué tienen en común sus trabajos? Pensamos en tres elementos comunes y los compartimos en voz alta.
  - ¿Sus lienzos nos recuerdan a otras imágenes? Escribimos en la pizarra los referentes que nos vienen a la cabeza. Podemos mirarlos en internet junto a algunos de los propuestos en el apartado *referencias* de este documento.

2. Pensamos de manera individual en un miedo o vergüenza. Lo representamos sobre una cartulina con pinceles y pinturas acrílicas, y/o rotuladores, partiendo de una o varias manchas hechas al azar. Para ello podemos inspirarnos en los referentes señalados en la pizarra y en el trabajo de Jose Castiella.

3. Al terminar lo ponemos en común con otras cuatro personas. ¿Cuáles son nuestros miedos? ¿nuestras vergüenzas? ¿qué forma pueden tener? ¿qué textura? ¿qué olor? ¿qué color?

### Experimentación / Creación / Investigación

1. En esos grupos de cinco personas, cuatro cogen por las esquinas una sábana o tela grande, y la quinta persona echa pintura mientras los demás van moviendo de manera lenta el soporte. Podemos poner música que marque un ritmo a nuestro movimiento. Se puede repetir con varios colores y turnarse en las responsabilidades. Dejamos secar.

2. Sobre la tela ya seca cada persona crea un personaje con el que representar su miedo o vergüenza partiendo del ejercicio individual hecho con anterioridad. Se podrá hacer con rotuladores, o pinceles finos y pintura acrílica.

3. Ponemos la tela sobre un elemento que otorgue cierto volumen a nuestra pintura. Por ejemplo, sobre una mesa pequeña y haciendo que caiga hasta el suelo, o sobre unas escaleras, o sobre una esquina en la pared tapando una silla... ¿Qué geometrías

aparece? ¿Cómo podemos incluirlas en nuestro lienzo? ¿Las podemos destacar o esconder de alguna manera?

4. Con barro blando creamos pequeñas esculturas que puedan poblar, a modo de seres de otro mundo, el escenario generado.

### Conclusiones y líneas abiertas

1. Creamos un certamen de cuentos breves, una convocatoria a todo el centro escolar a escribir un relato que se desarrolle en el mundo fantástico que hemos creado. Ponemos fecha de entrega y coordinamos una sesión de lectura de relatos enviados en la propia instalación artística.
2. Sacamos fotos a los personajes creados en la instalación y partimos de ellas para realizar un cómic en el que pueda contar alguno de los cuentos breves enviados al certamen.