



UNIVERSIDAD FINIS TERRAE
FACULTAD DE ARTES
ESCUELA DE ARTES VISUALES

UNA COMODIDAD INCÓMODA

LAURA VALENZUELA SERRANO

Memoria presentada a la Facultad de Artes Visuales de la Universidad Finis Terrae para optar al grado de Licenciado en Arte, mención pintura.

Profesor guía taller de grado: Cristián Silva Soura
Profesor guía memoria de grado: Nathalie Goffard Bascuñan

Santiago, Chile

2014

Índice

Introducción

1. Relaciones entre lo “normal” y lo extraño.

1.1 Los límites entre lo monstruoso y lo “normal”.

1.2 Lo ominoso como estética de lo bizarro.

2. La espontaneidad mental.

2.1 La espontaneidad como no racionalidad.

2.2 Lo subjetivo, espontáneo y lo extraño en lo cotidiano.

3. La representación del cuerpo como objeto inquietante.

3.1 Lo extraño en la representación del cuerpo.

3.2 El cuerpo como soporte de la Comodidad incómoda.

Conclusión

Bibliografía

Anexó: Imágenes

Anexo: Obra Propia.

Introducción

En esta memoria se quiere poner al espectador y al lector en una situación de observación frente a lo que está a su alrededor, analizando los conceptos de belleza, normalidad, cotidianidad, comodidad, versus lo incómodo, siniestro-ominoso, extraño y bizarro, haciendo una analogía entre estos conceptos, estudiándolos uno por uno, poniendo atención a su estética, sobre todo en el caso de lo bizarro, e incluyendo la relación de éstos con la representación de la figura humana.

También se profundizará con respecto a la espontaneidad, tema fundamental, ya que la obra expuesta surge sin racionamiento previo, siendo fruto, precisamente, de la espontaneidad. Ésta surge a partir de una mente llena de experiencias cotidianas, pero que mediante vivencias e incluso sueños, toma, inconscientemente, un tinte bizarro. La obra resultante tiene un carácter autobiográfico, pues, como dijimos, lo espontáneo surge a partir de vivencias propias; los dibujos son analizados desde una perspectiva psicológica, que a nivel personal permite comprender el por qué de las representaciones, y luego editados para que se manifiesten en ellos los conceptos estudiados, principalmente la importancia de los límites de éstos, y para activar así la relación que se produce entre el espectador y el conjunto de la obra.

Vinculando todo esto con el título de la memoria, vemos que la comodidad incómoda está presente en todo orden de cosas, tanto en los conceptos, como en los artistas estudiados, en la obra propia y también en la vida cotidiana que, a pesar de su denominación, no se libra de los elementos inquietantes y perturbadores.

1. ESTÉTICA DE LO SINIESTRO Y LO FEO

1.1 Los límites de lo monstruoso

Según el diccionario de uso del español de María Moliner, lo monstruoso es definido como anormal antes que feo, por lo tanto lo monstruoso vendría a ser todo lo que no está establecido según las normas que rigen la sociedad que habitamos. Esta realidad en la que el hombre se espanta por un factor novedoso que surge de la cotidianeidad se ha visto en múltiples episodios a lo largo de la historia. En éstos, se observa que la capacidad de asombro va disminuyendo a medida que estos nuevos fenómenos se van expandiendo. Por nombrar algunos ejemplos, tenemos la Peste Negra que en la Edad Media arrasó con gran parte de la población europea y dio a la muerte un carácter cotidiano, quitándole importancia y el carácter sacro que le adjudicaba la civilización occidental católica. La atrocidad de la muerte causada por la peste, que tanto escandalizó en un comienzo, se fue tornando prácticamente intrascendente en la medida en que dejó de ser una novedad y pasó a ser parte de la vida cotidiana, mismo fenómeno que se dio en los campos de concentración durante la Segunda Guerra Mundial.

Siguiendo con lo monstruoso, se vincula con la definición de Freud de lo siniestro, que sería lo que convierte en extraño lo cotidiano; cuando algo familiar toma un tinte de espanto. Lo novedoso, siguiendo esta línea, no es necesariamente espantoso; hay un factor extra que convierte lo nuevo en siniestro.

Lo monstruoso nace del misterio, de algo oculto que, sin embargo, surge de una situación que nos es familiar pero que, a pesar de esto, por algún motivo, escapa a nuestra razón. Se trata, entonces, de la oscuridad del conocimiento, de aquello que no percibimos claramente.

El siglo XVIII es el siglo de las Luces, de la razón, del conocimiento empírico y del método científico; acá el pensamiento gana terreno y desplaza al modelo previamente

establecido, según el cual el hombre podía acceder a la verdad mediante la fe. En este sentido, la razón pasa a ser el centro, lo que explica el rechazo o incluso el miedo que produce lo desconocido, lo que escapa a la razón y no puede ser explicado científicamente. El hombre crea, mediante la razón, las normas y leyes que rigen su vida en comunidad, por lo que todo lo que violenta su diario vivir, su sociedad, también aparece como algo monstruoso, pues no se ajusta a sus parámetros de normalidad.

Este miedo a lo desconocido también se expresa en la historia del arte, lo que se ve claramente en la censura de lo que escapa a los cánones establecidos y a los límites de lo normal. Con esto nos referimos a que todo lo que no está dentro de los cánones estéticos impuestos, era rechazado, bueno esto es claramente aludiendo a años atrás, como por ejemplo con el comienzo de las vanguardias. A pesar de esto, siempre han existido artistas que rompen con dichos límites y que, en determinadas situaciones, imponen nuevos horizontes que amplían o reestablecen los márgenes previamente determinados. Así, y retomando el tema central de este subcapítulo y abocándolo hacia las artes visuales, vemos que los límites de lo monstruoso tienen que ver con la ficción y la realidad, pues lo normal pasa a ser monstruoso cuando el límite entre ficción y realidad se rompe, haciendo al sujeto parte de una situación que previamente no concebía como normal o real, sino que tenía asimilada a algo lejano, fuera de su contexto social, histórico o psicológico.

Para ejemplificar esto, tomaremos como ejemplo la obra de Richard Billingham que pone al espectador en una situación incómoda, ya que muestra lo monstruoso y lo oculto asociado con lo socialmente aceptable. El artista trabaja con fotos de su propia familia que producen al receptor una sensación de rechazo, pues a pesar de que retratan aspectos cotidianos como lo es incluso el amor conyugal, predomina una falta de armonía. El artista logra que, a través de los sentidos, el espectador tome una posición empática frente a la obra, siendo capaz de percibir el ambiente que retratan las fotografías, llegando a sentir una aversión por la escena retratada que, si no fuera por ciertos elementos torcidos, sería parte de lo conocido, de lo cotidiano. Vemos, entonces, que efectivamente lo siniestro y monstruoso surge de una base familiar o, según nuestras concepciones, normal. Con esto surge el cuestionamiento de que es realmente lo monstruoso o comportamientos anormales

en la nuestra vida cotidiana, ya que hemos hablado enfocados a las artes visuales. Como ya estaba dicho, es un tanto más difícil para nosotros encontrar algo de esas características, ya que estamos rodeados de información, por lo que es más complejo, a la vez los medios intentan mostrarnos todo, como por ejemplo las películas de terror, en general se va a ver películas de terror a los cines, pero después de eso, cuando se ha visto lo más monstruoso y siniestro, personalmente creo que ya es difícil intrigarse o encontrar ese toque de misterio en el día a día. Pero esto también puede ser un factor que ayude a encontrar lo siniestro, si ya hemos visto alguna película de miedo, el creer que algo que no tiene vida, como por ejemplo, nos sería tanto más escalofriante el ver equívocamente que se ha movido, porque ya lo tendríamos asociado un poco a nuestra realidad, pasa a ser en algún modo algo que creemos.



Por último, con respecto a la asociación de lo normal con lo bello, tenemos a Mark Ryden, cuya obra resulta escalofriante sobre todo porque junta lo monstruoso y bizarro con imágenes de características infantiles, que prácticamente evocan ternura. El artista une elementos que parecen ser irreconciliables, dando como resultado algo tenebroso que escapa a la imaginación y produce cierta repulsión en el espectador.

1.2 Lo ominoso como estética

La estética define en la medida que puede lo que es la belleza, hablaremos de belleza para involucrarnos de a poco en lo que es la estética, para luego definir lo bizarro y así unir los dos conceptos.

Si la belleza fuese objetiva, estaría fuera de nosotros, en la realidad exterior, ajena al sujeto que observa. Si esta fuera subjetiva, está dentro del sujeto que la observa, creando así una problemática, ya que interferiría el gusto del sujeto.

La belleza depende de lo que nosotros entendemos o tengamos asimilado por esta. Por ejemplo, en la antigüedad griega los cánones de belleza tenían que ver con lo “perfecto”, lo simétrico, la armonía y la justa proporción. Las estéticas que se abren paso a mediados del siglo XVIII residen en rechazar lo bello en cuanto implique o sugiera desproporción, desorden, infinitud o caos. Precisamente este siglo es el llamado siglo de las luces, que fue mencionado anteriormente, decíamos que este siglo se caracteriza por el predominio de la razón y el orden, por lo que nos hace sentido con el rechazo de la infinitud, de la desproporción...etc. La solución incuestionable era la limitación y la perfección, lo imperfecto y lo infinito radicaba en lo mismo, en el caos, en el horror.

Nos basaremos bastante en el texto *Lo bello y lo siniestro* de Eugenio Trías, donde se menciona que “no puede darse efecto estético sin que lo siniestro este de alguna manera presente en la obra artística” y eso es precisamente a lo que nos referiremos, este concepto



de lo siniestro tiene que aparecer, para lograr el efecto estético, bajo un filtro que lo haga parecer ausente, para que este se active y logre la “misión” de otorgarle poder a la obra artística. Existe otra problemática con respecto a la “activación” de lo siniestro, es que sin este velo apaciguador se destruye inmediatamente el efecto estético.

Esta problemática se aprecia muy bien en el trabajo de Jean-Louis Schoellkopf que en su obra, por medio de fotografías, retrata esta paradoja entre lo familiar y lo siniestro. Las obras mencionadas en el texto de Tonia Raquejo muestran exteriores de pueblos que, si bien a primera vista parecen ser normales, la intención estética del artista va más allá y al observarlas más detenidamente, se van tornando alarmantes, debido a un juego del artista con los aspectos formales, referidos

tanto al color como al tamaño. Nos enfrentamos a dos tipos de imágenes: las de paisajes a color y las de interiores en blanco y negro. Las primeras en sí mismas son imágenes armoniosas, pero unidas a las en blanco y negro, toman el rol de activar el componente siniestro de la obra. Con el segundo tipo de imagen volvemos a una situación similar a la producida por Billingham, pues a pesar de ser fotografías que a primera vista no parecen perturbadoras, sí tienen ese carácter misterioso que causa cierto nivel de rechazo en el espectador, debido a lo inesperado y misterioso.

Jim Nutt es otro artista que ocupa el velo de lo digerible o normal para atraernos a su obra que muestra ciertos cánones estéticos que producen comodidad y placer al espectador, como los colores alegres y pasteles que utiliza, además de la armonía en cuanto al espacio que se observa en su obra, lo que la hacen fácil y agradable de contemplar, pero a la vez, también está presente lo inesperado y lo insólito, que se observa en, por ejemplo, los rostros poco convencionales y alejados de la realidad. Aquí encontramos el factor monstruoso, claro que de manera diferente que en los ejemplos anteriores, pues la obra de Nutt no produce el rechazo ni la amenaza directa.



Tomaré también el ejemplo al artista George Condo (1957, estadounidense) que tensiona la obra poniendo al espectador en un lugar incómodo, ya que percibe imágenes estéticamente pasivas, según percepción propia, y le otorga ese cierto misterio de lo desconocido establecido en lo que nos es familiar, retratos de mujeres, de parejas...etc. Este es un muy buen ejemplo para observar que el efecto ficción y realidad se entrelazan, creando así una mayor percepción de lo monstruoso, como lo bizarro.

Esta estética, que intenta esconder lo extraño, lo ajeno a nosotros, mostrándonos la cara “normal” de estos personajes, a través de colores pasteles, de formatos “ordenados”, ni tan monumentales ni tan pequeños, para tensionar la obra, se aleja de lo obvio.

La aventura del goce estético va más allá de los principios formales y limitados de los que mencionábamos acerca del concepto tradicional de lo bello. Esta va más allá,

tomando en cuenta que lo infinito, lo caótico, puede también pertenecer al mundo de la estética. Esto ocurre, como menciona en texto de Trías, de las ideas de los antiguos de San Basilio y de San Gregorio de Niza, que llegan con la fuerza sensible hasta San Agustín, hablando sobre la divinidad infinita, que en ella no existen límites ni formas definidas, sino que convive con el conocimiento. Al llegar todo esto aparece el registro de lo sublime, noción de infinitud.

Para Platón la belleza es independiente de lo físico, es algo más allá de lo sensible, mas allá de lo que nos genera siendo espectadores. Entiendo que es una unión equivalente entre lo que dice el mundo de las ideas con respecto a la belleza y lo que pertenece a la realidad sensible, existe entonces una idea de belleza (universal) y las cosas del mundo real participan de esta idea de belleza.

“El sentimiento de lo sublime une la sensibilidad con una idea de razón produciendo así en el sujeto un goce moral, un punto en el que la moralidad se hace placentera y en donde estética y ética hallan su juntura y síntesis.” Esta frase nos hace unir los dos conceptos principales, asíéndonos entender porque hablamos de lo bizarro, monstruoso como estética, explicándolo de otra forma, la síntesis de todo es cuando la moralidad se hace placentera, cuando ese morbo, ese misterio nos succiona hacia lo siniestro, haciéndonos sentir placer por lo que negamos, lo que rechazamos por no ser parte de nuestra “normalidad”.

En *La crítica del juicio*, Kant nos dice que la estética es «la ciencia que estudia e investiga el origen del sentimiento puro y su manifestación que es el arte». Se podría decir que es lo que afecta a los sentidos, nos produce sensaciones. Pero no solo nos guiamos por los sentidos, también está el factor conocimiento y los aspectos emocionales e intelectuales que nos permiten acercarnos a el goce estético. El sentimiento estético no queda restringido a lo limitativo de lo bello, aparecen en función objetos que carecen de proporción, de simetría, perteneciendo a la categoría de lo estético.

Podemos concluir afirmando, que, lo bizarro, lo monstruoso, lo siniestro, son puntos bases para crear una imagen con fuerza, con peso. Lo siniestro empieza a ser lo que activa una obra, apareciendo, claramente, bajo ciertos códigos de opacidad, para crear un punto de tensión más abundante.

2. LA INCLUSIÓN DE LO EXTRAÑO EN LO COTIDIANO

2.1. El elemento perturbador

Nosotros entendemos por “normal” lo que es más parecido a nosotros, lo que, de una u otra forma, está presente en nuestra cotidianeidad, por eso mismo cualquier cosa que se salga de los cánones establecidos aparece como perturbadora y desconcertante, provocándonos una reacción similar a la que se observa en la película anteriormente mencionada.

Desde una perspectiva histórica también podemos apreciar la perturbación que se produce como respuesta a esta intromisión de lo extraño en lo cotidiano. Un ejemplo de esto es la empresa de conquista española que comenzó con la llegada de Cristóbal Colón a Guanahani en octubre de 1492 y que, sin duda, significó un gran impacto tanto para los españoles como para los indígenas. Según la leyenda Azteca, el dios Quetzacoatl, luego de ser traicionado, abandona la ciudad diciendo que volverá en un año determinado, según el calendario mexica, a buscar venganza. Casualmente, ese año correspondía al 1519 del calendario occidental, fecha en que Hernán Cortés y sus hombres llegaron a Mesoamérica, por lo que obviamente los aztecas pensaron que se trataba de la deidad que había jurado venganza, sobre todo considerando que, en las representaciones, Quetzacoatl es caracterizado como blanco, alto y barbado, justamente como los españoles que irrumpieron en Tenochtitlán. Si los aztecas llegaron a pensar que estos hombres extraños eran dioses, significa que el encuentro entre estos dos mundos significó un enorme impacto, sólo comparable a la mitología. Por otro lado, los españoles también se enfrentaron a algo

totalmente desconocido al llegar a América; nada se acercaba ni remotamente a lo que ellos tenían por común y todo lo que encontraban en su camino, tanto en la naturaleza como en las civilizaciones indígenas, representaba una absoluta novedad, tanto así que los cronistas españoles, como Bernal Díaz del Castillo, relatan en sus cartas al rey que incluso creen ver sirenas en los mares descubiertos.

Tal vez para nosotros imaginar los escenarios de Europa Medieval o de América precolombina no sea tan difícil, porque tenemos información al respecto de ambas culturas, pero quinientos años atrás, cuando el imperialismo europeo estaba tomando forma, ni siquiera se sabía de la existencia del continente americano y el choque cultural fue, sin duda alguna, altamente perturbador para ambas partes. Parte de esta reacción se debe al miedo a lo desconocido; tanto indígenas como españoles se sintieron amenazados con este encuentro, debido a que no sabían a qué se estaban enfrentando.

Con respecto a lo perturbador, en este subcapítulo se hablará de este elemento enfocándose en la presencia humana, teniendo en cuenta que no todo lo perturbador es necesariamente humano. Perturbar es, según el diccionario de la Real Academia Española, “inmutar, trastornar el orden y concierto, o la quietud y el sosiego de algo o de alguien”. El elemento perturbador sería, por tanto, aquello que nos remueve, que nos saca de nuestro lugar cómodo y nos desconcierta.

Esto mismo que observamos en el cine y en la historia sucede también con el arte; todo puede ser representado, no existe un límite, por lo que también puede estar presente lo perturbador, pues incluso lo desconocido puede ser representado, provocando en el espectador una sensación de incomodidad derivada de algo desconocido para su “diccionario visual” y su cotidianeidad. Debido a que lo perturbador está ligado al conocimiento o, más bien, a la falta de éste, como también es entendido como paradigma los elementos perturbadores no son estáticos y van variando a lo largo del tiempo. Así, por ejemplo, la serie de grabados de Goya puede resultar altamente perturbadora para un niño o para una persona que no conoce la obra ni el arte, pero puede ser apreciada por otros que sí poseen ese conocimiento intelectual.

De este modo, se puede concluir que, como el conocimiento es infinito, siempre estará presente el elemento perturbador; sin importar nuestro nivel intelectual o la cantidad de cosas que conozcamos, siempre habrá cosas desconocidas y nuevas para nosotros, y aunque la capacidad de asombro sea menor y las cosas a descubrir no tan significativas como lo fue el descubrimiento de un continente, la posibilidad de aparición de elementos perturbadores nunca dejará de estar vigente.

2.2. De lo no familiar a lo familiar

Se abordará el tema de lo raro como lo siniestro, basándonos en el texto de Freud *Lo Siniestro*, que investiga el significado de lo ominoso. “Puede ser verdad que lo *unheimlich*, lo siniestro, sea lo *Heimlich – heimlich*, “lo íntimo, hogareño” que ha sido reprimido y ha retornado de la represión, y que cuanto es siniestro cumple esta condición” (Freud, 1919, p.). En otras palabras se tratará el tema de lo *heimlich*, que podríamos definir como lo “propio de la casa, no extraño, familiar, dócil, íntimo, confidencial, lo que nos recuerda el hogar, etc.” (Daniel Sanders en Freud, 1919, p.3) A partir de esto, se intentará estudiar lo *unheimlich*, que se define como “inquietante, que provoca un terror atroz” (Chamisso en Freud, 1919, p.4). *Unheimlich* también tiene otras definiciones, pero abordaremos el concepto sólo en cuanto a antónimo de *heimlich*.

Para el análisis hay que tener en consideración que no se trata de un elemento estático, pues varía dependiendo de las distintas percepciones personales, ya que no hay una fórmula concreta e inequívoca acerca de la elaboración o representación de lo siniestro, sobre todo si, como es el caso, lo estudiamos desde la disciplina artística.

Existen muchas hipótesis sobre lo que se considera siniestro, así como muchos intentos de definir el término, como por ejemplo Ernst Jentsch “destacó como caso por excelencia de lo siniestro la “duda” de que un ser aparentemente animado, sea en efecto viviente; y a la inversa: de que un objeto sin vida esté en alguna forma animado” (Freud,

1919, p.5). Por otro lado, tenemos a Schelling según quien “*unheimlich* sería todo lo que debía haber quedado oculto, secreto, pero se ha manifestado” (Freud, 1919, p.4).

Veremos cómo opera este elemento en el arte, para lo que nos basaremos en algunas películas, como por ejemplo *El joven manos de tijera* (Tim Burton, 1990) que desde el cine nos lleva a esta relación entre lo cotidiano y lo perturbador, introduciendo lo extraño en un ambiente familiar, tranquilo y ordenado, que no espera la aparición de algo o alguien ajeno a dicho panorama. En el film podemos también apreciar la reacción que provoca la irrupción de este elemento perturbador en un medio caracterizado por lo “común” o lo *heimlich*.

El concepto de *heimlich* guarda relación con el título del subcapítulo, pues se trata precisamente de lo familiar, lo conocido, que fácilmente puede tornarse siniestro al insertar en este panorama lo desconocido, lo poco familiar, lo *unheimlich*. Como se ha expuesto, existen varias hipótesis acerca de lo que es lo siniestro, pero su base es la sensación de inestabilidad, angustia, incomodidad, emociones que surgen a menudo de situaciones que ya conocemos, como la soledad o la oscuridad, las que se tornan siniestras cuando aparecen de improviso, “fuera de programa”, aunque a la vez ya en sí mismas contienen un elemento misterioso que, aunque quizás irracionalmente, debido a que no son escenarios desconocidos para nosotros, nos perturban. Así, por ejemplo, algo tan familiar y conocido como es nuestra casa, se puede tornar misteriosa e incluso siniestra en un momento de absoluta oscuridad, lo que tiene que ver con el miedo que provoca no ver, no saber, no tener las cosas bajo control. La situación es similar cuando, por una u otra razón, no podemos manejar nuestro propio cuerpo, ya sea en un arranque de demencia o en un ataque epiléptico, eventos que no sólo perturban al sujeto afectado, sino que también a la gente de su alrededor, que queda espantada al presenciar algo tan repentino, inesperado y desconocido, sobre todo si viene de una persona cercana con la que ya se ha entablado una relación, lo que hace mucho más sorpresivo el episodio, pues lo siniestro se ve exacerbado cuando lo no familiar surge de lo familiar, desconcertándonos y, en el fondo, haciéndonos dudar de nuestro conocimiento.



Esto se ve también en uno de los argumentos más recurrentes de las películas o las novelas de terror: la casa embrujada. Que sea un elemento tan repetido en las obras de los autores que tienen como objetivo asustar a su público, significa que, efectivamente, la idea de espíritus o fuerzas misteriosas que perturban el orden y la tranquilidad logran perturbar al receptor, que se aterroriza ante la idea de la irrupción de algo desconocido en su ambiente cotidiano, terror que es potenciado por la invisibilidad de este suceso paranormal, lo que deja mucho a la imaginación que, como hemos visto, es infinita, lo que hace que las representaciones que surgen a partir de la experiencia sean especialmente perturbadoras.

Creo que mientras menos se conoce, más queda para la imaginación, por lo que según mi percepción es lógico sean los niños las primeras víctimas del miedo, debido a que, imaginan más. Así, por ejemplo, es lógico que un niño tema a la oscuridad más que un adulto o que se aterrorice en momentos de soledad, por pocos minutos que sean; basta que el niño se dé cuenta de que sus padres no están cerca para que entre en pánico, lo que se observa bastante a menudo, por ejemplo, en los supermercados. En este mismo sentido, también se pueden aterrorizar al ver a una persona con algún defecto físico, pues no saben a qué se debe dicha anomalía, lo que la hace mucho más siniestra. Creo que tampoco pueden distinguir bien la ficción de la realidad, por lo que realmente se asustan cuando, al no comerse toda su comida, uno de los padres lo amenaza con “el viejo del saco”, que es este mito chileno, que dice que si un niño se porta mal viene “el viejo del saco” y se lo lleva, teniendo el saco lleno de niños que se han portado mal o que no querían obedecer. Al imaginar que lo irreal puede cobrar vida surge un verdadero pavor, razón por la que muchos niños temen a los hombres disfrazados de payasos o de animales; aquí estamos frente a algo altamente perturbador, pues se unen las características de diversión y cariño que presentan estos personajes, con rasgos de fantasía y fábula que, llevadas a la realidad, dejan de ser vistas como inofensivas y, al invadir el mundo del niño, pasan a ser invasivas y siniestras.

Otro ejemplo de esto mismo, esta vez desde el mundo de la literatura, son los cuentos de los Hermanos Grimm, que son cuentos para niños y que a la vez están retomados por Disney para así crear varias de sus películas. En estos cuentos están presentes una serie de elementos siniestros y bastante violentos que, obviamente, el cineasta tuvo que censurar con el fin de crear filmes para niños. Vemos, por ejemplo, que en el cuento original de Cenicienta, las hermanastras, al tratar de calzarse el zapatito de cristal, cortaron los dedos de sus pies, incentivadas por su propia madre. Esto es muy abrumador para los niños que de pronto se encuentran con detalles sórdidos que los sacan de la comodidad de los clásicos cuentos de niños. Es más evidente con los cánones estéticos, que han ido cambiando fuertemente a lo largo de la historia. Pondré como ejemplo la relación de las *barbies* comunes y las *barbies monster high*, que son unas muñecas monstruos, con el pelo teñido y vestidas de negro, hace treinta años atrás no era concebible que existiera algo así, estaba totalmente fuera de los cánones estéticos de la época, muy conservadores en general, pero hoy en día, cuando los parámetros de belleza han cambiado radicalmente, si se aceptan ese tipo de muñecas, y los padres compran esos disfraces a sus hijas. Este fenómeno, llevado al arte, queda explícito en la obra de Mark Ryden, al que ya nombramos para ejemplificar la asociación de lo bello con lo monstruoso y que también nos sirve para analizar la inclusión de lo no familiar en lo familiar. En su obra se observa la exacerbación de lo siniestro, pues debido a su técnica y a los colores que utiliza, que dan un panorama bastante infantil, nos lleva a una mayor cercanía que, a la vez, provoca un mayor rechazo al percatarnos de la extrañeza que en un primer instante pudo parecer como familiar.

Para profundizar en este mismo aspecto, tenemos la obra de Benjamin Lacombe que muestra bastante explícitamente una relación con cuentos infantiles y de hadas, pero en un ambiente sombrío y tenebroso; la perfección de los personajes inmersos en ambientes o situaciones hostiles y misteriosas nuevamente nos arrebató la comodidad de lo cotidiano y nos deja en un entorno siniestro, muy similar a lo que sucede con los cuentos de los hermanos Grimm.

A modo de conclusión, podemos establecer que no existe una definición única y estática para lo *unheimlich*, sino que éste es variable, depende del entorno, del

Shutterstock



conocimiento y del imaginario de cada persona. Pondré un ejemplo personal , mi hermana menor, Elisa, tiene claustrofobia, ya que sufrió un trauma cuando era muy chica, siempre acompañábamos a nuestra mamá al supermercado y muchas veces estaban esos hombres disfrazados de animales gigantes que abrazaban al que pasara por el lado, promocionando cualquier cosa. Mi hermana les tenía pavor ,

pero no era por algo visible, sino que era por algo que a ella le había pasado, algo específico, con esto me refiero a las distintas percepciones de lo siniestro, a mí no me pasaba nada con esos personajes, de echo me agradaban, ya que nunca tuve experiencias malas con eso.

Para comprender qué es lo *unheimlich* primero debemos analizar lo *heimlich*, que dependerá de la época y del contexto general del individuo, pues lo que no es familiar para unos puede serlo para otros; nosotros podemos usar las películas de Disney y cuento de los hermanos Grimm para ejemplificar, pues pertenecen a nuestro ambiente y a nuestra generación, pero los referentes van cambiando a lo largo del tiempo. Por otra parte, el concepto base, que en este caso es el trabajo de Freud sobre lo siniestro, permanece, así como lo *unheimlich* siempre estará presente aunque varíen los elementos que lo componen.

3. LA REPRESENTACIÓN DEL CUERPO COMO OBJETO INQUIETANTE

3.1 Lo extraño en la representación del cuerpo

Hasta el siglo XX, más precisamente con las vanguardias, el uso del cuerpo para la representación era la mayoría de las veces modelo ya sea para la pintura, o la fotografía, casi no existían cuestionamientos sobre el uso de este en las artes. Recalcando esta visión del cuerpo como modelo y medida de belleza, no podemos dejar de nombrar el ideal de belleza de los griegos; la belleza para ellos era sinónimo de perfección, lo que se ve reflejado en la manera en que representaban los cuerpos: escultóricos, simétricos, de perfectas medidas.

Con las vanguardias estéticas, aparece la idea del arte como solo arte, abre las posibilidades a una infinita variable de la representación del cuerpo. La idea de cuerpo se va transformando en sólo conceptos, pasando de ser, muchas veces, lo central, a perder gran parte de su protagonismo, poniéndose más énfasis en el discurso que en la obra en sí. En cierto sentido, se deja el cuerpo atrás y enfoque se centra en el interior invisible de la obra.

Con esto damos pie a la posible extrañeza que puede ser el cuerpo representado. Existen tantas opciones, tantas ideas, que varían según la época y el individuo. Diego Velázquez, por ejemplo, nos sirve como ejemplo para la representación no idealizada del cuerpo; dicho artista es muy conocido por sus retratos a la gente más importante de su época, como reyes y reinas, y por ser uno de los primeros pintores que comienza a retratar más allá de la figura idealizada; lo más característico de sus cuadros es que retrata a estos personajes tal cual como son, no como otros artistas que embellecían hasta donde no había belleza con tal de que el resultado fuese agradable para las figuras de poder que encargaban las obras. Una de las gracias de Velázquez es que sus retratos no sólo eran fieles a la realidad física, sino que también transmitían ciertos atributos del interior de cada sujeto; dejaba ver parte de su alma.

Ya hemos hablado en el comienzo de este texto sobre qué es lo bizarro, lo extraño, lo monstruoso y cómo esto se vincula con lo que llamamos “normal”, o mejor dicho, cotidiano. En este caso, asociándolo con el cuerpo, las posibilidades crecen y nos encontramos con el cuerpo como superficie limítrofe de estos dos conceptos. Surge una “batalla de egos”, o de importancias, haciendo difícil la limitación de lo bizarro y lo cotidiano, pues como éstos están constantemente superándose mutuamente, es complejo delimitar el terreno de cada uno y, por tanto, ver cuál de los dos es el protagonista. Este cuestionamiento y, en cierta medida, competencia entre ambos conceptos, es la problemática de la obra propia.

Con respecto a lo cotidiano o lo “normal”, éstos son conceptos que están incorporados a nuestra percepción; nos los han inculcado desde que nacemos, son lo que vemos todos los días, y por tanto, representan la forma común de ver la vida, por lo que se hace más difícil ver lo otro, lo bizarro o monstruoso.

Se produce un límite precario entre lo aceptado y lo no aceptado. Lo no aceptado vendría siendo la parte bizarra de todo esto; es difícil aceptar algo que no está en nosotros, que no es lo común. El cuerpo queda como un objeto intermedio de representación, es límite de lo incómodo, como límite de lo cotidiano, dependiendo de la visión o la intención del artista.

Es específicamente esta condición, que se representó en la obra propia, lo que lo hace más inquietante aún, no saber si es de lo uno o de lo otro. Ahí entra el juego de roles, esta “competencia” de quién tiene más elementos; si tiene más neutralidad se torna plano, si contiene más extrañeza de la cuenta, se torna poco interesante, por lo que tiene que existir un cierto filtro para que esta “competencia” quede pareja, con la cuota perfecta de cada elemento. Por ejemplo, en una obra totalmente siniestra, en la que todo es negro y sólo se aprecian imágenes perturbadoras, queda poco para la imaginación, pues nos queda claro lo que quiso transmitir el artista, sin dejar espacio al misterio. En cambio, una obra que contiene una imagen agradable a la vista pero que de a poco, a medida que uno la observa,

se van desprendiendo elementos perturbadores, lo que despierta la intriga y genera un vínculo obra – espectador.

Claramente, como hemos señalado a lo largo de este trabajo, mientras más cotidiano se muestre, teniendo de fondo el lado más “oscuro”, más perturbadora será la imagen para el espectador. El cuerpo potencia este juego, al ser algo que todos conocemos y que esta incorporadísimo a nuestra vida cotidiana, si presenta algún cambio que lo haga salirse de la normalidad nos inquietaría tanto más.

En el caso del artista Erwin Wurm, que juega con estas distintas formas de presentar el cuerpo, las imágenes son inquietantes en su gran mayoría, pero tienen cierta sutileza o manejo de lo excesivo, incluso algo lúdico, que hace que la obra sea más interesante por lo anteriormente planteado de este manejo de los roles, en que lo inquietante funciona mejor en un contexto más pasivo, donde las extrañezas no son demasiadas, dando lugar así al imaginario de cada espectador, invitándolo a ser partícipe de la obra.

Podemos comenzar a relacionar estas hipótesis con la obra propia. Como se ve en estos dibujos, donde en algunos casos se ven figuras humanas, al igual que en las obras de Wurm, un tanto perturbadoras, ya que no pertenecen al grupo de nuestra idea preconcebida del cuerpo, aparecen figuras que no se sabe si son humanas u otra cosa. El patrón también es la sutileza con que se plantea la extrañeza de los seres, dejando una gran parte a la imaginación, ya que no se muestra toda la información, pues de ser así no quedaríamos intrigados ni interesados en saber más acerca de que está pasando en estas imágenes. No existe algo que nos hable sobre el contexto en el que están sometidas las imágenes, o de algo que de cuenta sobre por qué esos personajes están de esa determinada manera, qué ocurrió antes y qué es lo que va a ocurrir después.

Levi Van Veluw, artista que trabaja con la figura humana, crea puntos de tensión ocupando el rostro. Esto es un poco menos sutil de lo que habíamos visto anteriormente, ya que el artista lo hace con personas por lo general calvas, de expresiones serias, con una cierta mirada de preocupación, misterio, tristeza, una mirada impenetrable; en la mayoría

de los casos él es su propio modelo. Estas imágenes son un tanto inquietantes ya que al ver que los rostros están totalmente cubiertos de madera, de plantas o de otra cosa, dan una sensación de claustrofobia, de encierro, lo que provoca una cierta empatía con el modelo, creando así un vínculo con la obra y el artista. También existen videos donde esto se lleva más al límite, creando situaciones completas con personajes recubiertos. Esto tiene mucha relación con la obra propia ya que incorporan al espectador. En el caso de ésta, se crea ese vínculo, pues los dibujos resultan ser más “misteriosos” o intrigantes, llamando así la atención del espectador y creando una relación con el artista al permanecer más tiempo observando la obra, tratando de resolver los enigmas que ésta puede contener. Son situaciones en el que el personaje se ve inmerso en un mundo desconocido y misterioso, donde se desconoce su procedencia o cómo es que llegó a eso.

Lo extraño va surgiendo en las cosas más pequeñas, por ejemplo, si el sujeto estuviera sonriendo sería totalmente distinto, haciéndonos sentir que estamos frente a una obra lúdica, con quizá no tanta profundidad, como lo es cuando vemos a los personajes con cierta mirada y cierta posición corporal. No son personajes livianos, ni tampoco felices, esto hace que surja esta inquietud desde lo más profundo de nosotros, quizá desde un lugar que ni sabíamos que existía. Nuestro inconsciente cumple el rol de manejar toda la información que tenemos, por lo general muy cotidiana, dentro del parámetro de lo “normal”, y gracias a esto, al más mínimo detalle nos surge una sensación de incomodidad.

3.2 El cuerpo como soporte de la Comodidad incómoda

El cuerpo actúa como soporte en todo sentido; soporte de emociones, de experiencias, de características, hasta soporte de vida. Esto es complejo, ya que varía de persona en persona, dependiendo de sus vivencias, de sus capacidades y sus limitaciones.

La comodidad incómoda es un oxímoron que hace alusión a esa extrañeza que se sitúa en la cotidianeidad; la comodidad es lo confortable, lo conocido, lo cotidiano, lo habitual, en este caso, lo que no nos “conmueve” por costumbre. Junto con eso tenemos la incomodidad que es lo perturbador, lo que nos inquieta, que sí nos perturba ya que nos saca de nuestra

confortabilidad. En las imágenes de la propia obra se puede ver la relación entre estas dos definiciones, se ven personajes en algunos casos asexuados, sin expresión alguna en su cara, que a primera vista no causan mayor impresión, de hecho no es algo que impacte, sólo intriga y causa un poco de misterio ya que no se acentúa para algún lado en especial; no es claramente incómoda, ni cómoda, o sea que, ni totalmente perturbadora, ni totalmente cotidiana.

Analizándolas un poco más a modo de detalle, nos damos cuenta de que no son totalmente siniestras, ni incómodas, sino que existe ese filtro del cual hablábamos anteriormente. Claramente las imágenes tienen estos dos elementos, lo bizarro y lo cotidiano; hay imágenes que son mayormente “oscuras”, pero que a la vez tienen elementos totalmente cotidianos, como sillas y muebles, combinación que las hace ser “intrigantes”, a la vez que hay imágenes más sutiles, que articulan la totalidad de las obras presentadas.

El montaje final de las obras se basa en una gran cantidad de estos dibujos, todos similares en su parte formal, por lo que el filtro en cada dibujo no es tan importante, ya que éste cobra mayor importancia al mirar la obra como un conjunto, en la que se observan dibujos más sutiles, cargados a lo cotidiano y otros cargados a lo ominoso y extraño.

Relacionado con esto, el trabajo del escultor Ron Mueck muestra la comodidad por medio de las imágenes familiares con las que trabaja, me refiero a familiares porque nos son conocidas, están dentro de lo que conocemos y llamamos “normalidad”, pero todo esto se potencia dando lugar a la incomodidad producida por el tamaño de estas obras. Algo que para nosotros es tan cotidiano como una señora recostada en la cama, que podría ser nuestra madre, se altera siendo veinte veces mayor a nuestro tamaño. Para mi punto de vista eso nos violenta ya que es algo que jamás hemos visto, no está incorporado a lo que ya conocemos; es una imagen conmovedora, ya que nos mueve inmensamente. Este artista hace un muy buen balance entre lo excesivo y lo sutil, dejándonos con mucho que pensar. Mueck trabaja poniendo lo hiperreal fuera de contexto, no nos muestra nada bizarro pero es extremadamente ominoso. Si este artista, por ejemplo, en vez de crear personajes que ya “conocemos” hubiera creado sujetos monstruosos o ovnis, todo cambiaría radicalmente,

siendo todo muy excesivo y sin dejar nada de misterio; estaría ya todo dicho, por lo que la intención sólo sería la experiencia artística y nada más que eso; sólo habría incomodidad y más incomodidad, y este no es el resultado al que se pretende llegar.

Existe también una reinención del cuerpo que opera en el arte de nuestra época, que tiene que ver con las infinitudes de representaciones que tiene el cuerpo y con la tecnología, ya sea para crear arte, dando así miles de posibilidades, como también para recurrir a la tecnología como portafolio de imágenes mentales, lo que nos permite pasar de conocer poco a conocerlo todo. Tony Oursler, artista estadounidense, trabaja justamente ajustándose a estos tiempos posmodernos, con proyecciones de retratos a diversos objetos, los que se van moviendo y causan mucho impacto. En las obras de este artista, al igual que en las del nombrado anteriormente, se ve claramente esta condición limítrofe de la comodidad incómoda; en su trabajo se puede ver que las imágenes no son ni muy extrañas ni muy cotidianas, pero al ir acercándose uno ve que estas imágenes se mueven creando un punto de tensión. En estos tiempos estamos acostumbrados a ver de todo, pero siempre lo que uno no se espera, sorprende.

Conclusión

Como hemos visto a lo largo de esta memoria, las estéticas de lo siniestro y de lo bizarro, se relacionan con las de lo normal y lo cotidiano, formando en conjunto lo que denominamos comodidad incómoda, en la que ambos conceptos dialogan entre sí. Para esto se ha recurrido principalmente a la obra *Lo Siniestro* de Freud que es muy útil a la hora de definir y conceptualizar los puntos base de la presente memoria. A modo de ejemplificación y profundización, se han abordado varios artistas que se relacionan con la propia obra, sobre todo en cuanto a los puntos de tensión que ésta presenta.

A modo de resumen, hablamos de los límites entre lo monstruoso y lo normal, analizando la compleja delimitación entre estos dos conceptos y estableciendo la importancia del balance que debe existir entre ambos para formar el vínculo con el espectador. Se analizó también la estética principalmente de lo bizarro, teniendo en cuenta los postulados de Kant.

Vimos que el cuerpo actúa como objeto mediador en todo orden de cosas; gracias a su capacidad de representación, podemos ver que todo varía, tanto debido a factores físicos como a otros relacionados con la intención del artista. El cuerpo presenta cierta dualidad, pues por una parte es simplemente materia, pero por otra es contenedor de sensaciones, experiencias, conocimientos, etc., que, a su vez, se reflejan a través de la materia.

Uno de los temas más importantes respecto a la obra presentada, se refiere a la espontaneidad y a su relación con la irracionalidad. Todo culmina en la obra que en su totalidad está compuesta por imágenes mentales no preconcebidas y que une todos los puntos antes vistos sin, necesariamente, una intención previa. La extrañeza, así, surge en base a experiencias cotidianas que, con pequeños matices, se alejan de lo cotidiano y se tornan inquietantes.

Bibliografía

Braniff, B. (2000). La Región septentrional mesoamericana, en *Historia General de América Latina*, Tomo 1, México: Ediciones Unesco.

Burton, Tim. (1990). *El joven manos de tijera*, Estados Unidos: 20th Century Fox.

Díaz del Castillo, B. (1992). *Historia verdadera de la conquista de la Nueva España*, Barcelona: Planeta, 1992.

Freud, S. (1919). Lo Siniestro en *Obras Completas*. Madrid: Biblioteca Nueva.

Kant, I. (1990). *Crítica del Juicio*. Madrid: Espasa Calpe.

Los Hermanos Grimm. (2006). *Cuentos de Grimm*, México: Porrúa.

Raquejo, T. (2002). *Sobre lo monstruoso: Un paseo por el amor y la muerte*. Salamanca: Universidad Salamanca.

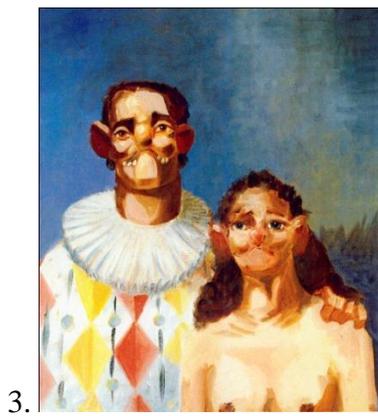
Trías, E. (2006). *Lo bello y lo siniestro*. 3ª.ed. Barcelona: Ariel.

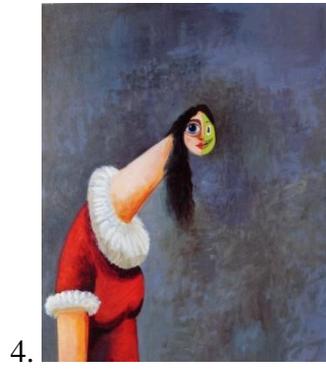
Anexo: Imágenes

Jim Nutt



George Condo





Richard Billingham



Jean-Luis Schoellkopf



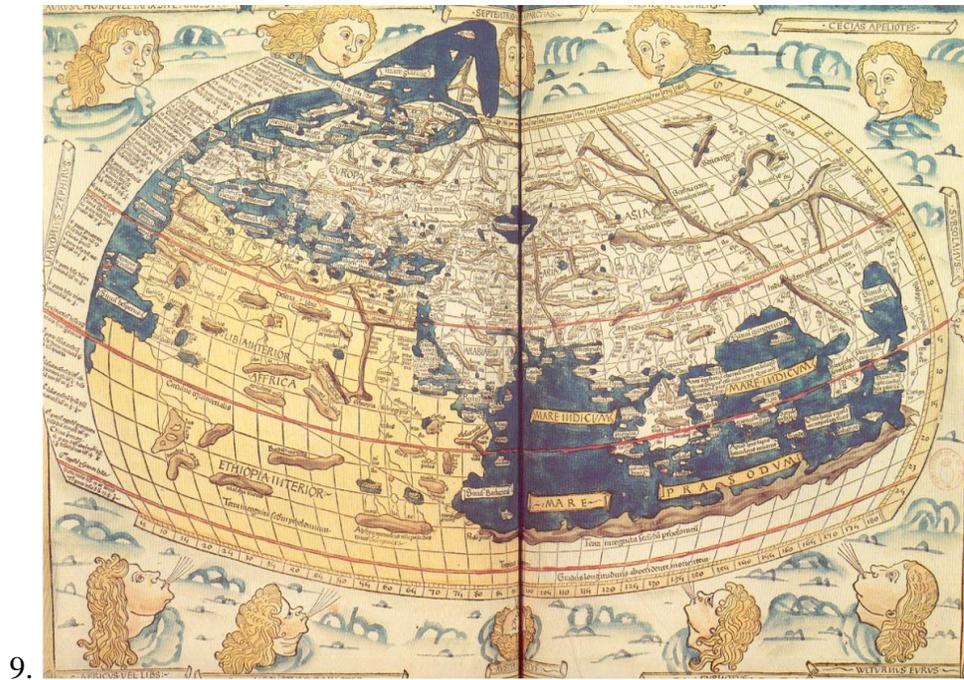
7.

El joven manos de tijera



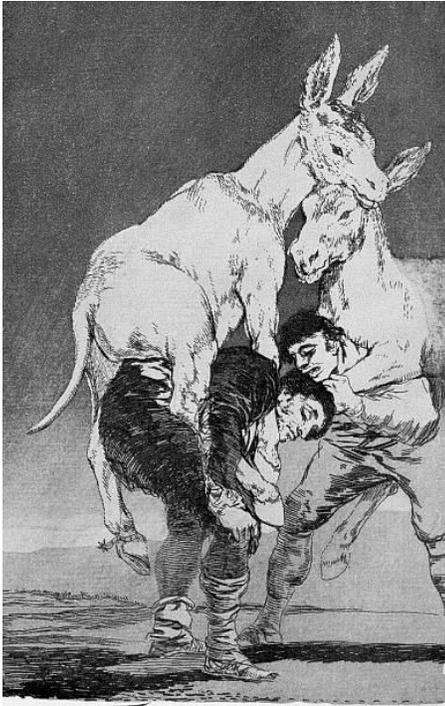
8.

Mapamundi de Ptolomeo, 1482



Serie de grabados de Francisco Goya





11. *Tu que no puedes.*



12.

Mark Ryden



13.

Benjamin Lacombe



14.

Erwin Wurm



15.



16.



17.

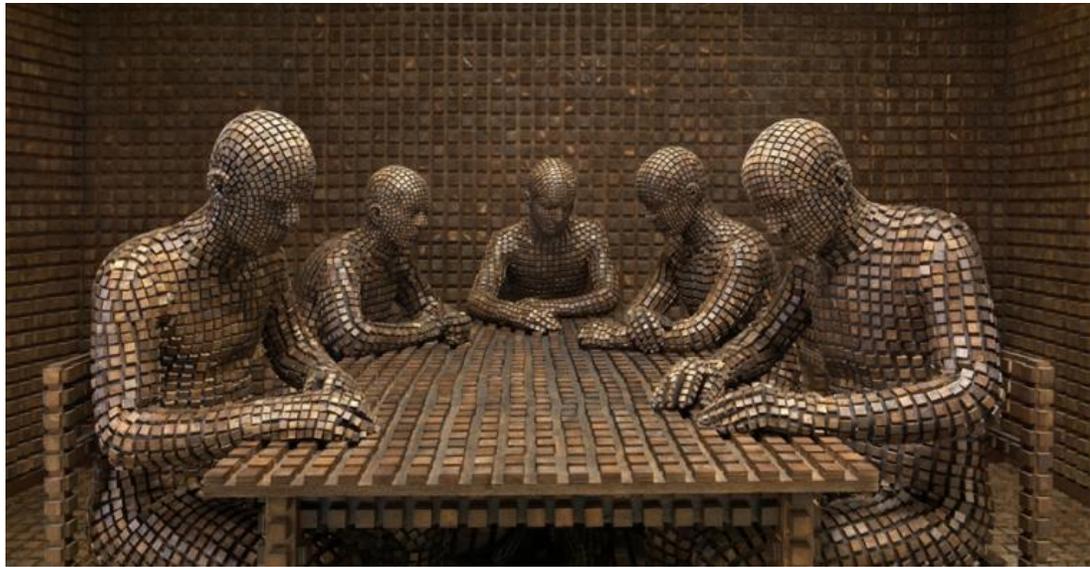
Levi Van Veluw



18.



19.



20.

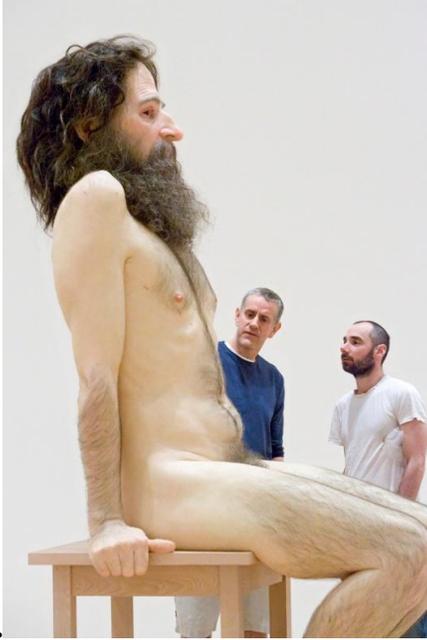
Ron Mueck



21.



22.



23.



24.

Tony Oursler



25.



26.



27.

Anexo: Obra propia





Referencias fotográficas

1. Pixgoog.com. (2014). Good pix galleries. Extraída de <http://pixgood.com/jim-nutt.html> el día 20 de noviembre de 2014.
2. Chrislongillustration.com. (2009). Chris Long. Extraída de <http://chrislongillustration.com/blog/2009> el día 20 de noviembre de 2014.
3. Fadwebsite.com. (2011). George Condo: Mental States at the New Museum. Extraída de <http://fadwebsite.com/2011/01/19/george-condo-mental-states-at-the-new-museum-from-26th-january-2011/> el día 20 de noviembre de 2014.
4. Gopixpic.com. George Condo at Xavier Hufkens. Extraída de http://www.gopixpic.com/1496/george-condo-at-xavier-hufkens/http:%7C%7Cwww*contemporaryartdaily*com%7Cwp-content%7Cuploads%7C2009%7C06%7CCOND-072-2008*.jpg/ el día 20 de noviembre de 2014.
5. Saatchigallery.com. The Saatchi Gallery. Extraída de http://www.saatchigallery.com/artists/artpages/richard_billinghamUntitled18.htm el día 22 de noviembre de 2014.
6. Bbc.co.uk. (2014). Genius of Photography. Extraída de <http://www.bbc.co.uk/photography/genius/gallery/billingham.shtml> el día 22 de noviembre de 2014.
7. Cnap.fr. (2011). Centre Régional de la Photographie Nord Pas-de-Calais. Extraída de <http://www.cnap.fr/jean-louis-schoellkopf-0> el día 22 de noviembre de 2014.
8. Hollywood.loquenosabias.com. (2012). Extraída de <http://hollywood.loquenosabias.com/johnny-depp-volvera-a-interpretar-a-edward-manos-de-tijera> el día 22 de noviembre de 2014.
9. Sociales762w.blogspot.com. (2010). Viajes de exploración. Extraída de <http://sociales762w.blogspot.com/2010/09/viajes-de-exploracion.html> el día 22 de noviembre de 2014.
10. Museobelasartescoruna.xunta.es. Los grabados de Goya. Extraída de <http://museobelasartescoruna.xunta.es/index.php?id=588> el día 22 de noviembre de 2014.

11. Grabadosantiguos.eu. Francisco Goya (1746 – 1828). Extraída de <http://www.grabadosantiguos.eu/francisco-goya/> el día 23 de noviembre de 2014.
12. Artvalue.com. (2011). Linda Maestra! (Los caprichos, pl. 68). Extraída de <http://www.artvalue.com/auctionresult--goya-y-lucientes-francisco-jos-linda-maestra-los-caprichos-pl-2827566.htm> el día 23 de noviembre de 2014.
13. Miradorartes.blogspot.com. (2012). El mirador de las artes: El surrealismo pop de Mark Ryden. Extraída de <http://miradorartes.blogspot.com/2012/05/el-surrealismo-pop-de-mark-ryden.html> el día 23 de noviembre de 2014.
14. Petshopboxstudio.com. (2010). Weekly Inspiration #30. Extraída de <http://petshopboxstudio.com/blog/inspiration/weekly-inspiration-30/> el día 23 de noviembre de 2014.
15. Designboom.com. (2011). Erwin Wurn: wear me out at middelheim museum. Extraída de <http://www.designboom.com/art/erwin-wurn-wear-me-out-at-middelheim-museum/> el día 23 de noviembre de 2014.
16. Fucknofilthy.com. (2013). Sculpture and Installation by Erwin Wurn. Extraída de <http://fucknofilthy.com/2013/10/21/sculpture-and-installation-by-erwin-wurn/> el día 23 de noviembre de 2014.
17. Arttattler.com. (2014). Archive Erwin Wurn. Extraída de <http://arttattler.com/archiveerwinwurn.html> el día 24 de noviembre de 2014.
18. Rawfunction.com. (2013). Levi van Veluw. Extraída de <http://www.rawfunction.com/levi-van-veluw> el día 23 de noviembre de 2014.
19. Promouvoir-une-marque.net. (2014). Selection Createurs. Extraída de <http://promouvoir-une-marque.net/2014/03/levi-van-veluw/> el día 24 de noviembre de 2014.
20. Thecitylovesyou.com. (2012). Levi van Veluw: “Family” – Origin of the beginning. Extraída de <http://thecitylovesyou.com/urban/levi-van-veluw-family-origin-of-the-beginning/> el día 24 de noviembre de 2014.
21. Epoetimes.com.br. (2013). Ron Mueck, escultor trabalha o hiperrealismo em diferentes proporções. Extraída de <http://www.epochtimes.com.br/ron-mueck-esculturas-hiperrealistas/> el día 24 de noviembre de 2014.

22. Articularte.com. (2014). Ron Mueck. Extraída de <http://www.articularte.com/ron-mueck/> el día 24 de noviembre de 2014.
23. 123inspiration.com. (2013). Huge Hyper – Realistic sculptures by Ron Mueck. Extraída de <http://www.123inspiration.com/huge-hyper-realistic-sculptures-by-ron-mueck/ron-mueck-hyperrealistic-sculptures-1/> el día 24 de noviembre de 2014.
24. Culturacolectiva.com. (2014). Ron Mueck y Marc Sijan: Esculturas entre realidad y ficción. Extraída de <http://culturacolectiva.com/ron-mueck-y-marc-sijan-esculturas-entre-realidad-y-ficcion/> el día 24 de noviembre de 2014.
25. Sfmoma.org. (2013). Explore modern art / Our collection / Tony Oursler. Extraída de <http://www.sfmoma.org/explore/collection/artwork/25974> el día 24 de noviembre de 2014.
26. Philbrook.org. Philbrook Museum of Art. Extraída de <https://philbrook.org/explore/art/swathe> el día 24 de noviembre de 2014.
27. Irenajurek.blogspot.com. (2011). Best of all worlds: Tony Oursler. Extraída de <http://irenajurek.blogspot.com/2011/09/tony-oursler.html> el día 24 de noviembre de 2014.