

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD
CATÓLICA DEL PERÚ**

FACULTAD DE ARTE Y DISEÑO



Abglutia: la repulsión como categoría y recurso estético

Tesis para obtener el título profesional de Licenciada en Arte con
mención en Pintura que presenta:

Alessandra Escribens Bacigalupo

Asesor:

Diego Orihuela Ibañez

Lima, 2025

Informe de Similitud

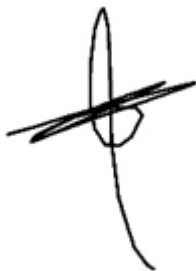
Yo, Diego Orihuela Ibañez, docente de la Facultad de Arte y Diseño de la Pontificia Universidad Católica del Perú, asesor(a) de la tesis titulada:

“Abglutia: la repulsión como categoría y recurso estético” de la autora Alessandra Escribens Bacigalupo

dejo constancia de lo siguiente:

- El mencionado documento tiene un índice de puntuación de similitud de **5%**. Así lo consigna el reporte de similitud emitido por el software *Turnitin* el **18/05/2025**.
- He revisado con detalle dicho reporte y la Tesis, y no se advierte indicios de plagio.
- Las citas a otros autores y sus respectivas referencias cumplen con las pautas académicas.

Lugar y fecha: Lima, 18 de mayo del 2025.

Apellidos y nombres del asesor: <u>Orihuela Ibañez, Diego</u>	
DNI: 45847359	Firma
ORCID: 0000-0001-6200-8073	

Resumen

“Abglutia” crea tres narraciones de terror repulsivo en base a los personajes mitológicos del duende, los encantos y el condenado y las indaga desde la creación artística buscando cierta reivindicación de temas descartados por el clasicismo. La intención es que el espectador reflexione a partir de la exploración y la teatralidad y la motivación es lograr un espacio que exponga estos temas como una experiencia estética ambivalente mediante procesos incómodos, pero últimamente gratificantes. Este proyecto propone que lo repulsivo puede ser considerado estéticamente agradable debido a los nuevos paradigmas introducidos desde el arte contemporáneo y a cuatro elementos que garantizan una comprensión positiva de lo usualmente rechazado. Estos son la ficción, la narración, la metodología y la introspección. Para esta investigación se han utilizado diversas fuentes que tratan las dos vertientes principales del proyecto, la repulsión como emoción humana y la estética en el arte. Es por esto que los objetivos son, demostrar que lo repulsivo puede ser considerado como una categoría estética en el arte y crear experiencias sensoriales en donde el público se sumerja. “Abglutia” propone una experiencia sensorial interactiva que toma como punto de partida a estas narraciones para originar tres figuras que se encontrarán de distintas maneras en todas las partes del proyecto. La primera parte ofrece el contexto mediante pinturas al óleo de los ambientes en los que se desarrollan las leyendas. La segunda es un cortometraje animado 3D que utiliza los elementos más significativos de cada narración para lograr una interpretación visceral. La tercera es un objeto escultórico lúdico que fuerza al espectador a confrontar el sentimiento que se ha ido generando a lo largo de la experiencia. A estas partes, las acompañan respectivamente, una narración sonora, sonidos y una composición musical.

Palabras clave: Estética, Belleza, Repulsión, Narración, Ficción

Abstract

Abstract: "Abglutia" creates three repulsive horror legends, "The goblin", "The enchantments" and "The Condemned" and investigates them from artistic creation in search of a certain vindication of the themes that are usually discarded by classicism. The intention of this project is for the viewer to reflect through exploration and theatricality. The motivation is to achieve a space that exposes these themes as an ambivalent aesthetic experience through uncomfortable but ultimately rewarding processes. This project proposes that what is repulsive can be considered aesthetically pleasing due to the new paradigms introduced from postmodern art and four elements that guarantee a positive understanding of what is usually rejected. These are: fiction, narrative, methodology and introspection. For this research, various sources have been used that deal with the two main aspects of the project, repulsion as a human emotion and aesthetics in art and philosophy. This is why the objectives are to demonstrate that the repulsive can be considered an aesthetic category in art, and to create sensory experiences where the public can immerse themselves. "Abglutia" proposes an interactive sensory experience that takes these legends as a starting point to create three pieces in the form of "human" organs, that together with other added elements, reflect the origins of repulsion as a basic human emotion. These will be found in different ways in all parts of the project. The first part offers the context through oil paintings of the environments in which the legends take place. The second is a 3D animated short film that uses the most significant elements of each narrative to achieve a visceral interpretation. The third is a playful sculptural object that forces the viewer to confront the feeling that has been generated throughout the experience. These parts are accompanied respectively by an oral narrative, sounds and a musical composition.

Keywords: Aesthetics, Repulsiveness, Beauty, Narration, Fiction

ÍNDICE DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN.....	1
EL ORIGEN Y SIGNIFICADO DE LA REPULSIÓN LIGADA A LA ESTÉTICA.....	8
1.1. La repulsión como emoción básica de supervivencia humana.....	9
1.2. La repulsión como emoción adaptable a la necesidad psicológica humana	23
1.3. La belleza como habilidad humana básica e histórica.....	41
LA ESTÉTICA VISTA DESDE EL ARTE CLÁSICO Y LA FILOSOFÍA.....	57
2.1. Las categorías de la estética.....	59
2.2. Lo bello como una necesidad antropológica representada por el arte clásico.....	62
2.3. Cuestionamiento de las funciones de la belleza con la llegada del arte contemporáneo temprano.....	65
2.4. La era del Diferendo y la batalla contra la fórmula.....	87
LO REPULSIVO COMO EXPERIENCIA ESTÉTICA.....	100
3.1. La representación de lo repulsivo en la ficción.....	107
3.2. Lo repulsivo mediante la narración.....	120
3.3. La metodología de trabajo para la reacción estética de un objeto artístico	132
3.4. El contexto de lo narrativo mediante el ambiente.....	139
3.5. La interpretación de lo narrativo mediante la exploración.....	160
3.6. “Sublate”: la repulsión convertida en “insight” mediante la confrontación en la narrativa.....	197
3.7. Lo feo y lo bello como palabras antípodas: la unión en la instalación.....	222
CONCLUSIÓN.....	233
LISTA DE FIGURAS.....	236
BIBLIOGRAFÍA.....	256

INTRODUCCIÓN

Es común sentir repulsión hacia una variedad de cosas, el efecto extraordinario ocurre cuando también se es capaz de sentir una atracción estética a estas experiencias. A principios del siglo XX, Ernst Haeckel, al encontrarse fascinado con la belleza del mundo natural, el arte y la ciencia, realizó ilustraciones de animales muy particulares, seres, en muchos casos sólo capaces de ser observados bajo el microscopio. Sus acuarelas, a primera vista resultan bellas, vibrantes, llenas de color, de contrastes, de detalles, sin duda parecen creaciones de una mente fantástica y fantasiosa, pues el simple ojo humano no podía observarlas en la vida real. Pero es esto mismo, que bajo una segunda mirada resulta horroroso. Las figuras no son nada amables, por más atractivas que resulten; si uno fuera a encontrar a estas criaturas en la vida real, terminaría espantado. Por más de poseer una perfecta simetría y ser una ilustración técnicamente correcta en ciertos ideales clásicos dignos de la belleza artística, resultan imágenes repulsivas, como rescata Giovanni Blandino en su publicación del 2021 “Los magníficos dibujos de un naturalista que inspiraron el modernismo”. El pensar en la existencia de estos animales, nos evoca inevitablemente el contexto alrededor de ellos, su textura, su posible viscosidad, el miedo a lo desconocido y, por lo tanto, la incertidumbre de si podrían resultar amenazantes para el cuerpo: si uno puede enfermar o contaminarse. Estas ilustraciones, que se convirtieron en inspiración para los artistas, diseñadores y arquitectos del modernismo, al reconciliar a una sociedad tecnológica e industrializada con la naturaleza, se pueden encontrar en el libro de Haeckel “Formas artísticas de la naturaleza” (Kunstformen der Natur) en 1904.

Desde la época de Kant, con su tercer proyecto crítico “La crítica de la facultad de juzgar”, se introduce por primera vez (a gran escala, a nivel filosófico occidental) el interés estético del ser humano a través del juicio del gusto sobre lo bello y lo sublime. Sin embargo, deja en claro que este es un juicio reflexivo o subjetivo que pasa dentro del ser humano al ver algo bello espontáneamente. Para Kant, la estética trata el “estar en el mundo”. Es el único juicio libre ya que nadie puede obligar al otro a que algo le guste, pero, aun así, se trata de un sentir como una universalidad subjetiva o de una intersubjetividad, se trata del sujeto y no del objeto. Es esta misma afirmación kantiana la que abre las puertas a ver la estética como un sentimiento específico que nos suscita cualquier representación sin importar su origen objetivo, convirtiendo a la estética en una “ciencia” de las sensaciones y no de lo bello. En el mundo contemporáneo el arte destrona a la belleza y se empieza a pensar de este como “interesante”, permitiendo una mejor apreciación cognitiva, moral y de connotaciones estéticas. Esto sucede debido a la esfumación de las fronteras entre las facultades clásicas del sujeto, en donde lo feo o repulsivo no es considerado opuesto a lo bello, sino como una continuación de lo sublime y por ende al igual que este, tiene una reacción atrayente. Lo repulsivo en el arte está presente desde los inicios de este en las representaciones miméticas de objetos de esta categoría, ejemplificada más comúnmente por lo feo. Sin embargo, es reciente la época en donde el objeto artístico repulsivo ha ganado valor estético contemplativo e incluso filosófico. Esto sucede con la llegada del arte contemporáneo y sus vanguardias del siglo XX que marcan, ante la mirada clásica, “El fin del arte”, tomando en este caso al arte como la expresión de la belleza pura.

Esta tesis trata el tema de lo repulsivo en el arte y, en específico, a lo repulsivo como categoría estética en el arte contemporáneo, ubicando a este periodo de arte desde mediados del s. XX hasta el presente y a su predecesor, el arte moderno desde finales del s. XIX hasta los inicios del contemporáneo (utilizando la división clásica en la historia del arte). Según las definiciones históricas de la estética y la belleza, por lo cual pretende, ante la aún persistente necesidad antropológica de la estética de lo bello en el arte, definir si lo repulsivo puede ser considerado como una categoría estética en el arte contemporáneo.

Es importante considerar a lo repulsivo como una categoría estética en el arte contemporáneo por cuatro principales motivos.

- El primero se debe a que, con la libertad creativa, no se busca lograr una satisfacción colectiva como antes se ofrecía a través de la rama principal de la belleza, sino que se transforma en una herramienta filosófica donde el contenido prima ante la forma de manera desmesurada.
- El segundo motivo se refiere a los nuevos paradigmas del arte contemporáneo en donde la belleza deja de ser necesaria en el arte, por lo cual se debe ampliar las categorías estéticas de este siendo la repulsión una importante.
- El tercer motivo es que concebir a lo repulsivo como una sensación o experiencia estética permite reflexionar sobre aspectos importantes de la vida, siendo un agente o incitador de cambio.
- El cuarto motivo es que incluso en la actualidad siguen vigentes pensamientos contra la producción de arte contemporáneo, debatiendo las libertades que este se toma en nombre del concepto y la colaboración interdisciplinaria, estos debates modernos se pueden observar en autores como Avelina Lesper, tanto en su plataforma virtual como impresa.

El argumento central de esta tesis es que lo repulsivo, en efecto, puede ser considerado como una categoría estética en el arte contemporáneo debido a los nuevos paradigmas introducidos desde su inicio, que han permitido romper con la concepción clásica de la belleza a través de su amplio número de movimientos artísticos, culturales, literarios y filosóficos en el siglo XX que se extienden hasta la actualidad. Estas vanguardias se encargaron de superar las tendencias clásicas de la Modernidad y la necesidad antropológica de la belleza en el arte, dando pie a la estética para convertirse en un estudio de las sensaciones, no de lo bello.

Esta hipótesis contiene tres argumentos:

- La repulsión es una emoción básica de supervivencia que se remonta al miedo y al recuerdo de la muerte. Esto, al estar representado en un contexto controlado y artificial como el arte, deja de significar lo mismo que en la vida real. La ficción de la obra es transgresiva, pero no amenazante, por lo cual provee un espacio seguro para que la audiencia disfrute y se sienta libre de las convenciones sociales, sin perder la pureza de las normas de un comportamiento civilizado. Por ende, el goce estético de lo repugnante no está en el desagrado, sino en lo desagradable.
- La belleza y la repulsión parecen haber estado atadas desde las eras filosóficas de Kant con distintas paradojas de la aversión que han ido evolucionando desde entonces como “La Tragedia”, “Lo Sublime”, “Lo Monstruoso”, “Lo Subversivo” y “Lo Abjecto”. Estos conceptos trabajan a lo bello y lo feo como palabras antípodas y explican cómo es posible experimentar algo estético sin que esto sea bello y como lo repulsivo tiene una reacción atrayente.
- La experiencia desagradable puede ser sobrepasada por una experiencia agradable estética provista por la pieza artística, a pesar de ser repulsiva. Esta experiencia más positiva puede ser provista por diferentes aspectos, entre ellos está una estructura metodológica del trabajo artístico, digna de admiración; el placer que provee el aspecto narrativo del proyecto debido al planteamiento de un contexto con sentido y el ser una fuente proveedora de información profunda y reveladora. Las experiencias desagradables tienden a sembrar algo que tiene valor ser reflexionado; a esta experiencia en específico se le llama “*sublate*” es concretamente la repulsión convertida en “*insight*”.

Con tal propósito, se han utilizado las teorías de diversos pensadores e investigadores que tratan tal temática como Immanuel Kant, Friedrich Hegel, Sigmund Freud, Umberto Eco, Julia Kristeva, Paul Rozin, James Russell, Lisa Feldman-Barrett, Paul Ekman, Carroll Izard, Dan Kelley, Colin McGinn, Hal Foster, Rosalind Krauss, Yve-Alain Bois, Herman Parret y Jenefer Robinson. Estos son solo algunos de los autores elegidos para construir el corpus de la tesis, sin embargo, se encontrarán otros importantes nombres que dialogan activamente con estos.

En base a estas teorías, "Abglutia" crea tres narraciones de terror repulsivo sobre los personajes mitológicos del duende, los encantos y el condenado y las indaga desde la creación artística. Este proyecto propone que lo repulsivo puede ser considerado estéticamente agradable debido a cuatro elementos que garantizan una comprensión positiva de lo usualmente rechazado. Estos son la ficción, la narración, la metodología y la introspección.

"Abglutia" propone una experiencia sensorial interactiva que toma como punto de partida a estas narraciones para originar tres figuras, que se encontrarán de distintas maneras en todas las partes del proyecto. La primera parte ofrece el contexto mediante pinturas al óleo de los ambientes en los que se desarrollan las leyendas. La segunda es un cortometraje animado 3D que utiliza los elementos más significativos de cada narración para lograr una interpretación visceral. La tercera es un objeto escultórico lúdico que fuerza al espectador a confrontar el sentimiento que se ha ido generando a lo largo de la experiencia. A estas partes, las acompañan respectivamente, una narración sonora, sonidos y una composición musical.

Algunos de los alcances de esta investigación son que se trata de uno de los pocos análisis sobre lo repulsivo en español como idioma original, así como uno de los pocos sobre lo repulsivo en el arte con perspectiva científica y filosófica. Igualmente, aporta al poco material sobre lo repulsivo en obras artísticas contemporáneas del s.XXI y es uno de los escasos documentos que tratan tanto a lo repulsivo como a la belleza desde la investigación artística en la región latinoamericana escrito en la última década.

Un límite importante en el proceso investigativo fue tanto la falta de acceso a una variedad de textos académicos especializados útiles para la investigación, así como a obras artísticas repulsivas o representantes de lo repulsivo en un contexto más cercano como lo es el latinoamericano. En la etapa contemporánea han surgido más obras con elementos que remontan a la repulsión, sin embargo, son pocas las obras que tienen esta emoción como único fin.

CAPÍTULO 1:

EL ORIGEN Y SIGNIFICADO DE LA REPULSIÓN LIGADA A LA ESTÉTICA

En este capítulo de la tesis, el objetivo principal será delimitar que la repulsión es una reacción tanto a una característica física como a una psicológica. De esta manera, se busca introducirla a la estética mediante la función común que comparte con la belleza. Por ende, se hablará de la repulsión como emoción básica de supervivencia y como es que esta es adaptable a la necesidad psicológica humana. Para ello, se ha dispuesto la información en 3 partes principales.

- En primer lugar, se hablará de la repulsión como una *emoción básica física* funcionando como un mecanismo de protección hacia la contaminación corporal sensorial (este es su origen). Igualmente, se analizará también la repulsión de manera técnica, discutiendo su valor emocional, las respuestas que causa, cómo percibir las y qué sentimientos se le atribuyen.
- En segundo lugar, se tratará a la repulsión como una *emoción básica psicológica* relacionada tanto a la realización de la inminente muerte y por ende a la fragilidad humana, pero también a la vileza moral.
- Finalmente se explaya en la perspectiva evolutiva biológica, a través de postulados por autores como Hisour y Atwell, en donde se discute cómo el amor por la *belleza* es necesario para la supervivencia y la autopreservación y, por ende, cómo esta termina siendo una habilidad humana básica histórica.

A través de este capítulo se espera sembrar las bases para un entendimiento técnico de la repulsión. Sin embargo, también se generarán nuevas preguntas sobre su implicación en el presente donde las necesidades y gustos han cambiado. Este capítulo culminará abriendo la duda sobre la percepción de las cosas, tema que será profundizado en el segundo capítulo.

1.1. La repulsión como emoción básica de supervivencia humana

La teoría dice que una emoción es biológicamente básica en el momento en que se desarrolla en todos los seres humanos. Las emociones básicas como las panculturales (aquellas incluidas y relativas a todas las culturas) evolucionan por su valor adaptativo al lidiar con ciertas tareas fundamentales de la vida humana. Algunas de estas emociones panculturales pueden ser la pérdida, la tristeza, la ofensa, la ira, el miedo, entre muchos otros ejemplos. Lo que todas estas tienen en común es una serie de reacciones y expresiones faciales/vocales; en otras palabras, una serie de acciones distintivas y fisiológicas. En las siguientes páginas trataré de explicar esta hipótesis de la mano de autores como Jenefer Robinson y Paul Rozin. Es decir, se explicará desde la ciencia y la biología como la repulsión es una emoción básica de supervivencia humana. Cabe resaltar que para esta tesis la palabra “disgusto” se utiliza como equivalente a la palabra “repulsión”. Pues, a lo largo de la investigación, las definiciones y conceptos empleados para la descripción de ambos han sido los mismos.

De acuerdo a los expertos contemporáneos del disgusto o la repulsión, como por ejemplo Paul Rozin, biólogo y psicólogo estadounidense, esta emoción está en casi todas las listas de emociones básicas desde la época antigua, pero la teoría actual se remonta de manera más reciente a los tiempos de Darwin con un capítulo de su libro “The Expression of the Emotions in Man and Animals” de 1872 quien relaciona esta emoción no solo a su vivencia o experiencia, sino de la mano de la expresión característica que produce, es decir, de la mano de gestos y rasgos físicos observables en los seres vivos. Esto incluye Incluso acciones o cambios en ellos tales como movimientos, reflejos e impulsos motores, musculares y/o sonoros que se vuelven habituales en respuesta a distintos estados emocionales y se producen de manera involuntaria, como relata John van Wyhe, historiador científico británico, en sus publicaciones como director de “The Complete Work of Charles Darwin Online”.

Volviendo a Rozin, este menciona de igual manera en su capítulo “Disgust” junto con Jonathan Haidt y Clark R. McCauley en el libro “Handbook of emotions” de 2008 de Michael Lewis, Jeannette M. Haviland-Jones y Lisa Feldman Barrett, otros

autores norteamericanos, como es que pareciera que hasta ahora una de las razones por las cuales una emoción se considera básica, además del hecho de ser pancultural, es por su efecto reactivo en el cuerpo humano, en especial en las expresiones faciales y vocales que surgen como un mecanismo de evolución para reconocer y lidiar con diferentes situaciones. Bajo estos argumentos, la repulsión vendría a ser una embajadora de la emocionalidad básica y pancultural. Sin embargo, la teoría de la repulsión como emoción básica, en otras palabras, la teoría pancultural, tiene sus críticas y contraargumentos. En especial hay críticas pertenecientes a James Russell y Lisa Feldman-Barrett (psicólogos estadounidense y canadiense respectivamente) quienes niegan la existencia de cualquier emoción básica. Estos autores, según Jenefer Robinson, filósofa, autora y profesora estadounidense, en su artículo “Aesthetic Disgust” del 2014, en cambio, defienden un enfoque dimensional en el que se profundiza sobre cómo es que todas las emociones tienen distintas facetas reactivas o sensitivas, como por ejemplo la valencia y la estimulación. No obstante, las emociones específicas y particulares atribuidas respectivamente a cada teoría son, en realidad, configuraciones construidas al instante instintivamente a partir de situaciones fundamentales. Por lo tanto, no son nada más que una reacción instintiva tan diversa como lo es específica que depende enteramente de la persona que la experimenta.

Se puede notar, entonces, la existencia de dos teorías de la emoción: la teoría de la emoción básica (panculturales) y la teoría dimensional. Durante el último siglo, estas han sido las más aceptadas en los estudios afectivos. Sin embargo, como se puede observar por lo ya comentado brevemente, estas son bastante opuestas. La diferencia entre estas recae en si las emociones se caracterizan como entidades discretas o como una dimensión independiente. “[...] El enfoque discreto, que enfatiza la importancia de cada emoción básica, y el enfoque dimensional, que postula que las emociones son producto de combinaciones de diferentes valencias y niveles de activación, son necesarios y complementarios para identificar los efectos de emoción en el control ejecutivo” (Xu et al., 2021). Los últimos (los teóricos dimensionales) se basan en la cantidad y variedad de emociones en diferentes culturas. En cambio, los primeros (los teóricos panculturales), se rigen por las semejanzas y comunalidad entre las emociones en diferentes culturas e, incluso, entre otros animales no humanos. Para esta tesis, es necesario basarse en la

primera teoría, la cual ayudará a explicar más a fondo las implicancias de la temática a desarrollar, la repulsión, pues “Abglutia” se basa en una apuesta por la posible universalidad; es decir, en algo capaz de ser experimentado por todos para la creación de sus piezas.

En base a lo mencionado, a continuación, revisaremos algunos autores relevantes para la teoría de la emoción básica, la cual propone que los seres humanos tienen un número limitado de emociones que son biológica y psicológicamente básicas y que se manifiestan en un patrón recurrente organizado de componentes conductuales asociados. Estas emociones básicas se conservan porque sus funciones biológicas y sociales son esenciales en la evolución y adaptación. Las emociones básicas son innatas por lo que resultan en comportamientos universales. Diferentes autores han propuesto un diferente número de emociones, pero las que se repiten en todos sus postulados son las 6 emociones básicas del psicólogo estadounidense Paul Ekman quien habla de estas en su libro “An argument for basic emotions” de 1992. Estas son: el miedo, la ira, la alegría, la tristeza, el asco (disgusto o repulsión) y la sorpresa.

Robinson, de igual manera, menciona que el disgusto y la ira comparten gestos y expresiones similares, como arrugar la nariz; y que el miedo y la sorpresa comparten el levantar las cejas, por lo cual en algunos postulados estas tienden a unificarse ya que sus diferencias en realidad se desarrollaron posteriormente para funciones sociales y no para la supervivencia en sí. Esto deja notar cómo es que las emociones básicas toman también este título ya que han estado presentes en tanto procesos evolutivos y adaptativos con respecto a la supervivencia de la especie y son emociones indudablemente necesarias.

Las personas necesitan la etiqueta de categoría de miedo para explicar la huida de unos a otros por seguridad, la ira para explicar la frustración de las respuestas de objetivos bloqueados, la alegría para explicar el orgullo por el logro y la tristeza para explicar la experiencia de una pérdida que cambia la vida. (Izard, 2007)

Jesse Prinz, otro filósofo estadounidense; en diversos escritos, como “Disgust as a Basic Emotion”, del 2002 y “Gut Reactions” del 2004 dice, por otro lado, que las emociones básicas también son psicológicamente básicas en el sentido de que no contienen partes de ninguna otra emoción o no son derivadas de otra emoción. El disgusto o la repulsión son emociones psicológicamente básicas, ya que no hay una explicación de cómo podría construirse a partir de otros estados afectivos aún más básicos. Además, este sirve para la construcción de otras emociones más complejas, como por ejemplo el horror que sería una mezcla entre el disgusto y el miedo.

Carolyn Korsmeyer, filósofa y escritora que comparte nacionalidad con los pensadores mencionados en el párrafo superior, en 2008 ahonda sobre la relación del miedo y la repulsión en su libro “Fear and Disgust: the Sublime and the Sublate”. Empieza basándose en los pensamientos de Edmund Burke en su libro “Una investigación filosófica sobre el origen de nuestras ideas de lo sublime y lo bello” de 1757 y en base a los escritos de Kolnai, para lograr reafirmar la relación entre el terror y la repulsión conectándolos a lo sublime. Edmund Burke, escritor, filósofo y político británico de 1700, además influenciado por otros filósofos europeos como John Locke y David Hume, supone que hay tres estados de sentimientos básicos que siempre acompañan a la experiencia, el placer, el dolor y la indiferencia. En el placer opera la belleza, pero el dolor trae experiencias más poderosas mediante el miedo y el terror, también encontrado en el respeto o el “awe” en inglés. Todos ellos son elementos de lo sublime, capaces de hacernos disfrutar y ser agentes conmovedores, desde una posición de seguridad, como por ejemplo la representación de algo espantoso en una instalación artística. A este proceso, en donde una emoción incómoda y aversiva se transforma en una visión estética poderosa y transportadora, Burke lo llama “horror delicioso”.

Según el propio Kant, las observaciones pretenden tratar la emoción sensible: "este delicado sentimiento [...] es principalmente de dos clases: el sentimiento de lo sublime y el de lo bello. La emoción es en ambos agradable, pero de muy diferente modo" (Kant, 1997, p. 134). Lo sublime produce agrado, pero unido a terror, mientras que lo agradable en lo bello es "alegre y sonriente". Así, la noche es sublime mientras el día es bello, la

inteligencia es sublime y el ingenio bello, la cortesía es bella, la benevolencia sublime, y siguen los ejemplos [...]. Y a esta definición agrega Kant: "sublime es aquello cuyo solo pensamiento da prueba de una facultad del ánimo que excede toda medida de los sentidos. (Conti, 2010)

Immanuel Kant, el conocido filósofo prusiano, continúa expresando cómo es que lo sublime no posee un proceso de entendimiento e imaginación, sino que se detona entre la imaginación y la razón. Esto sucede ya que la imaginación se ve incapaz de alcanzar una idea que, en otras palabras, para la filosofía, es la ley de la razón. En lo sublime triunfa la razón sobre la sensibilidad, pues la razón es inalcanzable, dejando solo un sentir paralizante ante su espectador, pues no concibe lo que observa. Sin embargo, lo sublime está muy enlazado a lo natural, por lo cual no deja de producir un sentimiento de asombro, catalogado como positivo. Algunas características que poseen estos escenarios naturales son la inmensidad, simpleza, serenidad, pánico, admiración, etc. Algunas de estas características resultan opuestas, pero esa es la paradoja que posee lo sublime, emociones contradictorias, derivadas una de la otra, indesligables para la concepción humana, causantes de una revelación final: lo finito.

Esta incomodidad atractiva también puede encontrarse en la repulsión. Mediante su descripción narrativa y memoria sensorial, la repulsión induce a una suerte de respeto por la capacidad humana del libre albedrío; tanto el terror como lo repulsivo son capaces de generar reacciones sublimes. La repugnancia suele ocurrir junto al miedo y al terror. Si estas no se mezclan, el objeto detonante de estas emociones no amenaza de inmediato con destruirnos o ponernos en peligro, por lo cual el efecto no es el mismo, ya que da tiempo para reflexionar sobre él. Los objetos de ambas emociones plantean amenazas al sujeto de diferente orden e inmediatez. El miedo implica una amenaza inmediata de peligro; y la repugnancia registra una amenaza de contaminación a largo plazo; sin embargo, ambas aluden a la muerte. El miedo es similar a la curiosidad, al igual que el disgusto, atrae. El miedo y el disgusto pueden, por lo tanto, producir percepciones afines y complementarias.

También se ubica a la belleza como un placer sin contenido emocional particular y a lo sublime como una experiencia cognitivamente más significativa ya que en base a

él se es capaz de crear un significado. En la filosofía, “*Sublate*” o sublimar, en español, es utilizado por Hegel, un filósofo alemán, para explicar lo que sucede cuando una tesis y una antítesis interactúan. El objetivo y el subjetivo, según Hegel, se subliman entre sí para unificarse, esto se observa a lo largo de toda la historia, cuando dos momentos o movimientos contradictorios dan como resultado una unidad superior. Resulta interesante comentar algunos de los sinónimos de este término: “levantar”, “abolir” y “trascender”. Lo sublime y lo *sublate* operan de manera diferente a otras emociones estéticas, ya que las aversiones base de estas estéticas no se experimentan como tales. Por ejemplo, el miedo que subyace a lo sublime trasciende al asombro y exaltación.

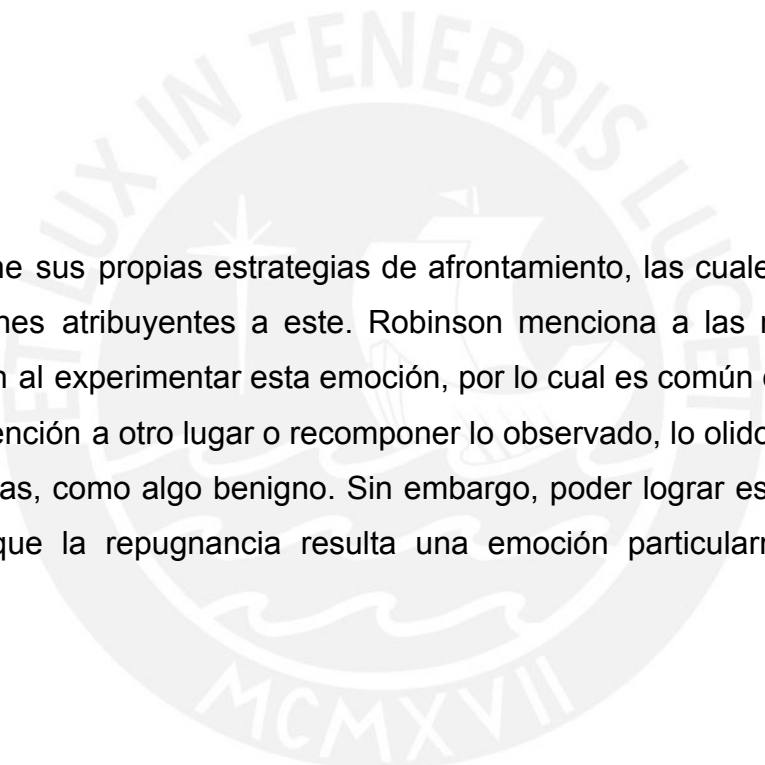
Hasta ahora, el foco ha estado en explicar porque la repulsión es una emoción básica. Sin embargo, poco se ha dicho sobre lo que es la repulsión en verdad. Esto se ha intentado introducir de a pocos. Se ha mencionado que la repulsión es: a) una reacción a una situación, b) un conjunto de gestos producidos en estos momentos específicos, c) un mecanismo de distinción y registro para la adaptación y evolución del ser humano y por ende d) un mecanismo de supervivencia, pero no ante cualquier clase de situación, sino ante una amenaza, como deja claro su vínculo con el miedo. Pero ¿por qué? ¿a qué se refiere todo esto? Esta respuesta no es tan difícil de encontrar, basta imaginar qué es lo que realmente nos causa repulsión. ¿Qué nos hace voltear la cabeza y evitar el contacto? ¿Qué nos revuelve tanto el estómago y que la idea de tener que soportar siquiera su concepción imaginaria nos hace contorsionarnos? Seguramente cada persona tendría una respuesta muy diferente a estas preguntas, pero la raíz siempre es la misma: el “miedo” a la contaminación.

Resultaría razonable, pensar que el disgusto es una variedad del miedo, ya que el miedo a la contaminación es usualmente atribuido como la raíz del disgusto. No obstante, según los estudios sobre circuitos neuronales de 2001 de Andrew Calder (miembro de la Unidad de Ciencias del Cerebro y Cognición del MRC de Cambridge) en “*Neuropsychology of Fear and Loathing*”, estos son significativamente distintos. Por lo tanto, incluso si el disgusto es una variedad del miedo, resulta una variedad totalmente distinta, ya que utiliza mecanismos neuronales diferentes.

El disgusto no puede contener el miedo como una parte. Todas las emociones negativas son aversiones de algún tipo, por lo cual vincular cualquier experiencia traumática, conflictiva o desagradable no es difícil. No obstante, hay diferentes tipos de aversión básica. El disgusto se diferencia ya que se centra específicamente en los peligros contaminantes, por ende, las respuestas neuronales y físicas técnicas varían.

Mientras que el miedo se ha relacionado con la amígdala, la amígdala rara vez se ha reportado como una correlación neuronal para el reconocimiento de expresiones de disgusto o para evaluaciones de que algo es asqueroso. Sin embargo, todos los estudios de imágenes de fMRI de personas que ven expresiones de disgusto han implicado la ínsula y los núcleos de los ganglios basales, especialmente el putamen y el pallidum. Curiosamente, la corteza aislante anterior a veces se conoce por motivos independientes como la corteza gustativa, que es activa en el procesamiento de sabores ofensivos tanto en humanos como en otros primates. Además, la estimulación eléctrica de la ínsula en seres humanos conscientes (que se estaban sometiendo a cirugía) produjo sensaciones de náuseas, gustos desagradables y sensaciones en el estómago. (Robinson, 2014, p. 59)

Para analizar más a fondo la repulsión, se puede continuar diciendo que las emociones son procesos que se desatan mediante una evaluación del mundo, de una situación, evento o persona significativa y distintiva para la supervivencia o bienestar de tanto un individuo como de un grupo. De esta manera, las emociones sirven para preparar de manera inmediata a una persona o a un animal para lidiar con una situación, evento o persona de manera automática, instintiva y primitiva. Resulta lógico que este proceso genere expresiones faciales y vocales específicas según la emoción experimentada; lo interesante es que, mediante estas, se puede delatar qué clase de situación la origina la emoción y cuál es la emoción misma vivida. Por lo tanto, el disgusto se caracteriza en términos de evaluaciones, de manera distintiva, con tendencias de acción, cambios fisiológicos, expresiones y sentimientos emocionales, generando una reacción de abstinencia inmediata y visceral.



El disgusto tiene sus propias estrategias de afrontamiento, las cuales forman parte de las reacciones atribuyentes a este. Robinson menciona a las náuseas, como reacción común al experimentar esta emoción, por lo cual es común quitar la mirada y enfocar la atención a otro lugar o recomponer lo observado, lo olido o lo tocado en nuestras cabezas, como algo benigno. Sin embargo, poder lograr esto es una tarea difícil, por lo que la repugnancia resulta una emoción particularmente fuerte y recalcitrante.



Figura 1



Figura 2

Para hablar de la valoración emocional del disgusto, es necesario recordar a la supervivencia como tarea fundamental de la vida. Éste resultaría el tema relacional central del que evolucionó el disgusto. Se mencionó previamente como podríamos definir a la repulsión como el “miedo” a la contaminación y esta no es otra que la contaminación al cuerpo humano, por esto es tan importante el instinto de supervivencia al hablar de esta emoción. Una hipótesis es que esta emoción nació como una defensa contra el consumo de alimentos venenosos, tóxicos o putrefactos, es decir, que el centro de la repugnancia es la repulsión a la ingesta oral de un objeto ofensivo o contaminante. Estos contaminantes incluso pueden ser de segunda mano, por ejemplo, no es necesario que un plato de comida presente señales de putrefacción para ser considerado un contaminante, ya que el mismo efecto o la misma sensación de desagrado podría producirse al posarse una mosca sobre un plato perfectamente saludable, limpio y en buen estado de comida. En este ejemplo se asocia a la mosca, con casos más centrales de disgusto como desechos o fluidos, humanos o animales y al posarse en la comida, podría resultar transmisora de enfermedad. Estos casos centrales de la repugnancia según Robinson comúnmente son: las heces, la orina, la suciedad y la enfermedad.



Figura 3



Figura 4

El medio oral, sin embargo, no es el único medio de contagio. Éste se puede extender a los olores, es decir, a la ingestión olfativa y a la sensación del tacto mediante la piel; ya que, mediante todos estos sentidos, la enfermedad, la infección y lo nocivo es posible. De manera más generalizada, por más que el tacto, el olfato y el gusto estén involucrados en el desarrollo evolutivo del sistema del disgusto, solo es necesario evitar el contacto con un elemento contaminante para inmediatamente evadir su ingestión. Por lo cual el repelerse resulta proveedor de una sensación de seguridad. La repugnancia es una emoción claramente dirigida a los sentidos, en el sentido griego, por ejemplo, esto la volvería altamente estética. Esto representaría el origen de la repulsión en el registro emotivo y sensitivo humano, tema que, en cuanto a la evolución humana, difumina la línea entre estas características tan biológicas y las empieza a adoptar desde un lado más psicológico en donde se puede observar, no una reacción tan inmediata, sino la evocación de un pensamiento mucho más profundo.

1.2. La repulsión como emoción adaptable a la necesidad psicológica humana

Debido a su origen tan primitivo se cree que la repulsión está dirigida hacia la comida, pero esta, como se ha sugerido brevemente antes, también es una emoción básica psicológica que, en realidad, está detonada por el recuerdo de nuestra vulnerabilidad animal lo que nos evoca a la fragilidad que engloba el cuerpo humano y la inevitabilidad de la muerte. En este subcapítulo se pretende explicar, desde la psicología, que la repulsión es una emoción adaptable a la necesidad psicológica humana. El disgusto es una defensa contra un miedo universal a la muerte que hace que nos veamos a nosotros mismos de manera rebajada, degradada e inevitablemente mortal. Esta teoría en particular es llamada, por el filósofo estadounidense Daniel Ryan Kelly, la “teoría de la gestación del terror del disgusto” y está desarrollada en su libro “Yuck!: The Nature and Moral Significance of Disgust” del 2011.



Figura 5



Figura 6



Figura 7



Figura 8



Figura 9

Es aquí donde entra un área gris en donde es difícil diferenciar si la muerte es lo que nos aterra o si es la vista de la muerte, como podría ser la imagen de un cuerpo putrefacto: un cadáver. Por ejemplo, los animales en sí no nos causan repulsión por ser animales, nos causan repulsión por recordarnos a lo putrefacto mediante diferentes texturas o sustancias que se pueden encontrar en algo en este estado, como lo viscoso, pegajoso, lo purulento o lo que nos pueda recordar el ciclo de decadencia. Por esto es que la repulsión se ve relacionada a los insectos, agentes contaminados y contaminantes a la vida, de manera parecida al ejemplo anterior de la mosca o por ejemplo las cucarachas, criaturas de desagüe, en contacto con desperdicios, los cuales entran a nuestras casas, se paran en los muebles, cortinas, almohadas y vuelan de manera amenazante hacia nuestro cuerpo. Incluso cuando nuestras mascotas se las comen, somos perfectamente conscientes que los animales caminan sin zapatos, no se bañan a diario, se lamen todo el día, huelen las heces y orinas ajenas, toman agua del inodoro; es decir, no son seres limpios en cuestión de estándares humanos modernos occidentales, pero aún así nuestra reacción siempre es de asco cuando un ser entra en contacto con algo más contaminado de lo que este es. Casos similares se pueden imaginar con las ratas, o las larvas, unas de igual manera habitan en las alcantarillas, junto con los desechos y las otras aparecen en lugares donde la descomposición se hace presente.



Figura 10



Figura 11



Figura 12

Las sensaciones corporales de disgusto son viscerales y violentas de forma activa. Esta acción y reacción busca escapar de la emoción que ha invadido los sentidos y, así, romper cualquier relación directa con la fuente emisora de la repulsión. Como cualquier otra emoción básica, la infinidad de respuestas y sentimientos que provoca derivan de un tema relacional central. El cual, para este caso en particular, resulta ser lo contaminado y lo pútrido, que tienen como elicitador universal, el ciclo de la vida, es decir, la generación o nacimiento y la inminente decadencia y muerte. Esto está orientado en particular al cuerpo humano después de la muerte, cuando la conciencia y todo lo que nos hace humanos ha sido erradicado. Este tema central se extiende posteriormente a otras circunstancias, personas, acciones u objetos a los que se le atribuye el factor contaminante.

El asco tiene un fuerte reclamo de ser una emoción distintivamente humana. Pero, ¿qué es ser repugnante? ¿Qué unifica la clase de las cosas repugnantes? Este libro se propone analizar el contenido del asco, argumentando que la vida y la muerte están implícitas en su significado. El asco es una especie de emoción filosófica que refleja la actitud humana hacia el mundo biológico. Sin embargo, es una emoción que nos esforzamos por reprimir. Puede haber surgido inicialmente como un método para frenar el voraz deseo humano, que a su vez es el resultado de nuestra poderosa imaginación. Debido a que sentimos repugnancia hacia nosotros mismos como especie, nos colocamos en una difícil situación emocional: nos admiramos por nuestros logros, pero también experimentamos repugnancia por nuestra necesaria naturaleza orgánica. Estamos sujetos a una escisión afectiva. La muerte implica lo repugnante, en forma de cadáver en descomposición, y nuestras complejas actitudes hacia la muerte alimentan nuestros sentimientos de repugnancia. Somos seres con una "conciencia de repugnancia", a diferencia de los animales y los dioses, y no podemos deshacernos de nuestra ambivalencia. (McGinn, 2011)

En "The Meaning of Disgust", libro del 2011 de Colin McGinn, un filósofo británico, se sugiere que los ejemplos centrales de asco son proporcionados por 3 factores: la carne putrefacta, heces y heridas; en otras palabras, la descomposición corporal, excreción y daño al cuerpo también en forma de enfermedades que afectan la integridad de la carne. Así mismo, se discuten algunas teorías del origen de la repugnancia orientada al ámbito biológico y psicológico, ya que al final, esta emoción básica no funciona excluyendo alguno de estos aspectos, sino que es una

evolución y combinación de ambos. Algunas de estas son la teoría de la toxicidad del sabor, la teoría del mal olor, la teoría de la herencia animal, la teoría del proceso vital, la teoría de la muerte y la teoría de la muerte en vida. La repulsión es una de las emociones primarias que influye en la motivación, el comportamiento y la psicopatología humana. Al tener aspectos sensoriales, cuando esta se combina con ciertas cogniciones puede llegar a tener implicaciones morales, a pesar de su claro origen primitivo y biológico orientado a la protección contra sustancias nocivas. La repulsión puede manipularse para lograr fines políticos por lo cual, resulta igual de interesante mencionar que lo repugnante también es una reacción a la vileza moral.

Según la página web “Agro activo”, en una publicación del 20 de abril del 2018 llamada “Elicitores o inductores de defensa de las plantas” la palabra “elicitador” proviene de la palabra en inglés “*elicit*” la cual significa originar u ocasionar. Sin embargo, esta palabra encuentra su uso mayormente en campos biológicos, y en especial botánicos para referirse a cualquier molécula que logre desatar una respuesta de defensa de la planta como mecanismo de protección ante plagas o diferentes agentes. Este término, en un juego interesante de paralelismos, se ha apropiado para hablar de las categorías detonantes de la repulsión, pues como se ha discutido anteriormente, su origen está muy arraigado a la supervivencia ante factores amenazantes naturales. Debido a la diversidad de elicitores, físicos, sociales y morales, la repulsión afecta muchas áreas de la vida humana, incluida la toma de decisiones políticas, legales, el juicio moral, la percepción de la persona y la salud pública. Por este motivo es que también es difícil crear una teoría integral de la función evolutiva de esta emoción.

[...] debido a que estímulos tan superficialmente no relacionados como el engaño político, los actos sexuales no normativos, los excrementos y las extremidades mutiladas provocan una respuesta de repugnancia, la función evolutiva de la repugnancia probablemente sea compleja o multifactorial. Numerosos académicos han propuesto teorías de la función del asco para abordar esta cuestión, y llegar a un consenso entre estas teorías en conflicto [...]. (LaBar, 2019)

Segun la Association for Psychological Science en 2019, hay dos teorías sobre la función evolutiva del asco que valen la pena rescatar, la del modelo de evolución

cultural y la del modelo adaptacionista, ambas explican el mismo conjunto de 9 elicitores:

1. La putrefacción y descomposición de alimentos
2. Productos corporales como fluidos, secreciones y materia
3. Animales contaminantes al cuerpo
4. Contacto interpersonal o contagio
5. Mala higiene
6. La muerte, el fin del ciclo de la vida, incluso el recordatorio o idea de esta
7. Las violaciones de la envoltura corporal como heridas y mutilaciones
8. El sexo
9. Lo moral, la interrupción del código moral personal o colectivo

Estas categorías de elicitores se distribuyen a cuatro dominios superiores protagonistas de estas dos teorías. La primera teoría, desarrollada por un autor al que ya se ha mencionado, Paul Rozin, habla nuevamente del rechazo de posibles alimentos mediante características sensoriales inherentemente nocivas. Pero también se remonta a un origen más antiguo de la evolución biológica, el cual responde a los desafíos de la omnívora. “Debido a que una gran variedad de plantas y animales se convirtieron en alimentos potenciales, fue necesario desarrollar un mecanismo para adquirir una respuesta de evitación a los elementos venenosos, contaminados o en mal estado” (LaBar, 2019). El resultado de esto fue el primer dominio que el autor propone, el “disgusto central”, con el objetivo de prevenir la ingesta de objetos ofensivos. Este proceso, sin embargo, es capaz de generarse sin la necesidad de estar en contacto directo con una fuente contaminante, la idea de esta es suficiente para generar el sentimiento de repulsión. Es así como la moralidad entra en juego como un elicitor, pues esta es intangible, no se puede consumir ni tocar, pero si va de acuerdo a los valores personales que entran en conflicto al presenciar un acto contradictorio a estos. Este modelo denomina a los estímulos moralmente relevantes como el “asco moral”, destinado a proteger el orden social. Además, menciona otras dos categorías de los elicitores, el riesgo

potencial inherente al contacto con otras personas, que se le denomina como el “asco interpersonal” y tiene como objetivo evadir la contaminación por las enfermedades de otros, la desgracia, la falta de familiaridad y el carácter inmoral. Finalmente, a los recordatorios incómodos de nuestra naturaleza animal se le llaman “asco del recordatorio animal”, destinados a evadir los recordatorios de la mortalidad. Estas teorías no pueden separarse de su instrumentalización política. Los componentes antes mencionados han sido usados metódicamente como sustentos racistas y clasistas, este tema, si bien interesante, no será mayormente desarrollado en la presente tesis. Sin embargo, en las siguientes páginas, se mencionarán los matices de este “asco politizado”.

La segunda teoría, es consistente con la premisa general de la anterior, en la que esta emoción básica responde a preocupaciones funcionales ligadas a la evolución del hombre. Sin embargo, este modelo sitúa la diversidad de funciones de la repulsión, principalmente en la biología y no tanto en la evolución cultural, e introduce a la repugnancia patógena: una respuesta a señales de enfermedad potencial. Con respecto al campo moral, lo titula disgusto sociomoral y recalca su independencia al mencionar cómo es que este puede motivar a un individuo a respaldar estratégicamente las normas morales que aumentan su aptitud.

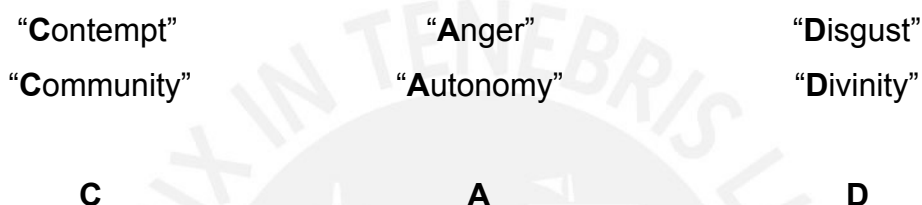
Una mejor comprensión de la contaminación y otras cogniciones como parte de una dimensión general de elicitores de un modelo de asco puede ayudar a caracterizar con mayor precisión los dominios del elicitores. [...] en algunos estudios se ha demostrado una relación entre sentimientos de contaminación y preocupaciones morales o emociones: [...] encontraron que las diferencias individuales en el asco mediaban en la relación entre la emoción de culpa moralmente valorada y el miedo a la contaminación, a pesar de que el asco moral no está directamente relacionado con la transmisión de patógenos. El modelo de evolución cultural postula que los desencadenantes de asco de cualquier dominio pueden impartir una sensación de contaminación [...]. Sin embargo, si se piensa que la contaminación es competencia de la repugnancia por los patógenos en el modelo adaptacionista, entonces tal vez sea inesperado que el miedo a la contaminación esté relacionado con una emoción moral, a través del mediador de la propensión a la repugnancia. [...] En resumen, si los estímulos con valencia moral están relacionados con las preocupaciones por la contaminación a través de las diferencias individuales en el asco, pero el asco moral

no está relacionado con las preocupaciones por la contaminación, es difícil caracterizar la relación entre el asco moral y la contaminación. (LaBar, 2019)

La repugnancia moral no parece estar asociada a la sensibilidad, a la contaminación por contacto, pero sí está relacionada con la sensibilidad. El disgusto moral se produce cuando pensamos en las violaciones morales cometidas por otras personas u otras personas, debido a que cometerlas uno mismo no genera repulsión, sino culpa, y que le suceda a uno mismo genera ira. Existe una superposición entre la naturaleza animal, la interpersonal y el asco moral. “Por ejemplo, los actos sexualmente inapropiados o las historias sobre asesinatos violentos pueden provocar disgusto tanto moral como animal. Además, la corrupción moral es uno de los eventos desencadenantes del asco interpersonal” (Yarwood, sf.). Existen diferencias transculturales en el disgusto moral. En algunos países esta se experimenta cuando se violan los derechos individuales o los de otros, cuando alguien tiene actitudes socialmente inapropiadas o al no respetar los derechos básicos, pero todas estas son reacciones ligadas en específico al individuo. Estas experiencias son muy personales y varían abismalmente, por lo cual hay una infinidad de ejemplos, pero el más contrastante puede ser tal vez la experiencia de repulsión generada en una cultura, pues, esta se rige por el incumplimiento de las normas grupales o de las relaciones. Estas no necesariamente se mueven dentro del campo de lo que es correcto, aunque esta característica también se observa en el individuo, las acciones o pensamientos en masa son más fáciles de localizar. Por ejemplo, para el nazismo, la violación de la raza y la falta de pureza causaba repulsión, pero otra gran mayoría, el nacismo genera repulsión. Sin embargo, no todos los ejemplos son así de violentos, para algunas culturas, casarse fuera de estas generaría la misma clase de reacción.

El disgusto en la era actual se usa para describir varios elementos o situaciones que no son inherentemente "repugnantes". Por lo tanto, se puede hacer referencia al disgusto como una exaptación, un rasgo que ha sido cooptado para un uso distinto al que la selección natural ha creado. Esto ha dado lugar a la frase "asco moral", (...) un término popular para la repugnancia casi universal que la gente siente hacia la conducta extremadamente mala, por ejemplo, el abuso infantil, la paliza a los animales, la corrupción política. (Universidad de Pensilvania, 2022)

Otra manera de adentrarse dentro de lo que la repulsión significa para la sociedad y cómo actúa en la comunidad a través de la moralidad es la hipótesis de la tríada CAD de Paul Rozin, una abreviación dual que relaciona las siguientes palabras en inglés y es también diagramada para observar sus intersecciones en el libro de Michelle Yarwood de libre acceso encontrado en la página web de la Universidad Estatal de Pensilvania “Psychology of Human Emotion” en 2022.



A continuación, una cita de Rozin y otros coautores explicando mejor esta tríada:

Se propone que tres emociones (desprecio, ira y repugnancia) suelen provocarse, en todas las culturas, por violaciones de tres códigos morales propuestos por R. A. Shweder y sus colegas (R. A. Shweder, N. C. Much, M. Mahapatra y L. Parque, 1997). El alineamiento propuesto vincula la ira con la autonomía (violaciones de los derechos individuales), el desprecio con la comunidad (violación de los códigos comunales, incluida la jerarquía) y el disgusto con la divinidad (violaciones de la pureza-santidad). (Rozin, Lowery, Imada, & Haidt, 1999)

Por otro lado, según la Universidad de Pensilvania, existen seis postulados que podrían explicar el asco moral:

- La primera es que el disgusto está directamente relacionado con violaciones de la divinidad.
- La segunda es que todas las violaciones morales implican hacer daño, por lo que la ira hacia estas acciones, al ser la primera en surgir, es la principal emoción moral.

- La tercera es que el disgusto moral está directamente relacionado con violaciones que involucran "patógenos" o funciones corporales, como situaciones humanas.
- La cuarta es que se siente repugnancia cuando se comete una violación moral contra otra persona, mientras que se siente ira cuando se comete una violación moral contra uno mismo.
- La quinta es que el asco refleja el carácter moral, mientras que la ira refleja la acción o las consecuencias.
- La sexta es que la ira y el asco son emociones morales equivalentes.

En base al previo diálogo entre Rozin y la Universidad de Pensilvania, se puede notar que la moral es inminentemente el camino para insertar tales emociones en la sociedad. Por más del ya conocido origen biológico de la repulsión y la certeza de que las acciones relacionadas a esta clase de supervivencia aún persistan, estas se desarrollan en casos más puntuales y específicos. En la actualidad y en la gran mayoría poblacional esta clase de enfrentamientos son poco comunes y con suerte hasta innecesarios. Sin embargo, la repulsión ha sabido mutar, pues ahora ataca o mejor dicho nos defiende de otra clase de interrogantes, estas son las que van de la mano con la conducta. Diferentes incumplimientos conductuales derivan a diferentes emociones, pero entre las que propone la triada CAD, parece innegable determinar la más potente. El disgusto traspasa tanto a lo personal como a la comunidad, está a otro nivel, pues reacciona ante el ataque hacia la pureza. Para el ser humano occidental moderno, la pureza parece equivalente al concepto más grande que maneja: la vida. Al pensar en la vida como la divinidad humana, se comprende como cualquier infracción hacia esta resulte el mayor ataque y detone la emoción más fuerte y visceral que exista, la repulsión, resultando está en la más moral de todas, pues es la única que no discrimina ni categoriza.

Este subcapítulo se ha dedicado a ahondar en lo que significa la repulsión a un nivel psicológico. Esta se origina por la necesidad omnívora del humano en los aún tiempos de supervivencia, por lo cual es comprensible que sus primeras definiciones se hayan concentrado en el factor alimenticio mediante la protección de la ingesta de productos contaminados o en mal estado. Esta emoción empieza como un mecanismo de reconocimiento de lo que es nocivo. Sin embargo, pronto nos damos cuenta que este mecanismo delata también el reconocimiento mediante otros sentidos como el tacto, el olfato, la vista, y que luego puede hasta llegar a un lugar no tangible como el recuerdo. No es necesario estar en proximidad con algún objeto amenazante; su sola imagen mental es suficiente para vivir el sentimiento. Pero si pensamos detrás de esta explicación biológica, la verdadera razón del miedo a la contaminación, es el posible riesgo a la vida, siendo en realidad el pensamiento de la muerte el verdadero y más certero detonante de la repulsión. Comer algo en mal estado, los insectos o animales sucios en proximidad nuestra, el contagio interpersonal, heridas al cuerpo, todas son señales de que algo no anda bien, y el ser humano moderno occidental no tolera ese pensamiento. Por más que el tiempo de supervivencia primitiva haya pasado, el instinto sigue presente y ha evolucionado para reconocer el peligro en situaciones distintas, incluso nuevas con las que la antigüedad no tenía que lidiar.

1.3. La belleza como habilidad humana básica e histórica

Resulta irónico pensar entonces que, si la repulsión ha servido como guía y protector de la evolución humana tanto biológica como psicológica, la atracción por la belleza, al ser su concepto “opuesto”, cumpla la misma función. De la misma manera en cómo nos cuidamos del contacto con un contaminante por sus implicaciones repulsivas, está más que implícito decir que la belleza es la normativa por la que nos guiamos para lograr la seguridad *desarrollativa* humana. *Si la repulsión repele, y la belleza atrae, es porque ambas protegen.* En este tercer subcapítulo se introducirá a la repulsión al campo de la estética mediante su asociación con la belleza y el motivo del deseo biológico humano.

La estética evolutiva se refiere a las teorías evolutivas de la psicología en las que se explica cómo es que las preferencias estéticas del ser humano; rasgo psicológico y no biológico, han evolucionado para mejorar la supervivencia y el éxito reproductivo, por lo cual diversos aspectos de la experiencia estética se pueden explicar con referencia a la evolución humana. De manera similar a lo posteriormente analizado, en donde se toma el disgusto y a la repulsión como una habilidad básica para reconocer algo que puede enfermar, en esta parte final del primer capítulo se sugiere que la perspectiva evolutiva biológica dice que el amor por la belleza es necesario para la supervivencia ya que el apego a esta beneficia la autopreservación y, por lo tanto, resulta ser una habilidad humana básica histórica y, al igual que la repulsión, está ligada a las emociones. Las preferencias estéticas se adaptan a las condiciones de vida natural.

Por ejemplo, se puede demostrar que las personas de todas las culturas consideran particularmente atractivos los paisajes fluviales y los paisajes de parques semiabiertos. Esto, según presuntos psicólogos evolutivos, es un legado de la vida en la sabana, donde los primeros paisajes humanos de ventaja eran la perspectiva de la comida y el agua, pero al mismo tiempo ofrecían cierta protección. El biólogo evolutivo Carsten Niemitz considera que el atractivo de los paisajes acuáticos es una indicación de que el agua es un hábitat central de los primeros ancestros humanos. (Hisour, S/F)



Figura 13



Figura 14

En cambio, los paisajes desérticos, montañosos, o secos, naturalmente representan un mejor desafío para la supervivencia, por lo cual inmediatamente hay un giro en los adjetivos usados para describirlos. Ya no es bello, pero tal vez se empiece a describir como “impactante”. Sin embargo, ¿impactante no suena a algo negativo verdad?, suena más a algo sublime. Otro ejemplo podría ser la simetría, pues esta es una característica preferida tanto en el rostro y cuerpo humano, debido a su evolución como un indicador de salud a través de la selección sexual. La simetría y proporción humana se empiezan a ilustrar con las manifestaciones artísticas. Los cánones más conocidos de la belleza datan desde la época egipcia, en donde uno de los módulos utilizados, es decir la figura que se repite hasta encontrar un tamaño, es el puño, apilado 19 veces para llegar a la proporción correcta. En la época griega el ideal de belleza cambió con la escultura. Policleto fue esta vez el que dictaminó que el nuevo módulo sería la cabeza humana, que debería repetirse 7 veces para lograr el ideal. Para el renacimiento el módulo no había cambiado, tanto Miguel Ángel como Leonardo Da Vinci plantearon el canon de 7.5 cabezas y 8 respectivamente. El arte es un claro ejemplo al hablar de la belleza. Todas las culturas conocidas tienen alguna forma de arte, por lo cual este resulta universal y por ende mantiene una relación con las adaptaciones evolutivas. Las fuertes emociones asociadas con el arte también sugieren esto. La capacidad del cerebro humano excede mediante la capacidad artística y la creatividad, lo que se necesita para sobrevivir.

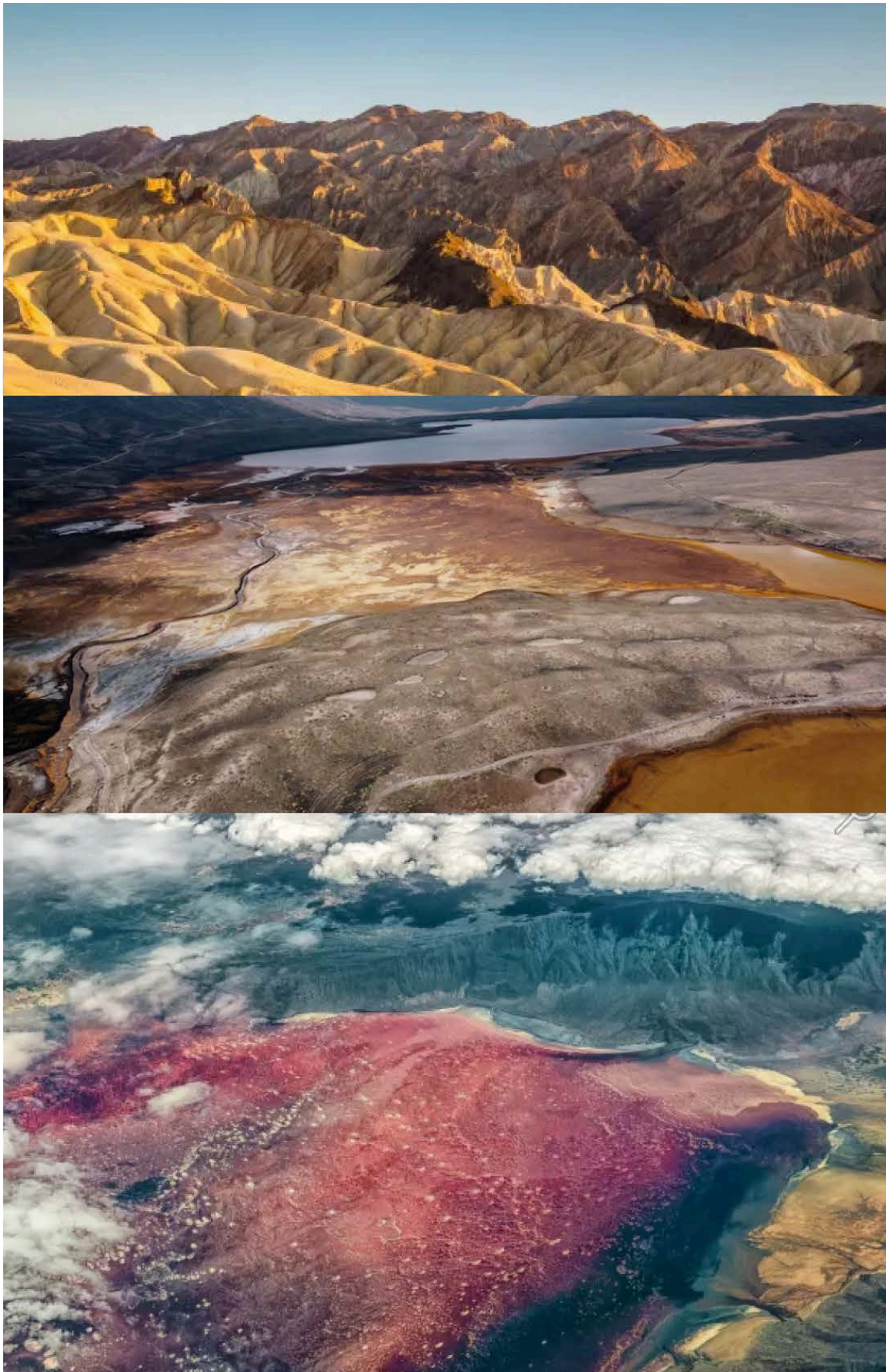
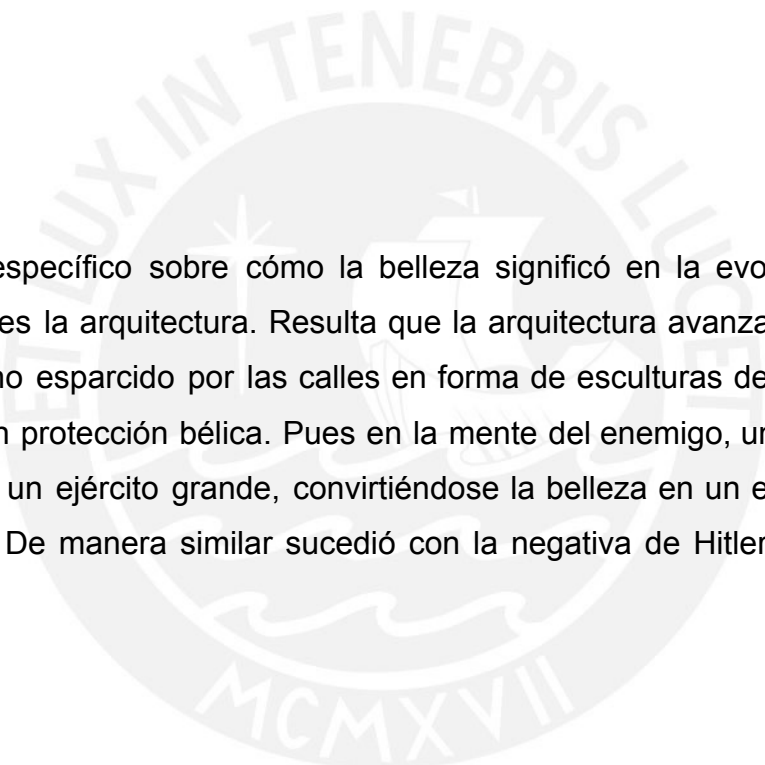


Figura 15



Figura 16



Otro ejemplo específico sobre cómo la belleza significó en la evolución humana supervivencia, es la arquitectura. Resulta que la arquitectura avanzada y ostentosa y el arte romano esparcido por las calles en forma de esculturas de piedra tallada, fueron una gran protección bélica. Pues en la mente del enemigo, una ciudad bella, debía de tener un ejército grande, convirtiéndose la belleza en un escudo implícito anti enemigos. De manera similar sucedió con la negativa de Hitler a bombardear París.



Figura 17

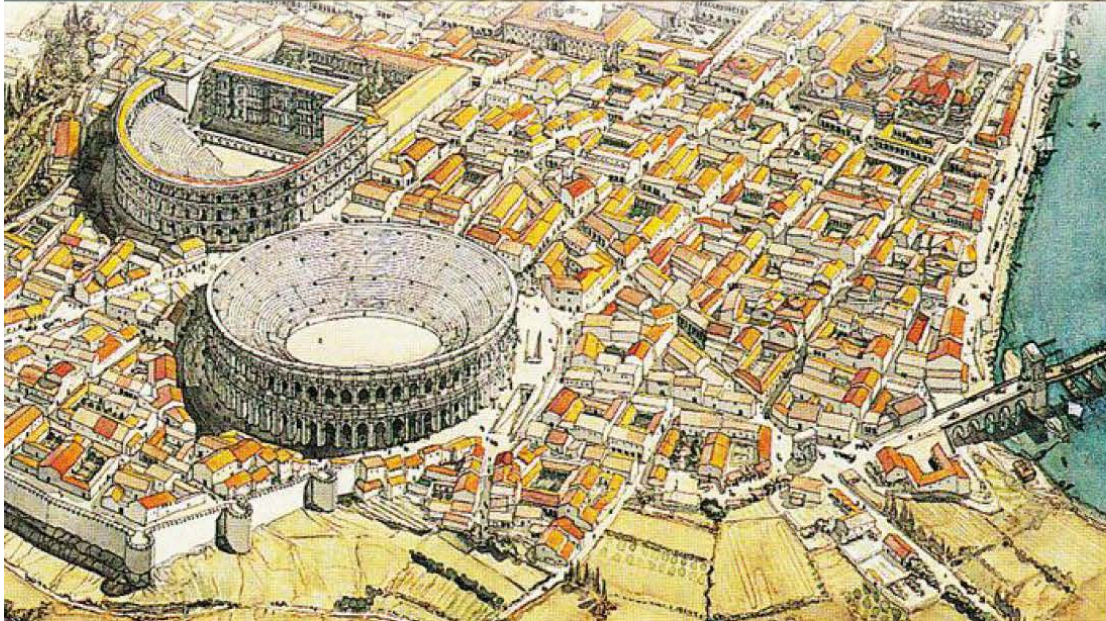


Figura 18

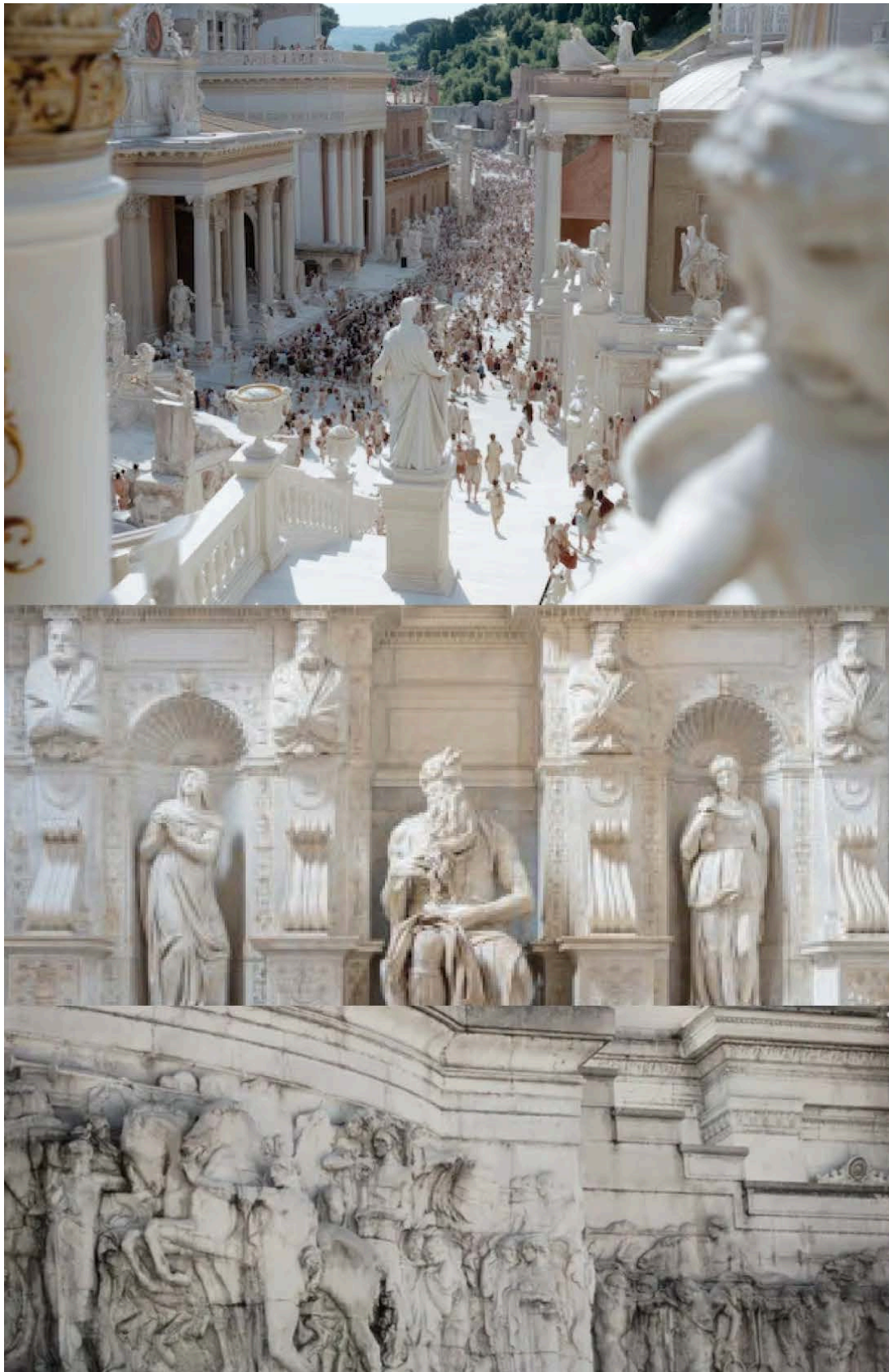


Figura 19

En la teoría del arte de la estética evolutiva, se pretende entender los prerequisites cognitivos para el surgimiento del arte, así como la función de sus primeras obras. Entre las primeras manifestaciones artísticas se encuentran las obras de arte pictóricas, las esculturas e instrumentos musicales, que se creen haber sido desarrollados principalmente por motivos religiosos o de culto. La música, de la misma manera a través del canto tribal, era utilitaria, era una forma de expresar la solidaridad y el propósito común. Según Hisour, una plataforma virtual que ofrece apreciación del trabajo de arte internacional, lo interesante de las primeras manifestaciones artísticas es su falta de experimentalidad, esto muestra que las habilidades para hacer artesanías ya existían antes de la creación de las primeras obras de arte, que se caracterizan por referirse a algo remoto y por algún significado simbólico. Esto se hace evidente por dos motivos. El primero es que muchas representaciones son mucho más detalladas de lo que sería necesario para propósitos prácticos y, el segundo, es que muchas de las representaciones no son de objetos reales, están estilísticamente modificadas, o inventadas, utilizan elementos de la realidad, pero se mezclan para crear algo nuevo e inexistente o, al menos, impalpable. Esta plataforma también asegura que uno de los requisitos previos para el arte es entonces la capacidad del pensamiento simbólico exclusivo del ser humano al combinar diferentes habilidades cognitivas.

Explicar los ideales concretos de la belleza evolutivamente, resulta difícil, pero generalmente se relaciona con el atractivo biológico o el placer, siempre suele estar ligada a una emoción, reacción o efecto positivo. La respuesta a estos se produce de manera inconsciente, mientras que un juicio estético es una decisión mental comparativa. Pero al recordar el origen de la belleza, su criterio estético también viene de una historia y universalidad cargada de instinto de supervivencia, por lo cual resulta casi instintivo reconocer tanto algo tradicionalmente bello, así como algo tradicionalmente feo o repulsivo. Hasta ahora, pareciera que la estética está naturalmente predeterminada, pues ambas categorías estéticas tienen raíces biológicas y culturales como su origen. Sin embargo, con el paso del tiempo, las cosas dejan de ser tan categóricamente blanco y negro. Pues posteriormente, tras la conexión objetiva de ambos conceptos se descubrirá bajo qué argumentos lo repulsivo puede también ser percibido como bello.

El propósito del sentido biológico de la belleza es la supervivencia. Por más que ahora la belleza se considera innecesaria, todo parece dar vueltas alrededor de ella; no toma ninguna clase de aprendizaje distinguir la belleza de la fealdad, es algo con lo que todos nacemos.

Un bebé ya sabe distinguir entre lo que es bello y lo que no. Según lo revelado por experimentos realizados en los años 90 en la Universidad de Austin, en los que se les mostraban diferentes rostros de mujeres a bebés pequeños, éstos pasaban más tiempo mirando los rostros simétricos, su interés estaba en la simetría. La simetría parece ser la propiedad que convierte a algo en bello. (Atwell, sf.)

Si bien el concepto de belleza varía entre diferentes culturas, en todas, la simetría es considerada bella y se ha comprobado que es indicadora de salud. Según Bianca Atwell, (analista EPI especializada en emociones humanas) ésta está presente en los aspectos más fundamentales de la vida, hasta en la unión de partículas cuando forman una molécula, en las hélices de ADN y en casi todo el diseño y la arquitectura estructural de todas las especies vivas. La autora también menciona que la belleza se refleja en la armonía. Sin dejar de tener en cuenta el origen de la supervivencia, todo se remonta a la naturaleza. Esta es armoniosa en todos sus diseños. La naturaleza es equilibrada, casi perfecta en sus patrones y por ende nos parece bella, en estas cualidades está basada la existencia y evolución de la vida misma. Pero al encontrarse perturbada por una agente que la saca de su vitalidad, esto ya no importa más, y ahora está contaminada, por ende, ha pasado a ser repulsiva.

Por último, esta autora explica cómo en el universo las tendencias opuestas imperan y son necesarias para el desarrollo comparativo de las cosas. En este sentido, la armonía tiene un sentido biológico en contraposición con el caos. La interacción entre estas fuerzas es en donde se desarrolla la vida y ambas son indispensables para que ésta se manifieste. La naturaleza tiende a ser armoniosa, a tener un orden, mientras las fuerzas que destruyen la vida, son caóticas. Los seres vivos están predispuestos a preferir lo armónico, lo simétrico y en consecuencia lo bello ya que esto guarda relación con lo vivo. Lo que no sirve para el desarrollo no puede resultar

bello porque no es de utilidad para la causa vital, por lo tanto, el impulso de repulsión surge, aunque ésta percepción no sea visual y sí química. La armonía va más allá de las fronteras culturales ya que cualquiera percibe como bello algo armónico y cualquiera percibe lo feo como algo carente de armonía. “La armonía es el equilibrio de las proporciones entre las distintas partes de un todo, y en ella se basa el milagro de la vida. Por ello, la belleza, basada en la simetría y en la armonía, es un concepto con una gran importancia en el sentido biológico y evolutivo” (Atwell, sf.). Por eso la belleza es importante para nosotros.

Como se mencionó de manera breve anteriormente, estas ideas de belleza son totalmente debatibles y se contraargumentará luego como la belleza también es subjetiva y, por ende, aprendida. El ser humano aprende lo que necesita, y lo que se necesitó en un principio fue una herramienta para sobrevivir. Ahora, al necesitar otras cosas, aprendemos de manera diferente y nuestras percepciones también cambian. Esto se discutirá a fondo al tratar la estética como concepto artístico e histórico en el segundo capítulo, y en especial a través del juicio estético de Kant y la subjetividad del gusto.

La repulsión y la belleza tienen un carácter de supervivencia pues ambas pretenden proteger: *una mediante la distancia y la otra ofreciendo una seguridad aparentemente innegable.* ¿Pero la belleza sería percibida y valorada como se ha hecho a través de la historia si no fuera por la repulsión? Estas dos categorías tienen, mediante diferencias casi opuestas, el mismo propósito, pero una no sería posible sin la otra. La belleza históricamente nace en respuesta a la amenaza de lo repulsivo, pues sin esta emoción básica, la humanidad no hubiera buscado como copar con lo aversivo. No es que la belleza no hubiera existido si es que no se hubiera originado en respuesta al reto omnívoro la repulsión, pues ya se ha dejado claro que esta es natural, desde la simétrica naturaleza hasta la misma raza humana, pero ciertamente esta no sería entendida comúnmente como lo es ahora si es que no hubiera nada lo suficientemente contrastante como para retarla o, mejor dicho, hacerla destacar.

Cronológicamente hablando, la repulsión se remonta al origen de la humanidad en las primeras especies del género *homo*, en cambio, la belleza se empieza a concebir como tal cuando la artesanía se convierte en arte y empieza su etapa filosófica. Las primeras manifestaciones del arte no se hacían con más propósito que no sea utilitario y representativo, cualidades en las que no encaja la realización de bello por ser bello sino por su propósito práctico. Sin la capacidad de sentir repulsión, el concepto de la belleza probablemente no existiría, pues no habría la necesidad. Recientemente vi una película de época medieval, que ejemplifica lo comentado. En “Damsel” dirigida por Juan Carlos Fresnadillo y estrenada en marzo del 2024, hay una escena, en donde dos personajes se encontraban observando un hermoso paisaje. La protagonista hace énfasis en esto al decir “es hermoso”, impactada de tanto campo verde, su compañero responde “supongo, no tengo más con que compararlo”, pues él había vivido ahí toda su vida sin la oportunidad de explorar distintos lugares. Ella por el contrario venía de un reino que permanecía en constantes heladas y escasez, donde luchaba no solo por sobrevivir ella, sino por ayudar a sobrevivir al resto de su pueblo.



Figura 20

En conclusión, el presente capítulo ha buscado ofrecer un panorama concreto sobre la repulsión, la belleza y su relación intrínseca a nivel estético. Se ha visto como la repulsión se origina como una emoción básica presente en todo ser humano. Esta es desatada en necesidad de la supervivencia o bienestar de un individuo o grupo de manera automática, instintiva y primitiva. Esta emoción nació en defensa contra el consumo y contacto con alimentos tóxicos debido a los desafíos que trajo la alimentación omnívora y a otros agentes contaminantes presentes en ciclos de descomposición o decadencia, como ciertos insectos. La repugnancia es una emoción claramente dirigida a los sentidos y está detonada por el recuerdo de nuestra vulnerabilidad animal, lo que nos recuerda a la fragilidad que engloba el cuerpo humano y la inevitabilidad de la muerte. El disgusto es una defensa contra un miedo universal a la muerte o, en otras palabras, el miedo al fin del ciclo de la vida. Este proceso, sin embargo, es capaz de generarse sin la necesidad de estar en contacto directo con una fuente contaminante, la idea de esta es suficiente para generar el sentimiento de repulsión. Es así como la moralidad entra en juego como un elicitor, llamado el “asco moral”, destinado a proteger el orden social como un proceso de evolución cultural. Del mismo modo en que la repulsión funciona como herramienta de alerta y protección, la belleza, como su palabra antípoda, tiene el mismo efecto. Según la perspectiva de la estética evolutiva biológica, esta funciona como una garantía de seguridad para la supervivencia, autopreservación y evolución y por lo tanto resulta ser una habilidad humana básica histórica.

Por más que la repulsión sea una emoción básica de supervivencia biológica, esta también es una emoción adaptable a la necesidad psicológica humana y, por ende, puede ser una reacción tanto a una característica física, como psicológica. El amor y apego humano hacia la belleza ejemplifica junto a la repugnancia moral cómo es posible que este proceso de reacción ante una estética se desarrolle no solo ante un objeto físico, mediante los sentidos, sino ante un recuerdo de este, comprobando que no hay una dicotomía entre el origen biológico y psicológico de esta emoción, sino que habitan en un mismo espacio en el que permiten diferentes tipos de reacciones ante diferentes tipos de elicitores. Esto se da ante un proceso evolutivo del deseo humano, capaz de mutar ante las necesidades a las que se enfrenta un individuo, ya sean biológicas, psicológicas o culturales.

Sin embargo, todo está en la percepción, porque más ahora que nunca en la etapa posmoderna resulta indiscutible, a pesar de la importancia histórica que ha tenido la belleza, que una imagen no bella, o repulsiva, también resulta interesante de una manera estética visual o conceptual. Pero ¿cómo es que se llega de la estética natural bella a que amemos la apariencia de por ejemplo ambientes hostiles? Esto proviene de la apreciación natural del orden y de la coherencia que la acompaña ya que como se ha mencionado antes, la vida es la imposición dinámica del orden hacia la entropía y el desorden, es la preparación para situaciones de vida o muerte. En el arte, estas circunstancias claramente están simuladas (re-presentadas), lo cual añade otro factor interesante a un goce estético más amplio, ya que hay un nuevo disfrute en poder cometer errores y aprender de ellos, al contrario de estar en una situación de supervivencia real.

Al estar en una etapa evolutiva estable, donde la supervivencia, en la mayoría de los casos de países desarrollados o en vías de desarrollo está parcialmente cubierta, se abre un nuevo espectro, en donde lo bello ya no es la única respuesta de la estética. La complejidad resulta más satisfactoria y placentera, hay una nueva belleza encontrada en el caos, en el desorden, en lo sin forma y por ende en la repulsión. *Esta termina siendo la hipótesis sociobiológica de la estética más importante para el desarrollo de esta tesis.*

La evolución ha obligado a que se gusten las cosas que ayudan a la supervivencia. Lo que es apto para proporcionar los recursos necesarios, es lo que se debe buscar. Ya sean recursos físicos en un pasado, o ahora los psicológicos. El problema recae en que estos recursos no son explícitamente visibles, por lo cual la evolución humana se ha adaptado para ver la belleza como algo que debemos buscar. Pero en realidad la belleza visible es una mera traducción de un rezago de los rasgos de sobrevivencia. Actualmente se juega con los límites cambiantes de las cosas volviendo incierto lo que puede necesitar un individuo, es por esto que este trabajo propone a la repulsión como una experiencia estética capaz de ser beneficiosa, lo cual se desarrollará más a fondo en los siguientes capítulos.

CAPÍTULO 2:

LA ESTÉTICA VISTA DESDE EL ARTE CLÁSICO Y LA FILOSOFÍA

En este capítulo de la tesis, el objetivo principal es definir el significado de belleza y estética en la historia del arte y la filosofía occidentales. De igual manera, se hablará sobre las categorías de la estética, y de cómo estas definiciones ayudan a entender el tema de la aversión. Así mismo, se explicará cómo es que lo bello resulta una necesidad antropológica en el arte premoderno, y en consecuencia las nuevas funciones, pensamientos y maneras de evaluar el arte contemporáneamente y finalmente, comentar en qué consiste la era del diferendo de Freud, los aportes de la batalla contra la fórmula y cómo se relacionan para finalmente introducir a la estética como una ciencia de las sensaciones y no de la belleza. Bajo esta línea, la información se encuentra separada en 4 partes principales.

- En primer lugar, se hablará de qué es la estética y sus dos categorías según Kant, lo bello y lo sublime, y se pondrá en contraposición a la estética Hegeliana, introduciendo así por primera vez sentimientos mayores como el asombro, y su relación a emociones tanto placenteras como intimidantes.
- En segundo lugar, se explicará cómo es que la estética clásica va de la mano con la idea de que la experiencia de lo bello es una necesidad antropológica. Para esto se utilizarán teorías orientadas al objeto, al sujeto y la funcionalista y se hablará del debate entre la línea y el color como representantes de lo bello y lo sublime respectivamente.
- En tercer lugar, se hablarán de los nuevos pensamientos, funciones y maneras de evaluar el arte en el mundo contemporáneo cercano para introducir a la repulsión como una de las paradojas de la aversión.
- Finalmente, se discutirá la era del Diferendo de Freud, donde se revaloriza la imperfección, dando pie a hablar de lo feo representado por la falta de forma en las tres fases de la batalla contra la fórmula clásica: la anti forma, la falta de forma y lo abyecto.

A través de este capítulo, se espera ampliar el entendimiento contextual de la repulsión en el campo del arte, la filosofía y la estética. De este modo, las bases para intentar resolver la hipótesis de manera práctica quedarán establecidas, para así poder empalmar con el capítulo final, en donde se relatará el proceso de creación artística empleado para poner a prueba el problema.

2.1. Las categorías de la estética

En la modernidad, Kant dice que la discusión y la reflexión sobre el arte ha sido eminentemente estética, y al corresponderle al punto de vista del sujeto, está invocada por un placer refinado, contemplativo y desinteresado. En su tercer proyecto crítico, “La Crítica de la Facultad de Juzgar”, entra a fondo en este interés estético y se refiere a él como el juicio del gusto o sobre lo bello, al que le atribuye la capacidad de ser un juicio reflexionante o subjetivo, al corresponderle al sujeto. En su interrogante de cómo es posible el juicio estético, hace referencia a dos categorías que lo componen, la belleza y lo sublime. Para este filósofo, este juicio no determina nada ya que no es un juicio de conocimiento ni una ciencia, es una reacción anímica, es un “que pasa dentro de mí al ver algo bello espontáneamente sobre mí estar en el mundo”. Al ser espontáneo, es además el único juicio libre ya que nadie puede mandar a otro a que algo le guste. Explicado esto, se entiende que lo bello y lo estético no son sinónimos, sino que la belleza es uno de los dos objetos de lo estético.

El foco principal de Immanuel Kant en “La Crítica del Juicio”, la última de sus tres grandes críticas publicada en 1790, se encuentra en lo bello, y en específico en lo bello natural, más que en lo bello artístico, pues el primero es una belleza gratuita, que no tiene por qué ser bella, pero lo es y al ser su prioridad la visualiza como modelo de la creación artística, que si tiene una belleza intencional. Lo bello es una cuestión tanto objetiva como subjetiva. Si la belleza fuera una propiedad del objeto permitiría un juicio universal que, de manera positiva, facilita poner criterios para considerar que es lo que hace bello a algo, pero de manera negativa forzaría a todos a tener los mismo gustos. Si la belleza fuera dependiente solo del sujeto, sería un juicio particular que conduciría a un relativismo extremo donde cualquier cosa puede ser arte. Por esto, para Kant fue necesario unir el juicio universal y el particular, y esta fue en verdad su gran hazaña, la “universalidad subjetiva”.

En este sentido, para Kant, la estética se refiere a la sensibilidad, sentimiento, imaginación como algo ideal del ser humano, un ideal autónomo, en el que cada uno piensa por sí mismo y por lo tanto reconoce una manera distinta de

experimentar el mundo capaz de ampliar y enriquecer para el ser humano, la experiencia y comprensión del mundo por lo que la estética siempre debe ser positiva y placentera. Por más que el filósofo alemán, Baumgarten contemporáneo a Kant haya sido el fundador de la estética como una disciplina filosófica, es necesario evaluar la postura de Kant sobre ella, pues este último logró darle autonomía. No se tiene porque coincidir en los gustos, sin embargo, todos reaccionan estéticamente ante imágenes o piezas artísticas. El juicio del gusto, al ser universal y subjetivo, se refiere a un sentido o sentir común, no es una experiencia privada, es comunicable emocionalmente entre todos, esclareciendo así que todos somos seres estéticos, y por ende la estética es una dimensión de la naturaleza humana.

Las cosas bellas muestran que el ser humano tiene un lugar en el mundo” (Kant, 1790), lo bello se refiere a la promoción de la vida, de las fuerzas vitales, por lo cual es un placer positivo. Lo repulsivo en cambio, para este mismo pensador hace que el estar en el mundo no sea agradable y, por lo tanto, sería anti estética, al contrario de lo bello. Sin embargo, también menciona que “solo un tipo de fealdad no puede representarse de acuerdo con la naturaleza sin destruir toda satisfacción estética por lo tanto la belleza artística despierta disgusto. (Kant, 1790, párrafo 48)

Lo sublime, al contrario de la belleza se puede encontrar en un objeto desprovisto de forma ya que representa la limitación. Esto produce un placer que solo surge indirectamente al ser generado por el sentimiento de un momentáneo impedimento de fuerzas vitales, resultando no tanto en un placer positivo, sino negativo, pero al mismo tiempo de admiración o respeto. Este placer resulta violentador de la imaginación, es un sentimiento de choque que hace dar cuenta de la inferioridad del ser humano ante la potencia ilimitada e inmensurable de la naturaleza. Es el miedo de la pequeñez individual ante el mundo.

Según Jenefer Robinson, en “Aesthetic Disgust?”, Kant rechaza lo repugnante como una fuente de belleza ya que lo cree no placentero, sin embargo, reconoce que lo sublime depende del disgusto ya que induce respeto por la capacidad humana del libre albedrío (Robinson, 2014). Edmund Burke, de igual manera menciona en el

libro comentado anteriormente, “Una investigación filosófica sobre el origen de nuestras ideas de lo sublime y lo bello”, que la pasión causada por lo grande y lo sublime en la naturaleza opera con su máxima potencia con el asombro o el “awe” en inglés, brevemente comentado en el primer capítulo, un estado de shock en el alma, con cierto grado de terror. Estas afirmaciones sugieren que hay una paradoja de lo sublime en donde la experiencia de este incluye respeto y admiración, pero depende esencialmente de emociones menos placenteras. Esto se puede observar incluso desde la antigüedad con las tragedias. David Hume, en su ensayo “De la tragedia y otros ensayos sobre el gusto” de 1757, identifica que los espectadores de una tragedia reciben un placer inmensurable del terror, ansiedad, la tristeza y situaciones inquietantes. Todas estas categorías entran en las paradojas de la aversión, en esta es donde se incluye la paradoja del disgusto. Este escrito ahonda en el por qué esta clase de sentimientos aparentemente negativos resultan últimamente placenteros para los espectadores y determina como la intensidad ajena entretiene, evitando la languidez. Por otro lado, a pesar de empatizar con los personajes, la reinante ficción suaviza el pesar, convirtiéndose en placer. Y finalmente, el talento del poeta y la belleza de la obra transforman nuestras emociones desagradables en positivas. Estos últimos puntos son ejemplos claros de dos de los argumentos de esta tesis, sobre como la seguridad proporcionada por la ficción y la admiración de una metodología compleja juegan parte fundamental en la deconstrucción de las emociones del espectador.

Según Herman Parret, el autor belga, en su artículo “On the Beautiful and the Ugly”, después del S. XIX, la ascensión de lo bello y lo sublime es continuada por Hegel quien abordó la temática de tal manera que se lo ve como el responsable del declive de la belleza en el arte. Según Herman Parret, su aporte ha generado que ahora se relacione la experiencia de lo bello a una posición política burguesa y a la cultura de las relaciones sociales (2011). En la estética Hegeliana es donde se puede introducir a lo repulsivo en el arte ya que, en esta, no existe un diálogo equilibrado entre lo bello y lo sublime, ya que este último carece de gusto, se presenta como grotesco y extravagante (Bisignano, 2022). Hegel corta con la estética de Kant y con la visión moderna introducida con el renacimiento, excluye a lo bello natural para centrarse en una ciencia de lo bello artístico, de carácter histórico que sí implica conocimientos. Para él, la estética es la filosofía del arte.

2.2. Lo bello como una necesidad antropológica representada por el arte clásico

Herman Parret, determina lo que no es la belleza utilizando el criterio del sociólogo francés Pierre Bourdieu, quien piensa que esta tiene una perspectiva hacia un fenómeno social y global. Así mismo, y como también se mencionó anteriormente sobre Hegel, Bourdieu retoma la idea del arte bello y lo burgués ya que “el gusto” o, mejor dicho, “el buen gusto” es un concepto impuesto por la élite para demostrar superioridad. Por lo tanto, la belleza, tomándola como la razón del buen gusto, es en realidad un medio político para estructurar las relaciones sociales, creando una incorporación psicológica del sentimiento de belleza, lo cual genera un ambiente de superioridad hostil. Este mismo autor, concluye el artículo mencionado anteriormente diciendo que la estética clásica fundada en las categorías de lo bello va de la mano con la idea de que la experiencia de lo bello es una necesidad antropológica y que lo bello como categoría estética central designa el arte clásico, incluyendo la modernidad en su mayor parte (Parret, 2011).

La estética categoriza a lo bello como una necesidad tanto antropológica como biológica. Como la representación de la mujer en el renacimiento, atractiva, curvilínea, voluminosa, el ejemplo más claro son las Venus. Estas son descritas de esta manera para establecer una relación directa con los mecanismos de reproducción. De la misma manera, el hombre es representado con un cuerpo atlético y muscular, garantizando la virilidad del hombre protector y por ende con la supervivencia. La representación del arte clásico cuestiona sus funciones con la entrada del arte contemporáneo, en donde el caso de la figura de la mujer y el hombre ya no parece darse, pues esta necesidad ya está resultando, lo que le abre las puertas a algo nuevo, a algo donde la seguridad de la raza humana se dé por sentado y permita el tiempo para otras necesidades. Las obras de arte de esta nueva época por ende necesitan el uso de las facultades cognitivas, intelectuales, la moral pragmática orientada a la comunidad y las facultades estéticas afectivas para ser comprendidas y analizadas, este se vuelve un proceso más filosófico, que mimético.

Herman Parret también menciona que para reconocer la belleza se pueden utilizar teorías orientadas al objeto, en donde se intentan descubrir las características “secretas” de lo bello como la proporción, una perfecta composición, una correcta perspectiva, armonía, simetría, la línea, entre muchas más especificaciones formales, las cuales pretenden o fingen ser objetivas reduciendo la belleza a un concepto casi holístico en donde esta es la regla del todo (Parret, 2011). Esta teoría es opuesta a la perspectiva de Kant, nuevamente encontrada en La Crítica del Juicio, por ejemplo, quien decía que no se puede explicar porque nos gusta algo, ya que esto es subjetivo. Lo estético es un sentimiento específico que nos suscita cualquier representación sin importar sus orígenes objetivos. Cada representación se refiere a algo, pero esto no es determinante para calificarla como estética.

Bajo esta misma categoría, otra teoría para determinar la belleza es la funcionalista, en donde el objeto está igual de orientado a una función o una utilidad, y es esto último lo que genera el placer estético. En esta teoría se toma muy en cuenta, como sería de esperar, una combinación perfecta de forma y función y mientras la forma sea más determinada por la función, más bello es el objeto. En esta no hay espacio para lo decorativo y surge la pregunta sobre el color y si este también puede generar belleza. Pero esta es fácilmente debatida con la llegada de los readymades que según Duchamp, sugieren que para que un objeto sea visto como arte debe perder su función (Parret, 2011).

Por otro lado, hay teorías orientadas al sujeto y su reacción subjetiva con lo bello, en otras palabras, la experiencia de la belleza se refiere al estado de la mente de alguien, estas fueron las introducidas por Immanuel Kant en 1790 en su tercera crítica, también llamada “Crítica de la facultad de juzgar”. Para que se cumpla una experiencia estética debe haber un sentimiento de gratificación anímico, variable de acuerdo a la persona, que esté libre de compromisos morales, políticos o intereses que sean capaces de perturbar este estado de ánimo que nos conecta con lo supersensible, en otras palabras y como ya se ha mencionado antes, es una contemplación desinteresada, es decir no hay ningún otro deseo al ver la obra salvo que contemplarla (Parret, 2011).

Una vez expuestas estas teorías sobre cómo reconocer la belleza, tiene sentido hablar de uno de los debates clásicos del arte del siglo XVII entre la línea, ejemplificada por Poussin y el color, observado en Rubens. Pues estos también discuten cuál de ellos es agente de la belleza. Según Cécile Michaud, doctora en historia del arte, licenciada en arqueología y docente de la PUCP, La línea representa la razón, el diseño, es la composición más intelectual que privilegia el ajuste con lo natural, con el canon renacentista, y el clasicismo francés, por lo cual, Kant, si tuviera que tomar partido, claramente se iría por la línea, la que para él sería la representante y la causante de lo bello, de la forma y de la objetividad de las reglas, de la estética clásica y el problema de la objetividad de lo bello. El color por otro lado, significa una composición más expresiva, dinámica, es movimiento y contraste, es en realidad el ímpetu creativo o “la manera” del autor, el corazón y el sentimiento representado por lo sublime, por la subjetividad del gusto y el problema del gusto y la orientación hacia el subjetivismo. Sin embargo, ningún bando niega al otro (Michaud, 2017).

2.3. Cuestionamiento de las funciones de la belleza con la llegada del arte contemporáneo temprano

Según Larry Shiner, el filósofo estadounidense, la invención del sistema del arte consiste en dos sistemas. El primer sistema es el antiguo, hasta el Siglo XVIII, en donde el arte tenía un propósito funcional, reflejando un fin determinado y las necesidades de las culturas de la época. Esto se debe a que antes el arte y la vida cotidiana eran uno mismo. Mientras que el segundo sistema, el nuevo o el de las bellas artes, se rige por una intención plenamente artística, estética, contemplativa, refinada, desinteresada, que no tiene otro interés más que el mismo arte y que por ende ya no es funcional ni está integrada a la vida. Este último, resultaría el nuevo concepto del arte, en donde se hace la distinción entre Arte y Artesanía, Artista y Artesano y Placer estético y Placeres ordinarios, además se apoya en el establecimiento de instituciones y prácticas artísticas; y a su función en la sociedad (Shiner, 2014, pp. 15-39).

Por otro lado, en “Posiciones filosóficas de Hegel y Danto sobre el ‘Fin del arte’”, artículo de Javier Dominguez publicado en 1996, se comparan las posturas de estos dos pensadores iniciando por Arthur Danto, quien habla de 3 eras. “La era antes del arte”, hasta antes de 1400 d.C. cuando aún no había noción de arte, artista o estética y se creía que lo que ahora entendemos por artista, solo era el medio para plasmar la imagen o el icono, el cual era más atribuido a un milagro que a otra cosa. “La era del arte”, surge luego de una discontinuidad, el renacimiento, donde nace la noción artista y las consideraciones estéticas, se empieza a llamar a la imagen como objeto artístico. Esta se divide en dos grandes momentos, “El relato Vasari”, que constaba en la mimesis, y fue la primera etapa de la era del arte, de 1440-1860 d.C. y “El relato Greenberg”, 1860-1960, que significó la toma de conciencia, donde lo figurativo ya no era necesario ya que el arte se vuelve su propio tema. Se basa en la introspección y la exploración de las posibilidades expresivas del arte. Ambos funcionaban como los legitimadores del arte, en base a lo visual y lo estético, postulaban la idea de lo que el arte debe ser. Finalmente, “La era después del arte” aparece cuando deja de buscarse la belleza, es “el fin del arte” y la filosofía parece ser un agente más determinante que lo visual (Danto, 1999, pp. 25-42).

La gran diferencia entre el canon del arte clásico y el mundo contemporáneo o posmoderno es intuitivamente el periodo en el que se hizo la obra, pero esto también incluye un cambio de contexto para el artista y por ende un cambio en su intención.

Dominguez continúa con Hegel, quien argumenta que el arte clásico sirvió un cierto propósito a lo largo de sus décadas. En el mundo griego, representaba tradiciones orales, su historia, héroes, mitos, dioses, su religión en otras palabras, ya que la vida y el arte eran uno solo. Sin embargo, la siguiente etapa cultural importante sucedió en la edad media donde los papeles se invirtieron y el arte estaba al servicio de la religión, se decía que la religión bella se representaba en el arte. En estas etapas se observan colores mayormente oscuros. Según la quinta tesis de Hegel, de la idea a nivel histórico, se pueden observar dos formas artísticas, la Simbólica con el arte monumental egipcio, con más forma que contenido, y la Clásica en las esculturas griegas que por más de ser monumentales tienen características más humanas como la proporción, por lo que la forma es igual al contenido.

En el arte de la etapa o edad moderna, tal vez más representado por el Renacimiento y el Barroco, podemos encontrar varios ejemplos de la repulsión, especialmente en la pintura europea, puesto que, cronológicamente, esta categoría pictórica aún no tenía presencia en un contexto más arraigado al nuestro, como lo es el arte latinoamericano, o de manera más puntual, el arte nacional (peruano). En el libro publicado en el 2007, "Historia de la Fealdad" de Umberto Eco, semiólogo, filósofo y escritor italiano, se encuentran diversas obras que siguen el paralelo al desarrollo histórico de los cánones y reglas de la belleza, pero a un campo para nada estudiado a extensión, la fealdad. Si recordamos los 9 elicitores de la repulsión comentados en el primer capítulo, se facilita un análisis bastante ágil del porqué las siguientes obras y autores presentes en el libro mencionado evocan esta emoción.

Por ejemplo, en “Los amantes muertos”, se puede observar a la muerte como elicitador principal, pues estos cuerpos pertenecientes a personas mayores se encuentran en claro estado de putrefacción, observado en la presencia de los animales contaminantes al cuerpo, serpientes, ranas, larvas, moscas y libélulas que asimismo, es causante de otro elicitador, las violaciones de la envoltura corporal como heridas y mutilaciones. Por otro lado, también se puede argumentar la lujuria, o el sexo, pues la obra representa a una pareja. A pesar de desconocerse el artista, se sabe que esta pintura al óleo sobre madera es del siglo XV y se encuentra en el museo de la ville de Strasbourg y mide 65,2 x 40 cm.



Figura 21

Otro ejemplo es “Las edades y la muerte”, pintura al óleo sobre madera de 151 x 61 cm de Hans Baldung Grien, pintor alemán, desarrollada entre 1541-1544. Esta obra también evoca a la muerte pues se puede observar el paso del tiempo en una persona, incluso representado a través del reloj de arena. Se ven aquí sus tres etapas por así decirlo, termina en la muerte esperando a llevarlas. Recordatorio de la muerte, ciclo de la vida La muerte.



Figura 22

También en el siglo XVI, podemos encontrar esta caricatura del pintor italiano Bartolomeo Passerotti realizada en óleo sobre lienzo con una dimensión de 71 x 54 cm. En esta se ven elicitores como lo sexual y lo moral. Además de una posible violación de la envoltura corporal a través de elementos como la dermatofobia.

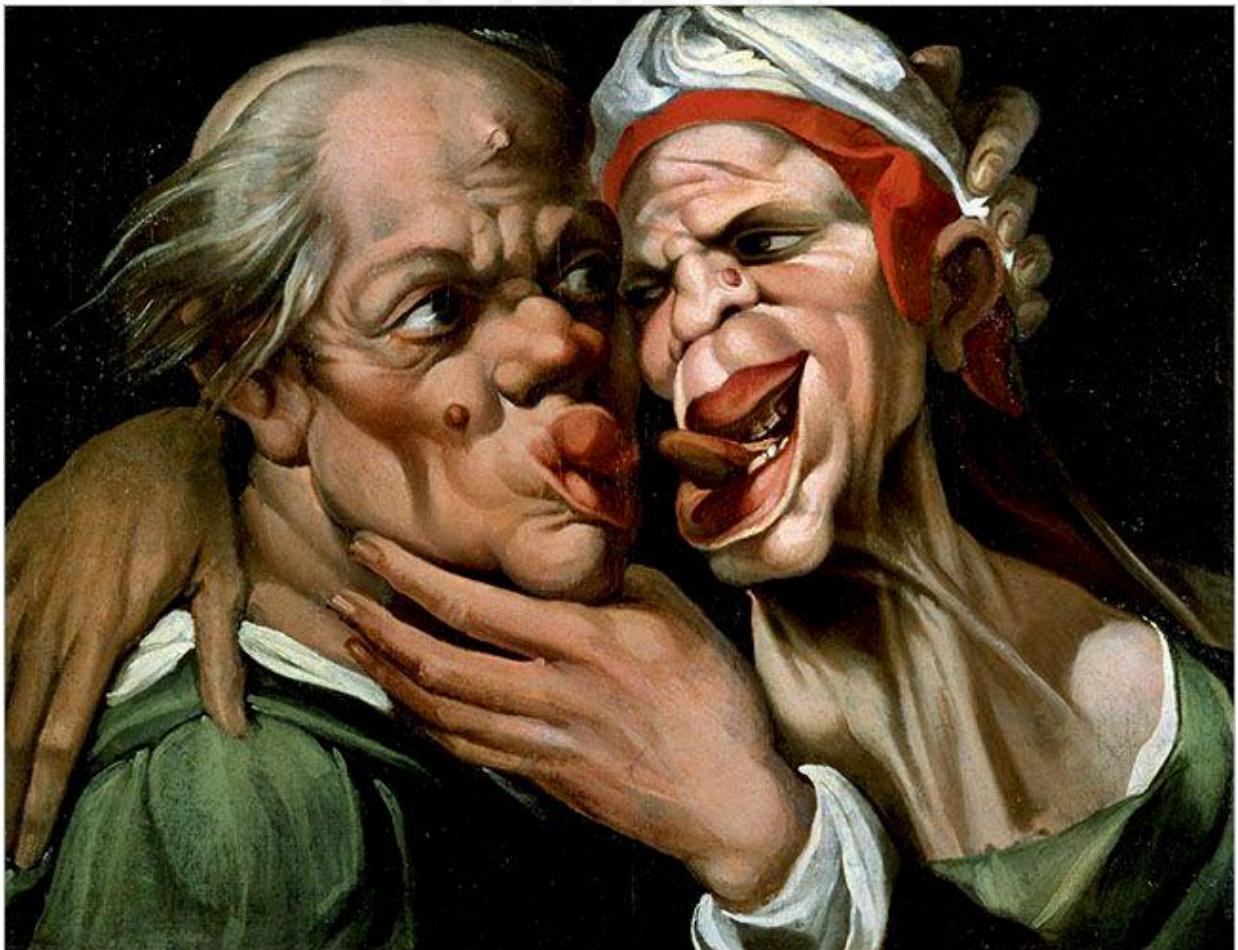


Figura 23

Giuseppe Arcimboldo, es otro artista italiano del siglo XVI que pintó una serie de cabezas compuestas con diferentes elementos. En el siguiente, “El invierno, h.” realizado entre 1555-1560, óleo sobre tabla, de 67,8 x 56,2 cm se observan distintos elicitores como la putrefacción y descomposición de alimentos a través de los limones utilizados en la construcción de la naturaleza, pero el mayor elemento observado es la naturaleza como una plaga que envuelve al cuerpo humano, o se apodera del, reconstruyendolo, interviniendo con sus formas, entre plantas, hojas y troncos resultando en un aspecto realmente amorfo, semejante de heridas, volúmenes grumosos y mutilaciones, evocando el elicitor de violaciones de la envoltura corporal.



Figura 24

Otro ejemplo de este pintor es "La Tierra", 1566, óleo sobre tabla, de 70,2 x 48,7 cm. En este, siguiendo el mismo análisis de reconstrucción y perturbación de la forma humana mediante la naturaleza, se observa la intervención mediante animales, mamíferos en concreto. Desde leones, a ovejas, elefantes, cabras, conejos, venados, tigres, pumas, leopardos, caballos, monos, jabalíes, etc. La violación a la envoltura del cuerpo esta vez es dada a través de animales contaminantes al cuerpo.



Figura 25

“El jurista” de 1566, óleo sobre lienzo, 64 x 51 cm es el último ejemplo de este pintor, pues resulta interesante que a pesar de repetir los elicitores anteriores, mantiene más la presencia del cuerpo humano además de otros elementos a forma de objeto que dictamina quién es este personaje sin contar por supuesto el título de la obra, el cual lo delata. De esta manera es que juega con la repulsión moral.



Figura 26

En 1618, Peter Paulus Rubens, artista de los países bajos españoles, pintó al óleo sobre lienzo “La Cabeza de Medusa” de 68.5 × 118 cm, en donde observamos la cabeza decapitada de la criatura mitológica griega, Medusa, haciendo el elicitor más obvio la muerte pero también la violaciones de la envoltura corporal, a través de la mutilación o amputación. La presencia de sangre de igual manera habla de productos corporales como fluidos, secreciones y materia. Y las serpientes remiten a animales como contaminantes al cuerpo.



Figura 27

En “Saturno devorando a su hijo” pintura al óleo de 180 cm × 87 cm realizada en 1636 también por Rubens inspirada en la historia de Crono, el titán padre de los tres grandes dioses del olimpo en la mitología griega. En esta no solo observamos a la muerte, sino el elemento moral a través de un acto de canibalismo y violaciones a la envoltura corporal.



Figura 28

En “La tentación de San Antonio” pintura al óleo de 1646 hecha por el artista italiano Salvator Rosa de 125,5 × 93,3 cm, podemos encontrar elementos sexuales al exponer de manera amenazante criaturas amorfas desnudas intentando seducir o convencer al ser humano, por lo que entra en juego la moral.



Figura 29

Una transición del arte clásico al contemporáneo fue el arte moderno. En este periodo, es donde se empieza a dejar atrás la función más fuerte del arte, ya no hay tanta presión, el arte es para pensar, ya no para vivir, produciendo así, según Hegel en su Tesis del fin del arte, el reconocimiento de una pérdida, el arte ya no puede hacer más lo que hizo en su momento de gloria, pero también hay una ganancia, la libertad creativa. Se comienza a pintar el día a día, en donde se observa una mayor presencia de luz y colores claros. Sin embargo, la mimesis seguía siendo el agente más presente. Según Hegel, es en esta etapa en donde la filosofía empieza a ser la prioridad. Aquí también se encuentra la tercera forma artística que el autor propone en su quinta tesis mencionada anteriormente, la forma Romántica, marcada por el renacimiento y la intención del artista, la variedad de estilos y el inicio de la individualización, con más contenido que forma.

En el arte contemporáneo las cosas cambian radicalmente, por más de aun mantener la técnica del dibujo, pintura, escultura, grabados, etc. Estas tienen un significado más allá de la imagen. La abstracción empieza a tomar presencia, al igual que la exploración material, siendo lo más importante no la forma, sino el contenido, la idea. Este periodo se marcó más específicamente desde los años 60 con la llegada de la posmodernidad y movimientos como el Pop Art y los *Ready Mades* que demuestran una exploración más conceptual filosófica que evoca reflexión.

Bajo la luz de la posmodernidad, se deja clara la necesidad del uso de las facultades cognitivas, intelectuales, la moral, la pragmática orientada a la comunidad y las facultades estéticas afectivas para analizar objetos artísticos. Lo bello y lo feo tienen un valor axiológico moral que con la llegada del arte contemporáneo se juzga y se evalúa mediante nuevos pensamientos y maneras, la principal siendo por el impacto que genera en los intereses de nuestras facultades. Hoy en día en el arte contemporáneo el valor de lo bello es cuestionado para abrirle la puerta a lo nuevo, lo intenso, lo extraño y lo incomparable. La mente es sensible al tiempo y después de largos periodos del arte clásico estático e incambiable, busca expandirse a sensaciones que la belleza no provoca. En el arte contemporáneo la contemplación de lo sereno y armonioso que trae consigo la belleza ya no cubre las necesidades del espectador.

Por lo cual, este trabajo plantea lo repulsivo como la nueva belleza del arte ya que, desde el renacimiento, con la introducción de la libertad creativa, no se busca lograr una satisfacción colectiva como antes se ofrecía a través de la rama principal de la estética, la belleza, sino que se transforma en una herramienta filosófica donde el contenido prima ante la forma de manera desmesurada. Siendo lo más importante el contenido, se puede pensar en el objeto artístico como sin forma, y es esto justamente lo que hace que usualmente algo sea visto como feo. Esto se puede observar desde los debates franceses del siglo XVII entre la línea; en otras palabras, la forma, y el color, más ligado a la expresión y al sentimiento, a las sensaciones, como se mencionó previamente.

Lo repulsivo puede ser considerado como una categoría estética en el arte contemporáneo debido a los nuevos paradigmas introducidos desde el arte moderno, pero aún más acentuados y exponenciados con el arte postmoderno. Estos paradigmas permiten romper con la concepción clásica de la belleza, a través de su amplio número de movimientos artísticos, culturales, literarios y filosóficos del siglo XX, que se extienden hasta hoy en la contemporaneidad. Estas vanguardias se encargaron de superar las tendencias clásicas de la Modernidad y la necesidad antropológica de la belleza en el arte, dando pie a la estética para convertirse en una ciencia de las sensaciones, no de lo bello. Se puede poner de ejemplo el caso de los modernistas, quienes eran antagonistas del formalismo mediante su pintura matérica. Aunque esta lucha persista, los antagonistas del clasicismo que aparecen de vez en cuando creando nuevas corrientes, parecen hacer lo suficiente para que el arte siga mutando y siga integrando a este gran sistema nuevos aportes, como lo repulsivo. Lo bello, por todo lo antes expuesto, ya no es una categoría estética pertinente para ser empleada en la caracterización del arte contemporáneo por lo cual una búsqueda de un mejor predicado es necesaria. El arte contemporáneo destrona a la belleza y se empieza a pensar de este como “interesante” en vez de bello, permitiendo una mejor apreciación cognitiva y moral y de connotaciones estéticas. Esto sucede debido a la esfumación de las fronteras entre las facultades clásicas del sujeto.

Fuera de las obras brevemente analizadas encontradas dentro de “Historia de la fealdad”, las siguientes, de manera muy propia del arte contemporáneo varían en medio, desde pinturas, a piezas cinematográficas e instalaciones. En el arte contemporáneo surgen al igual que en cada etapa del arte una diversidad de obras que abarcan la repulsión. Sin embargo, los ejemplos a continuación al igual que los anteriores mantienen un origen europeo, pues no es hasta el capítulo tercero de esta tesis en el que encontraremos a referentes nacionales. Esto es debido a la gran difusión de artistas de la pos modernidad en los medios tecnológicos y a la escasez o incluso carencia de esta temática en las etapas del arte predecesoras.

“Tres estudios para una Crucifixión” es un tríptico al óleo (198,1 x 144,8 cm c/u) de 1962 realizado por el artista británico Francis Bacon. En estas composiciones podemos observar tanto violencia, en el color, en la misma imagen, así como en la angustia de ambos elementos en un interior cerrado. Se distinguen figuras aparentemente humanas en sufrimiento pues heridas, mutilaciones, sangre, descomposición se asoman de manera un tanto abstracta de metamorfosis, dejando al espectador con una vista de lo que después de tanta intervención parece un mero pedazo de carne o en su aún vivaz apariencia, monstruos o algo inhumano. Lo grotesco o repulsivo en la obra de Bacon sirve a modo de purga y trascendencia. Al transformar terminología religiosa, como lo hace este artista también se está jugando con lo moral o tal vez la abolición de esta o tal vez la creación de una individual y más subjetiva.



Figura 30

Hans Ruedi Giger, es un artista gráfico y escultor suizo conocido por su trabajo en producciones cinematográficas en el área de escenografía, por así decirlo, pues su trabajo recae en la producción de utilería ya sea de objetos, seres, trajes etc. Este artista trabajó en las películas de “Alien” junto a Ridley Scott, el director. Para su participación en la creación de la criatura de esta película se basó en sus pinturas a modo pesadilla surrealista, en especial en “Necronom IV” creada en 1976, con una dimensión de 100×150 cm. En esta obra se observa un ser con partes humanas y de máquinas, dando una apariencia animal o alienada por sus formas orgánicas y falicamente alargadas resultando en diversos detonantes de la repulsion, ya sea el sexo, lo moral, lo animal, etc. A pesar de ser una forma claramente ficticia, resulta hiper realísticamente visceral.



Figura 31

Siguiendo esta temática, y ya que Giger inspiró las películas, la siguiente obra presentada es "Alien", la primera estrenada en 1979 de Ridley Scott, director de cine, productor y guionista británico, sería interesante observar cómo el universo de este primer artista se adaptó a la pantalla grande. El trabajo de este cineasta se caracteriza por sus sorprendentes imágenes y su enfoque y nivel de detalle en el diseño de producción y la iluminación atmosférica. También es muy importante el uso del sonido para crear foco y sembrar tensión. En esta película por ejemplo se escuchan por ejemplo silbidos de vapor, ruidos de las computadoras y maquinaria.

Visualmente la repulsión la encontramos en estos seres alienígenas llenos de fluidos y sustancias viscosas, con órganos sexuales, parasitoides e insectoides que amenazan la vida de los protagonistas e incluso por partes asemejan parásitos en el método de contagio.



Figura 32



Figura 33

Para lograr este efecto de viscosidad y apariencia pegajosa se recurre al slime como elemento clave, pero también se utilizaron elementos orgánicos reales para la creación de estas esculturas, como por ejemplo entrañas o intestinos de animales que eran manipulados manualmente para recrear palpitaciones o movimientos como si la criatura estuviera viva realmente, incluso soplaban dentro de los intestinos para darles el grosor y la apariencia de una cola. También se utilizaron ostras para asemejar partes internas del cuerpo humano.

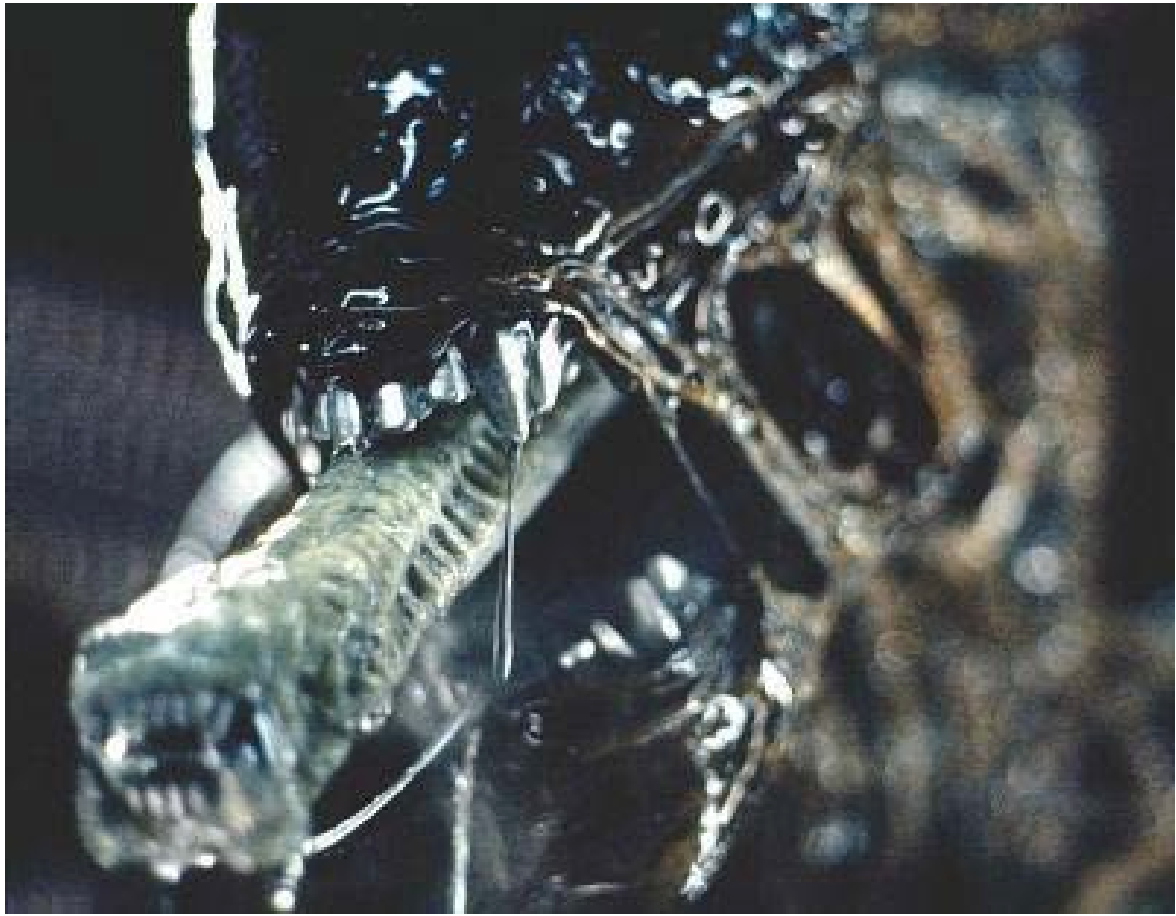


Figura 34



Figura 35

Otro artista contemporáneo británico que evoca muy directa y explícitamente lo repulsivo es Damien Hirst. Su obra "Mil Años", una instalación de 1990 que refleja el miedo a la muerte es el claro ejemplo de esto. Esta instalación consta de una caja de vidrio o una vitrina semejante a una pecera rectangular que está dividida en dos partes, que se comunican a través de huecos realizados en esta pared de vidrio. En la primera mitad de esta "pecera" se encuentra una cabeza vaca apoyada en el suelo en un charco de sangre y sobre ella cuelga una luz atrapa mosquitos. En la segunda mitad se encuentra centrado en el espacio un gran cubo blanco que contiene larvas vivas que escapan por los agujeros realizados en cada cara de este cubo. Es mediante los huecos conectores que las larvas viajan hacia la cabeza y la empiezan a consumir. Esta obra muestra el ciclo de la vida, lo vivo creciendo de lo muerto sólo para acabar con el mismo final pues las larvas una vez convertidas en moscas mueren electrocutadas por esta luz o lámpara atrapa insectos, mostrando así el único final inminente y certero, la muerte. El juego entra cuando el espectador se da cuenta de la verdadera razón por la cual esta pecera, jaula o realmente tumba está construida con dimensiones tan grandes para elementos de tamaño claramente inferior, y es que nosotros también cabemos ahí.

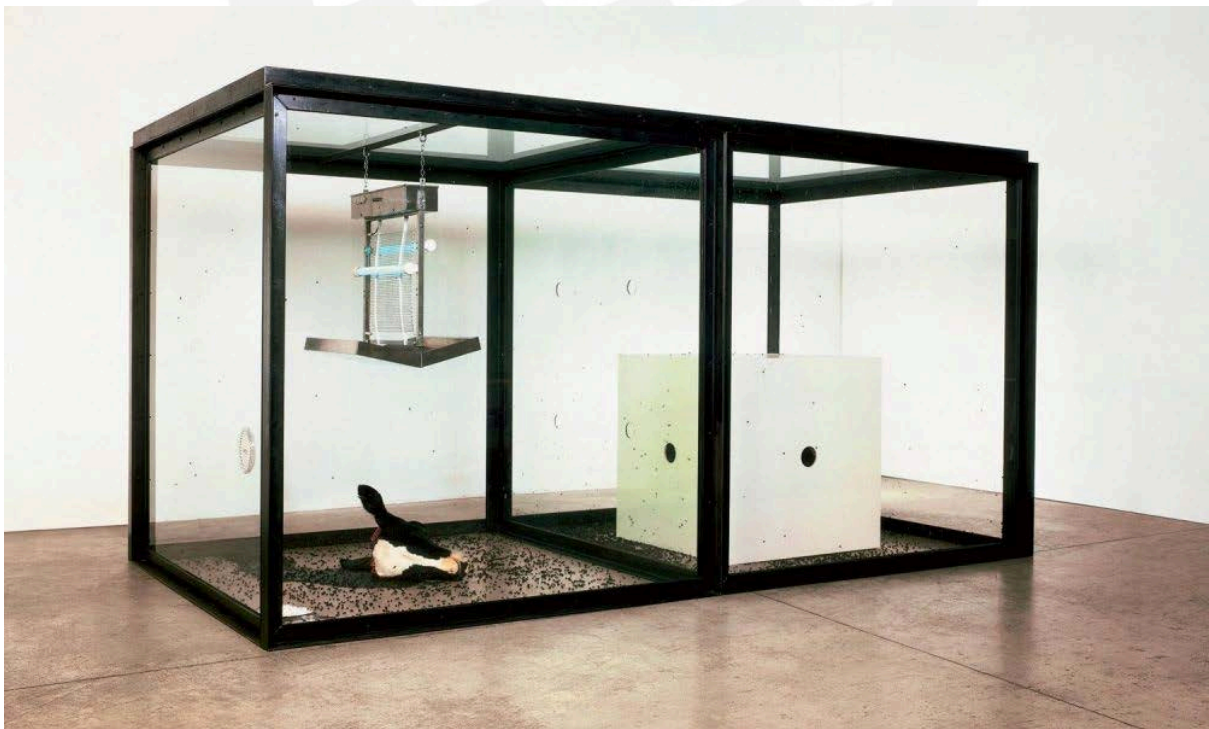
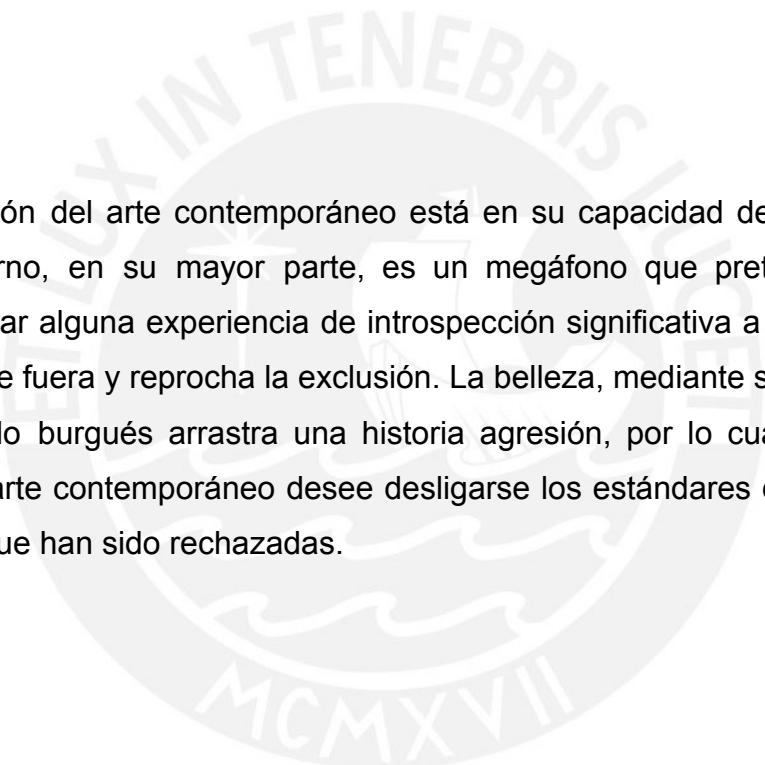


Figura 36



La nueva función del arte contemporáneo está en su capacidad de comunicar. El arte postmoderno, en su mayor parte, es un megáfono que pretende informar, ayudar, o brindar alguna experiencia de introspección significativa a su espectador, a quien sea que fuera y reprocha la exclusión. La belleza, mediante su hostilidad del buen gusto y lo burgués arrastra una historia agresión, por lo cual ha resultado común que el arte contemporáneo desee desligarse los estándares de belleza para adoptar otras que han sido rechazadas.

2.4. La era del Diferendo y la batalla contra la fórmula

El arte contemporáneo, con la introducción de las teorías del inconsciente del psicoanalista Sigmund Freud recibe a la era del “Diferendo” de Jean-François Lyotard (filósofo y sociólogo francés), tema del que habla en su libro “Differend: Phrases in Dispute” de 1989. Esta era resulta de vital importancia, pues surge “en un período en el que el revisionismo de todas las tendencias intenta reescribir, y a menudo simplemente negar, la ocurrencia de eventos históricos y culturales, es decir, al intentar reconstruir la 'realidad' en los nombres convenientes de 'verdad' y 'sentido común” (Stivale, 1990, pp. 722). Esta era, revaloriza el momento, la inestabilidad, desorden e imperfección y por ende tal vez la falta de forma. La forma o la línea es la asociada a la belleza, pero ¿acaso sería posible que haya una belleza sin forma cuando se dice que la falta de forma es la causante de lo feo?

La falta de forma se asocia a lo feo, ya que se piensa que este no tiene estructura interna y tampoco forma o simetría. Se le denomina feo por dentro y fuera, pero al mismo tiempo resulta casi imposible encontrarle la lógica a su significado. Pero lo feo no es considerado como opuesto a lo bello, sino como una continuación de lo sublime ya que lo que es sublime en extremo, resulta horrible. Hay algunas categorías que se ubican fuera del dominio estético como por ejemplo lo subversivo de lo monstruoso propuesto por la teoría kantiana. Sin embargo, “el monstruo” no se refiere a otra cosa que no sea al objeto inalcanzable, “la cosa”, que por esta misma característica tiende a ser satanizado y relegado a las categorías más oscuras e indeseables. Ya que esta categoría resulta inmaterial, se le denominan objetos sin forma. Lo contemporáneo está fascinado con “la cosa” debido a su total libertad, sin limitaciones ni formas impuestas, sin embargo, esta es una lucha constante desde los inicios del arte, donde se relata una eterna batalla entre la forma y la materia.

El arte se preocupa por la forma, por más que la forma visual es una metáfora de la forma conceptual. Pero en el transcurso del siglo XX, la forma se volvió sospechosa, creando un nuevo desafío en las artes visuales. Ahora se quería encontrar una forma para “lo informe”, mostrar la forma que no tiene forma. Esto se empezó a manifestar tratando de encontrar la forma de lo informe en la metodología de la obra

más que en objetos individuales. Esto abre paso al arte del proceso y al arte del azar, tomando como concepto la nada y la destrucción. La falta de forma del mundo implica falta de valor intrínseco. El concepto "forma" se usa en un sentido abstracto y filosófico relacionado tanto con la forma visual como con metáforas visuales, las cuales se pueden observar hasta cierto grado en el dadaísmo y el surrealismo como por ejemplo en la obra de Man Ray, Jacques-André Boiffard, Raoul Ubac y Francis Picabia. De la misma manera, relacionado a lo feo o repulsivo, "lo informe" y su psicología se vincula con la discusión de Sartre sobre la viscosidad en el penúltimo capítulo de "L'Être et le Néant", obra filosófica publicada en 1943.

Esta batalla intenta reconfigurar las prácticas artísticas vanguardistas y modernistas uniéndose con los estudios del arte abyecto entre la repulsión y el deseo y va más allá del pensamiento limitado de la relación entre forma y contenido. Para esto se pone en marcha un nuevo término, para desinflar este dualismo "lo informe" o "lo sin forma" en inglés "*formless*". Esto se discute en el libro de Yve-Alain Bois (Profesor e historiador de arte argelino) y Rosalind Krauss (Crítica de arte y profesora estadounidense) "Formless: A User's Guide" y se relaciona con otro concepto importante para el proceso de lo sin forma como el epítome de la repulsión, el concepto kristevano de abyección, que se explicara más a detalle posteriormente. Esta discusión tuvo lugar en una mesa redonda titulada "La política del significante II: una conversación sobre el 'Informe' y lo abyecto" y sus hallazgos fueron publicados en la revista "Arts October".

Un diccionario comienza cuando ya no da el significado de las palabras sino sus tareas. Así "sin forma" no es sólo un adjetivo que tiene un significado dado, sino un término que sirve para bajar las cosas en el mundo, requiriendo generalmente que cada cosa tenga su forma. Lo que designa no tiene ningún derecho en ningún sentido y se aplasta por todas partes como una araña o una lombriz. De hecho, para que los hombres académicos sean felices, el universo tiene que tomar forma. Toda la filosofía no tiene otra meta, se trata de darle una levita a lo que es, una levita matemática. Por otra parte, afirmar que el universo no se parece a nada y no tiene forma, equivale a decir que el universo es algo así como una araña o un escupitajo. (Bataille, 1929, p. 382)

“Formless: A User's Guide”, utiliza y referencia numerosas veces el ataque al mundo académico y por ende al sistema que significó la columna “Critical Dictionary” de Georges Bataille (escritor y antropólogo francés) en la revista de arte surrealista “Documents”. Esto se dio no solo mediante el contenido de la revista, sino mediante, irónicamente, su forma visual, clásica y formal de un diccionario creando ruptura entre forma y contenido, creando algo realmente informe conceptualmente hablando. Este ejemplo da a entender como lo informe o lo sin forma en otras palabras no habla de manera explícita o literal de lo que se observa, sino que tiene un trasfondo más analítico que mezcla diferentes tipos de estímulos sensoriales y reflexivos. Estos autores continúan con la siguiente reflexión.

La frase parece contradictoria: por un lado, está la ecuación 'no se parece a nada = informe'; por otro, se indica un vago parecido: 'algo así como...'. Hay dos maneras de leer esta doble proposición. La nuestra es conectarlo con uno anterior, que aparece dos oraciones antes en el texto: 'Lo que designa [lo informe] no tiene ningún derecho en ningún sentido y se aplasta por todas partes, como una araña o una lombriz'. Lo informe es lo que hay que aplastar (o escupir), porque no tiene ningún derecho en ningún sentido, porque no tiene ningún sentido, y porque eso en sí mismo es insoportable para la razón. Lo informe es el desecho inasimilable que Bataille pronto designaría como el objeto mismo de la heterología. Decir que el universo es informe es decir que no tiene sentido y por lo tanto debe ser aplastado como una araña o expectorado como una mucosa. La doble proposición de Bataille no es pues contradictoria, el 'algo así' no se refiere a una semejanza sino a una operación; el escupitajo o la araña aplastada no son temas (aunque es evidente que Bataille los escogió como ejemplos porque, además de su carácter de rechazo, escapan a la geometría, a la idea, a la morfología). Metáfora, figura, tema, morfología, significado, todo lo que se asemeja a algo, todo lo que se reúne en la unidad de un concepto, eso es lo que la operación Informe aplasta, aparta con un guiño irreverente: esto no es más que basura. (Bois y Krauss, 1997, p. 79)

“Lo Informe” y lo “Abyecto” se convirtieron en términos dialogantes con una relación transicional y lineal. Antes, este primer concepto traspasó la conceptualización de la época (1920) para encontrar plenitud dentro de la producción artística contemporánea, y se veía como una categoría separada de lo abyecto. Sin embargo, en la actualidad se encuentra dentro de la “abyección”. En su reseña de “L’Art primitif”, Bataille analiza cómo, contrariamente a la comprensión popular, el núcleo del arte no es la ley de la forma, sino lo contrario, lo sin forma. Los inicios del arte occidental tuvieron un proceso de degradación de la forma humana, implicando la liberación de la materia de la forma. El deformar, o hacer algo sin forma, representó la antítesis de la sensibilidad modernista y se establecieron valores paradigmáticos y principios avanzados para la época. Uno de ellos fue la sublimación de la materia en forma estética y el artista dador de forma. La obra de arte fue interpretada de tal manera que lo visual se combinó con el pensamiento y la razón, y el observar se convirtió en conocimiento y comprensión.

Herman Parret menciona en el mismo artículo citado anteriormente que de este proceso que batalla la forma, liderado por Bois & Kraus, surgieron tres fases en el norte contemporáneo. La primera fase fue la “Anti-Forma”. Esta estaba en contra del arte clásico que le tenía estima a la solidez y la nobleza de la materialidad y proponía el uso de materiales banales, sintéticos, desechables, abogaba por la flacidez, lo pegajoso, lo baboso, la fluidez y los pliegues. La Anti-forma es un término asociado con un grupo de artistas estadounidenses a fines de la década de 1960 que adoptaron el azar y otros procesos orgánicos en la creación de obras minimalistas. Estos artistas, fueron en mayor parte escultores relacionados con el posminimalismo y trabajaron a partir de un principio; que la forma debe derivarse de las cualidades inherentes del material elegido. Esta fue la diferencia con los primeros escultores minimalistas que imponían un orden en sus materiales y se limitaban a formas y estructuras geométricas.

Algunos ejemplos de la “Anti-Forma” son la escultura “Sin título” de Robert Morris de 1967 (escultor, artista conceptual y escritor estadounidense), conformada por tiras colgantes de fieltro industrial. que caían desde un punto fijo en la pared de manera arbitraria, despojándose del control de la apariencia que el artista suele poseer sobre la obra. El segundo ejemplo de esta corriente es “Quartered Meteor” de Lynda Benglis (Escultora y artista visual estadounidense) de 1969-1975, un vaciado de plomo de un molde de una escultura hecha con capas de espuma de poliuretano. Originalmente, la obra era la misma masa espumosa por necesidades temporales y efímeras, pero al fundirlas, subvertió e hizo extraña la presencia material de los objetos. En esta obra, el carácter estático y pesado del plomo contrasta con la forma amorfa de la espuma, mostrando la naturaleza diferente de los materiales y sus atributos inherentes, en especial del metal, como energía, superficie reflectante, valor como recurso natural y capacidad de volver a su estado líquido.



Figura 37



Figura 38

La segunda fase fue la “Falta de forma”, que acepta y celebra lo accidental y fue un concepto introducido por primera vez por Bataille en 1929 en su texto "l'informe" (lo informe) en la revista surrealista Documents, ha sido mencionado previamente en este ensayo. El argumentó que el arte debería ser "rebajado en el mundo" de su estatus elevado, destruyendo categorías y derribándolo de su pedestal metafórico para regresarlo a su materialismo más básico y primario. Este estado degradado debería celebrarse como una herramienta para la creatividad. Esta corriente rechaza el humanismo altruista ya que elevó “la forma” hasta haberse convertido en una noción idealizada. Este es el concepto más relacionado a la exposición y al escrito de Rosalind Krauss e Yves-Alain Bois, quienes comentan que los artistas del siglo XX, desde los expresionistas abstractos hasta los artistas contemporáneos como Cindy Sherman (Fotógrafa y directora de cine estadounidense) con su obra en casos grotesca del cuerpo femenino “sin título” de 1992 y Mike Kelley (artista conceptual y pintor estadounidense) con una de sus obras titulada “Masa central desodorizada con satélites” perteneciente a su exposición personal iniciada el 13 de octubre del 2013 hasta el 2 de febrero del 2014 en el MoMA PS1. Estos artistas han utilizado la “Falta de forma” como herramienta para la creatividad, pero no para glorificar el arte, sino para ensuciarlo su conocimiento popular, como hizo Jackson Pollock (pintor estadounidense y principal exponente del expresionismo abstracto) al gotear pintura sobre un lienzo en blanco tirado en el piso, combinando factores propios de la suciedad que pretendían quedar prendidos en la obra.



Figura 39



Figura 40



Figura 41

La tercera fase fue lo abyecto, que evoca entropía refiriéndose a la fugacidad de la materia y la pulsación como la temporalidad rítmica del cuerpo o de un deseo, llamado en otras ocasiones como el pulso de la vida. Esta es la conjunción entre el sujeto y el objeto, convirtiéndolos en alguien que ya no es un sujeto y un objeto que aún no es objeto, un trabalenguas digno de la repulsión que, sin embargo, en su confusión, desestabiliza las clasificaciones y conceptos del arte. La categoría de lo abyecto, como se mencionó anteriormente, es acuñada por Julia Kristeva, filósofa búlgara en su libro “Poderes de la perversión” en 1980, en relación a obras pertenecientes al arte contemporáneo. La categoría de la abyección, además de ser parte constituyente del sujeto, se sublima en la dimensión de los discursos culturales y estéticos, tanto en el arte como en la literatura y la filosofía. La autora, además describe lo abyecto como la condición necesaria para la formación sexual, psicológica y social de la identidad, resultando en una precondition del narcisismo. La imagen más o menos bella donde uno se mira o reconoce, se basa en una abyección que la fisura cuando se distiende la represión. Para poder alcanzar el "yo" es necesario renunciar a una parte de sí, por lo cual esta fase resultaría la violencia del duelo de un objeto que siempre ha estado perdido.

Lo abyecto podría dividirse en dos vertientes, el cuerpo humano, y sus orificios como los límites entre el cuerpo mismo y todo lo exterior, considerado “objeto”. La otra vertiente, sería la madre como “objeto”, uno que el infante debe abandonar para entrar al mundo cultural. Pero ambas remiten a una suerte de arqueología personal y el deseo de salir de ella, o diferenciarnos de esta mediante un tercero defensor, de lo que se transformará en abyecto o repulsivo. Entonces, esta fase engloba todo lo que pueda perturbar una identidad, un sistema, un orden sin respetar límites, lugares, reglas; esto es la mera imagen de la complicidad ambigua y mixta.

El esfuerzo estético debe restaurar su origen, de manera parecida a lo que intenta hacer la “Falta de forma” a su represión primaria. En esta experiencia dada por la interferencia del tercero o por el Otro, el “sujeto” y “objeto” se contraponen totalmente, demostrando un fuerte rechazo y enfrentamiento, para destruirse, y justos renacer de manera inseparable.

Es así como el sujeto y el objeto se contaminan mutuamente hasta llegar al límite de lo asimilable, este proceso, esta reacción es la esencia de lo abyecto. Esta teoría, al aplicarse a las artes visuales cobra valor estético, que suele mostrarse mediante materialidad repulsiva, usualmente aun relacionada al cuerpo, sus fluidos, reacciones, su profanación o perturbación. Los elementos que provocan abyección son los que atraviesan el umbral entre el interior y el exterior del cuerpo. Todas estas descripciones del cuerpo remiten a un pensamiento, "El cadáver". Esta es la abyección más extrema, porque es la desaparición absoluta de lo humano, es el más repugnante de los desechos, es la ausencia de vida y la muerte, un límite que lo ha invadido todo, por lo cual el "Yo" ya no expulsa, sino que es expulsado. El límite se ha vuelto un objeto. La abyección se presenta inmoral, tenebrosa, turbia, es algo digno del terror mediante la repulsión y del arcaísmo de la relación pre-objetual, la violencia inmemorial con la que un cuerpo se separa de otro. Es la muerte infestando la vida lo que genera el mismo sentimiento de necesitar protegerse de cualquier otro objeto amenazante o contaminante.

Un ejemplo de esta fase aplicado al arte literario es el poema del poeta, ensayista, y crítico de arte francés Charles Baudelaire, "Une Charogne", publicado en 1857, que resulta en una de las más significativas muestras del feísmo literario despliega el morbo en su máxima expresión en la recreación de un cuerpo en descomposición que en contraposición a unos amantes que pasean muestra el recuerdo de la fugacidad de la vida. Baudelaire introduce lo feo en su minuciosa descripción repugnante de la escena, con moscas, larvas y hedores, hasta llegar a una cáustica, iconoclasia de ataque anti burgués en contra de la impasibilidad que legitima el ideal clasicista de la belleza en donde la putrefacción de la carne denota además la inmundicia moral. En este poema, lo morboso, por más repugnante, provoca una clase de placer unido a la conmoción, reflejando nuevamente la paradoja central del ensayo, en la que lo feo puede ser absolutamente bello.

La descripción de lo abyecto, cierra el círculo de este capítulo ya que regresa al tema de la repulsión como experiencia estética. Se dice que la repulsión se origina como una emoción básica ya que fue desarrollada por protección hacia la contaminación sensorial.

Debido a su origen tan primitivo se cree que la repulsión está dirigida hacia los animales o la comida, pero en realidad está detonada, como explica lo detallado en la batalla contra la forma por el recuerdo de nuestra vulnerabilidad animal, es decir a la fragilidad del cuerpo humano y la inevitabilidad de la muerte, como también se explicó más a detalle en el primer capítulo.

Esta tesis pretende analizar la dicotomía entre lo bello y lo feo o la repulsión-atracción, cómo es que tienen un valor axiológico moral, como ahora el arte se juzga por el impacto que genera en los intereses de nuestras facultades. Siendo la repulsión el interés de este escrito, se han utilizado los tres conceptos nacidos de la batalla contra la forma, “La Anti- Forma”; “La falta de forma” y “Lo Abjecto” para ilustrar una variedad de perspectivas artísticas sobre esta y como es que se puede representar efectivamente una estética de lo repulsivo. Se puede afirmar que lo repulsivo no es lo opuesto a lo bello ya que tienen muchas características similares como las descritas desde las aproximaciones de Kant a la estética, con lo sublime y la tragedia, y que por lo tanto no son palabras contradictorias sino antípodas distantes, pero no excluyentes en el sentido de que tienen tanto espacio en el medio que es suficiente para conectarse entre sí. Por este motivo es que se puede dar una experiencia estética de lo feo, de manera parecida a lo sublime, en donde el dolor es mediador del placer, en donde la imaginación resulta herida pero aún capaz del goce, relajación, tranquilidad y la reflexión. Otras categorías que aborda lo sublime son lo colosal y monumental, aspectos que suelen verse en el arte contemporáneo en su variedad de temas, incluyendo lo repulsivo que innegablemente tiene una reacción atrayente, al ser el agente rebelde del clasicismo, del canon, es la ruptura con los inicios del arte, por lo cual ante una mirada moderna resulta totalmente deseable.

Es importante considerar a lo repulsivo como una categoría estética en el arte contemporáneo debido a los nuevos paradigmas del arte contemporáneo, en donde la belleza deja de ser necesaria en el arte, por lo cual se debe ampliar las categorías estéticas de este, siendo la repulsión una importante ya que es capaz de generar una amplia reflexión e introspección sobre aspectos importantes de la vida, siendo un agente o incitador de cambio. Al mismo tiempo, al ser una emoción básica biológica es capaz de generar protección.

Es este momento de la historia que se comprende que *la estética no es una ciencia de lo bello, sino una ciencia de las sensaciones, de sensaciones subjetivas y caóticas que emergen de acuerdo a su contexto*. El contexto es una pieza clave para encontrar a lo repulsivo como una sensación, experiencia, y categoría estética, pues este denota, como se ha mencionado ya antes, un contenido tan fuerte que la forma pasa a un segundo plano. Esto da pie a que lo estético no necesariamente esté en la visualidad, sino en la narración, en la ficción del arte, proveyendo un espacio seguro para que ante un tema tan fuerte como el recuerdo inevitable muerte pueda ser objeto de reflexión y una fuente de introspección.

CAPÍTULO 3:

LO REPULSIVO COMO EXPERIENCIA ESTÉTICA

En este capítulo final de la tesis, el objetivo principal será explicar el comportamiento de apreciación de lo repulsivo en un ambiente ficticio mediante una propuesta artística instalativa titulada “Abglutia”. Sin embargo, este capítulo cuenta con otros más específicos y objetivos secundarios concretos tales como aclarar la influencia de la ficción en la sensación de seguridad y de libertad con respecto a las convenciones sociales/morales del goce estético, así como también presentar la influencia narrativa contextual del objeto artístico en relación a su apreciación estética para proveer el entorno de la experiencia sensorial, y, finalmente, compartir la influencia de la metodología de trabajo en la reacción estética de un objeto artístico y reinterpretar el contexto de la experiencia sensorial. Se busca, así, ejemplificar cómo las situaciones conflictivas se pueden convertir en una experiencia reveladora y plantear un momento de confrontación final de la experiencia sensorial para el espectador y, finalmente, crear un espacio de convivencia entre lo bello y lo feo, o repulsivo. Para ello, se ha dispuesto la información en siete partes principales que estructuran este último capítulo.

- En primer lugar, se hablará de la representación de lo repulsivo en la ficción, a lo cual se accedió mediante la investigación de campo y en específico la recolección de personajes mitológicos.
- En segundo lugar, se analizará lo repulsivo mediante la narración visto a través de la creación escrita y oral de narrativas.
- En tercer lugar, se presentará la metodología de trabajo en la reacción estética de un objeto artístico ayudado por el diseño de personaje.
- En cuarto lugar, el contexto narrativo mediante el ambiente, representado por pinturas de escenarios al óleo.

- En quinto lugar, la interpretación de lo narrativo mediante la exploración, a través de una animación digital tridimensional.
- En sexto lugar, a través de “Sublate”, se propondrá la repulsión convertida en “*insight*” impulsado y promovido por el diseño del juego y la confrontación de la narrativa.
- En séptimo lugar, se apostará por lo feo y lo bello como palabras antípodas que conviven en el diseño de experiencia inmersiva instalativa, pues en esta es que se reúnen los 4 elementos clave del proyecto: la ficción derivada en narración, la narración resultante en metodología y la metodología, a su vez, causante de introspección.

Con este capítulo final, se llega a una conclusión sobre la hipótesis formulada en la cual, mediante las interacciones observadas entre obra y espectador, se cierran los resultados del proyecto y se devela si es que mediante esta obra se pudo lograr una experiencia sensorial positiva a pesar de la estética y concepto repulsivo a través de una interacción amenazante. La presente tesis en formato de documento escrito, va de la mano con “Abglutia”, un proyecto artístico en el que se pone a prueba esta hipótesis.



Figura 42

Este proyecto propone que lo repulsivo puede ser considerado estéticamente agradable debido a los nuevos paradigmas introducidos desde el arte postmoderno y a cuatro elementos que garantizan una comprensión positiva de lo usualmente rechazado. Para esta investigación se han utilizado diversas fuentes, ya revisadas en los capítulos anteriores, que tratan las dos vertientes principales del proyecto: la repulsión como emoción humana y la estética en el arte. Es por esto que los objetivos de “Abglutia” son demostrar que lo repulsivo puede ser considerado como una categoría estética en el arte y crear experiencias sensoriales en donde el público se sumerja. “Abglutia” busca cierta reivindicación de la estética de lo repulsivo al ser una temática descartada por el clasicismo y la academia al hablar de la producción de emociones placenteras y positivas. Para esto, el proyecto artístico se sirve de cuatro aspectos claves:

- La seguridad física proporcionada por la ficción artística.
- La narración enganchadora proveedora de contexto.
- La metodología procedimental de la obra.
- La introspección final promovedora de reflexión.

Este proyecto, mediante experiencias conflictivas e incómodas, fomenta la inmersión, pues se ha desarrollado con la idea de interacción no contemplativa, sino en la experiencia brindada por una instalación como elemento portador de conocimiento mediante la exploración y la teatralidad.

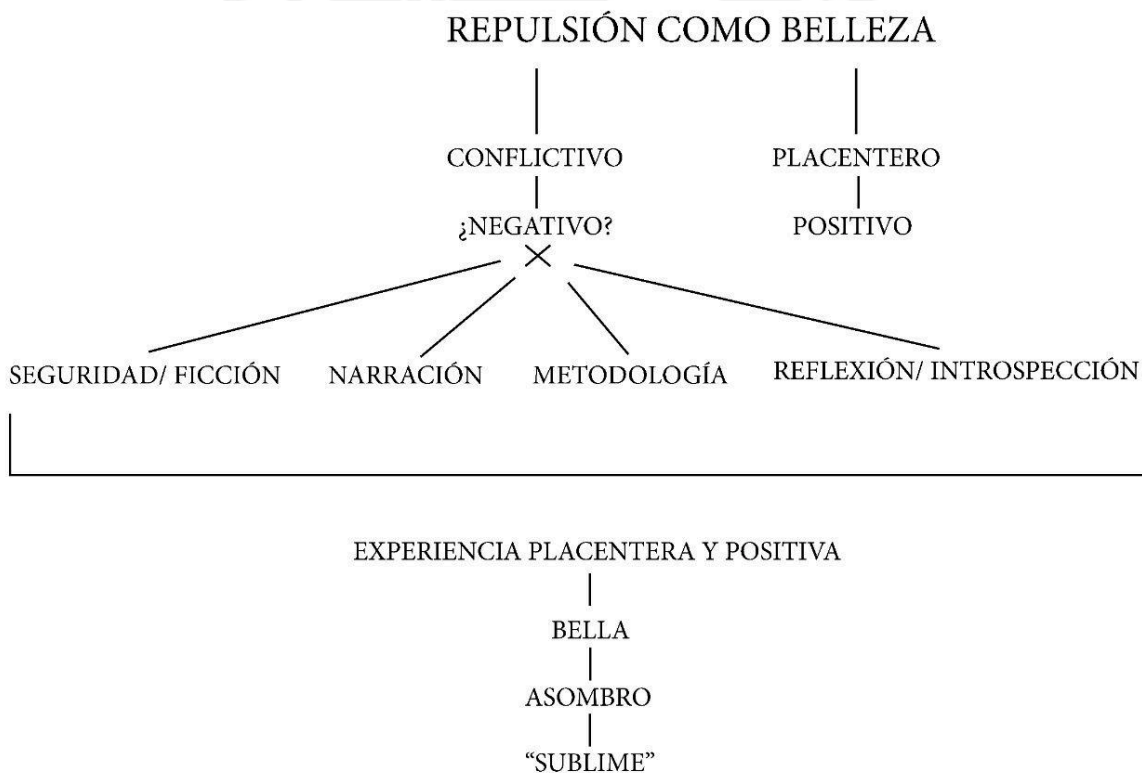


Figura 43

Los primeros dos puntos (La seguridad física proporcionada por la ficción artística y la narración enganchadora proveedora de contexto) se satisfacen con el estudio y rediseño de tres personajes mitológicos (el duende, los encantos y el condenado). A partir de estos se han escrito tres narraciones estilo leyendas para originar tres figuras que se encontrarán de distintas maneras en todas las partes del proyecto.



Figura 44

Retomando las conclusiones de los capítulos anteriores, estas figuras son representadas a través de órganos que reflejan los orígenes de la repulsión como emoción básica: el miedo a la contaminación del cuerpo mediante distintos agentes y al fin del ciclo de la vida. Esto satisface el tercer punto sobre la metodología procedimental de la obra.

CATEGORÍAS DETONANTES DE LA REPULSIÓN UTILIZADAS EN EL PROYECTO



Figura 45

A continuación mencionaré las partes conforman la instalación de “Abglutia” a través de sus tres etapas de recorrido:

1. La primera parte de “Abglutia”, “El árbol, los cerros, la casa” ofrece el contexto de las historias mediante 3 pinturas al óleo de los ambientes en los que se desarrollan las leyendas y una narración sonora que siembra la atmósfera en donde se comparten estas leyendas clásicas de la tradición oral.
2. La segunda, “El helado, las naranjas, la sopa” es un cortometraje animado digital 3D que reinterpreta visceralmente las leyendas como una posible amenaza al cuerpo a través de la comida. En este, el mayor indicador de la veracidad de lo que se observa son los sonidos provenientes del cuerpo humano y el de la mosca como señal de putrefacción.

3. La tercera, “El intestino, la médula, la tráquea” siembra un ambiente musical, donde se expone un objeto escultórico lúdico de madera, acrílico y silicona que fuerza al espectador a confrontar el sentimiento que se ha ido generando a lo largo de la experiencia y decidir si se contaminará moralmente al interactuar con la obra en una ambiente que propone desligue de las convenciones sociales.

Esta última parte satisface el cuarto y último punto de la introspección final promovedora de reflexión.



Figura 46

3.1. La representación de lo repulsivo en la ficción

En este subcapítulo se hablará del comportamiento de lo repulsivo en un ambiente artístico o ficticio. Para esto, es importante tomar en cuenta ciertas premisas generales y realmente intuitivas; elementos de los que la investigación artística se puede beneficiar enormemente al tenerlas en cuenta. Estas son que el disgusto puede llegar a ser placentero ya que, en realidad, está en un ambiente controlado (como lo es una instalación artística) caso muy distinto a experimentar algo desagradable fuera del ámbito de la representación. La ficción y la realidad comprenden reacciones distintas.

La ficción se define como un fingir, una simulación de la realidad. Este ámbito se desarrolla por ende fuera de la realidad, en distintos tipos de creación, ya sean obras literarias, audiovisuales, teatrales o de cualquier otro medio que la comprenda. Esta interpretación de la ficción resulta en nuevos mundos creados para un espectador. La distinción entre la realidad y la ficción es realmente objetiva. Sin embargo, hay espectros en donde esta se empieza a cuestionar y llega a depender de un consenso social. Esto sucede en concreto con una clase de narración registrada, documentada y compartida a través del tiempo, el tiempo suficiente como para que se tome como real incluso al carecer de pruebas. Esto hace alusión a la leyenda, mostrando como también la ficción también existe fuera del arte. Lo que la ficción artística y no artística tienen en común es que siempre utilizan el discurso como recurso de expresión y es por esto que la ficción está totalmente conectada con la narrativa. “La realidad” por otro lado es todo lo sucedido en la historia que pueda ser comprobado, que afecte de manera directa nuestra vida cotidiana.

Como se ha comentado anteriormente, la tragedia es un gran ejemplo para hacer alusión a este proceso de imitación o simulación de la realidad. A pesar de copiar una “realidad” dura para los personajes, esta no afecta la realidad del espectador, pues es una verdad creada para una ficción, utiliza elementos plausibles para la evocación del sentimiento, ya que debe ser algo con lo que el espectador vincule, y esto se logra convenciendolos de la posibilidad de la cabida de estas acciones en el mundo real, des definiendo así en la inmersión del momento, que lo que en la

realidad presencian es una ficción. Lo que esta mimesis engañosa produce es la catarsis, pues el proceso detona una suspensión del juicio de realidad que abre momentáneamente las puertas a la conexión empática y por ende a una depuración de sentimientos. La catarsis es la consecuencia de algo trágico, es la liberación que uno permite darse al presenciar algún evento detonante para el individuo. La reacción a la ficción es real, por más que esta última no lo sea. Pero es justamente esto lo que la termina convirtiendo en algo positivo, pues no significa una amenaza, valga la redundancia, real; solo provee un espacio de desahogo ante la semejanza y la proyección y por ende una posterior sensación de alivio. Esta clase de reacción es también la que difumina el límite entre realidad y ficción, pues ¿por qué uno tendría una reacción real ante algo ficticio? Es por esto que la ficción provee un espacio para que la audiencia “disfrute” una sensación de seguridad y protección producto de la representación.

La ficción, entonces, es un nuevo campo; una tierra en donde se puede volcar una diversidad de narrativas, desde la fantasía a la ciencia ficción, hasta la copia de la realidad histórica sin pisar los talones del campo moral, pues algo ficticio no puede interferir con una categoría tan inmaterialmente tangible como lo es la moral, ya que esta última interfiere y se mueve únicamente en la realidad. La ficción en realidad encaja más dentro de lo ético, o al menos debería estar preocupada por lo ético. Sin embargo, y al mismo tiempo, la ficción genera una libertad de las convenciones sociales y morales del goce estético, es decir, de lo que uno se puede permitir disfrutar o no sin miedo a ser juzgado (ya que la representación se beneficia de “no ser real”). En este sentido el desagrado o la repugnancia, en un entorno de no-ficción (o no representación) sirve para poder mantener la “pureza de las normas de un comportamiento civilizado”. Esto significa que la gente lo que en verdad disfruta no es el desagrado, sino lo desagradable.

Esto mismo pasa con las leyendas, por ejemplo, cuyo origen se estipula al control de la sociedad mediante el miedo, a la consecuencia de las acciones y la moraleja del castigo. Estos tres elementos: la ficción, la leyenda y el desagrado poseen de cierta manera la misma función de poder civilizatorio. Este proyecto de esta manera decide combinar los tres en una narración ficcional, reminiscente al formato de leyenda, con una temática repulsiva para así intentar generar el mayor resultado de

exposición ante el espectador en territorios de catarsis respaldada por la seguridad de esta no-realidad artística. Incluso si la obra fuera muy fuerte e impactante para el espectador, éste aun así puede tomar la distancia suficiente para sentirse cómodo nuevamente.

La bibliografía utilizada en este capítulo se construyó en base a los subtemas tocados en las diferentes partes y estructuras artísticas del proyecto de manera necesaria para justificar su utilización conceptual. Un subtema interesante es la literatura de terror, las leyendas y la tradición oral, conformado por “Perspectives on Contemporary Legend. Proceedings of the Conference on Contemporary Legend”, texto editado por Paul Smith, sobre anotaciones del debate ocurrido en dicha conferencia y “Oral traditions and expressions including language as a vehicle of the intangible cultural heritage” artículo de la UNESCO. Estas fuentes tocan la importancia de la ficción a través de procesos narrativos, en particular los textos de terror y el formato, significado y simbología de la leyenda y lo que implica para la sociedad, cuál es su función o propósito en su tiempo de origen y en el cotidiano. Es por este motivo que estas fuentes también serán tratadas en el siguiente subcapítulo.

En la conferencia de “on contemporary legend” dada en Sheffield, Inglaterra en 1982 se compartieron una serie de pensamientos sobre el estudio de la leyenda, su conexión moderna con temas antiguos, su uso y significado para el grupo que las perpetúa y algunos problemas y análisis de estas intentando ubicarlas en su contexto histórico.

Paul Smith continúa este escrito comentando que el folklore en realidad habla del contexto social y de los valores. Al tocar esta área, se intercepta una relación entre la leyenda y la identidad, pues esta clase de narración termina siendo un modelo ético que moldea percepciones y el comportamiento. Al tratar temas de terror y usualmente castigo, consecuencia e incluso venganza, este tipo ficción narrativa busca un desahogo socialmente aceptable a lo inaceptable. Es este el mismo proceso dado con una pieza artística, crea libertad a las convenciones sociales, pues no se mueve en un campo real.

Este mismo escrito continúa comentando la influencia recíproca que tiene la leyenda contemporánea o urbana con la tradición o transmisión oral y los ahora distintos medios de comunicación en la circulación de la leyenda. Otro elemento muy común dentro de este formato es la vinculación con la experiencia personal, de esta manera una narrativa mítica se convierte aplicable, posible para el receptor. Tal vez es justamente este elemento lo que ha garantizado la supervivencia de este formato al tiempo, a pesar de ser catalogado como estilos con “falta de forma”.

La UNESCO, por otra parte, habla sobre la tradición oral y lo que esta significa para la cultura. Menciona que la oralidad abarca una gran diversidad de formatos como acertijos, cuentos, leyendas, mitos, canciones, poemas épicos, amuletos, oraciones, cánticos, representaciones dramáticas, etc. Lo que tienen en común estas expresiones es que todas son utilizadas para transmitir conocimiento, así como valores tanto culturales como sociales, conjunto que aporta a la memoria colectiva histórica manteniendo vivas las culturas al mantenerse de esta manera presentes en una época en el que el surgimiento de estas tradiciones no solo es escaso sino cada vez más imposible, pues no han tenido la distancia suficiente con la actualidad para propagarse pero además poseen una gran amenaza, los medios de comunicación modernos.

La tradición oral posee un combo interesante. Al ser transmitidas boca a boca la forma de relato varía, convirtiendo la experiencia de cada receptor en única, sin embargo es esto mismo hace su supervivencia muy dependiente, pues una cadena de compartir ininterrumpida es necesaria, en especial las más familiares, cuyo registro se encuentra únicamente de una generación a otra. Es este proceso el compartido en “Abglutia”, pues las narraciones creadas derivan de distintas historias en donde se hacen presente los mismos seres que escuche de primera mano a lo largo de mi vida. Los detalles de este proceso se explicarán en los párrafos siguientes. Asimismo, este proyecto ha sido un ejercicio de fórmula que busca preservar estos recuerdos, es cierto que los medios digitales ahora masificados han cambiado mayormente la rutina que implicaba la tradición oral. Sin embargo también se puede utilizar para un buen registro de estas, ayudando a este conocimiento a no perderse en el tiempo. Este proyecto crea sus propias “leyendas” por llamar a estas narraciones de algún modo y las introduce es una serie de procesos artísticos en las

que no solo sobreviven, sino que se fortalecen al convertirse o mejor dicho regresar a su origen, una experiencia sensorial, sólo que esta vez se introduce también el elemento visual y táctil interactivo.

Iniciaré entonces desempacando esta primera metodología que alimenta el proyecto artístico. El set metodológico de este proyecto empieza con la investigación de gabinete. Se ha investigado la repulsión, como tema y eje central del proyecto desde una perspectiva científica entendiendo esta como una emoción biológica básica y primaria del ser humano así como psicológica. La investigación estética también resultó parte importante, en esta se vinculó a la repulsión con el arte, a través de la historia y la filosofía. Los objetivos específicos de esta metodología fueron, explicar desde la ciencia y la biología como la repulsión es una emoción básica de supervivencia humana; explicar desde la psicología, que la repulsión es una emoción adaptable a la necesidad psicológica humana; explicar las categorías de la estética y cómo estas definiciones ayudan a entender el tema de la aversión; explicar cómo es que lo bello resulta una necesidad antropológica en el arte premoderno y explicar las nuevas funciones, pensamientos y maneras de evaluar el arte contemporáneamente. Esta etapa metodológica ya fue desarrollada en los capítulos 1 y 2.

El análisis de caso también resulta parte importante de este trabajo, pues mediante este proceso se han comparado y analizado obras tanto como situaciones en donde la belleza se ha utilizado como herramienta de protección para introducir como es que la repulsión cumple esta misma función. Bajo este método se han recopilado también distintas obras de estética repulsiva que han servido como referentes para este proyecto y para encontrar en estas las diferentes características de las fases de la batalla contra la fórmula, para poder así luego utilizarlas en las distintas partes del proyecto artístico. Los objetivos específicos de esta metodología fueron: introducir a la repulsión al campo de la estética mediante su asociación con belleza y el motivo del deseo biológico humano, y explicar en qué consiste la era del diferendo de Freud, los aportes de la batalla contra la fórmula y cómo se relacionan. Igualmente, estos procesos ya han sido detallados en el primer y segundo capítulo.

Pasando a procesos que competen a este capítulo, la investigación de campo es el proceso metodológico que detona el proyecto artístico. A través de la investigación de campo se recolectaron distintos tipos de leyendas: desde las más oriundas y geográficamente específicas al Perú, contadas y escuchadas en distintos viajes a provincia y distintos contactos locales, hasta leyendas encontradas en diferentes medios virtuales y de entretenimiento. El objetivo de estos dos métodos de recolección, uno tan arraigado a la tradición oral y otro más moderno, fue ubicar una “categoría universal” de figuras mitológicas recurrentes en distintos países que puedan acompañar el sentimiento intercultural de una emoción tan característica de todo ser humano como lo es la repulsión.

Se leyeron diversas páginas de internet en donde se comparten leyendas urbanas o hilos de *creepy pastas* en Twitter y Reddit, como su versión más moderna. Podcasts o videos de YouTube abogados a estas temáticas como el contenido de Dross, MrBallen o Stephanie Soo ya sea en el canal con su mismo nombre o en los titulados “Rotten Mango” o “MissMangoButt”, quien introduce otro elemento repulsivo a las historias que comparte, pues las cuenta mientras come abundantes banquetes de comida junto a su pareja y familia.

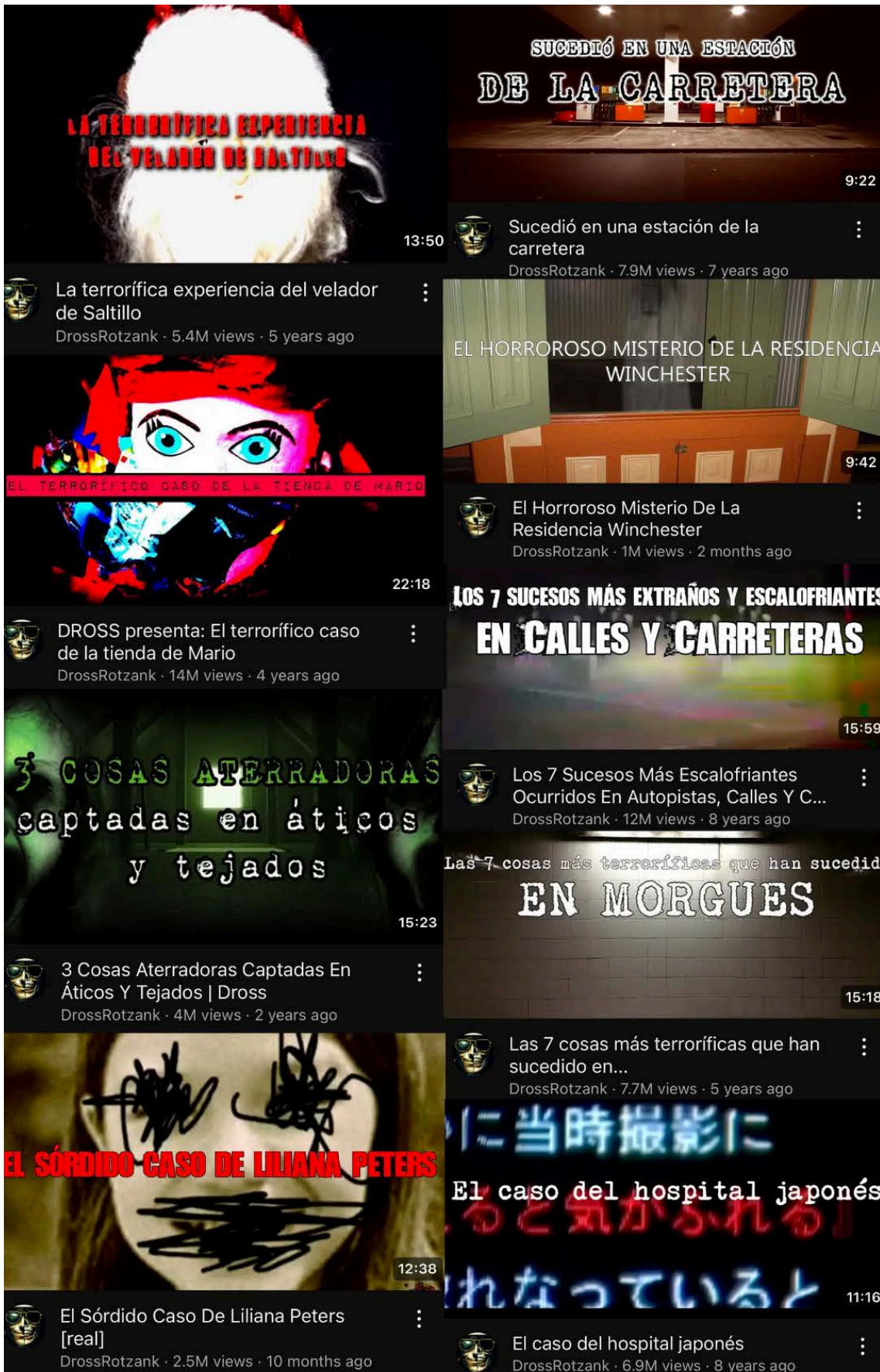


Figura 47

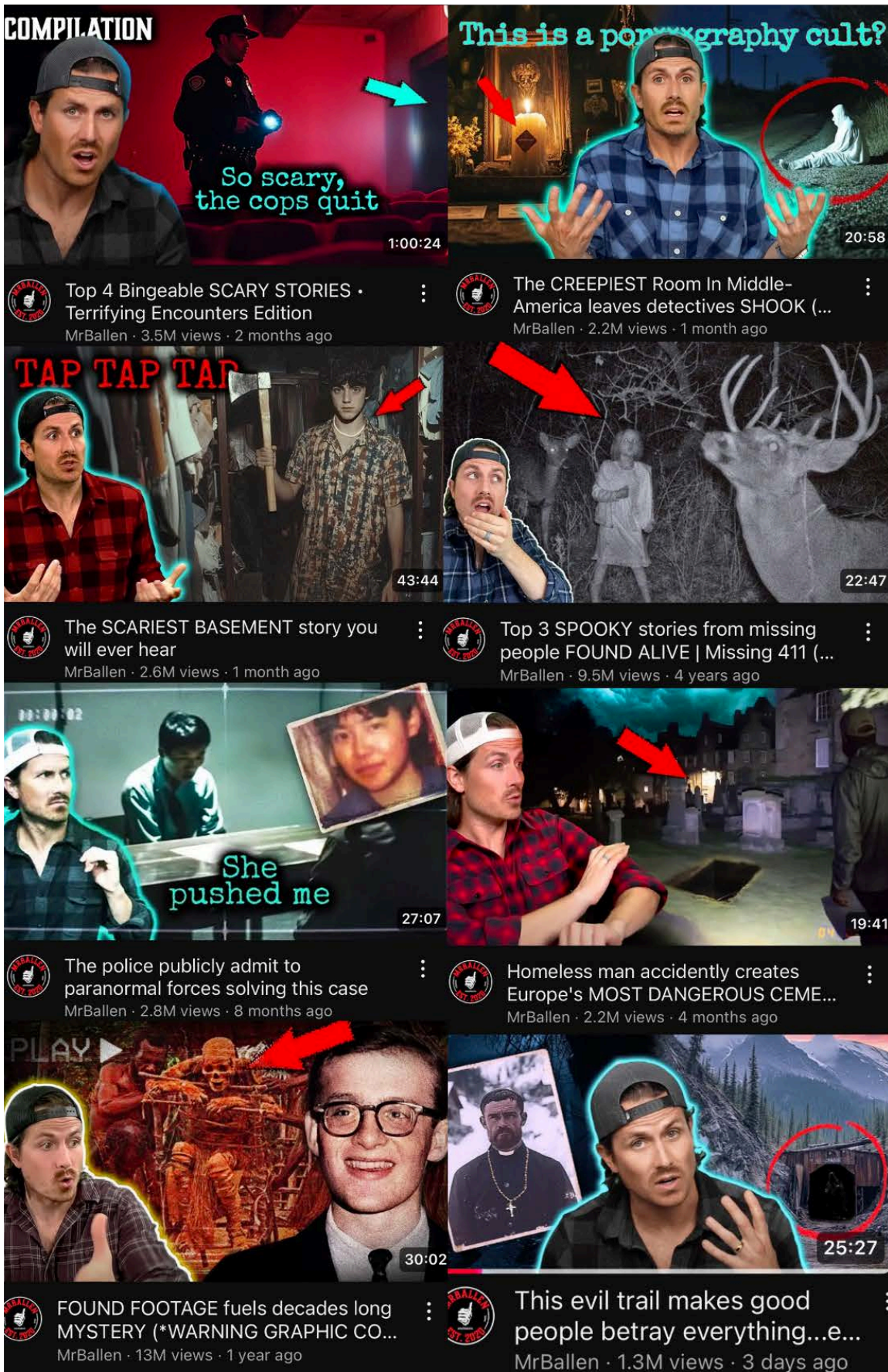


Figura 48

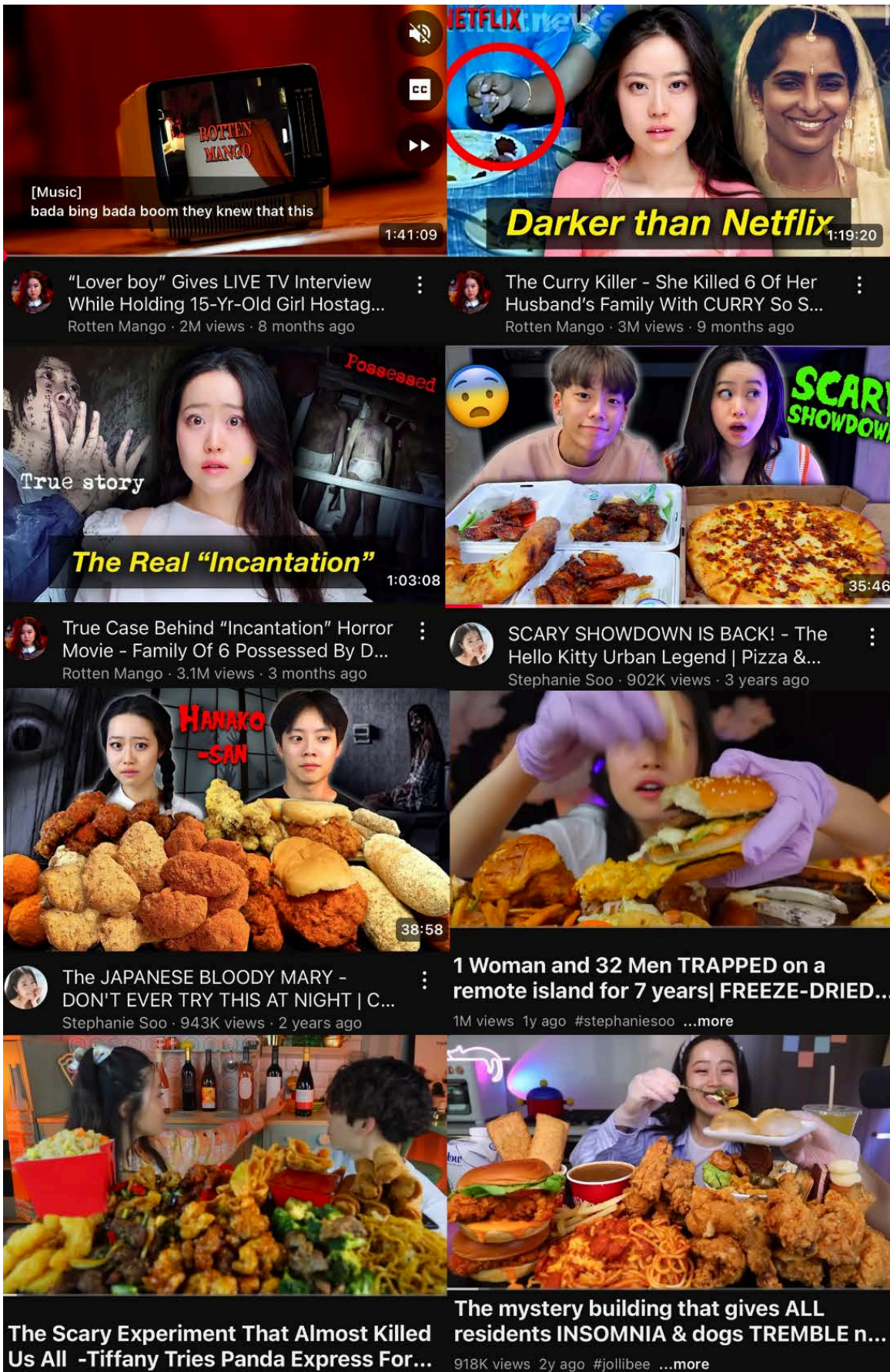


Figura 49

Asimismo, se buscó información de manera más tradicional y literaria en el libro de Jose Maria Arguedas y Francisco Izquierdo Ríos llamado “Mitos, Leyendas y Cuentos Peruanos” publicado en 1947 y está dividido en las regiones del país, costa, sierra y selva. En donde inserta cada narración en su respectivo origen geográfico.

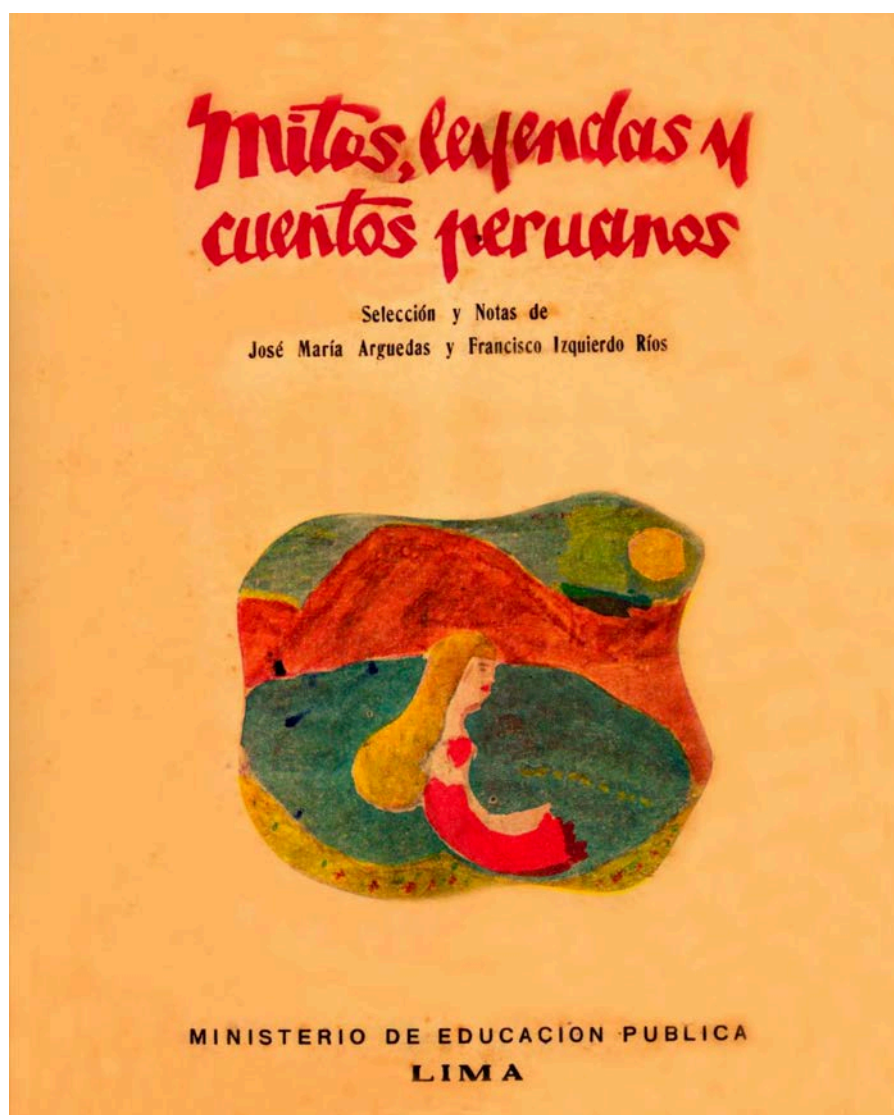


Figura 50

Del mismo modo, se recopiló información de los diferentes cuentos de Abraham Valdelomar, en específico “El Hipocampo de Oro”, “El Buque Negro”, “Los Ojos de Judas” y “La Parca” encontrados en su libro “El Caballero Carmelo y Otros Cuentos Criollos”

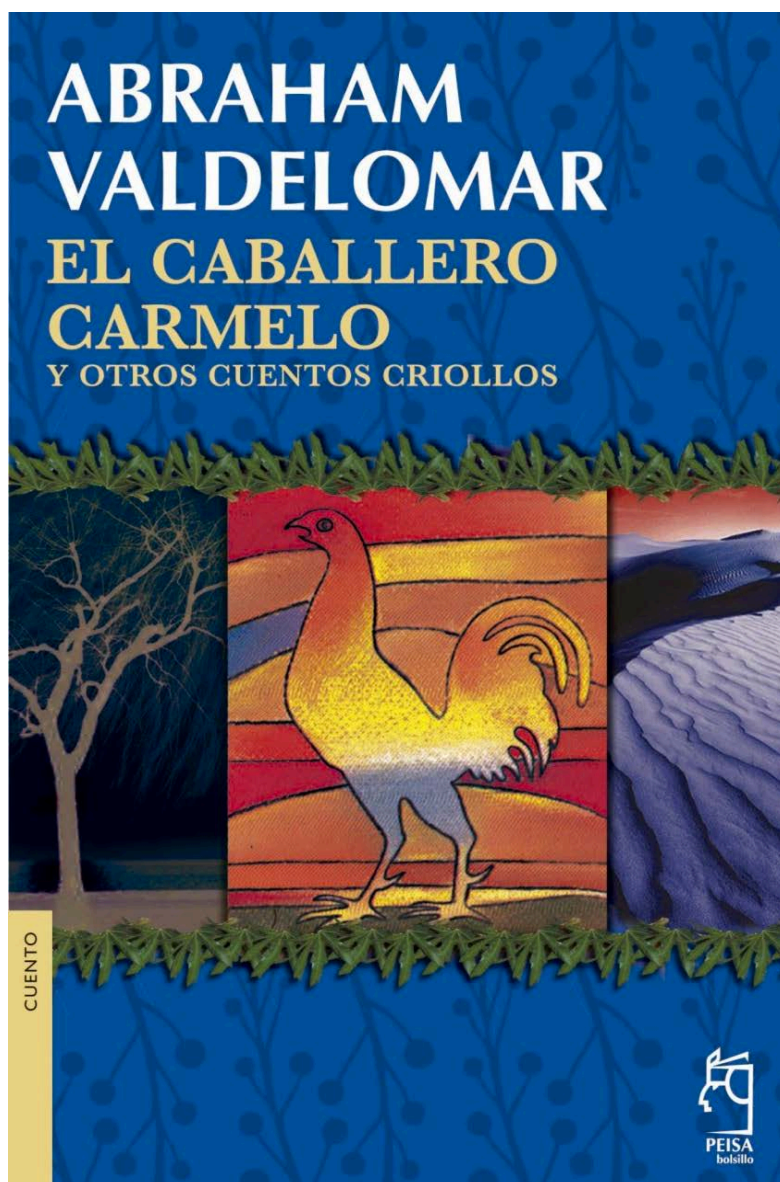


Figura 51

En esta enriquecedora investigación y recolección de narrativas aparecieron de manera recurrente algunas figuras mitológicas. Las elegidas para este proyecto fueron, tal vez como era de esperarse las que coincidían con leyendas escuchadas en carne propia, pues vivir estas experiencias resultó mucho más inmersivo que una recolección ajena. Como se ha mencionado anteriormente, los personajes mitológicos elegidos fueron el Duende, los Encantos y el Condenado.

Escuché diversas historias sobre estos personajes, la mayoría contadas por personas que las vivieron de primera mano. Por ejemplo los duendes, como se roban artefactos, objetos pequeños y luego reaparecen y como para evitar esto hay ciertas ofrendas a modo de tratado de paz que la gente suele dejar. Estas usualmente son dulces, caramelos y otros alimentos muy infantiles. Por ejemplo, hablando con el dueño de un vivero y especialista en bonsais, me comentó cómo es que él va personalmente a una casa en el campo a cuidar unos bonsais de colección que tienen décadas en esa casa, y varias veces ha encontrado pocillos en el pasto con dulces. Él pensaba que los hijos de la familia dejaban tirados, pero en realidad, la dueña de la casa, quien además tiene un doctorado en física cree fielmente que de esa manera los duendes dejaran de molestar a sus hijos y mascotas. Además prosigue contando cómo es que la última vez que fue, sus llaves desaparecieron mágicamente. Otras historias de duendes escuchadas involucran las apariencias y la transformación, pues además de habitar en el campo, cerca a la naturaleza, a los árboles de higo y frutas dulces, es común verlos cerca al río. Quien fue mi nana en ese entonces, en los almuerzos que compartimos me contaba cómo es que ella solía ver a una niñita rubia, muy pero muy pequeña metida en el río hasta que un día se transformó en una serpiente amarilla que la observo detenidamente antes de emprender nado en su dirección contraria.

Sobre los encantos realmente hay una cantidad infinita de relatos, son hechizos lanzados por brujos, chamanes, el tiempo mismo y diferentes entidades poderosas o mágicas. Usualmente se encuentran en lugares con mucha carga energética como por ejemplo los lagos y lagunas, cerros y montañas que ocultan cosas, desde poblaciones enteras, perdidas en el tiempo hasta tesoros. Los encantos también ofrecen cosas, desde plantas, animales, cosechas, etc., que aparecen y reaparecen a la voluntad de estos. Usualmente se hacen presente mediante silbidos semejantes a los del viento.

En un viaje a Tarma, aún recuerdo claramente el regreso nocturno de un tour. Estábamos en un bus, por la carretera totalmente descampada sin mucho que hacer, hasta que el guía empezó a contar leyendas de la zona. Fue en ese momento que todos los dormidos se despertaron para escucharlo, logrando que chicos y grandes, le prestaran atención. La historia que más me marcó, fue sobre un condenado, un alma en pena que regresó a su hogar. Sin embargo, su familia no sabía que había fallecido en el campo trabajando. Este ente ya no era quien una vez fue y empezó a atacar a sus hijos, a su familia, por lo que la esposa terminó buscando la ayuda de un brujo quien le hizo recolectar una serie de objetos mágicos que le ayudarían a que descansara en paz. Justo al terminar de contar esta leyenda, volteó por la ventana, señaló la única casa que vimos en todo el camino y dijo “ esta es la casa del condenado”, haciendo que la presión de todos los presentes se desplomara como si de un mal de altura se tratara, pero ganándose las miradas expectantes por más historias.

El objetivo específico de esta metodología, fue explicar la influencia de la ficción en la sensación de seguridad y libertad de convenciones sociales/morales del goce estético, pues a pesar de contener temas fuertes, repelentes o terroríficos, rechazados por la sociedad, la ficción permite comprender que no figura una amenaza “real” y se abre camino a un nuevo espectro que permitirá el enganche necesario para empezar a disfrutar estas adversas vistas, la narración.

3.2. Lo repulsivo mediante la narración

En este subcapítulo se ahonda un poco más en el tema de la ficción pues se introduce un nuevo elemento importante para el goce estético de lo repulsivo: la narración. Es por esto que en esta sección, se explicará la influencia narrativa contextual del objeto artístico en relación a su apreciación estética, además de cómo la narrativa es una pieza fundamental para proveer el contexto de la experiencia sensorial. Debido a que la repugnancia es una emoción claramente dirigida a los sentidos, lo que quiere originar este proyecto, es una experiencia, visualizada en una instalación interactiva, donde el espectador pueda interactuar manipulando las piezas, escuchando, viendo y así sentirse parte de esta historia, representada en el conjunto de elementos englobados en este universo lúdico mitológico.

Lo que se presenta no es algo grotesco sin contexto alguno, sino una historia elaborada para conectar con el espectador, una con ambientes detallados, personajes con intenciones y acciones acatadas dignas de suspenso que engancha al receptor. Una escena escrita y detallada de la manera más explícita, minuciosa, putrefacta y repugnante posible, sería apreciada, si es que se encuentra envuelta en el contexto de una historia, permitiendo de este modo una apreciación estética en la que uno pueda sentirse inmerso. Las piezas del proyecto se basan en narraciones de terror, pues es una categoría que naturalmente está vinculada con lo repulsivo mediante el miedo. Estas leyendas, no obstante, no se quedaron con la misma narrativa con las que fueron recolectadas. Se tomaron a los personajes mitológicos para distorsionar la premisa de la historia y crear una nueva trama que se aferre a la temática del proyecto. La intervención de estos cuentos tomó una imagen repulsiva a través de personajes victimarios y víctimas que utilizan la comida como medio de amenaza a la vida humana. A este proceso metodológico se le llamó “creación escrita de narrativas”. Paso a explicar esta segunda etapa metodológica.

- La primera pieza está basada en el personaje mitológico del Duende. Cuenta la historia que éste habita en los árboles de sauco (Sambucus) y capulí (Prunus salicifolia) y aparece ante los niños de manera invisible. Esta figura traviesa y maliciosa intenta engañarlos camuflando su materia fecal como helado de colores, materializándola ante sus ojos para captar su atención y lograr que se la coman. La pieza para esta leyenda es un intestino grueso.
- La segunda pieza se basa en los Encantos. Detallando los eventos sucedidos cuando la gente sube a los cerros esperando a que estos encantos les den cosechas, sin saber que están siendo lentamente intoxicados por esta comida disimuladamente en mal estado. Esta pieza es el cerebro conectado a una médula espinal de esta “criatura” inmaterial.
- La última pieza se basa en el Condenado, figura que se manifiesta cuando una mujer llora y reza para que su amado regrese a ella. Esta historia cuenta cómo una mujer recibe a su amado con un plato grande de sopa, al verlo pálido. Sin embargo, el terror empieza al ver que este no puede comer, pues tiene un agujero en la garganta por donde se chorrea toda la sopa. Con el tiempo, este cuerpo pierde más su alma y se torna agresivo. Desesperada la mujer busca ayuda para regresar a su marido de donde vino, pero sin éxito, este se queda rondando por siempre los campos en donde su alma nació. Esta pieza refleja el esófago y el árbol bronquial ahuecados del Condenado, a la altura de la tráquea.

La creación de narrativas no terminó en este paso, también se crearon narrativas orales que acompañan a los tres pasos del proyecto y se pueden consultar en audio.

A manera progresiva, la primera narrativa oral cuenta estas historias, narra las leyendas e introduce sonidos de fondo para entrar en el ambiente tradicional en donde se comparten esta clase de leyendas; como por ejemplo las leyendas compartidas durante un almuerzo familiar, con sonidos de vajilla y cubertería, o sonidos de las olas del mar y el fuego de una fogata con amigos y sonidos de lluvia y un bus andando en una carretera en donde un guía intenta atemorizar a los pasajeros. La voz utilizada en estas narraciones le pertenece a Luz Carola Gabriela Castillo Pacheco, quien realizó el ejercicio de lectura oral siguiendo las entonaciones y estilos de una leyenda, y fue contada desde su rol de matriarca de la familia. Sin embargo, estos audios fueron editados al momento de insertar los sonidos de ambiente y la voz fue distorsionada para aumentar el elemento de terror. En este proceso, como en todos los sonoros, se colaboró con César Ronaldo Ortiz Valencia, compositor musical, quien entregó los tres productos, uno por leyenda, con 1:45 minutos, 1:56 minutos y 2:12 minutos respectivamente.

La segunda narrativa oral acoge al sonido como narrador, por lo que se pensó tanto en los sonidos emitidos por las acciones detalladas en las historias como en los que las criaturas y sus representaciones abstractas convertidas en órganos aparentemente humanos producirían si estuvieran vivas. Para esto, se inició con su recolección, simulándolos con diferentes objetos y acciones. Cada pieza produce un respectivo sonido, digestivos, para la pieza del intestino; grabados de manera natural acercando un micrófono al estómago de diferentes personas y animales, alguien pelando y comiendo naranjas o el sonido que producen éstas al caer de cierta altura para la pieza de la médula espinal; o por ejemplo para la pieza de la tráquea se grabó a alguien tomando sopa haciendo sonar la cuchara de metal contra el plato. Además, se ha tomado como elemento unificador al zumbido de la mosca, tras horas de su persecución, que unirá las transiciones de las figuras en la animación junto con pequeños indicios de armonías musicales y otros sonidos más específicos descargados de plataformas virtuales como ramas moviéndose, elementos crujiendo y el viento. Los efectos foley, es decir la simulación, recreación o actuación de los sonidos fue parte de una exploración propia, más el arreglo sonoro donde se unificaron estas tres diferentes fuentes de sonido, fue realizado nuevamente por Ortiz Valencia en una pieza de 2:25 minutos.

La última narrativa utiliza como comunicador principal a la música, pues en esta la presencia de notas es clave. Sin embargo, igual se retoman los elementos utilizados anteriormente para proponer un ambiente totalmente inmersivo que resuma la sensación general del proyecto, junto con sonidos repugnantes, distorsiones, y cantos cuasi corales indescifrables pretende lograr esto. El resultado fue una composición musical de 13:06 minutos realizada en colaboración con el mismo compositor, la cual sigue un ritmo igualmente narrativo, con momentos de silencio y cumbres de sonido intentando reflejar la fórmula de sinfónicas en películas de terror. Sin embargo, específicamente toma inspiración narrativa en “The Visitors” una video instalación con sonido del 2012 de Ragnar Kjartansson en donde se aprecia una historia en la que se vincula, o más bien sincroniza la vida de diferentes extraños mediante el canto. Pues en diferentes proyecciones con audio individual, lo cual crea una sensación interactiva al fácilmente entender de qué proyección viene cada voz, cada sonido y por ende hacerte voltear hacia ella, estos personajes sin interacción alguna entre ellos proceden a cantar la misma canción y tocar las mismas melodías en diferentes situaciones y ambientes del hogar. De este mismo modo, otra gran fuente de inspiración, esta vez musical en especial en sus notas de fondo, fue “The Unwanted Question” composición musical escrita por Charles Ives en 1908.



Figura 52

Una parte importante de este trabajo de investigación-creación es la parte sonora que acompañará al proyecto en sus dos partes. Ellen Moffat, por más que no hable directamente sobre la repulsión, cubre una gran exploración auditiva, como la presente en la recolección de sonidos, que acompañará a las piezas del proyecto y comparte ciertos elementos clave. Esta artista, en su proyecto del 2021 “Becoming again Beginning undone”, mezcla sonidos, imagen, texto, ritmos y tonalidades en esta instalación sonora tecno orgánica en donde muestra la evolución de estos objetos y del texto. La sensibilidad sonora juega con conceptos y conecta al oyente con los sonidos de lo diferente y con un lenguaje nuevo, creando un espacio simbólico de relaciones subjetivas, objetivas y colectivas en donde priman y guían los sentidos y las emociones, al igual que en una experiencia repulsiva.



Figura 53

Ahora, resulta interesante mostrar estas narraciones a modo leyenda en su formato completo, pues solo se han presentado con un breve resumen. La primera leyenda, digamos la más infantil e inocente que en el ciclo de la vida representa la infancia, es la leyenda del duende.

“EL DUENDE.

En los días más calurosos del verano un duende siniestro se oculta entre los árboles de higo, sauco, capulí y otras naturalezas dulces. Precavido se manifiesta sólo ante los niños, rehuendo del adulto y acechando a aquellos pocos que se aventuran a jugar en las profundidades más descampadas del bosque, lejos de las miradas protectoras de sus familias. Aunque invisible, delata su llegada la leve presión de su pisada contra el reluciente pasto, aún bañado por el rocío de la mañana, que cruje tímidamente al doblarse y quebrarse mientras se frota con otras hojas. La criatura se acerca trepidante, con la intención perversa de engañarlos. Con astucia y malicia, ante inocentes ojos, empañados por el vapor sofocante, denso y húmedo del ambiente, defeca en un perfecto espiral que levita en el aire. Cremoso, brillante, refrescante y apetitoso imita en perfecta forma y fragancia a un helado de colores, con el que indudablemente el duende llama la atención de sus pequeñas víctimas. De manera certera e inmediata, ante tan apetecible aparición presienten apaciguada la sed inclemente, producto del pueril correteo. Inducidos, así, a engullir todo el excremento sin escrúpulos, hipnotizados ante su satisfecha mirada”

A continuación se encuentra el código QR en donde se puede escuchar la versión oral de la narración del duende.



Figura 54

La segunda leyenda, la de los encantos, representa otra etapa del ciclo de la vida, la adultez, pues en esta se narran eventos más arduos laborales en los que solo cierto sector podría tener la fuerza y energía suficiente para formar parte.

“LOS ENCANTOS.

Al atardecer, ese día del año en el que los trabajadores conmemoran su lucha, algunos de ellos inician un arduo camino por las laderas de los cerros para llegar a la cima justo a la media noche; pues es en ese preciso momento que se les concederá un milagro. Atormentados por la escasez, a pesar del clima templado, prima la aridez, por lo que suplican a los encantos, abundancia. Estos seres inmateriales anuncian su llegada con un lejano y amortiguado silbido. Inmediatamente después, comienzan a aparecer “alimentos” que caen a la tierra golpeándose contra las piedras y las motas de pasto medio marchito; asemejando frutas que se desprenden de las ramas de los árboles, terminando en manos de las personas que las recolectan ávidamente mientras van rodando por el piso. Sin embargo, a pesar de su aparente generosidad, los “alimentos” ocultan una verdad disimulada. Todo lo que proviene de los encantos contiene un veneno inadvertido, son contaminación disfrazada de regalo. Los encantos, bienintencionados a fin de cuentas, preservan los “alimentos” durante todo el año en un falso y prolongado estado de perfecta madurez, con el fin de detener su descomposición, proliferación y atracción de plagas rastreras y voladoras; presentando estos pútridos regalos como algo hermoso ante los beneficiarios de su generosidad, inconscientes de las consecuencias. La población, ignorante, repite el ritual todos los años, envenenando sus cuerpos, lentamente, acortando su esperanza de vida”

A continuación se encuentra el código QR en donde se puede escuchar la versión oral de la narración de los encantos.



Figura 55

La tercera leyenda, la del condenado, representa digamos la etapa final del ciclo de la vida, la vejez. Esta narración es incluso la única en la que se toca de manera implícita el tema de la muerte.

“EL CONDENADO.

Cuando se lamenta constantemente la pérdida de un ser querido sin encontrar consuelo; y no se lo deja descansar como debería, es posible traerlo de vuelta. O mejor dicho, traer algo que no debiera habitar entre nosotros. Esto le pasó a una viuda; quien lloraba sin cesar la ausencia de su esposo, rogando cada día por su retorno, descuidando su propia vida y presencia en este mundo. Después de tanto sufrimiento, en una noche oscura, brumosa y fría, pero aun así despejada, regresó de forma inesperada su amado. Aunque estaba pálido y raquítico, la mujer lo recibió con un plato hondo de sopa, aliviando así su propia angustia. No obstante, tan inmensa alegría rápidamente se convirtió en horror, al notar en la garganta, de quien tomó como su esposo, un agujero profundo del que se derramaba a borbotones la sopa. Incluso así, decidida a mantener la armonía recuperada recientemente, la mujer ignoró los signos que, con el paso del tiempo, se hicieron cada vez más inquietantes. El cuerpo de su esposo comenzó a descomponerse cada vez más y los alguna vez prolijos y simétricos agujeros en su garganta se convirtieron en cuevas amorfas que albergaban materia rezumante, exudante y purulenta; de matices tan inhumanos que solo podían representar la pérdida de su alma ante el dominio de un recipiente vacío, un cuerpo que cada vez se tornaba más violento. Desesperada, la mujer buscó ayuda para devolverlo al lugar de donde había venido, pero todos sus esfuerzos fueron en vano. Desde entonces, este ser, al igual que muchos otros, vaga por los lugares donde su alma nació, vivió y trascendió antes de retornar transformado en El Condenado”

A continuación se encuentra el código QR en donde se puede escuchar la versión oral de la narración del condenado.



Figura 56

En esta última historia, por más que empieza mencionando un fallecimiento, el personaje de alguna manera regresa a la vida, resultando en una falsa muerte y por ende, juntando las etapas de las tres leyendas, resultando en un falso ciclo de la vida. Uno en el que lo que termina vuelve a empezar en un ciclo sin fin, irónicamente haciendo que la palabra ciclo pierda su significado, pues ya no es más un periodo determinado de tiempo, sino un sin fin, proceso repetitivo e infinito, aportando aún más al elemento ficcional del proyecto. Como anécdota derivada de este proceso, se planteó la posibilidad de nombrar “Inciclo” a esta obra, agregando un prefijo de negación a esta palabra para cancelar su significado. Sin embargo debido a las demás vinculaciones temáticas y estéticas se decidió por “Abglutia”, otra palabra inventada, cuya construcción se puede observar en la introducción del capítulo en uno de los primeros mapas conceptuales insertados. Sin embargo, “Inciclo” si se utilizó para un derivado del proyecto, la creación de un cuento, esta vez uno con un solo personaje principal que a lo largo de su vida experimenta cada una de estas tres leyendas.

3.3. La metodología de trabajo para la reacción estética de un objeto artístico

En este subcapítulo, se explicará la influencia de la metodología de trabajo en la reacción y apreciación estética de un objeto artístico. Así mismo se mostrará el proceso de interpretación del contexto de esta experiencia sensorial a través de una metodología crucial para el proyecto, el diseño de personaje.

En esta parte del proceso, hay varios aspectos que considerar, pues es lo que conlleva el tener una metodología amplia, compleja e interdisciplinaria. En este sentido, lo que se intenta decir es que, además de la seguridad ficcional y la narración contextualizada, la experiencia desagradable también puede ser sobrepasada por otra experiencia agradable provista por la pieza artística, en específico en un proceso de creación digno de admiración y asombro, en otras palabras, la estructura metodológica de trabajo.

El aspecto metodológico de un trabajo, es usualmente derivado de un concepto, de una idea principal e incipiente transformada en una narración propia del artista que se plasma de distintas maneras, creando un universo ficticio (en este caso repulsivo). Estas diferentes maneras de plasmar, son la metodología. Esta puede conformarse desde un proceso exhaustivo de investigación, a diferentes procesos creativos de escritura, diseño, composiciones variadas y artes plásticas. Estos procesos, fuera de lo común para el espectador, son los que generan un sentimiento de admiración y es este sentimiento uno de los que posibilitan un disfrute de la obra, sea cual sea su temática y su visualidad. El proceso y la experiencia son distintos; lo que está fuera de lo cotidiano causa un recuerdo disfrutable y fascinación por lo que se tiene enfrente. Otro subtema importante en la bibliografía de este capítulo es lo audiovisual, su elaboración técnica en videojuegos, películas y en el arte sonoro, tomando particular interés en los elementos sonoros y en especial en el corto animado de este proyecto. Para esto se ha investigado lo audiovisual y su elaboración técnica en videojuegos, películas y el arte sonoro, con un autor como Paul Tropic, con su artículo "Causing Fear, Suspense, and Anxiety Using Sound Design in Computer Games". Tropic es profesor del departamento de ciencias computacionales en la universidad de Texas en Austin Paul y se especializa en

investigación en videojuegos, simulaciones, tecnología educacional y emociones, motivaciones y cambios actitudinales.

Este autor habla de cómo las emociones se afectan con el sonido mencionando 4 perspectivas distintas. La Darwiniana, que cree que las emociones básicas son heredadas y compartidas a través de la experiencia humana pues incluso en la actualidad la respuesta a estas emociones se remonta a la naturaleza humana y su instinto de supervivencia. La de James-Lange, quien sostiene que estas son evaluaciones inconscientes del cuerpo ante distintos estímulos, como por ejemplo saltar de improviso sería registrado inconscientemente como miedo o susto, es decir que la emoción se manifiesta inmediatamente de manera corporal. La cognitiva dice que las emociones y el comportamiento cambian constantemente en el individuo según el ambiente y el pensamiento consciente del este ante la presencia y el sentir de diferentes estímulos, esto tiene que ver más con el diseño de la experiencia y cuando se agrega un elemento detonador. Digamos que la emoción se vuelve más predecible, sincronizada o promovida, manipulando la percepción del espectador y resaltando la importancia de los estímulos. La social constructivista dice que las reacciones a distintos estímulos son aprendidas especialmente por el condicionamiento familiar y personas cercanas, por ende también son aprendidas de la cultura general, para poder mantener relaciones personales e identidad dentro de una comunidad, es decir, cualquier círculo en el que una persona participe, como por ejemplo otros jugadores, en el caso de este artículo, u otros espectadores de la instalación artística en el caso de este proyecto.

Tropac, a su vez, escribe que estas cuatro teorías de la emoción pertenecen a tres formas de la expresión de la emoción humana. La primera es la de comportamiento expresivo, es decir mostrar la emoción. La segunda es la experiencia subjetiva, es decir, la evaluación del sentimiento. Y la tercera es el componente fisiológico, es decir la activación del modo supervivencia.

Este autor se enfoca en las emociones más ambivalentes, como el miedo, el suspenso y la ansiedad, las cuales tienen un efecto similar al de atracción-repulsión. También distingue tres propiedades básicas del sonido para la manipulación o gestación de emociones.

El volumen, como medida de sonido, es el primero. El segundo es el tiempo, momento o sincronización del sonido con la fuente, esta propiedad tiene tres variantes, a: cuando el sonido coincide con un objeto evento visible, generando una alerta de ataque y por ende miedo; b: cuando el sonido y la visualidad están desfasados, lo que activa el instinto de búsqueda y solución de problemas, generando suspenso; y c: cuando el sonido aparece sin corresponder a alguna visualidad, al ser esta variante más aleatoria, genera ansiedad pues siembra un aura de misticismo y ambigüedad. Finalmente, la tercera propiedad es la fuente, en otras palabras, es el origen del sonido. El miedo por ejemplo que es otra emoción tratada en este proyecto y uno que de alguna manera es derivado de la repulsión, se origina con una combinación de volumen alto y efectos de sonido sincronizados al estímulo visual. La ansiedad se origina con un volumen medio y efectos de sonido y para el suspenso, efectos de sonido desincronizados. Para evocar estas emociones el sonido se utiliza mayormente como advertencia de peligro. El sonido, por otra parte, tiene tres categorías. La primera es la música, utilizada para sembrar una atmósfera y va de la mano con la temática del proyecto. La segunda es el diálogo, en el que se consideran distintos elementos propios del discurso como la entonación. La tercera son los efectos de sonido, estos pueden ser de objetos materiales como vasos, tenedores y cualquier clase de utilería, pero también pueden ser naturales, como sonidos del cuerpo humano, o incluso ambientales, como vientos, plantas, etc. (Tropac, 2010).

Los elementos detallados anteriormente generan inmersión en el espectador, por su puesto que este artículo está orientado a videojuegos, pero la guía o fórmula que detalla esta investigación es imitable para cualquier pieza audiovisual interactiva. Esta clase de inmersión se produce al monopolizar los sentidos del espectador, cuando este se involucra psicológicamente y al requerir acciones físicas. Las piezas que logren el manejo de estas propiedades y categorías, resultarán en un escape de la vida cotidiana. La unión de sonido y visualidad de esta manera ayuda al espectador a navegar narrativas mediante la escucha. Los sonidos de ambiente, como los efectos foley mencionados anteriormente, también contribuyen a esta inmersión, pues une el ambiente ficticio (obra) con el real (experiencia).

Una vez concluido el proceso narrativo inicial, se utilizó el diseño de personaje para conseguir una abstracción ficticia de cada leyenda como conjunto. Para esto se utilizaron órganos humanos. Una vez elegidas las historias se comenzó con los bocetos bidimensionales de las figuras, lineales y a color. A lo largo de este trabajo se le llama figuras a los tres elementos u objetos (personajes) derivados de estas historias que se muestran en las tres partes del proyecto. Para estos bocetos, se dibujó la vista frontal de manera lineal y luego se pintó digitalmente la pieza entera. Finalmente se dibujaron distintas vistas, 19 en total, para hacer un pequeño video estilo *animatic*, en el que se observa la volumetría de la pieza al ir girando y mostrando sus distintos ángulos. Este proceso sirvió para el modelado digital necesario para el cortometraje animado, en donde se colaboró con un diseñador gráfico.

El objetivo específico de esta metodología fue explicar la influencia de la metodología de trabajo en la reacción estética de un objeto artístico y reinterpretar el contexto de la experiencia sensorial, esta reinterpretación se da a través de un proceso de abstracción narrativa, pues las historias se resumieron cada una a una pieza representada por los órganos mencionados ya anteriormente y observados a continuación.

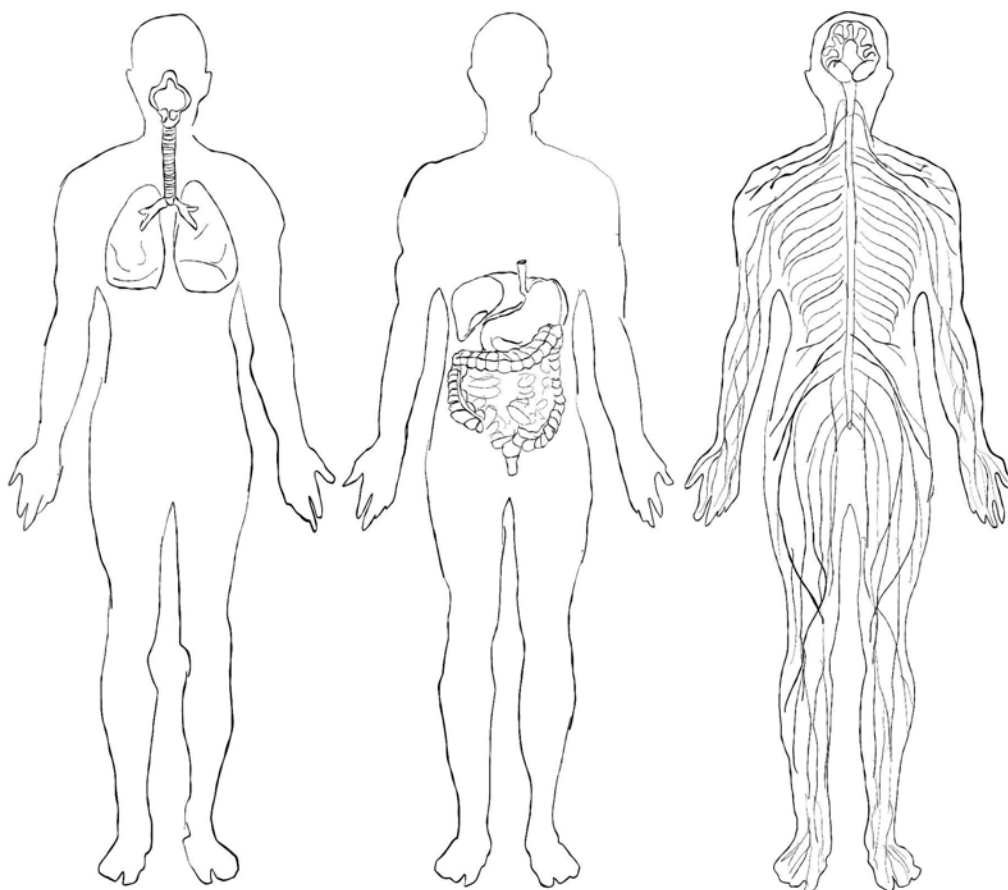


Figura 57

En la ilustración digital superior se detalla de manera contextualizada en el cuerpo humano los órganos utilizados como personajes principales de estas leyendas y las figuras de este proyecto develadas progresivamente en cada una de sus tres partes.

Para empezar a ilustrar los órganos, se consultó con un estudiante de medicina, quien proporcionó un programa en el cual se puede observar el cuerpo humano como una pieza tridimensional a la cual se le iban retirando “capas”. En este programa se podía elegir que clase de sistema observar, por ejemplo, el tegumentario para la piel, las uñas y cabello, el muscular, el esquelético, el nervioso y los sistemas conformados por órganos internos del cuerpo humano, una vez determinado el sistema a elegir, se retiran los otros hasta llegar al elemento singular deseado el cual podía ser rotado y por ende visto en 360 grados. Una vez terminadas las ilustraciones en fase lineal y a color, se consultó con un médico internista para verificar la precisión científica de las figuras.



Figura 58

En esta ilustración digital se muestra la forma final a color que tomaron estas figuras, un intestino grueso o el colon, la médula espinal aún conectada al cerebro y finalmente el esofago adherido a la tráquea, en otras palabras, el árbol bronquial. Se optaron por colores amarillentos, sepia o terrosos, para reflejar vejez, deterioro, sequedad, o asemejarse a la apariencia de los órganos al pasar por algún proceso químico. Sin embargo, mantienen la forma voluminosa y vivaz así como la textura brillante de un órgano aún vivo.

3.4. El contexto de lo narrativo mediante el ambiente

Esta experiencia reúne estas figuras a lo largo de una instalación de tres partes. La primera (“El árbol, los cerros, la casa”) es el contexto. Mediante tres pinturas al óleo que muestran los ambientes en los que se desarrollan las leyendas y una narración sonora que la relata, se plantea dejar en mente los elementos más importantes de los cuentos para sembrar el ambiente en donde se comparten estas leyendas clásicas de la tradición oral.

Durante el proceso inicial de desarrollo de estas pinturas se observó el trabajo de diferentes artistas pictóricos que trataban de alguna manera una estética o concepto mitológico fantástico. Este es el caso del artista peruano contemporáneo Hugo Salazar, cuya obra realizada a partir de los 2000, está plagada de mitología interpretativa y simbólica, acompañada por un ambiente fantasioso y surreal dominado por la presencia del cuerpo “deformado” o antropomorfizado. Así como por la presencia de animales que se podrían categorizar como amenazantes o contaminantes y diversas formas semejantes.

Se mantuvo una conversación con este artista el 11 de mayo del 2025 en la cual detalló brevemente la temática detrás de las pinturas mostradas en las imágenes recopilatorias a continuación.



Figura 59

Este primer collage está conformado por seis obras. La primera, titulada “Ícaro Triunfante” en donde, conforme cuenta Salazar, ha sido rescatado por un guía alado que le ha entregado además de un nuevo mecanismo volador, las armas con las que podrá defenderse en el firmamento de sus sueños. “Los Lotófagos”, la segunda obra mostrada, está basada en uno de los Cantos de “La Odisea” de Homero. Detalla el momento en el que un grupo de soldados comandado por Ulises, rescata a la fuerza a sus extraviados compañeros, completamente entregados al consumo de las semillas de la flor de loto y por ende al placer de un estado alucinógeno. Siguiendo la secuencia, “El Titiritero”, en donde personajes antropomorfos se mimetizan con ramas de un árbol mientras juegan a tener el control desde lo alto. Estos personajes, poseen disfraces orgánicos, “como la purulenta del viejo árbol” en las palabras de Hugo, pero resaltan en color para destacar de su compartida textura con lo natural, así ejercen su gobierno como titiritero. En “Arca del Subsuelo” se muestra un proceso alquimista en el cual se documenta mediante las fases de los estados para cierta materia. El artista relató así, como empieza mediante la calcinación y la purga, la destilación y la coagulación, para terminar en el estado más elevado de la sublimación para ese estado más pesado y sólido. La penúltima obra, “El pez se murió en el charco, el charco se hizo lodo, y del lodo salió el hombre” de la serie “Entimecidos”, a pesar de ser un trabajo de estudio durante su formación en bellas artes, por lo cual el artista no detalla el contenido, posee un juego interesante de texturas animalescas y viscosas que con mucha facilidad se prestan a un rango amplio de los elicitores de la repulsión ya descritos con anterioridad. Por último, “Encasillado por Dentro y por Fuera”. En esta última obra, observamos figuras mucho más orgánicas en el sentido de órganos corporales de manera bastante literal. Una mente cual si fuera un panal de abeja contiene en su interior de sus casilleros seres amorfos en incubación. Sin embargo, el juego recae en que la cabeza y los seres adyacentes así como la maquinaria adherida a las paredes son habitantes de un casillero más grande.

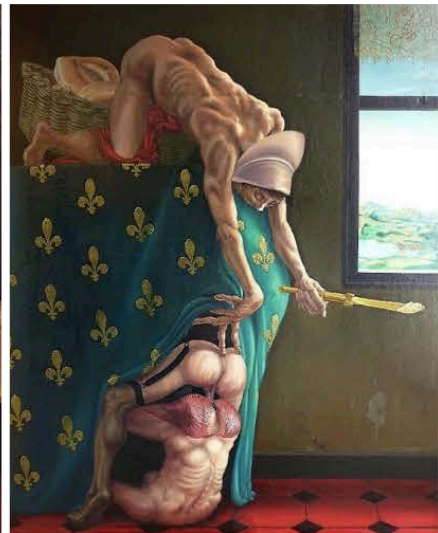
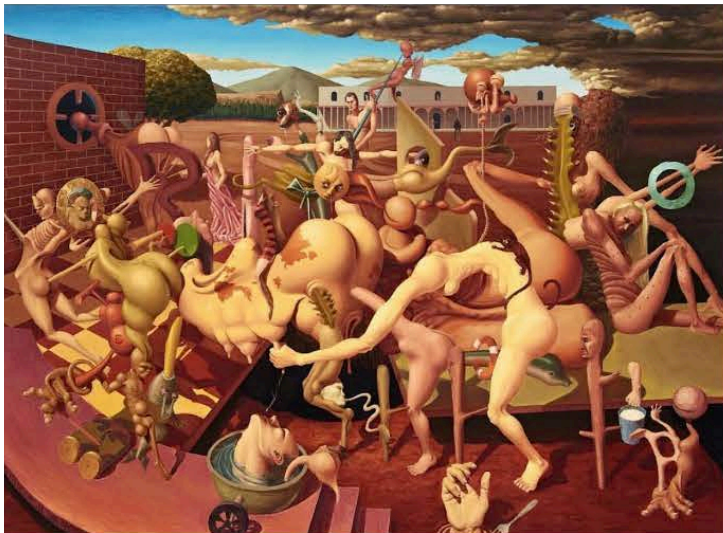
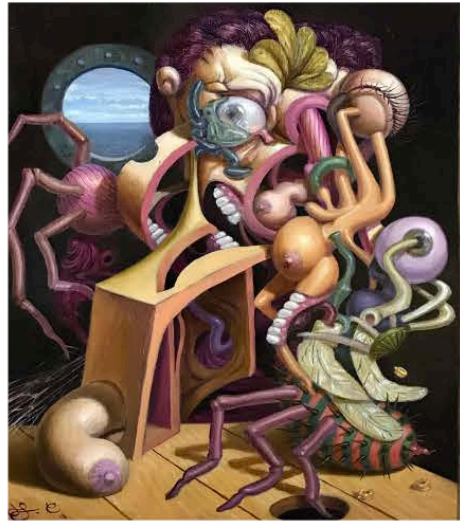


Figura 60

En esta segunda recopilación, se empieza por “El Náufrago”. Esta obra, “apela al deseo sexual que tiene un desahuciado náufrago y las formas de pesadilla que se le van formando en su cuerpo y rostro de ilusiones que un eremita de un desierto podría tener” (Salazar, 2025). Lo curioso de esta obra, además de las evidentes formas fálicas y de evocación a la muerte, evocando a la repulsión, es que está inspirada, como nos comentó el artista para este trabajo de tesis, en la historia de quien inspiró un despliegue de obras, una ya mencionada previamente, “La tentación de San Antonio” de Salvator Rosa, en donde observamos también espectros amenazantes a la vida de una manera cargada de erotismo. Siguiendo el orden dispuesto en la imagen superior, “Renaciendo desde un Infinito Agujero”, de la serie “Metamorfosis” nos muestra a un navegante sufriendo una terrible transformación, Kafkiana, en las palabras de Hugo, debido al mareo que estar en alta mar le produce. En base a esta misma historia, tenemos ahora una nueva versión de “Las Tentaciones de San Antonio”, sobre lo experimentado por el monje San Antonio de Abad y las Tentaciones que tuvo en el desierto por dominios que lo tentaban con formas femeninas. “En esta nueva visión aparecen lo que llamo demonios ordeñadores que buscan exprimir a este pobre San Antonio en medio de un desierto infernal.” (Salazar, 2025). “Úntame tu amor en los labios” marca la antepenúltima obra en esta recopilación. Esta obra tiene el propósito de descubrir, no solo al levantar el mantel azul de clase de mesa alta, sino también al notar que la piel tanto a nivel dérmico, como desgarrado, muscular de dos de los personajes, además de penetrarse morbosamente a través de la lesión del personaje inferior, se convierte en un labio inferior que conforma parte de un rostro que aparece en el conjunto total de los personajes. En “Donde giran las necesidades” se observan tres personajes, una bestia, una musa y una rueda giratoria del azar . En esta obra, la bestia se alimenta de placer realmente repulsivo. Esta se va penetrando así misma mientras excreta, en un deseo impotente de lo inmaculado como la musa que tiene al frente. Finalmente, “Amor Cefálico” mostrando una doble ilusión óptica. A lo lejos una torre, con forma semejante a un cráneo animal en esqueleto y en el primer plano a dos personajes en una grotesca clase de fusión que crean de mismo modo, la figura de un cráneo esquelético de animal

Estas obras varían en mito e inspiración. Sin embargo, la presencia de la muerte, el deseo y la amenaza fulminante o contaminante son un elemento carnal evidente en ellas. Entre formas fálicas, texturas viscosas y representaciones inminente y eminentemente dañinas al ser, el artista evoca concretamente parámetros de la repulsión a pesar de estar abocado a cuestiones prioritariamente mitológicas reinventadas de manera bastante surrealista sin perder el estilo medieval propio de este sin fin de historias.

Otro referente observado en esta etapa fue Ronald Companoca, pintor nuevamente peruano que retrata escenas que realmente parecen sacadas de libros e historias de fantasía. Estas pinturas características por su aura onírica y atmósfera de ensueño sumerge por completo al espectador al mundo a donde pertenecen los personajes retratados. El fondo negro presente en todas estas obras también ayuda a brindar un aspecto de cortina de teatro, volviendo estas pinturas en objetos casi teatrales, intrigantes a la vista y contrastantemente sublimes. A continuación se muestra una recopilación de algunas de sus obras donde se muestran a personajes a quien llama de diferentes maneras de acuerdo a lo que parece ser su oficio o acción representada en escena. Desde “Los viajeros nocturnos”, “Los ilusionistas”, “El circo vagabundo”, “El relojero”, hasta “El dios del bosque creador de mariposas” respectivamente atraviesa toda clase de creación fantástica.



Figura 61

Annie Stegg Gerard es quien ayudó a aterrizar el mundo pictórico que se quería invocar con esta primera parte del proyecto. Esta artista estadounidense, se mueve en el campo de la mitología, el folklore y la naturaleza. Inspirada en las bellas artes, en específico el rococó por su capacidad de transportar al observador a esta clase de reinos fantásticos, se especializa en la ilustración narrativa colaborando incluso con diferentes plataformas de entretenimiento, creando ambientes y personajes. Su obra muestra escenas de mundos ocultos, por llamarlos de alguna manera. Sin embargo estos espacios son realmente cotidianos, mostrando la vida sin contar de sus habitantes. Las primeras tres piezas representan a duendes. La primera “The Red Cap” representa a una vil criatura que custodia las ruinas de los castillos abandonado, “The Gnome” donde vemos a este personaje sentado, fumando de su pipa en medio de un paseo con su sapo mascota y “The Roly Poly Rancher”, un duende granjero que guía a su rebaño de insectos, en específico chanchitos de tierra en medio de la noche. La siguiente imagen es la de una especie de troll en un bosque embrujado, esta forma parte de un juego de mesa llamado “Faeries and Magical Creatures”. Finalmente observamos a unas sirenas sumergidas en un agitado cuerpo de agua, acompañadas de distintas criaturas acuáticas. Esta obra se titula “Voices of the deep”



Figura 62

Las pinturas de Avery Palmer fueron el principal referente para la elaboración de estas pinturas que conforman la primera parte del proyecto, pues se caracterizan por el mismo ambiente que se quería lograr en la obra propia, uno sobrio que refleje antigüedad e historia, pero que al mismo tiempo posea elementos contrastantes y surrealistas que de alguna manera rompen con la tradición paisajística, como por ejemplo el insertar la cara de quien parece ser Vladímir Putin en diferentes animales y objetos. Estas primeras pinturas “Passing Serpent” del 2016 y “White Rabbit” del 2023 se utilizaron en concreto para la elaboración del paisaje del duende, pues reflejaban un ambiente más infantil y fresco. Así mismo el cielo jugó un factor importante, pues en cada pintura este refleja un momento específico del día en donde pueda ser creíble que sucedan las acciones relatadas en las leyendas.



Figura 63

Las siguientes pinturas “Disillution from innocence” del 2016 y “The Herd” se utilizaron para la elaboración del paisaje de los encantos, ya que reflejaban un ambiente más serio y árido. El cielo también es digno de un atardecer, momento en el que se empieza a desarrollar esta leyenda.



Figura 64

Estas terceras pinturas se utilizaron para la elaboración del paisaje del condenado, ya que reflejaban un ambiente casi completamente descampado y un celaje nocturno propio de la narración. La primera, del 2015 titulada “Twins” y la segunda del 2013 titulada “The Bone Keeper”.



Figura 65

En las siguientes imágenes se pueden observar los bocetos digitales de “El árbol”, “Los cerros” y “La casa”, paisajes de el duende, los encantos y el condenado respectivamente que fueron elaborados para la posterior creación material en óleo. Es en esta etapa es que se hace más presente la idea de un ciclo continuo de la vida. En estas ilustraciones todas se conectan en el horizonte y muy a degradé se van fusionando los colores de los cielos para mostrar la conexión de las historias a través del paso del día para así crear la ilusión, contradictoriamente, de un ciclo sin fin, un *“inciclo”*.

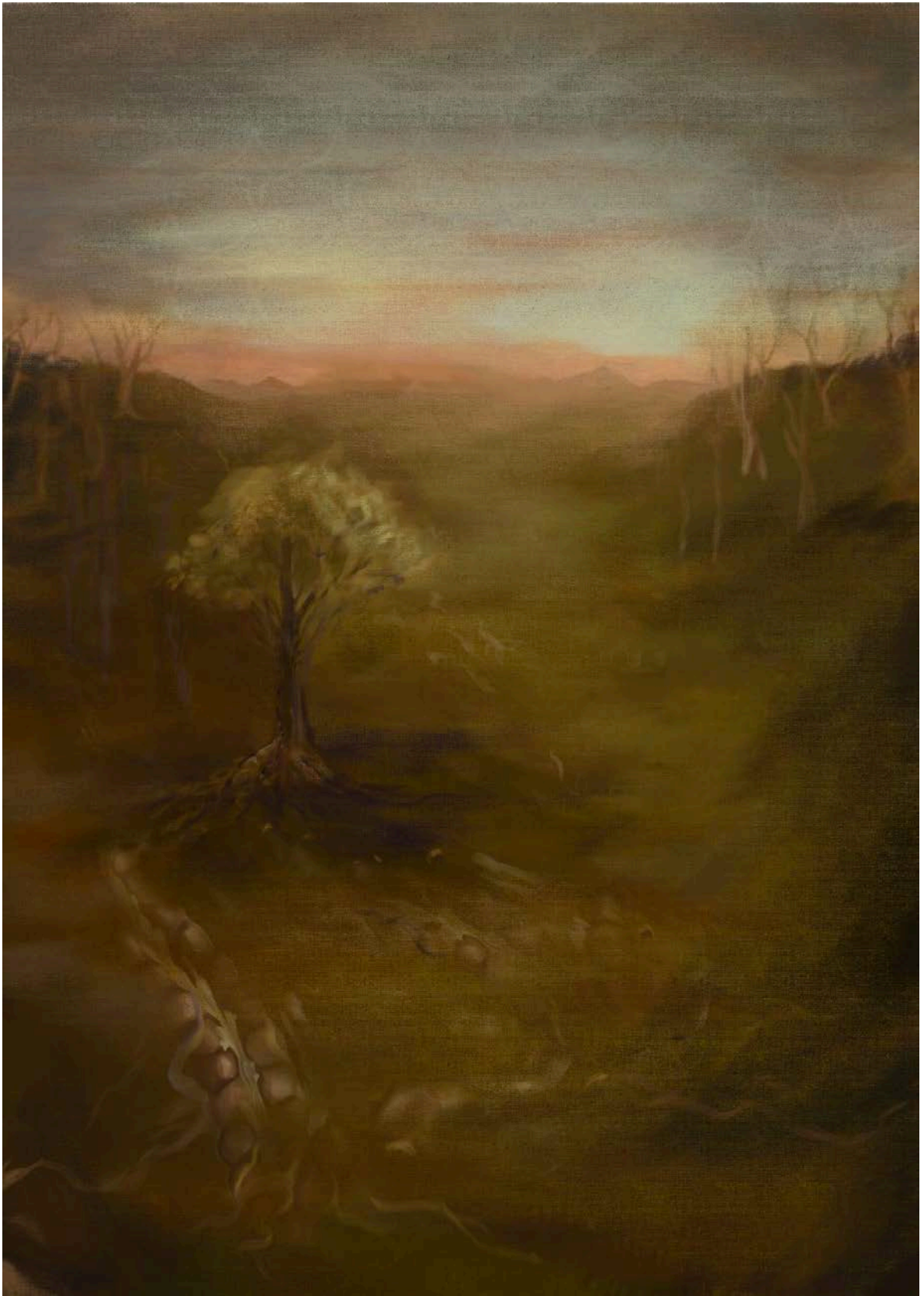


Figura 66

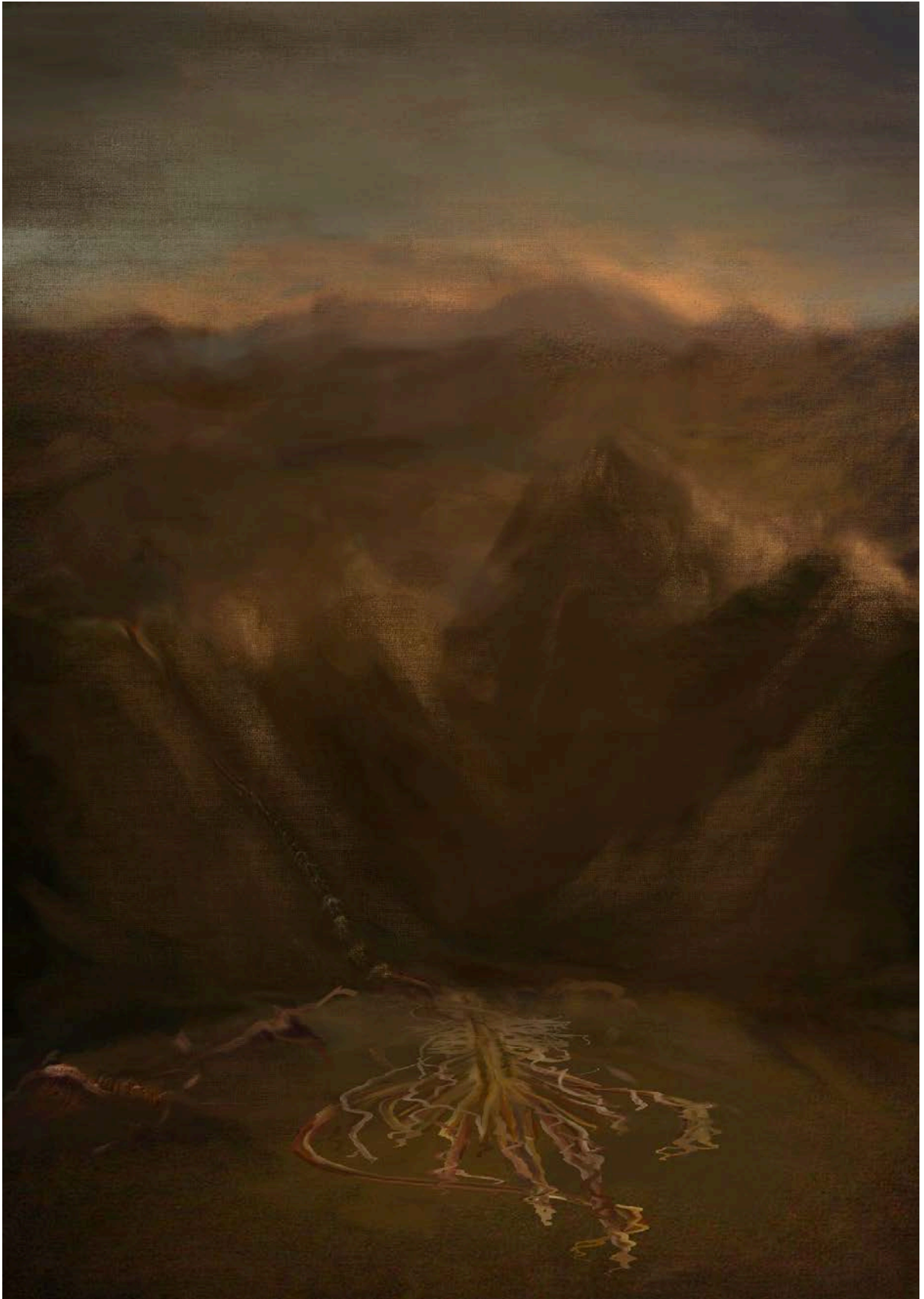


Figura 67

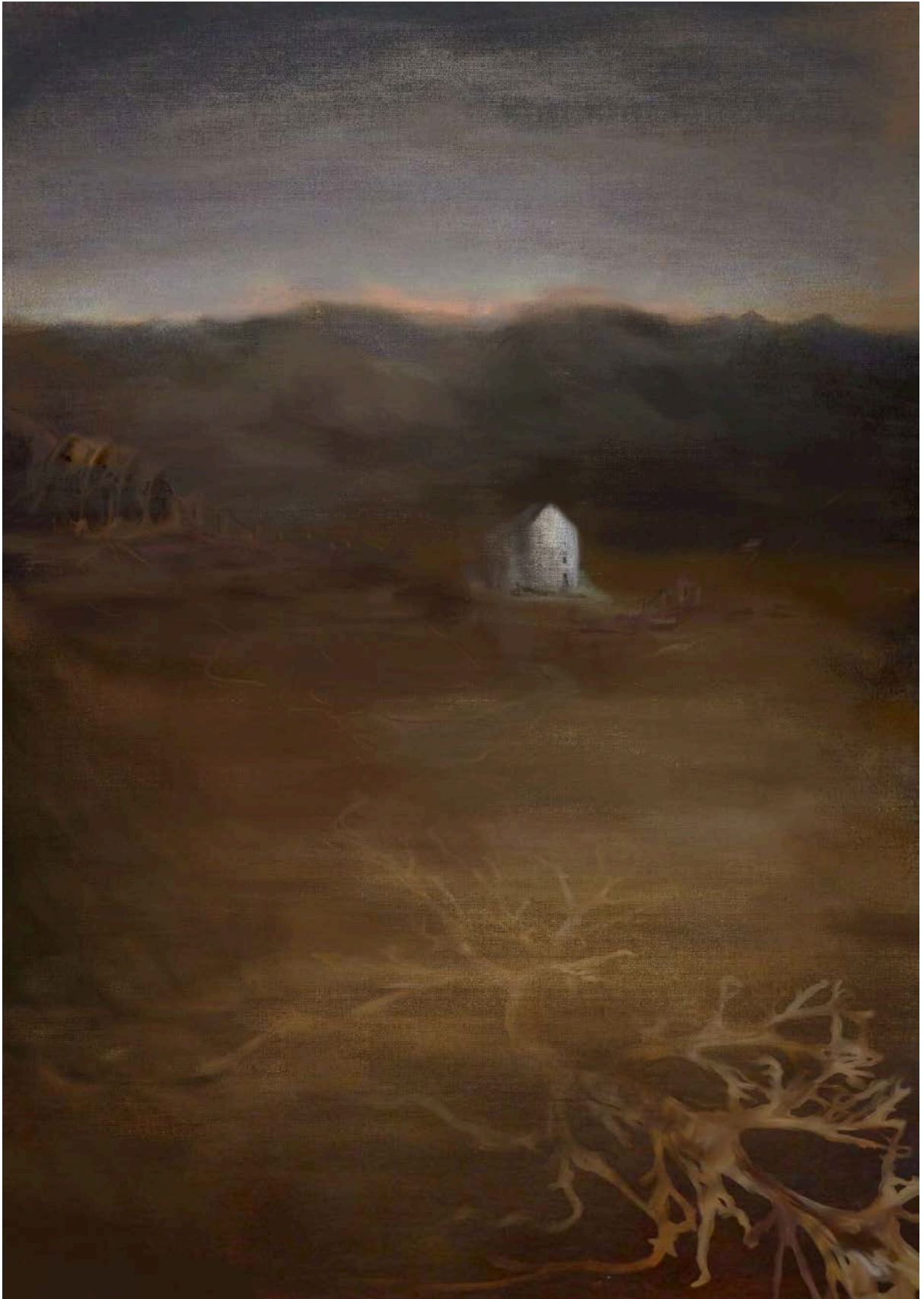
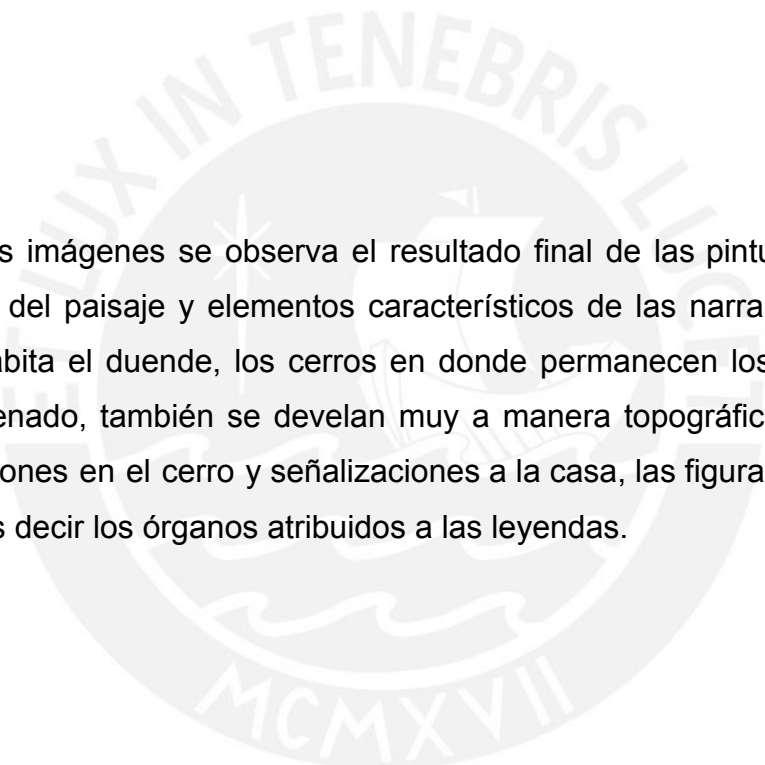


Figura 68



En la siguientes imágenes se observa el resultado final de las pinturas al óleo, en donde además del paisaje y elementos característicos de las narraciones como el árbol donde habita el duende, los cerros en donde permanecen los encantos y la casa del condenado, también se develan muy a manera topográfica, como raíces del árbol, escalones en el cerro y señalizaciones a la casa, las figuras protagonistas del proyecto, es decir los órganos atribuidos a las leyendas.



Figura 69



Figura 70



Figura 71

Para estas pinturas de paisaje, se utilizaron colores opacos y neutros predominantemente, para poder plantear un atmósfera brumosa, misteriosa, intrigante, pero al mismo tiempo casi de añoranza, como si fueran páginas de libros infantiles ilustrados del pasado que han sido arrancadas y guardadas en un lugar especial, pero olvidado. Para esto fue importante tener una paleta de colores terrosos, como el marrón, en sus diferentes variedades; así como colores sucios que remiten a algo nostálgico, perdido en el tiempo, mediante los verdes, celestes y violetas. A pesar de tratar un concepto repulsivo visual, para esta primera parte del proyecto, este tema se refleja de manera auditiva mediante, la narrativa oral, para hacer contraste con una metodología y estética clásica como lo es la pintura al óleo de paisaje. Sin embargo, este suele ser en formato horizontal, mientras que estas propuestas los tratan en formato vertical, a modo de umbral, portales o puertas, que conducen hacia la siguiente parte del proyecto. El tamaño de estas pinturas, por ende, se asemeja al de una puerta estándar, de 150 x 105 cm y casi 200 cm una vez colgadas. Así mismo, estas pinturas no fueron pintadas ni se presentan en un bastidor, la tela yace colgante de dos listones de madera, a la cual está sujeta por tachuelas oxidadas que remontan nuevamente a una época fuera de la nuestra y hacen hincapié a una estética más medieval, como si fueran un pergamino extendido.

3.5. La interpretación de lo narrativo mediante la exploración

La segunda parte es un cortometraje animado digital 3D (“El helado, las naranjas, la sopa”) que reutiliza las figuras del proyecto para lograr una interpretación visceral de las leyendas en donde se visualiza una posible amenaza al cuerpo mediante la comida. En este, las figuras se muestran de manera más abstracta, como un juego de descubrimiento en el que el mayor indicador son los sonidos provenientes del cuerpo humano y el de la mosca como señal de putrefacción que unifica las transiciones de leyenda a leyenda.

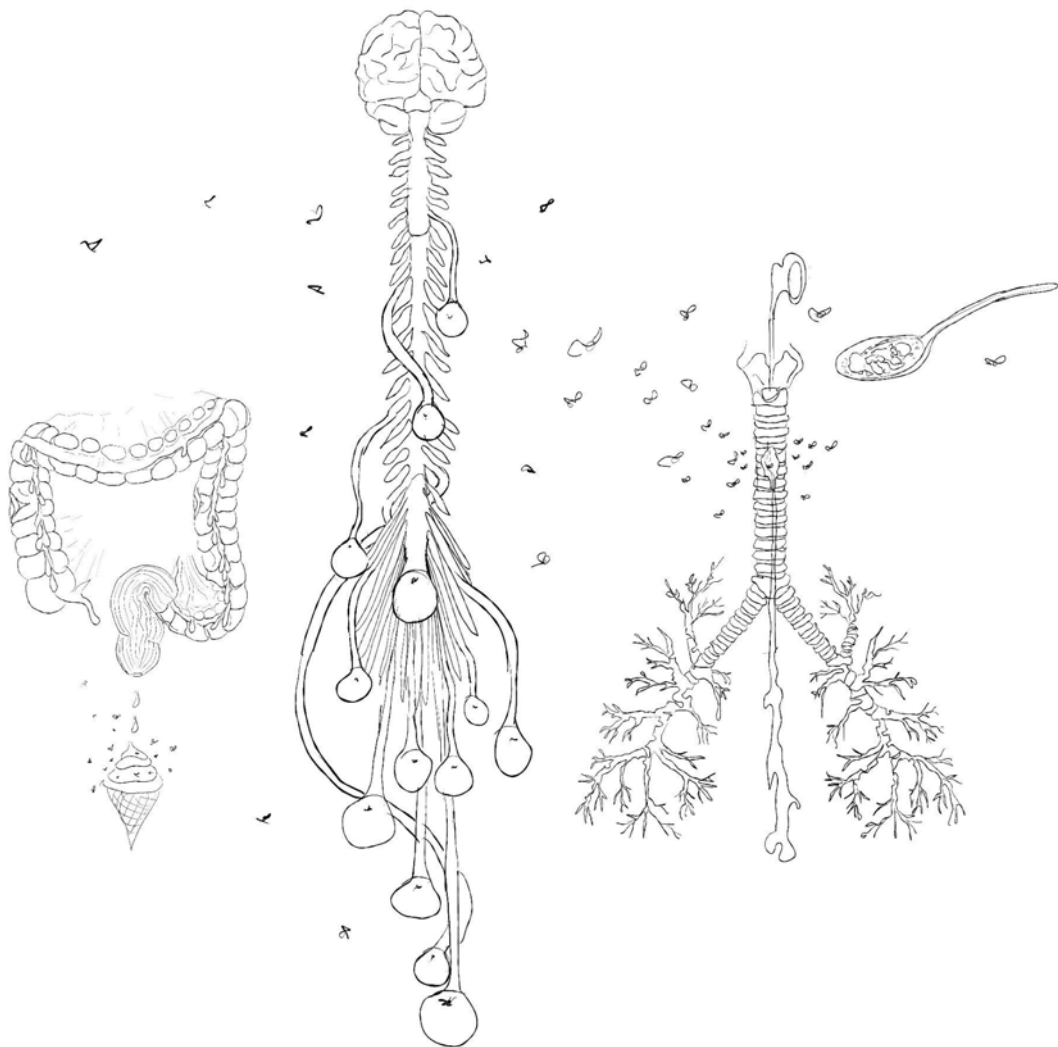
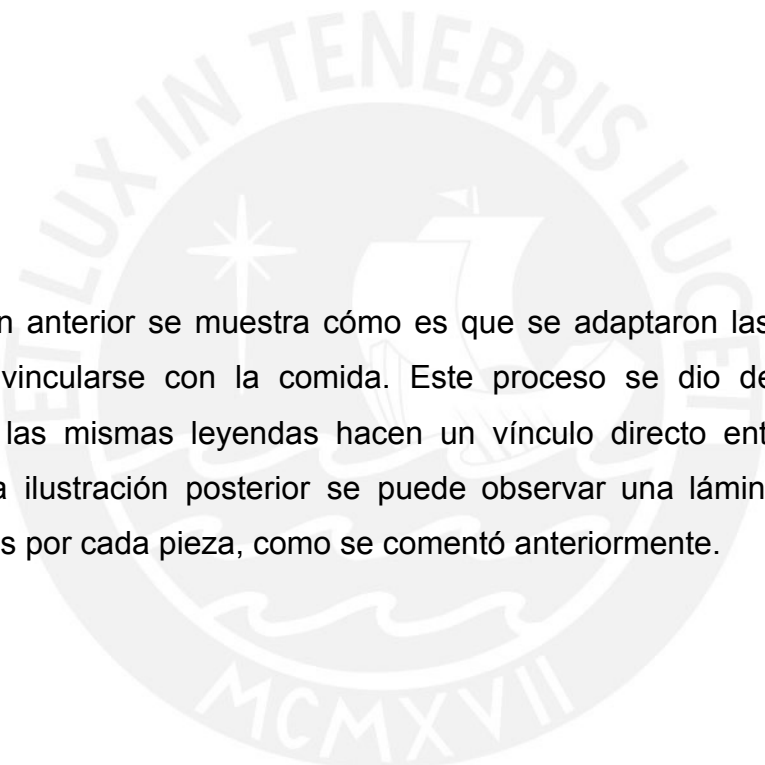


Figura 72



En la ilustración anterior se muestra cómo es que se adaptaron las figuras de los órganos para vincularse con la comida. Este proceso se dio de manera muy orgánica pues las mismas leyendas hacen un vínculo directo entre personaje y alimento. En la ilustración posterior se puede observar una lámina de todas las vistas realizadas por cada pieza, como se comentó anteriormente.

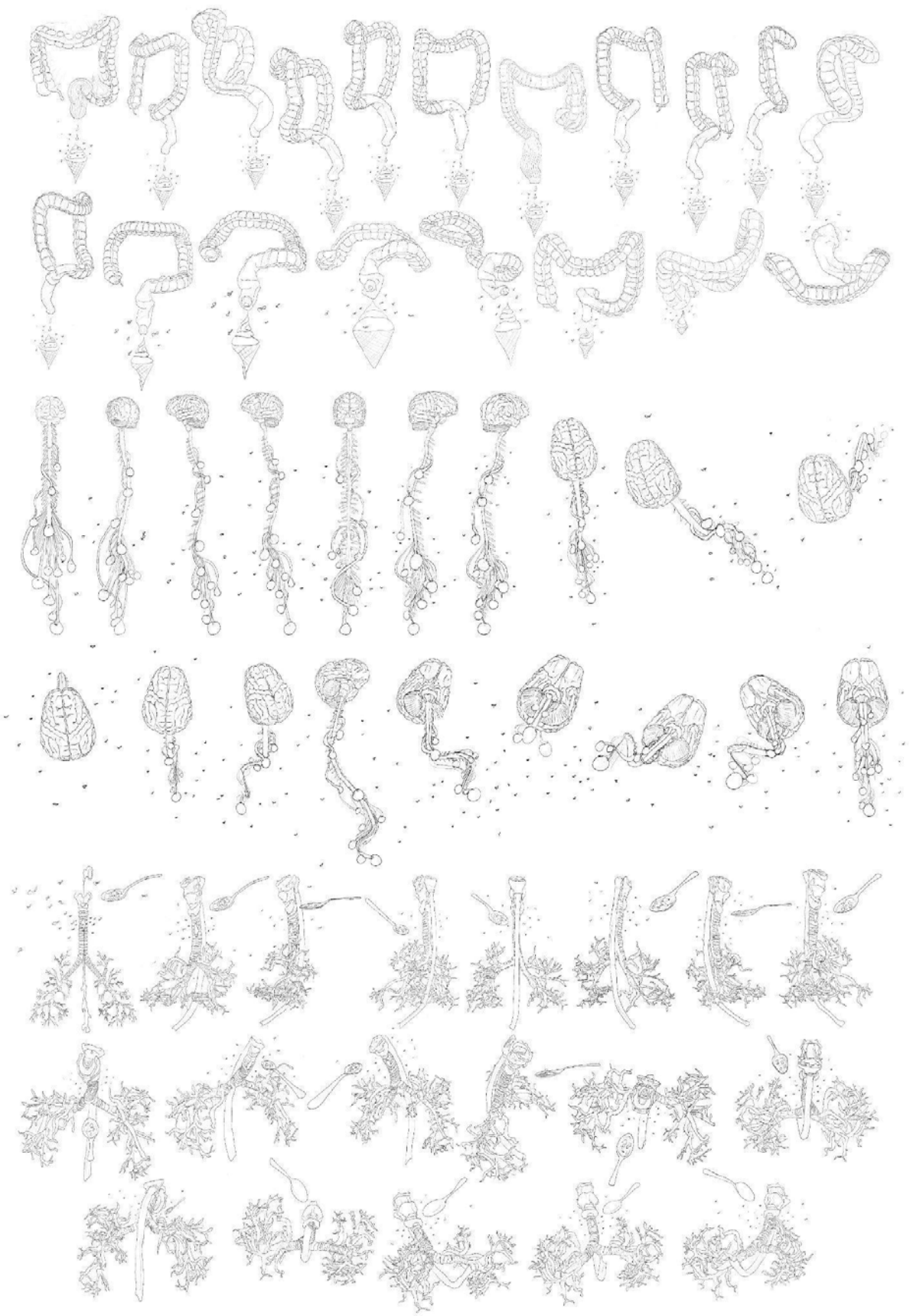


Figura 73

En la siguiente ilustración se puede observar el resultado final a color de estas figuras, como parte del proceso de arte conceptual para la posterior elaboración del corto animado a partir del modelado 3D. Los elementos relacionados a la comida, en esta ilustración, mantienen la paleta de los órganos comentada anteriormente, el color saturado y pastel se asoma tímidamente para dar a intuir un elemento más vital y atractivo para las prontas víctimas de estos personajes.



Figura 74

Para la pieza desarrollada a partir de la leyenda del duende, se han tomado referente a Abel Bentin, el artista peruano, con sus obras I Don't Believe In Art (2017) y Harmony (2020) en donde muestra el choque del arte clasico bello a través de esculturas y pinturas muy al estilo de esa época, con los nuevos estándares del arte contemporáneo representados en este caso por lo que parece ser a primera vista un helado de brea estrellado y por ende estropeando estas primeras obras.



Figura 75



Figura 76

Jason de Graaf, es otro pintor canadiense interesante para esta primera obra. Este artista se caracteriza por su trabajo hiperrealista de objetos a través de un enfoque bastante contemporáneo. En este caso se observa “Strawberry” pintura acrílica del 2016 donde representa a un perfecto y apetecible helado de fresa roto y derretido en un suelo inmaculadamente oscuro.



Figura 77

En la siguiente imagen, observamos un acercamiento de los detalles de la ilustración digital a color enviados a Ingrid Estefany Salazar Melgarejo, diseñadora gráfica y colaboradora en la realización del modelado 3D y animación de las figuras.

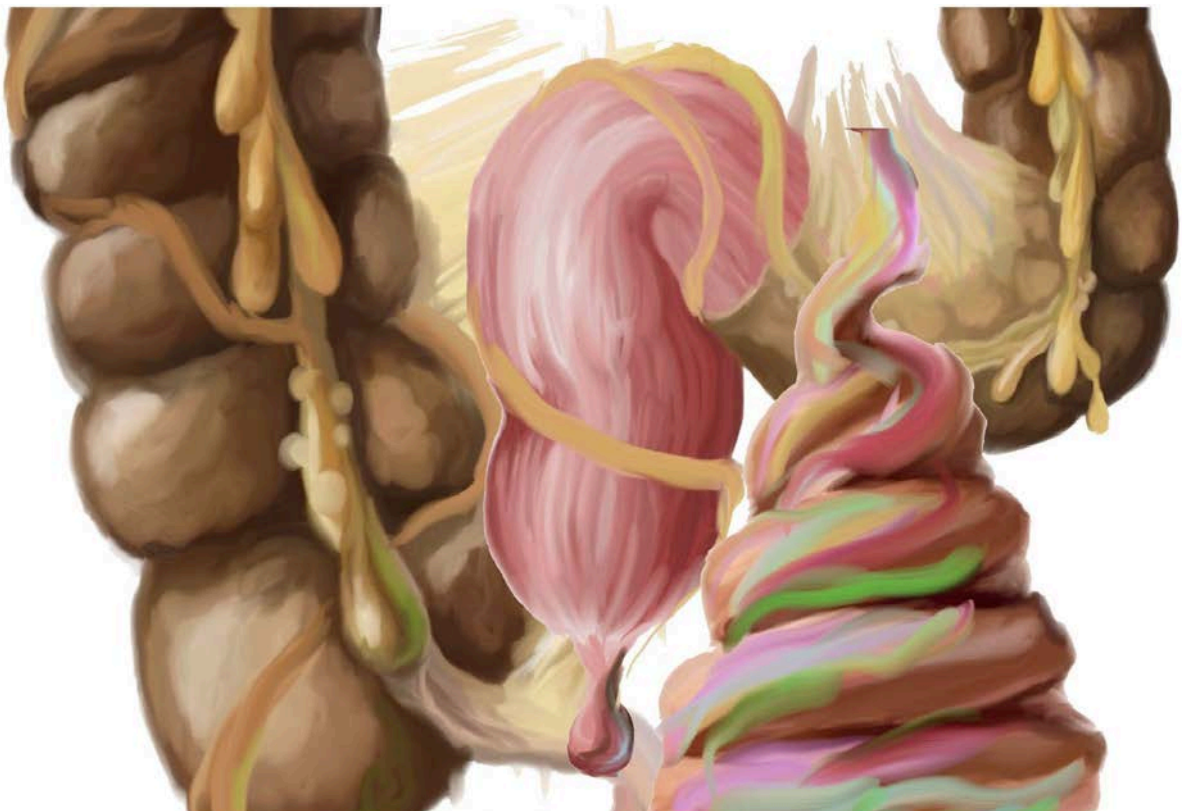


Figura 78

En las siguientes imágenes observamos parte del proceso de construcción tridimensional, texturizado, iluminación y aplicado de color de las figuras en el programa “blender”.

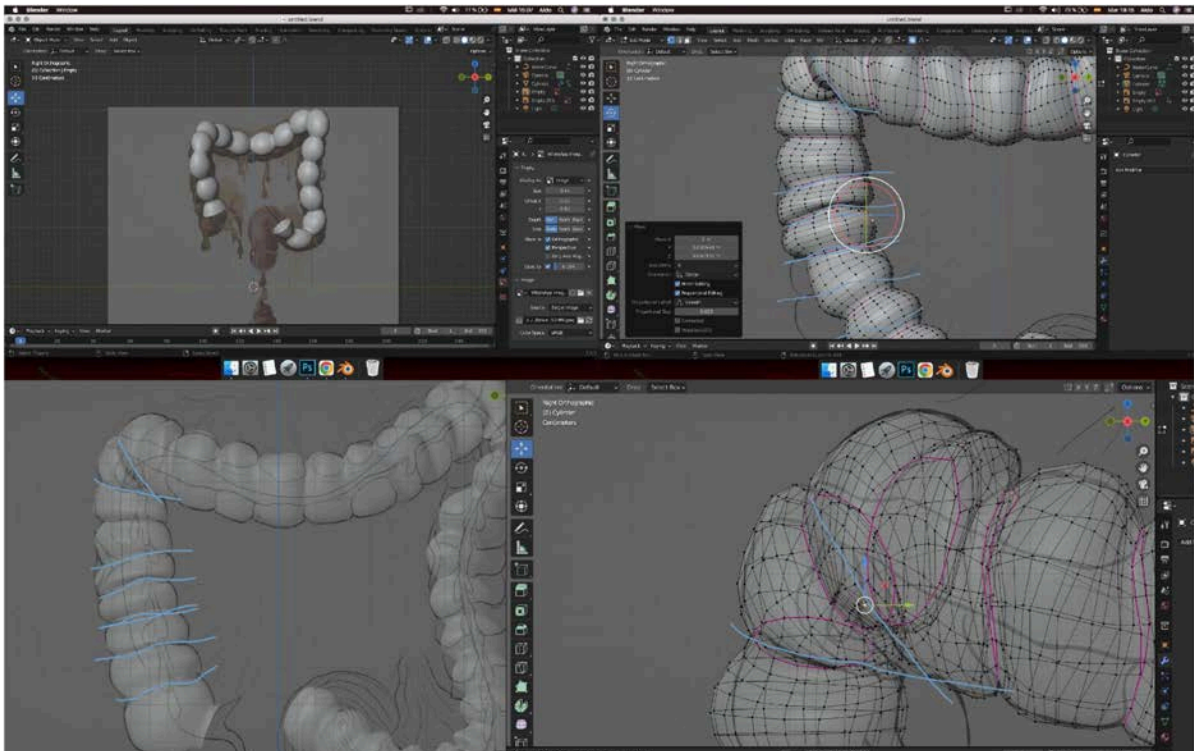


Figura 79

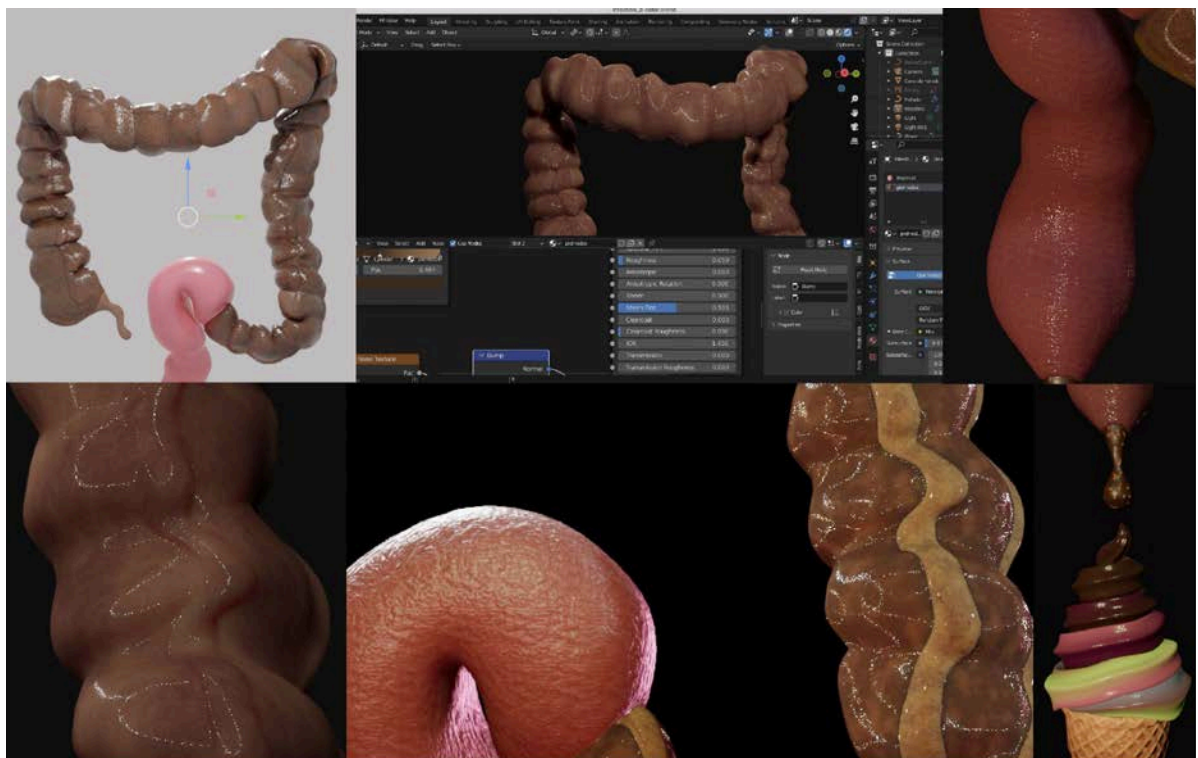


Figura 80

Para la pieza desarrollada a partir de la leyenda de los encantos, se han tomado como referentes a Kathleen Ryan, escultora estadounidense, con “bad lemon (tart)” (2020), una escultura empedrada con joyas de un limón podrido, embelleciendo algo repulsivo; Michel Blazy, artista europeo nacido en Mónaco, con “Le grand restaurant” (2012) una instalación que expone repisas enteras de fruta podrida lista para servir; Luis Enrique Zela Koort, con “Solar Return, Circuito de luz cristal (I)” (2022), una pieza atractiva, interactiva con pistas del ciclo de la vida a través del sol. Este artista peruano, que ha ganado una reputación exponencial por su trabajo tan contemporaneamente innovador en los últimos años, examina las respuestas tecnológicas a sesgos ideológicos; deconstruyendo las relaciones posibles entre cultura y naturaleza, y la instrumentalización ideológica de la ciencia y el mito, proceso que me interesa representar con los estudios científicos sobre la repulsión y las leyendas urbanas peruanas de terror. También especula lógicas por sobre los binarismos de la modernidad, este aspecto me pareció interesante ya que, estéticamente hablando, todo se suele ver como un dualismo, un binarismo, el de lo bello o lo feo, o es una o es la otra, pero ambas no pueden ser. Lo que me interesa plantear en este proyecto es cómo algo feo o repulsivo puede ir mucho más allá de las clásicas connotaciones del arte y de la belleza, sin excluir el tener una experiencia últimamente positiva. Finalmente, Ernst Haeckel, el naturalista y filósofo alemán, con sus ilustraciones naturalistas en *Kunstformen der Natur* (1904) que remiten a seres monstruosos por cobrar vida, como se comentó más a detalle en la introducción de esta tesis. Estas obras se mostrarán en este orden a partir de la página siguiente.



Figura 81



Figura 82



Figura 83

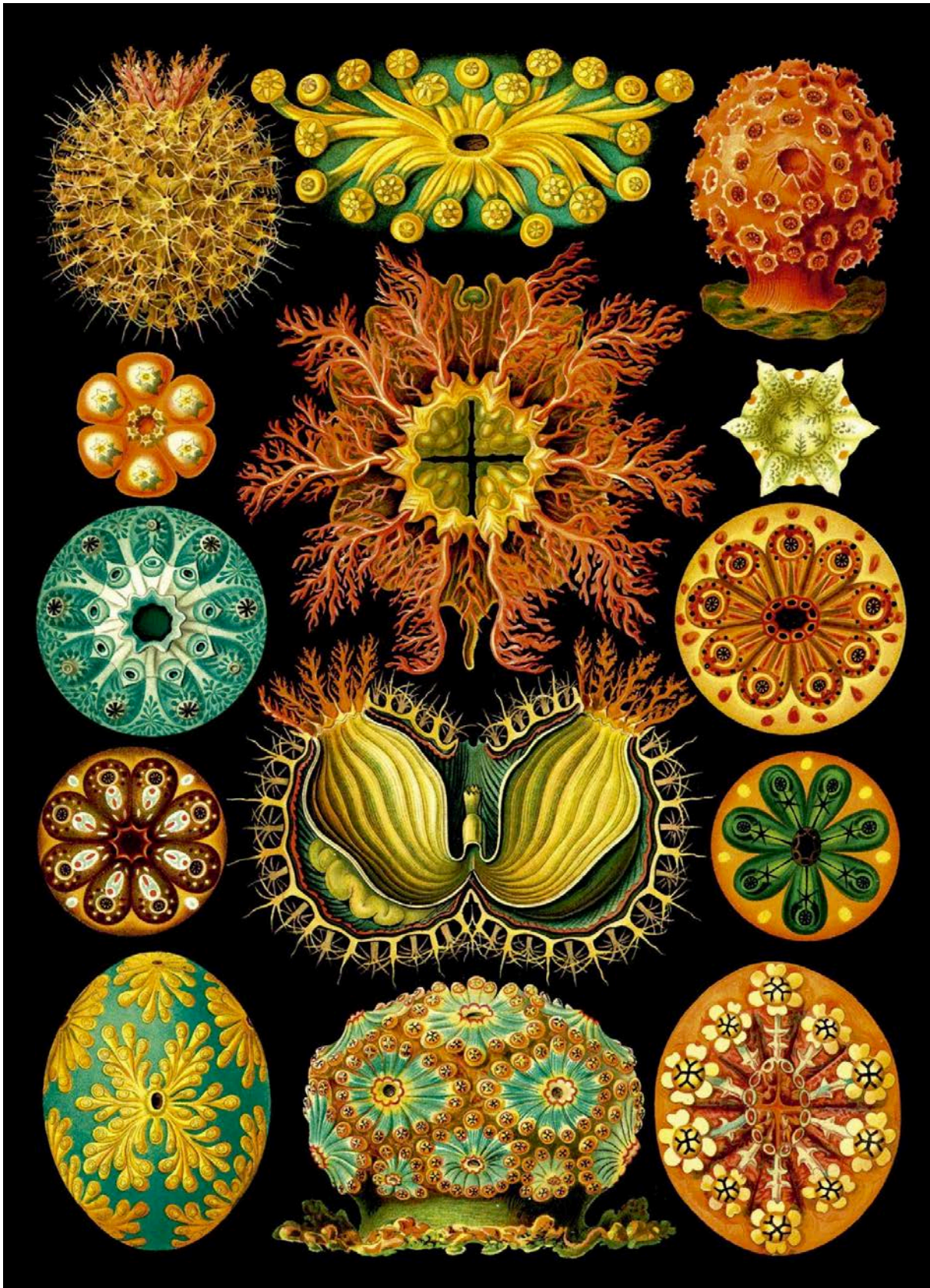


Figura 84

En la siguiente imagen, observamos un acercamiento de los detalles de la ilustración digital a color enviados a Salazar Melgarejo.



Figura 85

En las siguientes imágenes observamos parte del proceso de construcción tridimensional, texturizado, iluminación y aplicado de color de las figuras.

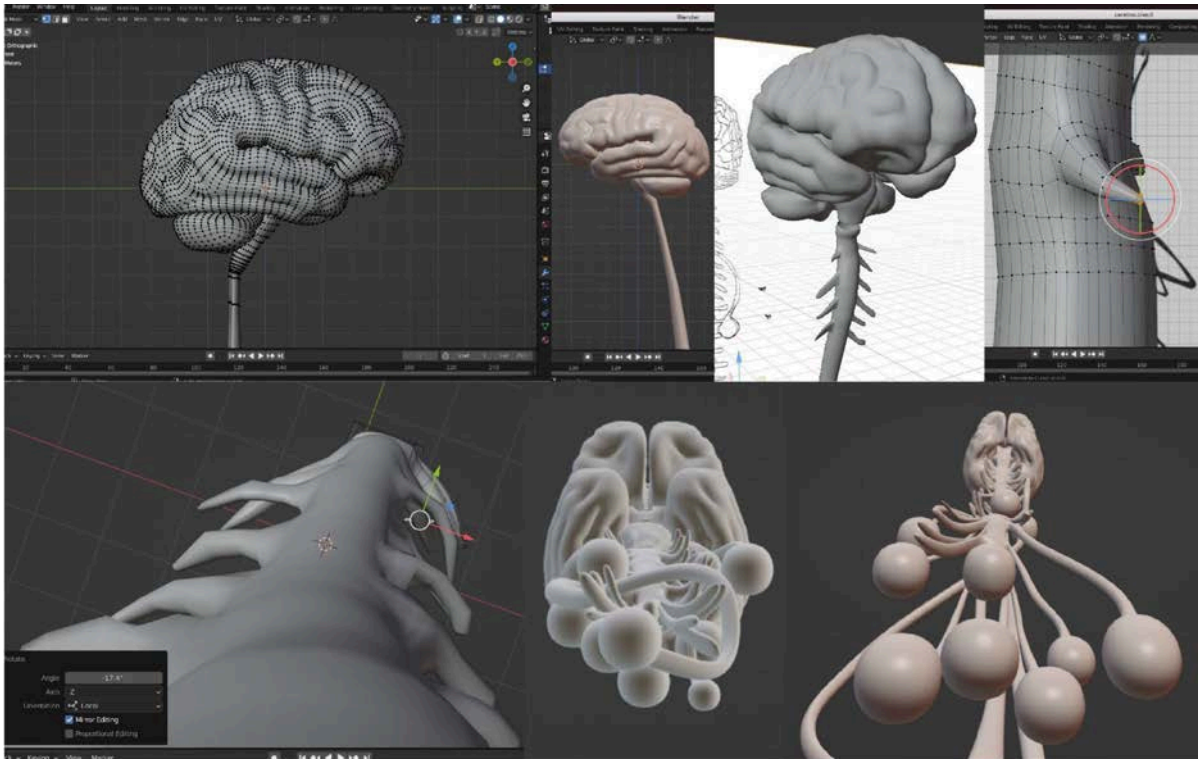


Figura 86

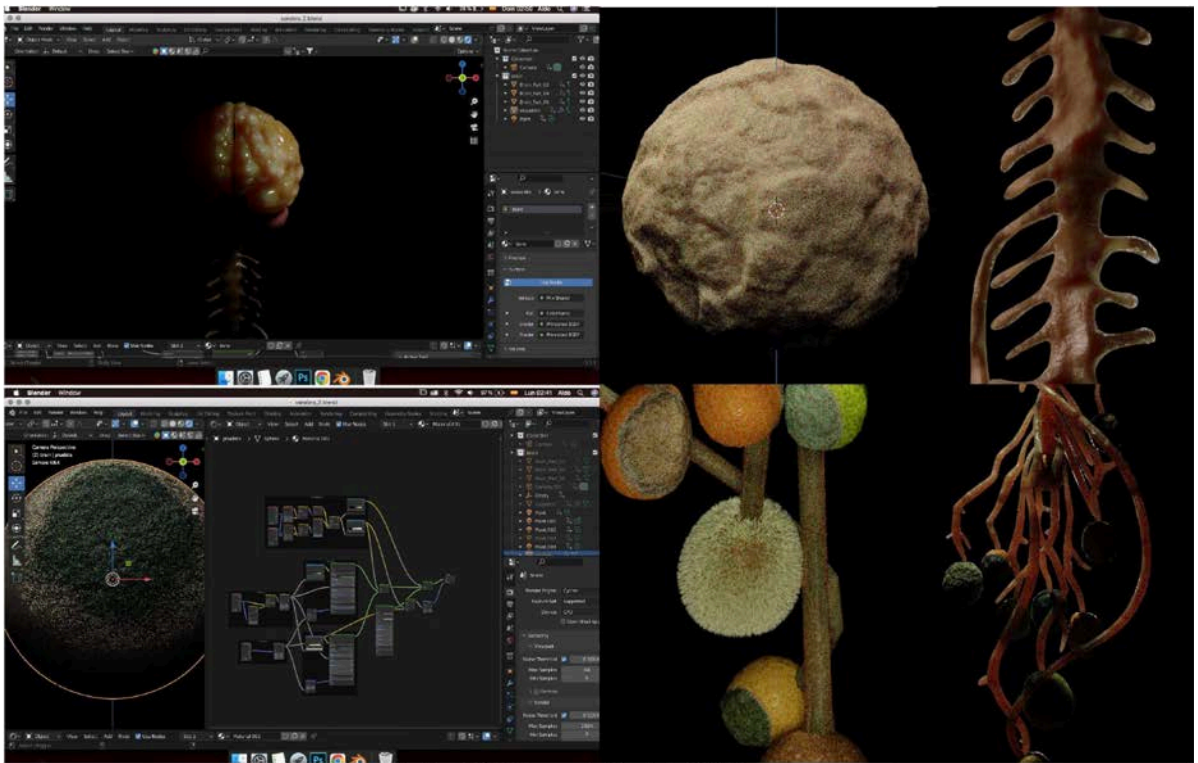


Figura 87

Para la pieza desarrollada a partir de la leyenda de los encantos, se han tomado como referentes a Russel Cameron, el escultor autodidacta estadounidense, con sus esculturas oscuras, emotivas e inquietantes con características humanas y movimientos, pertenecientes al “Dark art movement”. El principal objetivo con sus obras es darle vida, sentimiento y un lugar entre nosotros a esta clase de objetos “muertos”, repulsivos. La pieza debe hablar y contar una historia al espectador. La mayoría de sus esculturas poseen características humanas como la textura de la piel y alguna forma de estructura anatómica. Este artista cree que todo en la tierra tiene su lugar y aquellos que ven belleza en lo que las masas encuentran grotesco o perturbador tienen un don que vale la pena explorar.



Figura 88

Ecology: Home Stones, un proyecto caricaturesco-industrial estadounidense, audiovisual y performativo muy misteriosamente activo en redes, con piezas igual de perturbadoras y repulsivas a las de Russel Cameron con texturas viscosas y objetos sin forma con movimientos orgánicos.



Figura 89

Finalmente, la obra de Psicoanálisis al Lanzón de Chavín del 2023 del artista peruano Huanchaco, que de igual manera se mueve de de tal forma que parece que algo algo inanimado en realidad sí tuviera vida.



Figura 90

En la siguiente imagen, observamos un acercamiento de los detalles de la ilustración digital a color enviados a la diseñadora gráfica.



Figura 91

En las siguientes imágenes observamos parte del proceso de construcción tridimensional, texturizado, iluminación y aplicado de color de las figuras.

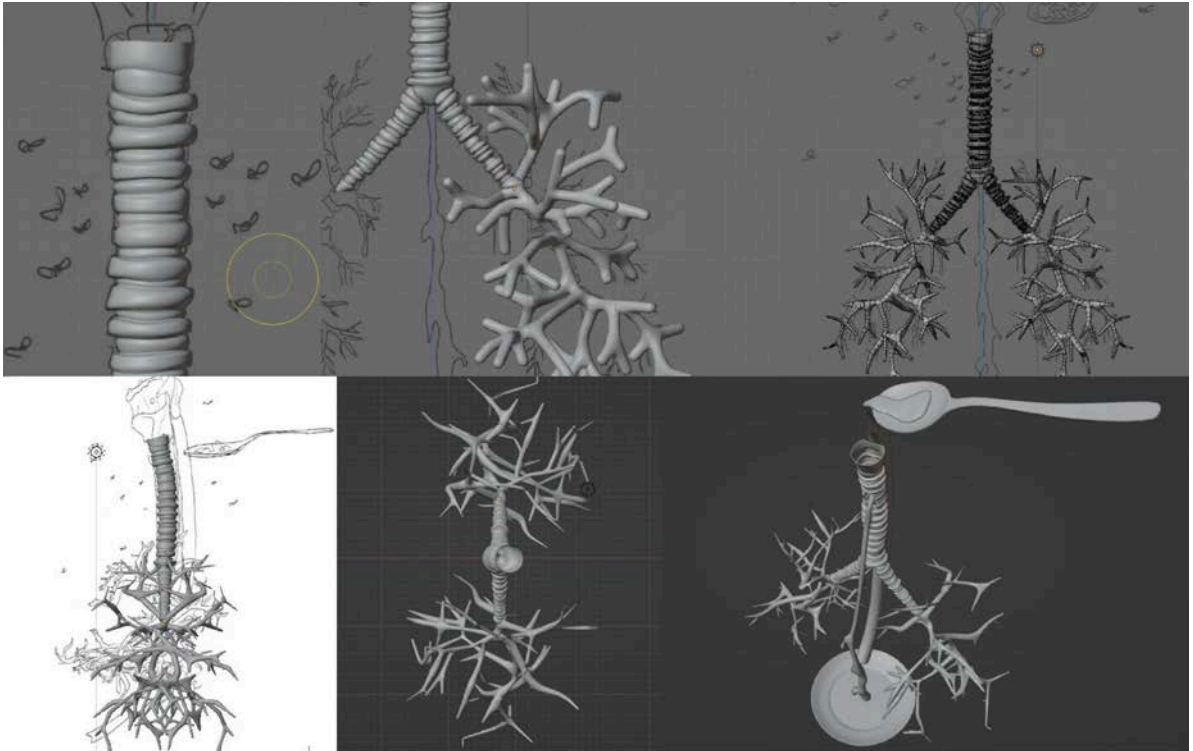


Figura 92



Figura 93

La animación surge como una solución llamativa al movimiento orgánico característico del cuerpo interno. Fue una manera de remitir a la ficción de estos órganos vivos aun así fuera del cuerpo, mediante el proceso digestivo y la reinterpretación personal de las leyendas. Cada pieza posee un movimiento, o una acción característica que vincula al órgano con el elemento alimenticio introducido en las leyendas. Para el intestino, el proceso de digestión, que termina en expulsar un helado hasta llenar un clásico cono de galleta; para la médula espinal, las naranjas putrefactas que cuelgan de las terminaciones nerviosas y para el árbol bronquial, la sopa, que ingresa por el esofago, cuyas laceraciones lo desvian a la traquea por donde también es expulsada a través de un agujero purulento hasta caer en el mismo plato en donde fue servida. Los colores también varían entre las distintas tonalidades de marrón, pues son órganos a primera vista muertos, en proceso de putrefacción, pero con la viscosidad y humedad que le corresponde a un órgano sano. A partir de la página siguiente, se presentan una serie de collages en donde se puede ver a modo de secuencia, stills de este cortometraje.

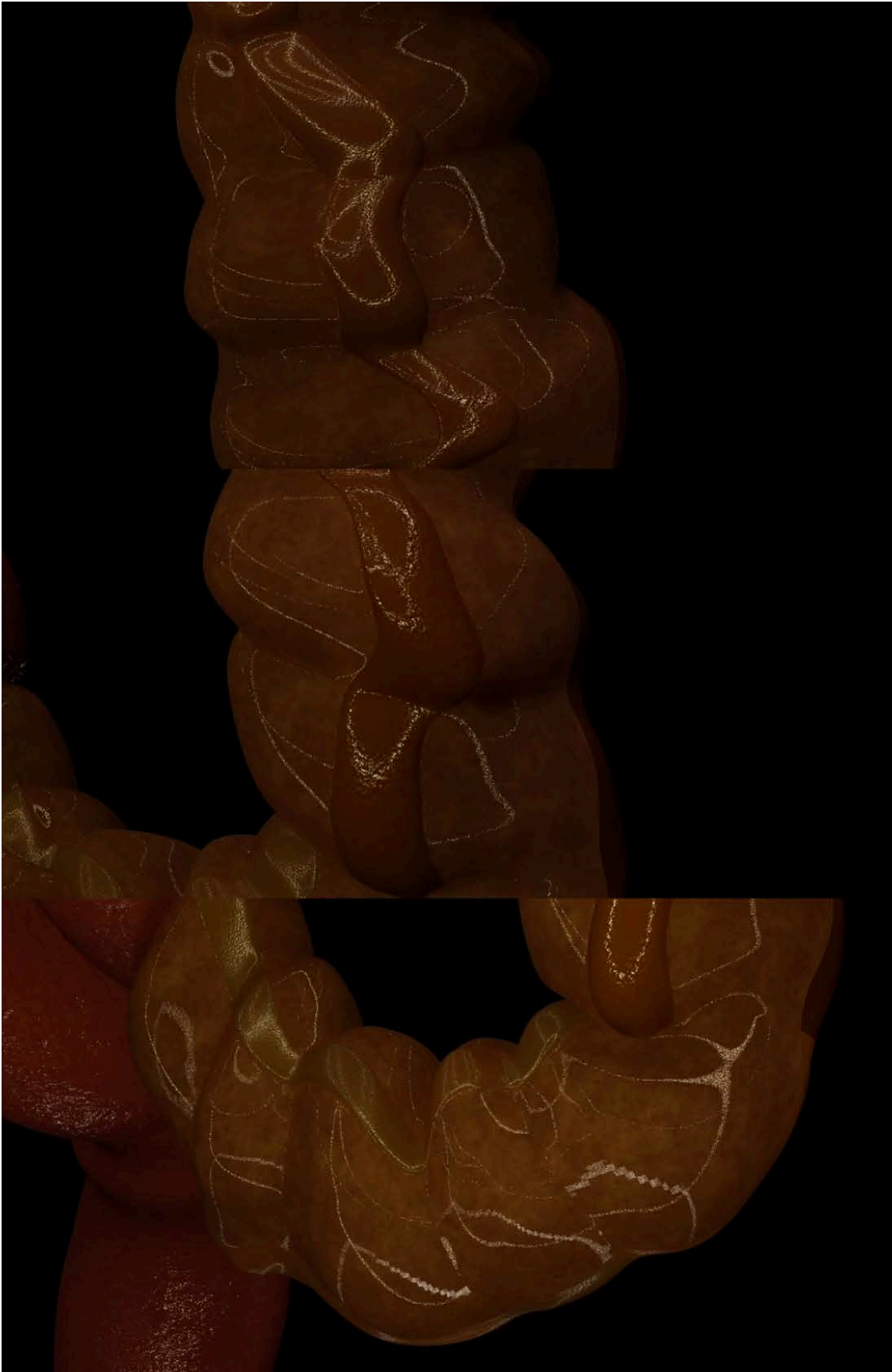


Figura 94

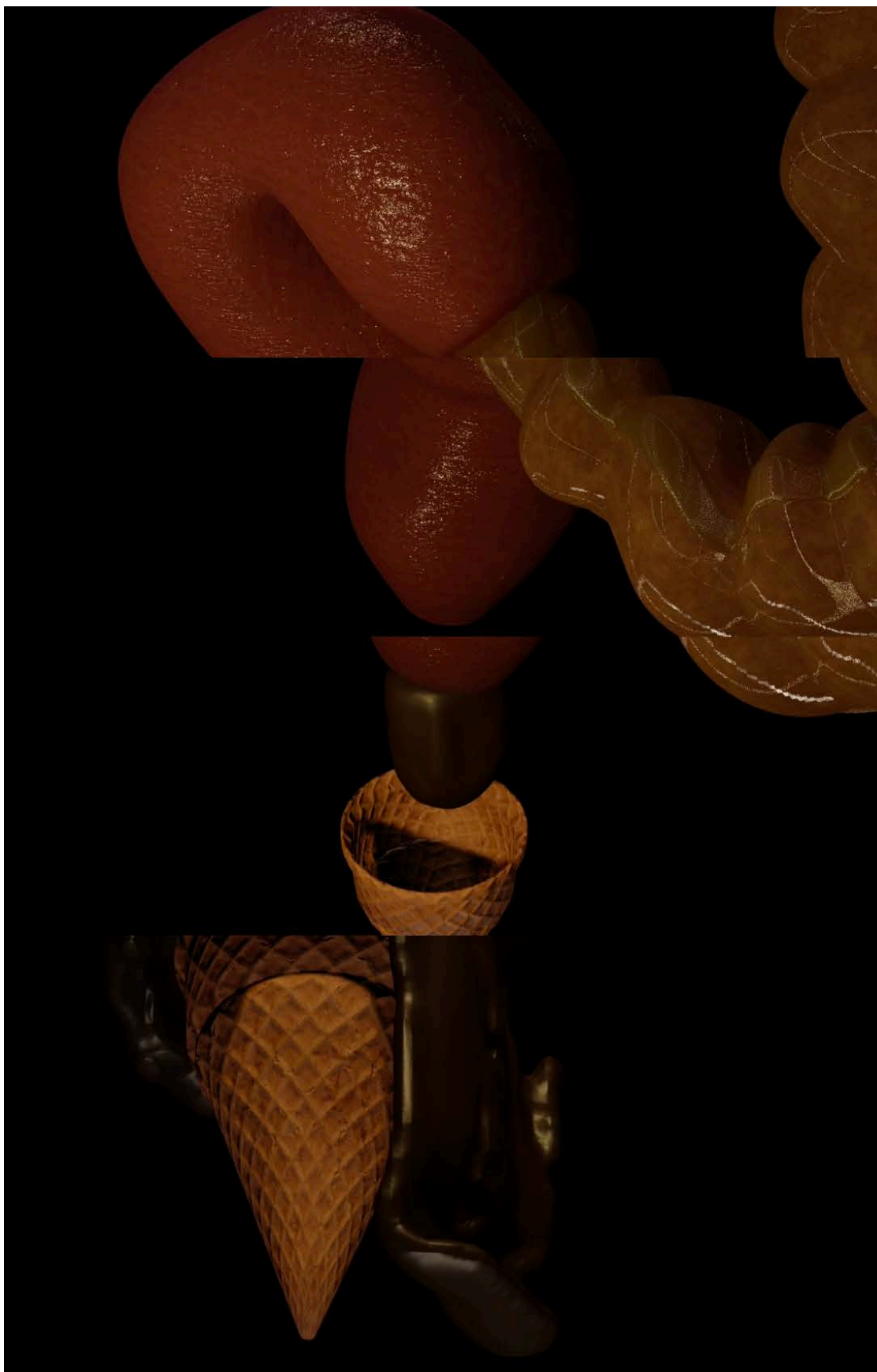


Figura 95



Figura 96



Figura 97



Figura 98

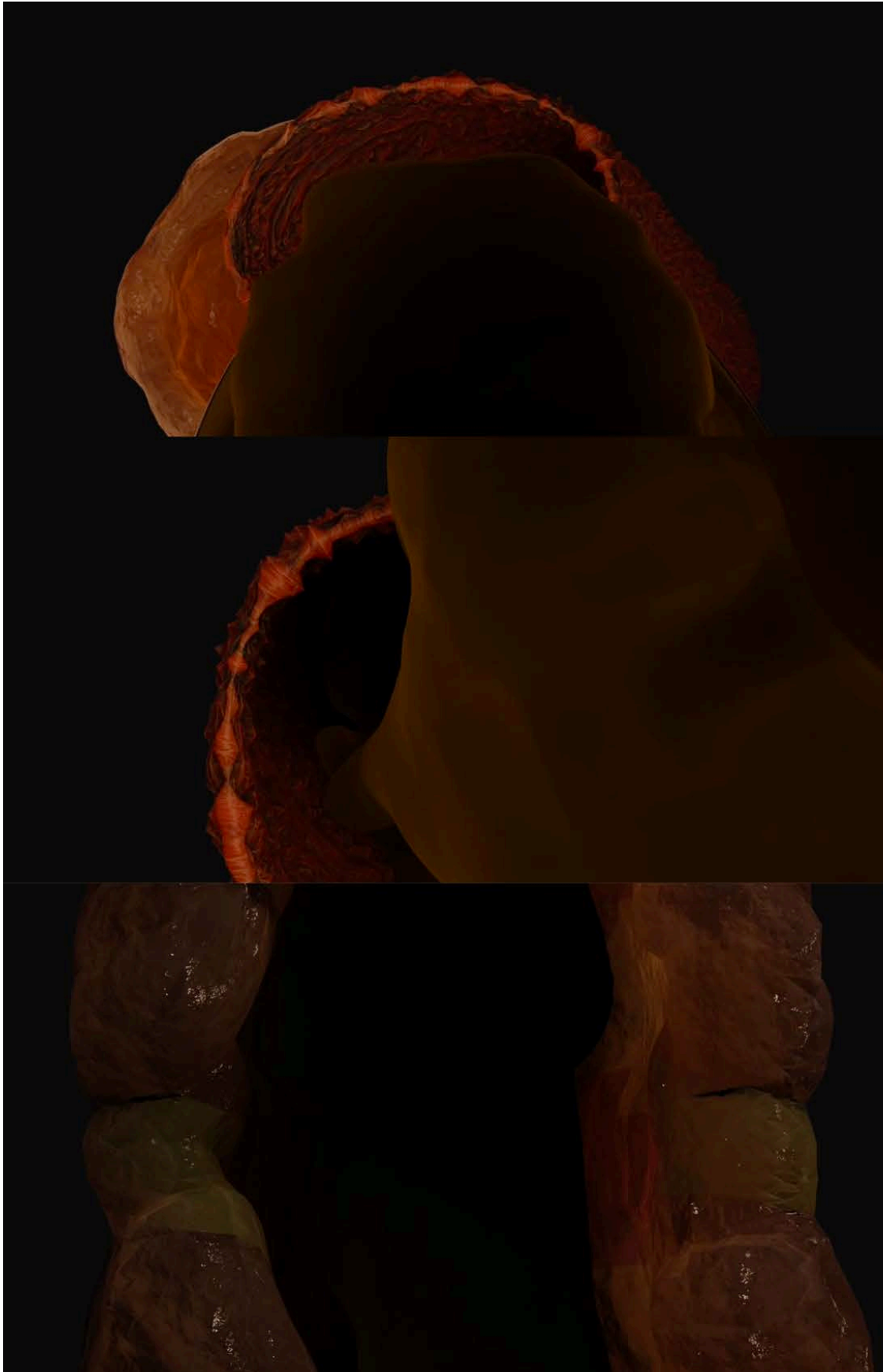


Figura 99



Figura 100



Figura 101

Como se puede ver en estos collage de los *stills* del corto animado, el fondo es enteramente negro, para mostrar la singularidad del personaje en una suerte de recorrido guiado por la cámara sobre las distintas superficies orgánicas en un juego de descubrimiento, pues al igual que en la primera parte del proyecto, en las pinturas de paisaje, aquí tampoco se muestra en su totalidad a los órganos, sino que se develan lentamente con acercamientos sus diferentes partes.

El formato horizontal que posee esta obra es estándar cinematográfico y a diferencia de la primera parte del proyecto, la introducción del elemento audiovisual, hace referencia a una nueva etapa en la historia del arte, el arte moderno. Este corto animado, tiene una duración de 2:25 minutos.

A continuación se encuentra el código QR en donde se puede ver este cortometraje animado.



Figura 102

En esta segunda parte de producción audiovisual, “Abglutia” toma fuerte inspiración en distintas propuestas bajo esta misma metodología. Por este motivo, se han explorado distintas estéticas como la de Oliver Latta, artista, diseñador e ilustrador alemán, quien a través de EXTRAWEG, su plataforma de expresión artística virtual, ha combinado el arte y la tecnología para crear pequeñas animaciones orientadas a provocar emociones. Estas tienen algo en común, resultan igual de llamativas como inquietantes. Al analizarlas, juegan con la deformación del cuerpo humano, convirtiéndolo en piezas elásticas, que se comprimen, estiran y aplastan unas con las otras. Le da una vitalidad muy distinta al ser humano, una que solo podría tener, irónicamente, al no tener vitalidad. El también utiliza elementos sonoros que reflejan la acción observada en la animación y su materialidad; dando la impresión de que estas criaturas están siendo torturadas.

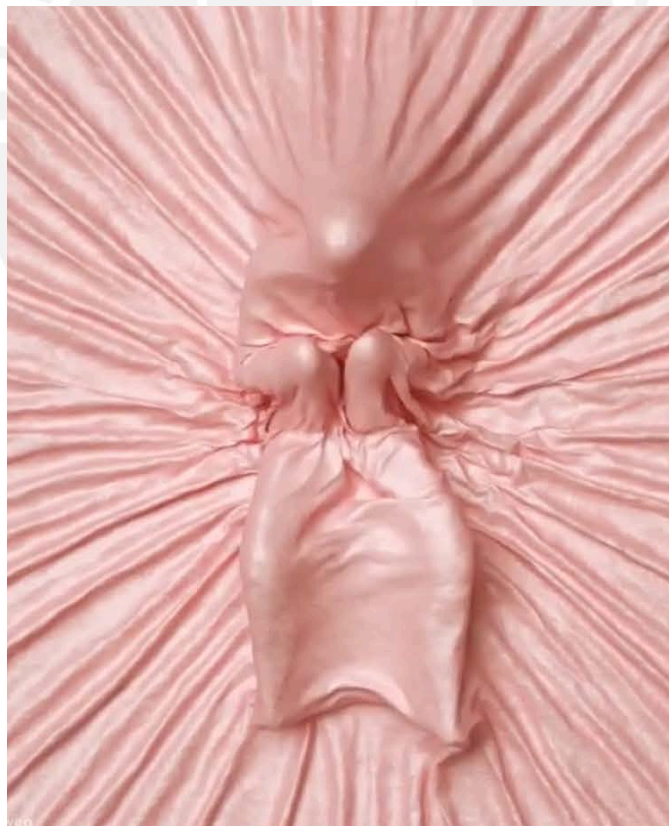


Figura 103

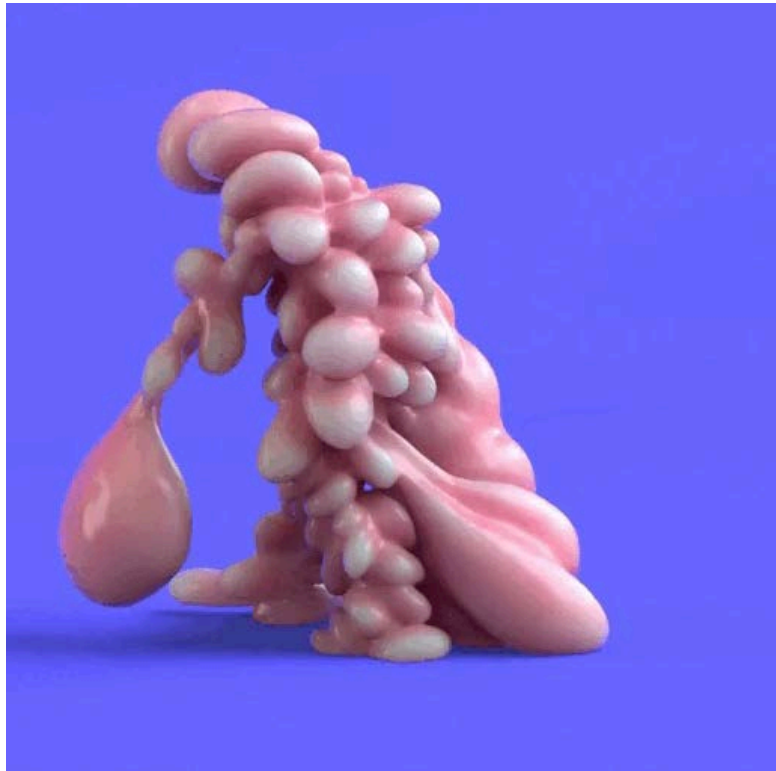


Figura 104



Figura 105



Figura 106

Refik Anadol, (diseñador, artista visual y de medios de comunicación turco-americano) por otro lado, tiene una aproximación muy diferente, pues explora el potencial de las intersecciones de los medios, como la ciencia y la tecnología para comunicar datos a través de arquitecturas de espacio y percepción en sus instalaciones inmersivas audiovisuales a la cuales llama “pinturas de datos”. Él ve a la inteligencia artificial como colaboradora y aliada para la creación de experiencias poéticas únicas, creando diálogo entre la imaginación y la fisicalidad, el yo y el entorno, la tecnología y la historia. En “Renaissance Dreams”, una instalación del 2022, él adecua su contenido a la ubicación, en este caso el Palacio Strozzi, y alimenta a la inteligencia artificial con imágenes de obras artísticas y literarias renacentistas producidas entre los siglos XIV y XVII para recrear este periodo en la mente de una máquina, que refleja los estilos y contenidos de las pinturas compartidas con esta. Esto se produce de una manera abstracta, generando una visualidad similar a la de unos organismos a punto de cobrar vida y de romper la

barrera entre la pantalla y la realidad. Junto con una musicalidad realmente gloriosa, esta experiencia resulta impactantemente sublime.



Figura 107

Fractually the Fractal God, artista 3D de Nueva Zelanda, quien comparte contenido en redes sociales también utiliza esta clase de animación corta en la que parece explorar espacios bacterianos y corporales solo vistos a través de un microscopio; sin embargo, su trabajo muestra estructuras arquitectónicas que parecen haber sido construidas por estos organismos no humanos, no inteligentes, llevándonos a pensar en una posible amenaza. Este artista aborda totalmente la ciencia ficción, en especial en sus elementos sonoros remitentes de la música tecno.



Figura 108



Figura 109

Estos tres artistas abordan lo audiovisual sin necesitar una narración concreta. Sus producciones no incluyen personajes definidos, ni delatan sus historias, sino que muestran espacios ficticios y materialidades que pueden estar cargadas de historia, pero es transformada en un producto nuevo. “The Maker”, un cortometraje del 2011 dirigido por Christopher Kezelos (director de cine australiano) al contrario, si muestra un evento por el que está pasando su personaje principal.



Figura 110

Mediante una estética tétrica, lúgubre, perturbadora y un contraste con la música clásica nos enseña la búsqueda romántica de una criatura un poco monstruosa, abordando conceptos utilizados para “Abglutia” como la belleza y fealdad, la atracción-repulsión y el espacio en el que estos pueden convivir.

3.6. “Sublate”: la repulsión convertida en “insight” mediante la confrontación en la narrativa

En este subcapítulo, se explicará cómo las situaciones conflictivas se pueden convertir en una experiencia reveladora para el espectador, o en otras palabras “insight” o en español, introspección. Este es un proceso que sucede ante una confrontación final, en este caso proporcionada por la experiencia sensorial. Para llegar a esta confrontación final, se planteó el diseño de juego como metodología interactiva que permitirá un acercamiento y contacto directo entre obra y espectador, volviendo la experiencia algo más personal en lo que fuera más fácil creerse parte.

Las obras repugnantes pueden ser fuentes proveedoras de información profunda, reveladora e introspectiva, pues lo repulsivo es un agente de reflexión. Las experiencias desagradables al igual que cualquier proceso conflictivo o cualquier experiencia aversiva usualmente tienden a sembrar algo de lo que tiene valor reflexionar, a esta experiencia en específico se le llama “sublate” es concretamente la repulsión convertida en “insight”.

Una de las funciones del arte contemporáneo es infringir la imaginación, generar una reestructuración del pensar capaz de tener un aporte positivo en el ser por más de su estética a primera vista resulte ajena y repulsiva. Presentar imágenes violentas mediante el objeto de arte es capaz de generar un reflejo axiológico moral inmediato en la persona, llegando a cuestionar la identidad, autenticidad e integridad del espectador.

El diseño de juego constituye la penúltima metodología, esta estrategia de investigación se utilizó como elemento final para comprobar la hipótesis del proyecto y plantear un espacio final en donde el espectador confronte tanto a la repulsión, como su goce de esta. Para esto, se diseñó y construyó una caja musical, como símbolo de un juguete que no es juguete, que se nos entrega de niños, pero no se nos permite tocar. Como objeto redescubierto en la vejez, como recordatorio de una vida limitada por convenciones sociales, pero a pesar de todo, como objeto de añoranza. La caja musical mecánica, diseñada para la interacción, pero esta última

es impedida por una fuerza mayor. En este espacio el espectador decide si se entrega por completo o si guarda su distancia.

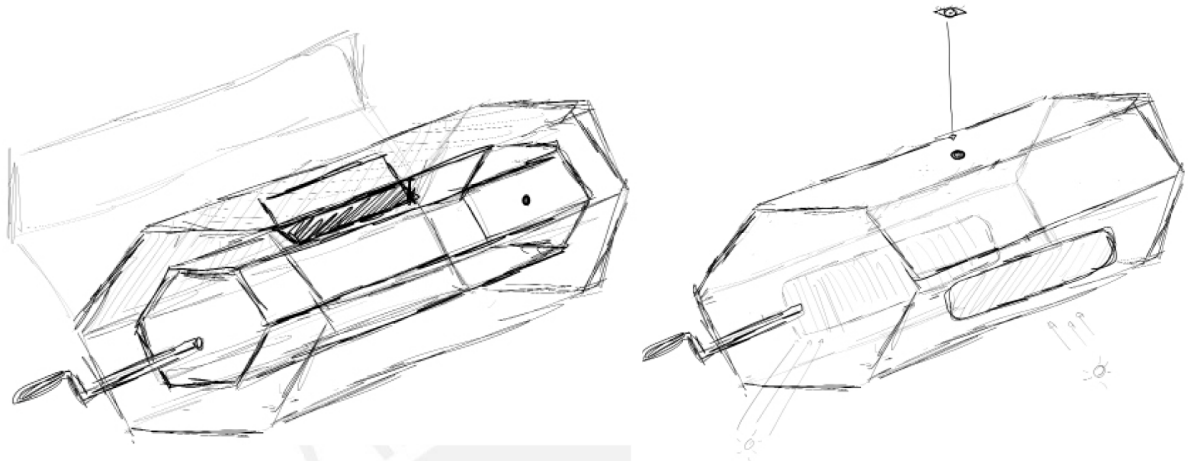


Figura 111

En estos primeros bocetos, se muestra cómo a través de una mirilla colocada en la tapa superior de esta ánfora al estilo de una caja musical deconstruida, se pueden observar las figuras, los órganos de estas criaturas, que giran al compás de la manivela.

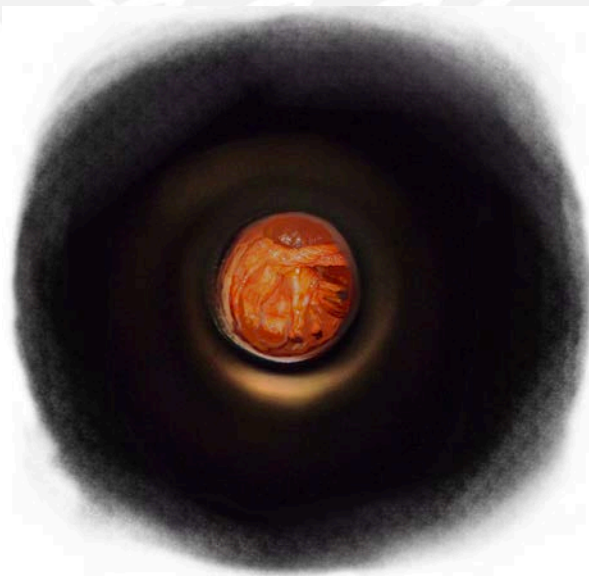


Figura 112

Estos fueron los bocetos de las figuras a esculpir que se ubicaran dentro de esta ánfora insertada en la caja musical. Fueron realizados en base a las ilustraciones originales pero con un grado mayor de realismo sobre todo en la consistencia más maleable, propia de estos tejidos orgánicos.



Figura 113

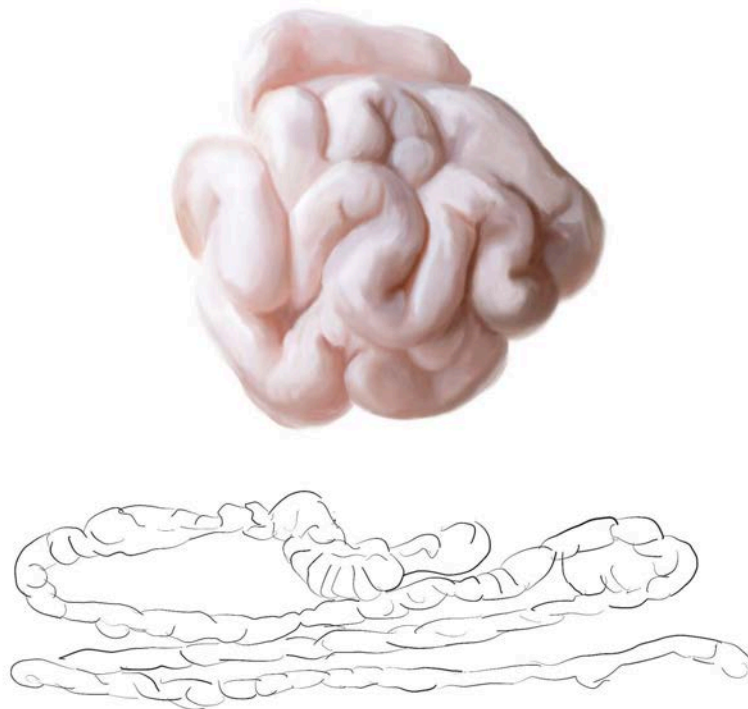


Figura 114

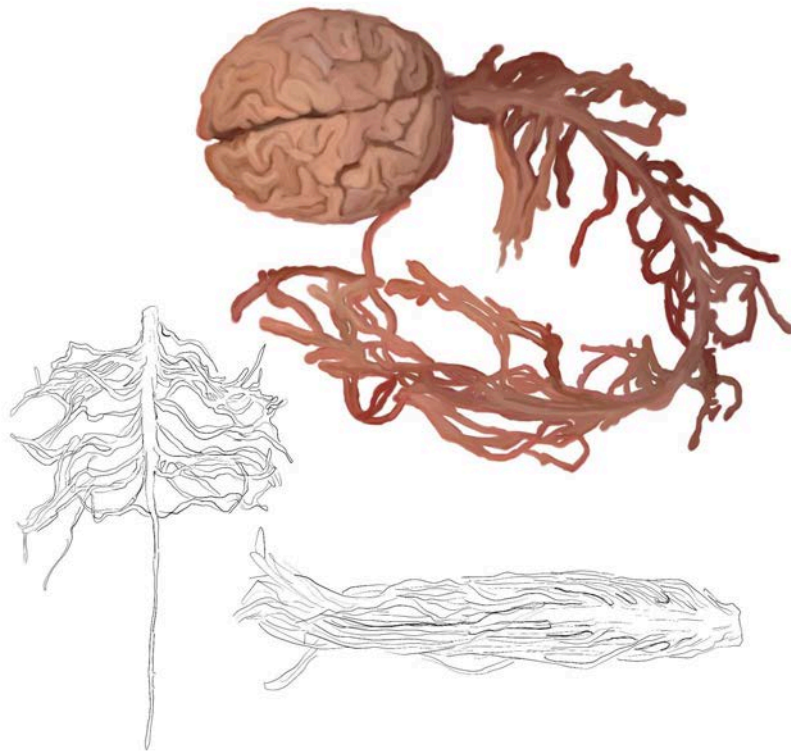


Figura 115

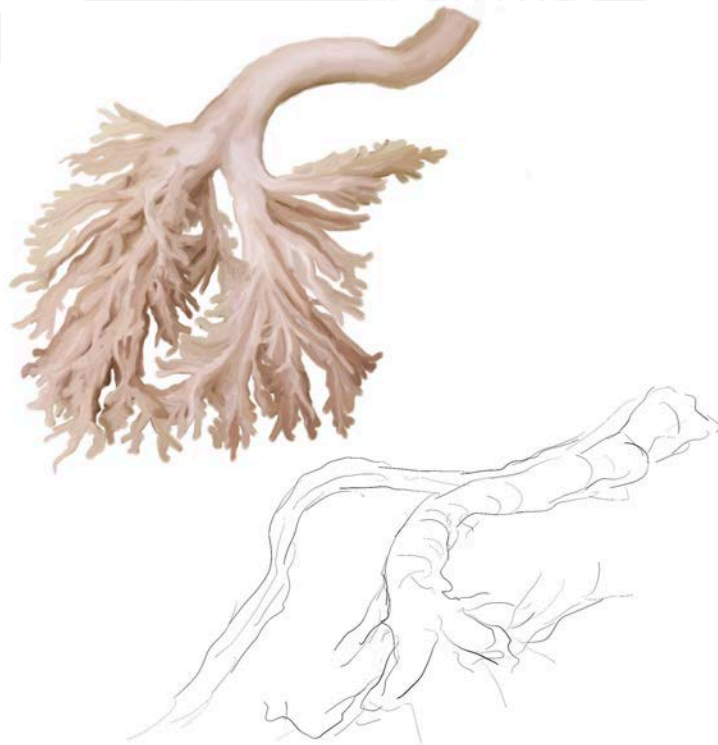


Figura 116

Para hacer estas piezas realidad, se realizó una experimentación material con silicona con modelados miniatura de las figuras en plastilina y se les sacó molde a cada una para luego hacer el vaciado en silicona.

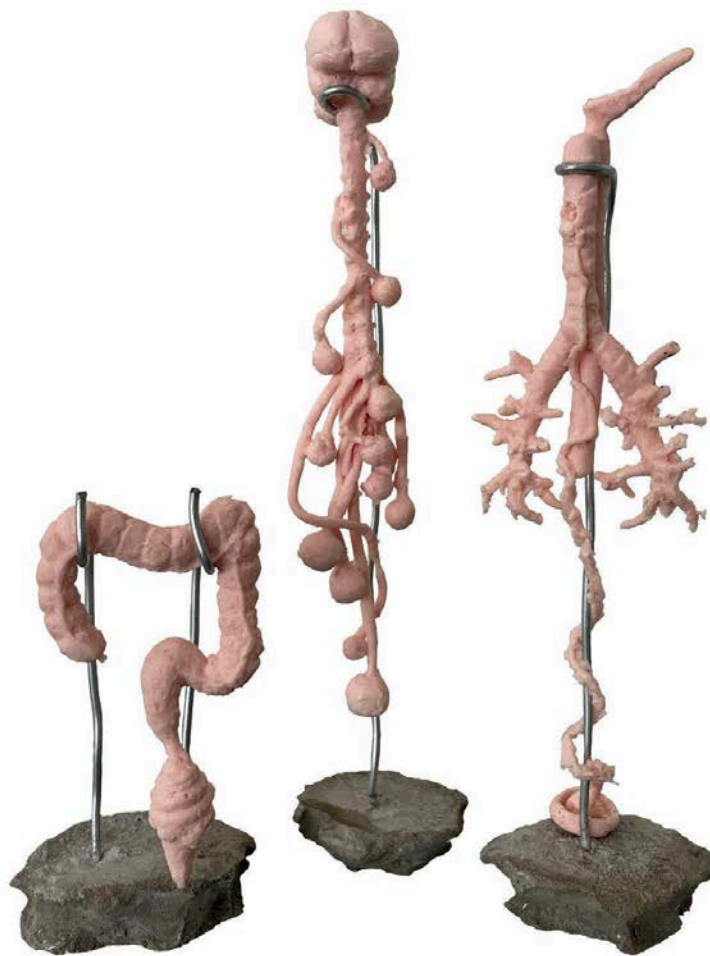


Figura 117

Luego, se realizaron las piezas a tamaño real con una estructura de alambre y un modelado en plasticera con la ayuda de estecas de metal y una pistola de calor para calentar el material y volverlo más maleable y alisar la textura.



Figura 118

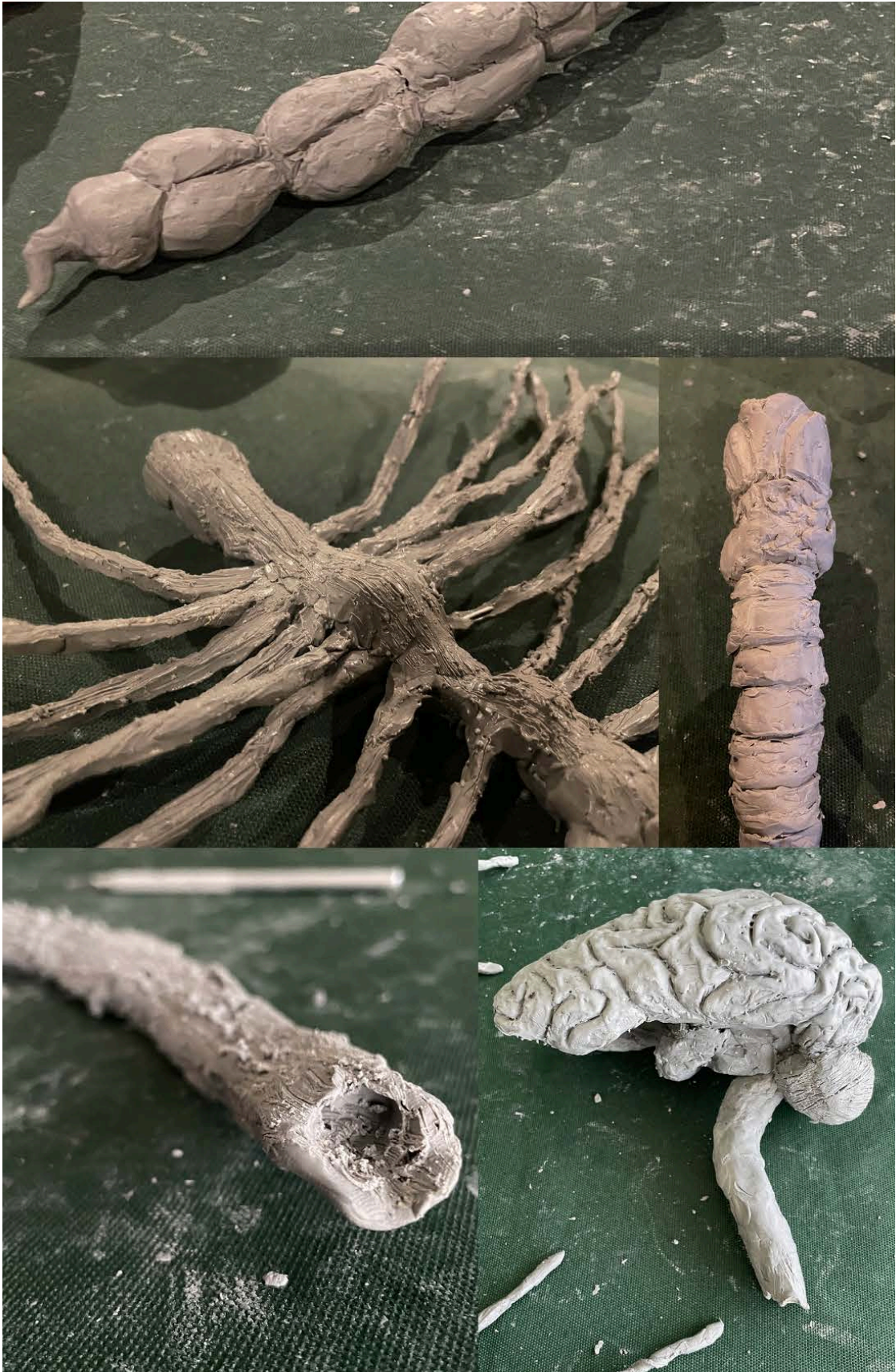


Figura 119



Figura 120

Una vez listas las matrices de los órganos, se partieron estratégicamente en secciones más pequeñas para sacarles molde con yeso refinado escultórico, para una buena copia de los detalles.



Figura 121

Una vez secos los moldes, estos se abrieron con ayuda de una espátula fina de metal y una comba de madera, se retiraron las matrices de plasticera y se limpiaron cuidadosamente los moldes para poder realizar el vaciado de la silicona de platino color piel, comúnmente utilizada para la elaboración de prótesis y por ende acertada en la visualidad para reflejar esta clase de figuras, tanto en color como en consistencia.



Figura 122

Después de aproximadamente 8 horas, con la silicona estando ya curada, se volvieron a abrir los moldes y se retiraron las piezas de silicona. A estas fue necesario limpiarlas y unir las ya que la mayoría se realizaron por mitades. Para unir estas mitades se preparó más silicona, la cual servía como pegamento. Una vez secas estas uniones, se recortan los excesos con pequeñas cuchillas hasta lograr el resultado más cercano a la matriz.



Figura 123

A continuación se muestran algunos detalles y acercamientos de estas piezas previas a la siguiente fase del proceso, el pintado.

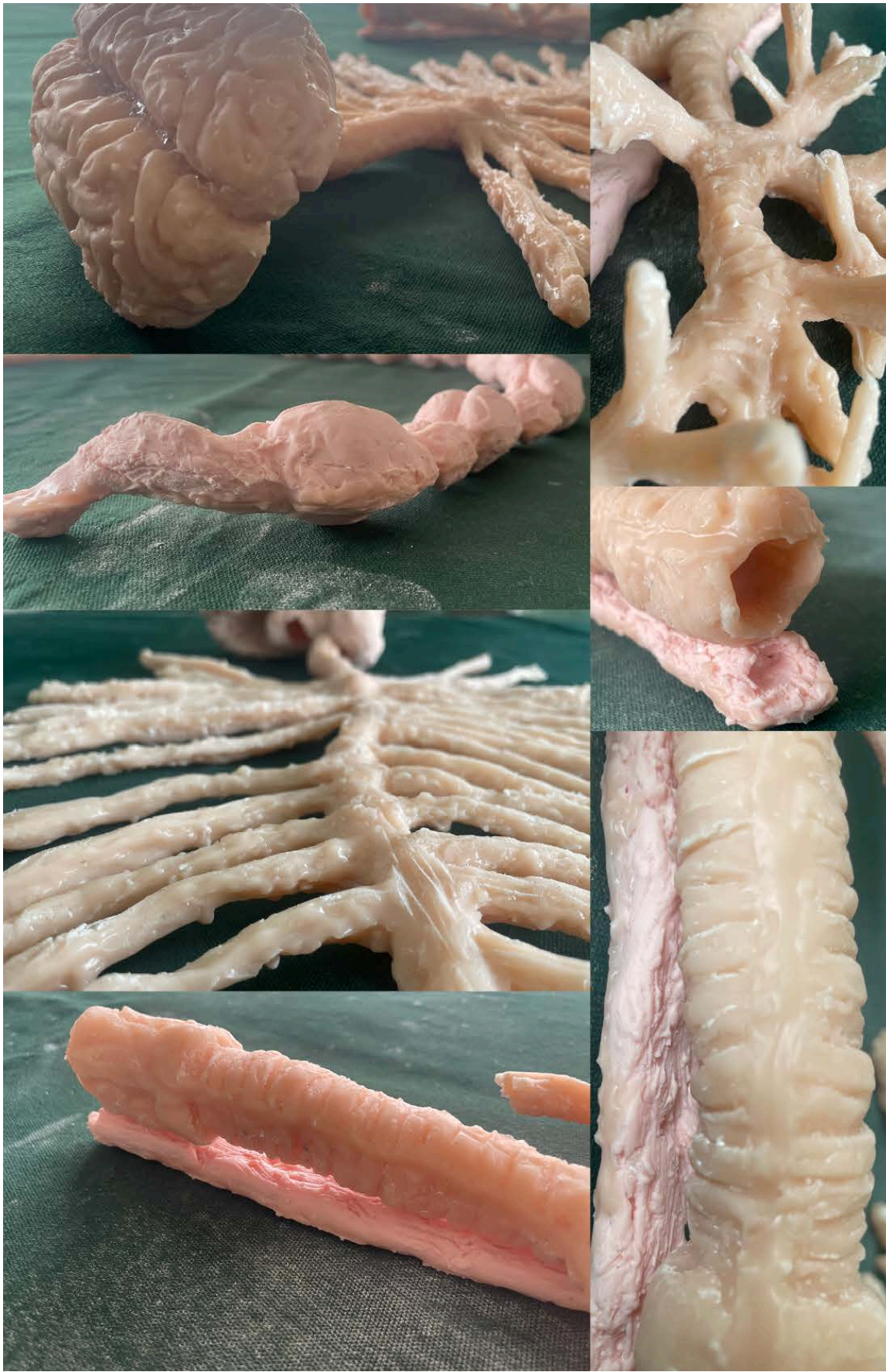


Figura 124

Finalmente, estas piezas se pintaron mezclando óleo, silicona y diluyentes como bencina y thinner, aplicándolo en finas capas con pincel y utilizando la pistola de color entre capa y capa. Al estar mezclada con diluyente, la silicona tardaba más en secarse y por ende en aplicar la siguiente capa, ya que para lograr una adherencia correcta de la pintura a la pieza, el diluyente debía de evaporarse. Entre capa y capa se tuvieron que esperar aproximadamente 3 días de secado parcial. En total se realizaron 5 capas de pintura, las primeras 3 fueron de color entero de las piezas y en las últimas dos se aplicaron detalles como sombras, oscuridades y acentos de color.



Figura 125

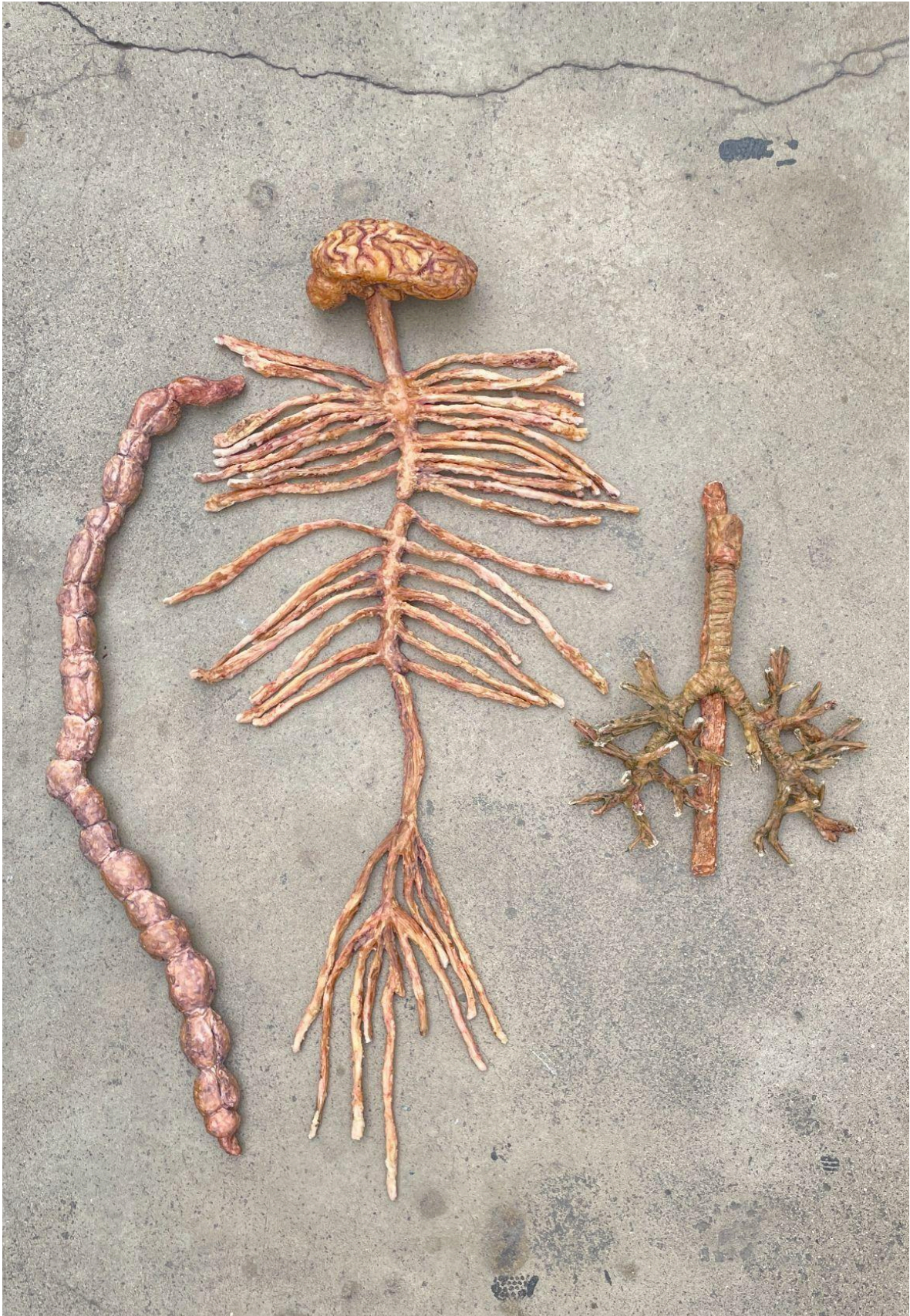


Figura 126

Como fue mencionado anteriormente, el objetivo específico de esta metodología es explicar cómo las situaciones conflictivas se pueden convertir en una experiencia reveladora y plantear un momento de confrontación final de la experiencia sensorial para el espectador.

El último subtema de este proyecto es el juego y el juguete, su simbolismo, significado e implicancia moral, visto en “The Uncanny in «Carmilla»” de J. S. Le Fanu, en un contexto de percepción Nietzscheana y psicoanalítica, artículo de Tamara Kyrpyta, doctora en filosofía y profesora asociada de la universidad estatal ucraniana de ciencias y tecnologías; textos como “La moral del juguete” por Charles Baudelaire y artículos como “Moral de los juguetes” de Ana Rodríguez Fischer, la crítica literaria española y “The philosophy of toys” de Alexandra Buhl, fotógrafa y videoartista nacida en Dinamarca. Este subtema, al igual que el de la literatura de terror, las leyendas y la tradición oral, carece de información exhaustiva de fácil acceso, por lo cual la información utilizada ha sido encontrada en textos de distintas temáticas con pequeños hincapié o aportes al objeto de estudio. En este sentido, este proyecto pretende aportar en particular a estos campos mediante la propuesta artística y su análisis psicológico. A su vez, “Abglutia” pretende insertarse de manera coherente y fluida en un marco en donde la diversidad de temas planteados en este despliegue bibliográfico habiten armónicamente y coexistan a modo de empalme donde cada tema te lleve al siguiente como si fueran parte de la misma rama. Por ende esta investigación propone ante lo discutido previamente, un campo de estudio en donde las emociones humanas van de la mano con estudios estéticos y subsecuentemente artísticos.

En "The Uncanny in Carmilla", de Tamara Kyrpyta, se habla de la literatura gótica de terror, pero en concreto de esta novela vampírica llamada "Carmilla". Sin embargo, para esto se utiliza el concepto Freudiano de "lo siniestro" o "The Uncanny" mediante la filosofía y cuestiones estéticas conectando las nociones de lo horrible, lo feo y lo sublime, vinculándose entonces con la temática de esta tesis. En este artículo se define este concepto como en los párrafos anteriores. Lo siniestro es algo extraño que se disfraza de algo familiar, es algo que debería estar oculto pero que ha decidido revelarse. Un buen ejemplo son las figuras antropomorfas que se asemejan a seres vivos pero que no lo son en verdad, como muñecas, íconos, juguetes mecánicos u otras piezas artísticas de esta índole que puedan adquirir propiedades no características para ellos. Éste concepto se asemeja a lo sublime de Kant y el la paradoja de lo feo de N. Goodman, esos tres conceptos hablan de algo inmenso, algo literalmente increíble que por ende es digno de sorpresa, miedo y a la vez admiración.

En esta novela el objeto siniestro es el vampiro, pues asemeja una figura humana viva cuando en realidad no lo está, pero de alguna manera resulta irresistible, este vendría a ser el mismo efecto de lo sublime. En la literatura de terror, la principal amenaza para el cuerpo humano es la muerte y un recurso literario de intriga y confusión utilizado, es por ende el peligro fisiológico, como el dolor, la enfermedad y últimamente la muerte. Es típico en estas novelas hablar de un antes y después de la muerte, sin embargo, el siniestro se encuentra en el medio, en los personajes que se manejan entre estas dos dimensiones. Por ejemplo se le suele atribuir este poder de dualidad a los personajes que han muerto de maneras "erróneas" como dice Kyrpyta. Estas pueden ser las víctimas del vampiro, las víctimas de ejecuciones injustas o incluso del suicidio. El objetivo de la ficción de terror o de horror siempre ha sido el terror natural a la muerte y a cualquier amenaza contra la vida humana.

Ya se ha mencionado antes como la ficción es en realidad una excusa para sentirse libre de las convenciones sociales, de lo moral. Ana Rodríguez Fisher, comenta en su artículo "Moral de los juguetes" del 2022 en el diario "El País" que en los juegos no rige la imitación sino la creatividad, la creación, se vale por el placer y la libertad, esto implica también, una liberación de lo moral y socialmente aceptado. El juguete permite adentrarse en la ficción, la fantasía y la experimentación. En "The

philosophy of toys” de Alex Buhl del 2009, también se habla sobre los juguetes y como estos son herramientas de investigación, aprendizaje y emprendimiento no verbal. Usualmente los juguetes son descubiertos a una edad temprana en donde el individuo se empieza a construir, por lo cual estos terminan siendo objetos generan apego en su poseedor. Este autor también menciona a Baudelaire, sobre su artículo “La moral del juguete” o en francés “Morale du joujou” de 1853, quien dice que el niño tiene la necesidad del niño de controlar sus juguetes para así poder encontrar su esencia. Baudelaire en este mismo artículo menciona cómo es que el juguete es la introducción al arte, por lo que mientras más sea el arraigo de la persona a su etapa temprana interactiva, en una posterior etapa de su vida al encontrarse con un nuevo concepto de arte, este no generará el mismo sentimientos de calidez, entusiasmo e incluso convicción que el juguete género en ellos en un principio.

Algunos de estos objetos tienen más predilección a ser conservados como un recuerdo ya que resulta doloroso deshacerse de ellos, algunos de estos podrían ser un carrito, un soldado, una muñeca, algun peluche o tal vez algo metodológicamente más complejo, una pieza regalada por alguien especial. Los juguetes mecánicos suelen poseer estas características, en particular menciona uno que parece aparecer en diversidad de producciones de terror, la caja musical. Este objeto se asocia mucho a la nostalgia, pues suelen ser regalados por las generaciones a las que le era más afín o “de moda”. Esa generación, para la edad en la que uno se reencontrará con este juguete, posiblemente ya no esté, por lo que generan mucho sentimiento de añoranza, de querer regresar a cierta época, es como una máquina del tiempo que con tan solo una nota musical trae a la superficie los más profundos recuerdos.

Es por este motivo que el proyecto termina en un ambiente musical, donde se expone al medio de la habitación, un objeto escultórico de silicona contenido en un mecanismo lúdico de madera que fuerza al espectador a confrontar el sentimiento que se ha ido generando a lo largo de la experiencia y decidir si se contaminará moralmente al interactuar con la obra al girar la manivela, al encontrarse en un ambiente que propone desligue de las convenciones sociales.



Figura 127

En esta última parte del proyecto (“El intestino, la médula, la tráquea”) las figuras están reflejadas a través de esculturas de silicona, mostrando así los órganos por primera vez en su totalidad. Este material se utilizó debido a su flexibilidad y elasticidad, queriendo asemejar la consistencia y textura del cuerpo humano, pues este mismo se utiliza para la elaboración de prótesis. Estas esculturas van dentro de un juguete mecánico de madera, en donde se revuelven con una manivela a la voluntad del espectador, quien a su vez observa lo ocurrido dentro del juguete a través de una mirilla que proporciona una mirada interna, acompañada de una distorsión por el ojo de pez, incorporando profundidad óptica a la pieza, además apoyada de luces cálidas para una buena visibilidad con bruma teatral. Este objeto, se construyó insertando un ánfora de acrílico transparente hecha a medida, dentro de una caja de madera hecha a mano con la ayuda de rodajes en los laterales de los extremos para facilitar el buen funcionamiento rotatorio del interior al utilizar la manivela externa. Además posee dos lunas de vidrio empavonado en los laterales inferiores, por donde se asoma un juego de siluetas que se activa una vez puesto en marcha este juguete. Las aplicaciones de metal, como la mirilla y la manivela, pasaron un proceso de quemado para lograr una tonalidad más oscura y antigua, entre oxidada y percutida.



Figura 128

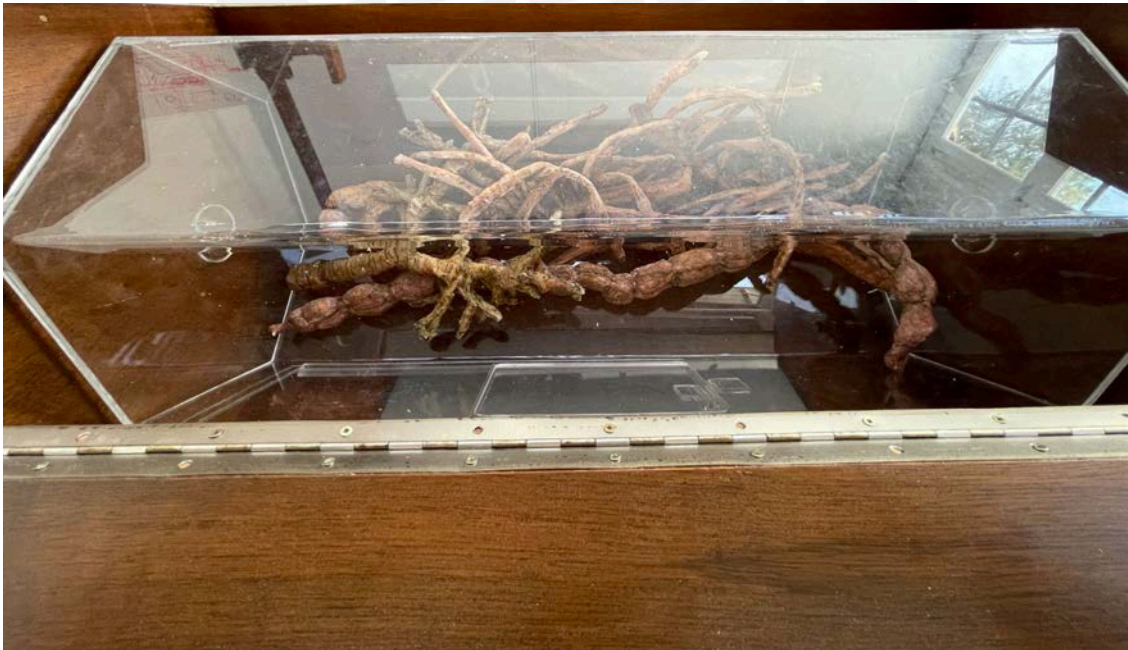


Figura 129



Figura 130



Figura 131



Figura 132



Figura 133



Figura 134

Así mismo, en el interior de la caja, se encuentra un parlante, desde el cual se reproduce la composición musical final del proyecto, de manera que solo se escucha cuando uno se acerca a girar la manivela y a observar por la mirilla, estableciendo contacto directo con el objeto al apoyar el cuerpo con el objeto y sintiendo las vibraciones, haciendo así reminiscencia a una caja musical.

A continuación se encuentra el código QR en donde se puede escuchar la composición final detallada en el subcapítulo 3.2.



Figura 135

Era importante que esta última pieza sea interactiva ya que plantea un conflicto para el espectador, al que solo se podría enfrentar mediante el tacto y manipulación directa. Los colores de tanto las esculturas como la caja siguen la hilación de la paleta explicada previamente, para mantener una conexión visual. El tamaño de las esculturas es el tamaño real de los órganos. El intestino grueso de aproximadamente 80 cm de largo; la médula espinal adherida al cerebro con aproximadamente 70 m de largo y el árbol bronquial junto con el esofago de aproximadamente 35 cm. La caja, de forma hexagonal, mide 46 cm de alto, 40 de ancho y 97 cm de largo. Este objeto plantea un momento final en la evolución del arte, en donde ya no se sabe si lo que se presencia, se puede llamar o no de esta manera, esto se refleja mediante la interacción directa lúdica. ¿Es un juego, un juguete, un objeto, una obra?

3.7. Lo feo y lo bello como palabras antípodas: la unión en la instalación

En este subcapítulo final, se mostrará la creación de un espacio de convivencia entre lo bello y lo feo, o mejor aplicado para este proyecto, lo repulsivo. Este proceso se da mediante la última metodología de esta tesis, el diseño de una experiencia inmersiva instalativa.

En esta última metodología se dispuso el mejor plan de montaje para comunicar el mensaje del proyecto. Para esto se siguió el orden del ciclo de la vida como máximo exponente de la repulsión. Como lo descrito previamente, se inicia con el contexto, el origen narrativo de las leyendas a través de pinturas al óleo de paisaje. Esto representa la infancia. Se continua con la interpretación de las leyendas mediante elementos alimenticios a través de la animación, esta etapa es el desarrollo del proyecto, el inicio de un conflicto marcado, representa la adultez. Se concluye con el juguete, que revuelve las leyendas, las convierte en un solo sentimiento, una sola emoción, el momento final, representando la muerte. El objetivo específico de esta metodología es crear un espacio de convivencia entre lo bello y lo feo, o repulsivo.

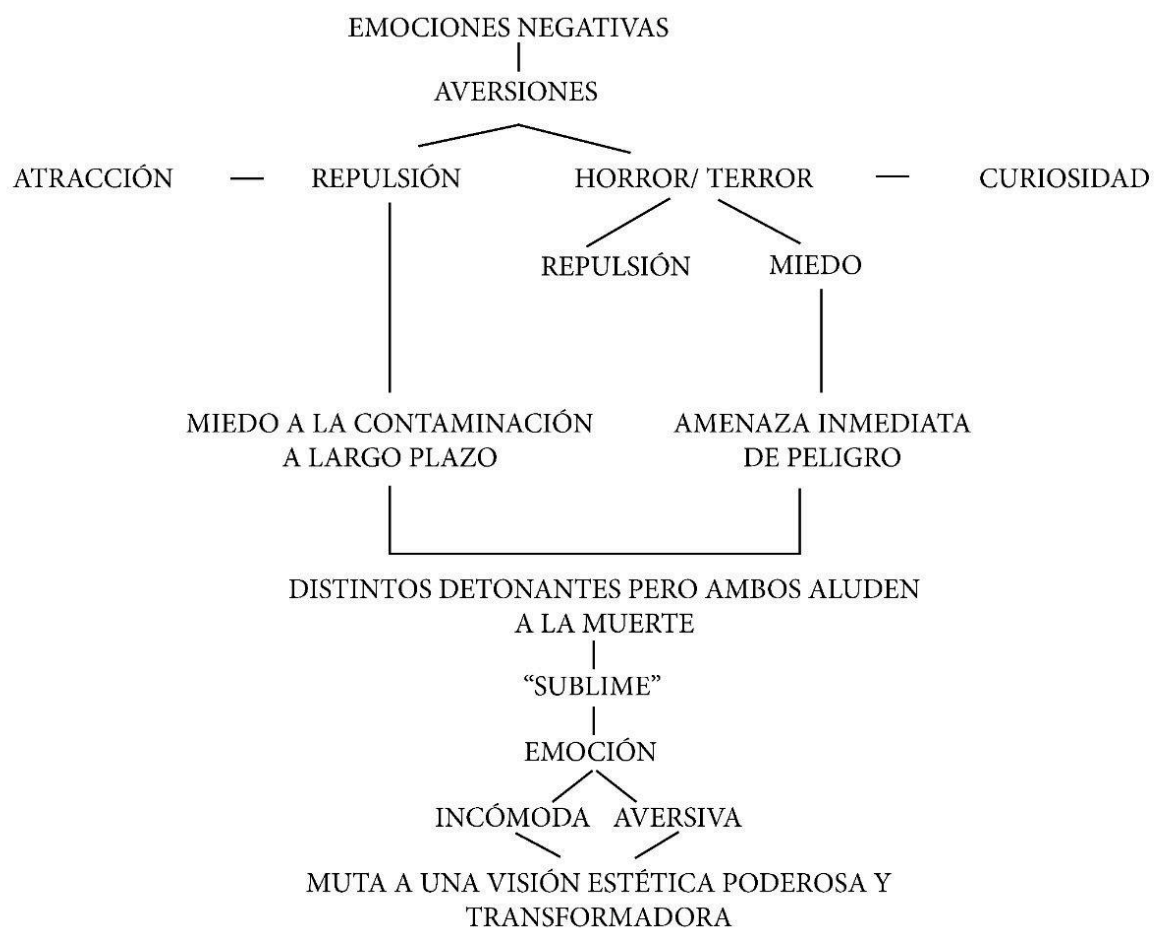


Figura 136

Este proyecto tiene el objetivo de crear experiencias sensoriales en donde el público se sumerja, para generar distintas reacciones como las obtenidas bajo los espectadores de una tragedia, algo sublime, monstruoso o subversivo y así determinar si es que se puede tener una experiencia estética de lo repulsivo. Es por esto que el montaje se ha planteado por etapas o niveles, visto de manera más simple, el inicio, desarrollo y conclusión, también haciendo referencia a la estructura clásica narrativa que aparece en él proyecto a través de las leyendas. Como se comentó previamente, esta instalación está proyectada para un ambiente de tres habitaciones separadas, debido a que cada parte tiene un elemento sonoro y requieren distintas especificidades técnicas auditivas, así como de iluminación, que a vista amplia, será bastante tenue, manteniendo la atmósfera de misterio e indagación personal.

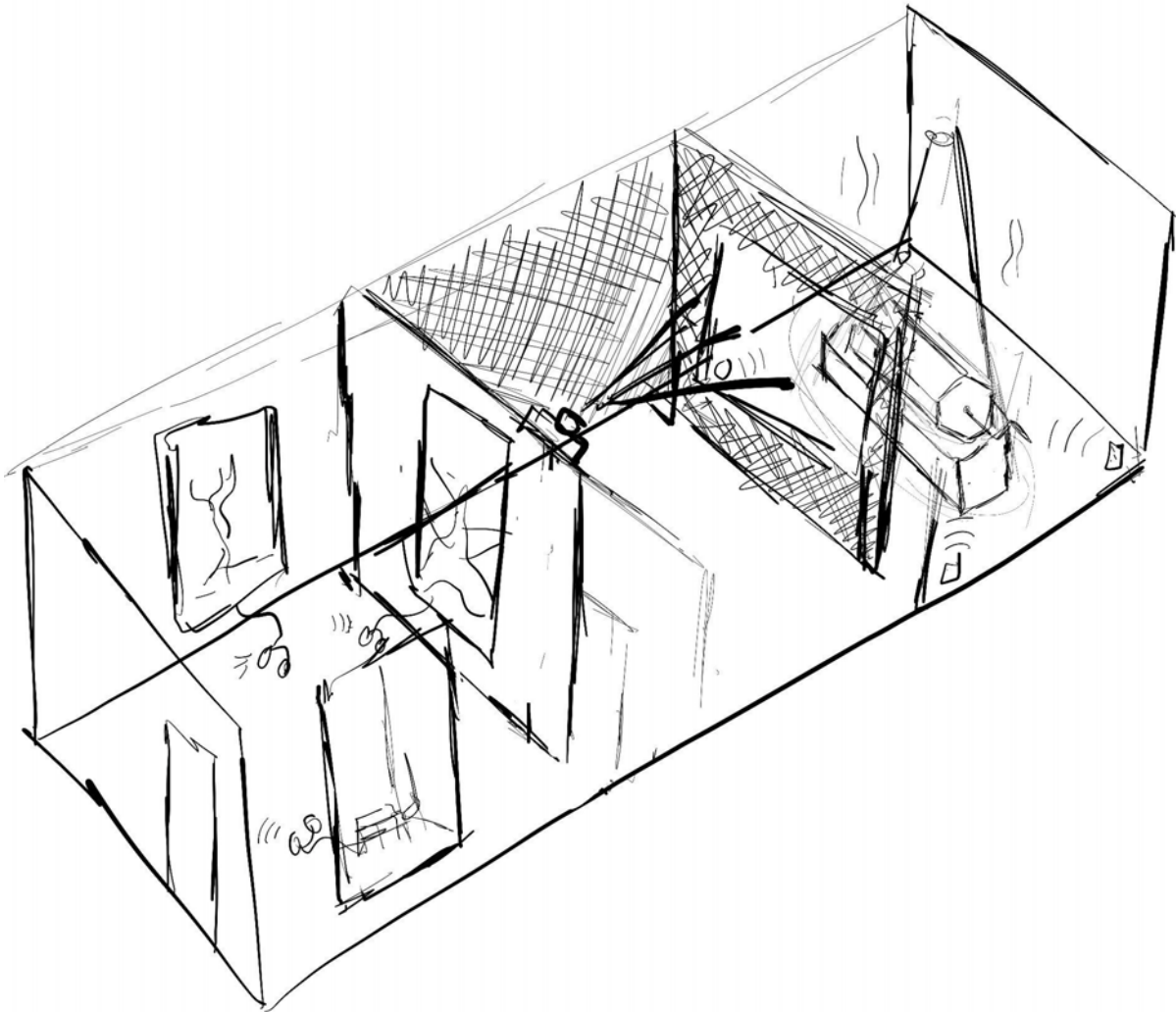


Figura 137

Sin embargo, como alternativa, se ha planteado otro montaje en donde las piezas cohabitan en la esquina de una sola habitación y manejan las dificultades auditivas correspondientes mediante la lectura de códigos QR para escuchar las narraciones adjuntas a los paisajes, parlantes externos para la proyección de la animación, y un parlante interno ubicado dentro del juguete, que limitará la proliferación del sonido y será percibido sólo al acercarse a interactuar con este y mediante la vibración al tacto.

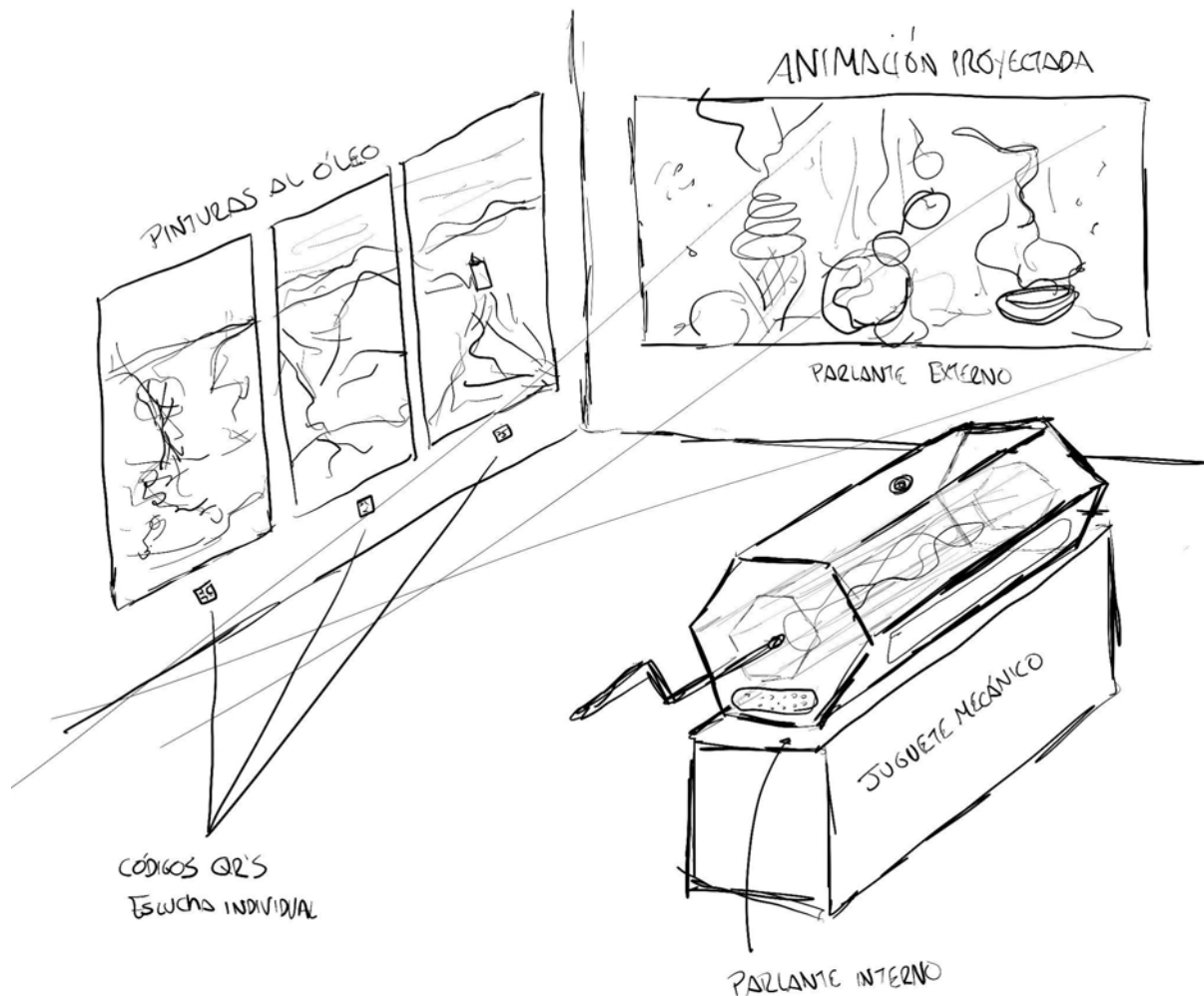


Figura 138

Existen casos en donde lo repulsivo se camufla como bello mediante la gestación de distintas emociones y sensaciones como el miedo, el disgusto y desagrado a los cuales uno siente una reacción atrayente, generando una experiencia estética de lo feo, como ahora más artistas intentan ilustrar. Dan Lam, una escultora estadounidense-vietnamita, es uno de estos artistas, pues crea esculturas que parecen organismos que llaman al espectador a tocarlas, jugando con la promesa de una extraña experiencia táctil. Su trabajo refleja su continuo compromiso con las ideas de belleza, deseo y disgusto. Para esto toma pistas de la naturaleza, comida y el cuerpo humano, para crear algo que llame tanto atracción como repulsión. En el medio de estas es donde sus piezas habitan, explorando la dicotomía entre la fealdad y la belleza, presionando el límite de la percepción donde la belleza parece volverse demasiado, y de repente se vuelve grotesca. Lam intenta encontrar un equilibrio entre estos conceptos contradictorios para evocar emociones y una consideración reflexiva de las líneas cambiantes y la percepción.



Figura 139

Este proyecto se ubica junto a la obra de artistas como Dan Lam, quien además de compartir la metodología escultórica con materiales plásticos, también juega con la atracción del espectador, llamando al tacto y a la interacción. Coincide, además, en la temática conceptual del proyecto pues su trabajo refleja ideas de belleza, deseo y disgusto tomando inspiración en la naturaleza, comida y el cuerpo humano mediante estéticas como la anti-forma, una de las fases de la batalla contra la fórmula. Su objetivo es crear algo que llame tanto a la atracción como a la repulsión, explorando así la dicotomía entre la fealdad y la belleza, presionando el límite de la percepción. Este artista busca encontrar un equilibrio entre estos conceptos contradictorios para evocar emociones y reflexiones.



Figura 140

Linda López, una ceramista estadounidense, plantea una narrativa en donde los objetos que nos rodean no son inanimados, los trata como seres vivos, con necesidades y lenguajes propios con estados tanto físicos como psicológicos, personificando así el objeto, volviéndolo una masa orgánica semejante a figuras dignas de la naturaleza, jugando así con una percepción cambiante de las cosas. Sin embargo, por más que no sea una temática directa, su obra encaja mucho en querer replicar formas de la realidad pero que claramente no lo son. Esto remonta un poco a la era del diferendo y a lo “Uncanny”, más en concreto a la teoría de “The uncanny valley”, en otras palabras el valle siniestro, que expone cómo las cosas antropomórficas que se parecen en extremo a los seres humanos pero no lo son, generan un innegable rechazo.

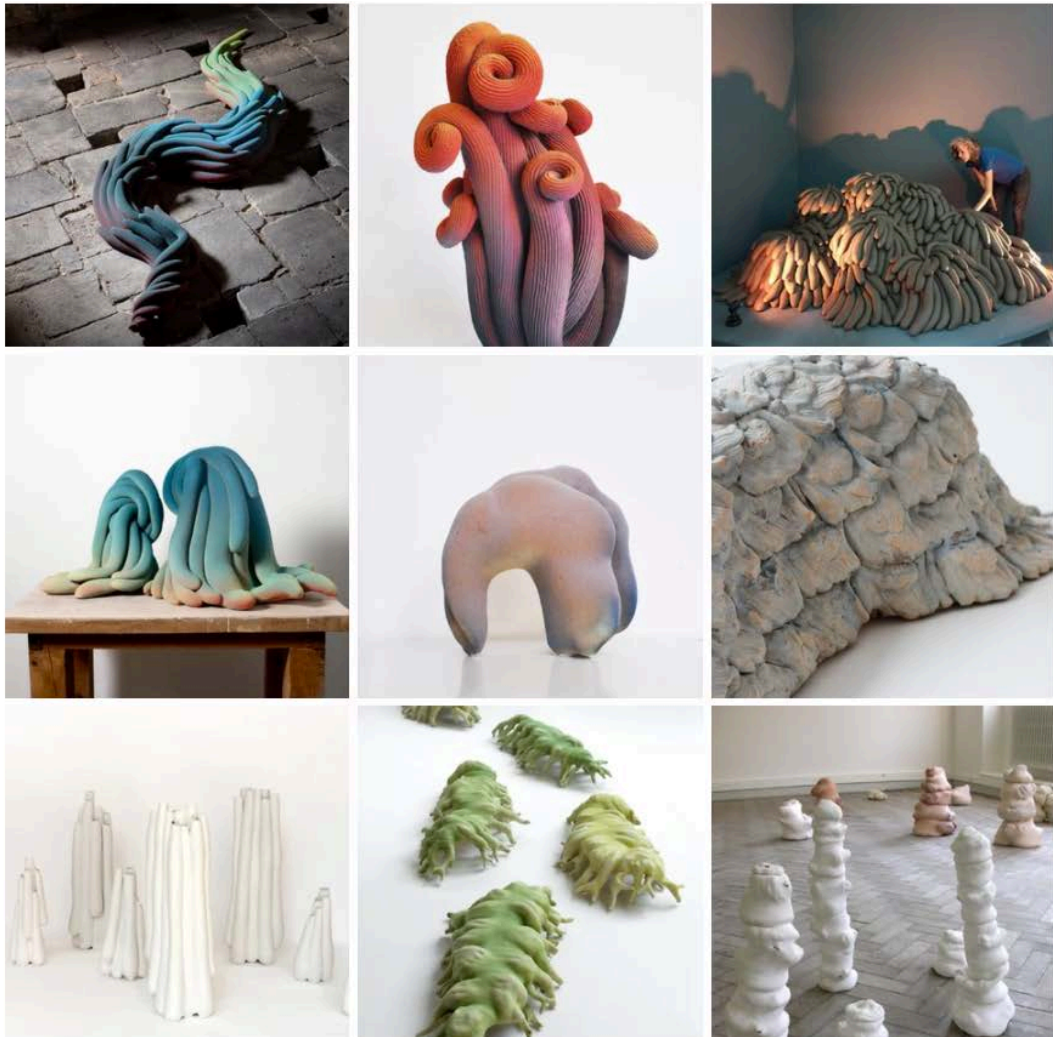


Figura 141

Claire Lindner, artista francesa con su exposición colectiva del 2022 llamada “Contre-Nature” es una exposición poblada de monstruos, formas disruptivas e híbridas, tanto que resultan sinformemente grotescas que conforman su propio universo inquietantemente misterioso, pues a pesar de la forma, el color esmaltado y brillante resulta contradictorio a esta forma repelente. Esta artista pretende descategorizar escalas y valores, derribar percepciones y clichés sobre la escultura y la tradición cerámica.



Figura 142

Al mismo tiempo, “Abglutia” toma fuerte inspiración popular, tanto en la moda del *puaj*, sus derivados en juguetes viscosos y elásticos, muchas veces en forma de insectos y más recientemente en la fiebre del slime. Pero particularmente, resulta interesante mencionar a los “Mega Gross Minis”, estos son unos nuevos juguetes que atacan, o mejor dicho aceptan y reciben con los brazos abiertos a la repulsión plena, tal vez no en su estética o materialidad, pues esta, por diversas razones se ve interesante, amigable, infantil y por ende, segura; pero los objetos retratados siempre cubren al menos unos de los detonantes de la repulsión, siempre ligada a la contaminación del cuerpo y a la muerte, como se mencionó anteriormente en la descripción de la tabla de categorías de elicitores de la repulsión de la Asociación de Ciencias Psicológicas. ZURU los lanzó al mercado a mediados del 2023 funcionando como una burla de los juguetes de las marcas favoritas por el público.

Lo feo y lo bello tienen una relación directa, y esta se encuentra en que lo bello realmente surge mediante las diferencias y diversidades, por lo tanto no puede existir lo bello, sin que exista lo feo. Pero esto no significa que sean palabras opuestas. A lo largo de esta tesis se ha podido demostrar mediante la teoría y la práctica que la belleza de lo feo o hacer una hermosa representación de lo feo, es posible, volviendo el término “fealdad” necesario al hablar de la belleza. Lo feo

puede convertirse en hermoso debido a la forma de representarse y es esta confrontación la que hace lo horrible aceptable y digno de placer. La dicotomía de dos conceptos puede crear esta zona gris de convivencia que vuelve capaz entender el asombro y el terror como una sola cosa y lo feo no podría verse hermoso sin la belleza del mundo. La belleza no surge por algo “estético” sino por diferencias y diversidades, sin embargo lo feo continuará siendo definido como fascinante y atractivo porque seguimos en un mundo donde la belleza continúa siendo más apreciada. Karl Rosenkranz utiliza la frase, “sin belleza no hay fealdad y sin fealdad no hay belleza” intentando de este modo acabar con el dualismo de estos conceptos por lo cual de manera inmediata y casi automática se confirma la posibilidad de tener una experiencia estética de lo desagradable. La fealdad entonces, dentro de todos sus espectros representados en este proyecto a través de experiencias incómodas de terror repulsivas, termina siendo una categoría evaluativa afectiva. De este modo, la estética tiene un valor axiológico que denota la capacidad de oscilación que tienen sus conceptos o categorías ya que son siempre cambiantes y resulta difícil medir hacia que lado se inclina la balanza la mayoría del tiempo.

En la actualidad, se debe tener cuidado al encajonar a un objeto como feo ya que no solo afirma como se ve, sino también su valor, en especial hacia una obra de arte ya que a diferencia de un objeto, llamarlas feas no se queda en una simple oración sino que denota que ha fallado en su propósito debido a alguna clase de imperfección. La fealdad no es descriptiva, es una categoría evaluativa con un significado necesariamente afectivo. En estos tiempos el arte ya no puede ser juzgado ni valorado mediante estándares clásicos de belleza o de la estética, sino que ahora se basa el valor de obra de acuerdo al impacto que sea capaz de generar. Esto es lo que el autor llama la nueva excelencia estética y de manera bastante irónica, “la nueva belleza” concluyendo de manera bastante paradójica su artículo “On the beautiful and the ugly”

Como se viene mencionando en estos últimos párrafos, lo bello y lo feo no son conceptos con significados opuestos, más bien son palabras antípodas, es decir, distantes pero no excluyentes en el sentido de que tienen tanto espacio en el medio que es suficiente para conectarse entre sí. Por este motivo es que se puede dar

una experiencia estética de lo feo, de manera parecida a lo sublime, en donde el dolor es mediador del placer, en donde la imaginación resulta herida pero aún capaz del goce, relajación, tranquilidad y la reflexión. Otras categorías que aborda lo sublime son lo colosal y monumental, aspectos que suelen verse en el arte contemporáneo en su variedad de temas, incluyendo lo repulsivo y sin embargo esta está al lado opuesto de lo monstruoso, según Kant. Este proyecto introduce un espacio de convivencia entre estos dos conceptos. “Abglutia” se mueve en el rango de la aversión, por lo cual ocupa sensaciones atribuidas a otros conceptos mencionados anteriormente en esta tesis, como lo “Monstruoso”, lo “Subversivo” y lo “Abyecto” al intentar encontrar un balance entre la dicotomía de la repulsión-atracción. Hay algunas categorías que se ubican fuera del dominio estético como por ejemplo lo subversivo de lo monstruoso (umberto eco) propuesto por la teoría kantiana. “El monstruo” se refiere al objeto inalcanzable, “la cosa”, que por esta misma característica tiende a ser satanizado y relegado a las categorías más oscuras e indeseables. Ya que esta categoría resulta inmaterial, se le denominan objetos sin forma, la falta de forma se asocia a lo feo, como se observó en el segundo capítulo en la batalla contra la fórmula.

Lo contemporáneo está fascinado con “la cosa” debido a su total libertad, sin limitaciones ni formas impuestas, sin embargo esta es una lucha constante desde los inicios del arte, donde se relata una eterna batalla entre la forma y la materia. Los antagonistas del clasicismo crean nuevas corrientes, permitiendo que el arte siga mutando y siga integrando nuevos aportes, como lo repulsivo. En el mundo contemporáneo el arte posmoderno destrona a la belleza y se empieza a pensar de este como “interesante” en vez de bello, permitiendo una mejor apreciación cognitiva y moral y de connotaciones estéticas. Esto sucede debido a la esfumación de las fronteras entre las facultades clásicas del sujeto. Lo feo ya no es considerado como opuesto a lo bello, sino como una continuación de lo sublime ya que lo sublime en extremo, resulta horrible. Por ende, bello ya no es una categoría estética pertinente para ser empleada en la caracterización del arte contemporáneo. Como se mencionó anteriormente, una búsqueda de un mejor predicado es necesaria.

De manera paralela, este trabajo deja una reflexión en mente sobre los límites cambiantes de las cosas, pues es posible experimentar algo estético sin que esto sea bello y lo repulsivo tiene una reacción atrayente.

PINTURA AL ÓLEO + CORTO ANIMADO 3D + OBJETO ESCULTURICO



Figura 143

En esta última imagen se aprecia un mapeo del proyecto, incluyendo sus vinculaciones a etapas artísticas, su relación con el ciclo de la vida, lo que constituye a cada una de las tres partes y la proyección sonora en base a los personajes mitológicos de las leyendas.

CONCLUSIÓN

Para esta investigación se han utilizado, ensayos, artículos, libros y fuentes diversas que tratan dos vertientes principales: la repulsión como emoción humana y sus diversas representaciones en diferentes campos, y a la estética, en específico debates sobre lo que esta es, puede ser, y abarca. La bibliografía primaria de esta tesis la ocupan documentos que utilizan argumentos científicos e históricos, acompañados por ejemplificaciones mediante obras de arte para demostrar cómo es que no puede existir una repulsión estética. Se habla del proceso investigativo en corrientes más históricas y artísticas, acuñando de manera más formal, la estética, demostrada en distintas vanguardias y en especial en la batalla contra la fórmula y sus tres fases para explicar cómo es que la falta de forma define lo que la sociedad ve como feo y por ende repulsivo. Asimismo, el lado científico de la repulsión, también es importante pues se debate el origen de la repulsión.

La bibliografía secundaria se construyó en base a los subtemas tocados en las diferentes partes y estructuras artísticas del proyecto, necesario para justificar su utilización conceptual. El primero lo conforma, la historia, evolución y función del arte hasta la actualidad. El segundo subtema lo conforma la literatura de terror, las leyendas y la tradición oral. El tercero, lo audiovisual, su elaboración técnica en videojuegos, películas y el arte sonoro. Y finalmente, el juego y el juguete, su simbolismo, significado e implicancia moral.

A través del capítulo primero podemos llegar a una gran conclusión perteneciente al campo de la ciencia, la repulsión se origina como una emoción básica en el ser humano. Esta tiene dos parámetros, lo físico, ya que es desatada en necesidad de la supervivencia de manera instintiva, y lo psicológico ya que cace en defensa al contacto con alimentos tóxicos y por ende nos recuerda a la fragilidad humana y lo inevitable que es la muerte, el disgusto es una defensa contra este miedo que se puede manifestar a través de diferentes impulso que signifiquen un riesgo o amenaza contra el cuerpo. La belleza, a pesar de ser vista como su opuesto, funciona de la misma manera pues garantiza seguridad. la evolución ha obligado a que se gusten las cosas que ayudan a la supervivencia, por lo cual la evolución humana se ha adaptado para ver la belleza como algo que debemos buscar.

En el capítulo segundo, lo conforman las discusiones filosóficas e históricas. En este debate se encuentra lo sublime, que en relación significa el proceso más parecido a una estética positiva de lo repulsivo, mediante su mezcla de terror y asombro. Un postulado importante de rescatar es que la estética clásica va de la mano con la idea de que la experiencia de lo bello es una necesidad antropológica, pues como fue acentuado en el capítulo anterior se rige por el mismo mecanismo de protección en el que se mueve la repulsión. La estética se empieza a ver como una “ciencia” de las sensaciones y no de lo bello. En el mundo contemporáneo el arte posmoderno destrona a la belleza y se empieza a pensar de este como “interesante”, permitiendo una mejor apreciación cognitiva, moral y de connotaciones estéticas. En la dicotomía planteada entre lo bello y lo feo o la repulsión-atracción, se explica cómo es que tienen un valor axiológico moral y como ahora el arte se juzga por el impacto que genera en los intereses de nuestras facultades y no por lo bello. Este ensayo expone que lo repulsivo no es lo opuesto a lo bello ya que tienen muchas características similares, en realidad son palabras antípodas. Se concluye en capítulo al llegar a una fórmula de lo que “afea” las cosas y se empieza a atribuir a la falta de forma como la característica determinante de lo feo

En el capítulo tercero, se pone a prueba la hipótesis del proyecto. ¿Es acaso posible tener una experiencia estética positiva de lo repulsivo? Para esto, a través del proyecto artístico se emplean una serie de conceptos y metodologías que se cree que brindarán una respuesta afirmativa a esta pregunta. Se concluye que la representación de lo repulsivo en la ficción, acompañado de una narración, en este caso de creación escrita y oral, una metodología interdisciplinaria artística y la confrontación táctil participativa del espectador convertida en vivencia personal reflexiva, culmina en un ambiente ambivalente en donde se permite darse la distancia suficiente de lo socialmente aceptado como para disfrutar algo comúnmente no apreciado en el espectro comunitario y por ende experimentar algo estético sin que esto sea bello.

Abglutia recopila y engloba estos conceptos teóricos dentro de una instalación interactiva inmersiva de terror repulsivo con elementos audiovisuales. Esta propuesta fue construida utilizando cuatro elementos que juntos son capaces de lograr una reacción estética a lo repulsivo, estos son: la ficción, proveedora de seguridad de la obra de arte; la narración enganchadora y proveedora de contexto; la metodología causante de admiración procedimental técnica artística; y la introspección, que sale a la luz al concluirse cualquier proceso conflictivo para el individuo. Estos elementos, derivan en una fórmula que resulta la gran conclusión de esta tesis. Juntos generan atracción a una temática y visualidad de terror repulsiva, por ende logrando una reacción estética positiva, como las obtenidas bajo la vista de algo objetivamente bello.

“Ficción derivada en narración, narración resultante en metodología y metodología causante de introspección”

Sin embargo, más exploración metodológica artística es necesaria para poner en acción lo teorizado en este trabajo, por lo cual sería interesante continuar este escrito con nuevos proyectos artísticos repulsivos en donde se ponga a prueba la hipótesis generada. Esta investigación también da pie a abrir preguntas en otros campos de estudio para el futuro, por ejemplo, sería interesante descubrir que otras categorías y adjetivos no relacionados con la belleza podrían ser considerados estéticos.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1.....	17
Escribens, A. (2025). Collage 1. Collage conformado por imágenes provenientes de [https://www.alimente.elconfidencial.com/bienestar/2023-06-08/los-alimentos-que-puedes-o-no-comer-con-moho_3342174/], [https://www.huffingtonpost.es/entry/estas-seis-cosas-nos-dan-asco-por-un-motivo-biologico_es_5c8a3d49e4b0866ea24abcbd.html] y [https://www.businessinsider.es/burger-king-lanza-campana-publicitaria-whoper-descompuesto-584623]	
Figura 2.....	18
Escribens, A. (2025). Collage 2. Collage conformado por imágenes provenientes de [https://www.20minutos.es/salud/alerta-micotoxinas-se-acabo-quitar-parte-moho-alimentos-4787509/], [https://www.freepik.es/fotos-premium/alimentos-podridos-estropeados-moho-media-naranja-granada-zanahorias-queso-duro-sobre-fondo-gris-vista-superior_17654335.htm] y [https://www.adn40.mx/salud/moho-pan-pedazo-gm-especial]	
Figura 3.....	20
Escribens, A. (2025). Collage 3. Collage conformado por imágenes provenientes de [https://ensedeciencia.com/2022/11/25/este-es-el-significado-de-la-aparicion-de-moscas-en-tu-hogar/#google_vignette], [https://www.elespanol.com/ciencia/nutricion/20230913/puede-tomar-comida-tocado-mosca-catedratica-da-espantosa-respuesta/792920884_0.html] y [https://www.rockandpop.cl/2017/09/la-asquerosa-verdad-despues-de-leer-esto-no-volveras-a-comer-de-tu-plato-si-una-mosca-se-posa-en-tu-comida/]	

Figura 4..... 21

Escribens, A. (2025). Collage 4. Collage conformado por imágenes provenientes de
[<https://www.rtve.es/noticias/20110711/aliarse-con-moscas-para-controlar-plagas/446915.shtml>] y
[<https://www.rockandpop.cl/2017/09/la-asquerosa-verdad-despues-de-leer-esto-no-volveras-a-comer-de-tu-plato-si-una-mosca-se-posa-en-tu-comida/>]

Figura 5..... 24

Escribens, A. (2025). Collage 5. Collage conformado por imágenes provenientes de
[<https://bedbugus-es.biz/nasekomye-v-kvartire/o-domashnix-nasekomyx/nasekomye-v-kvartire-i-ix-vidy.html>],
[<https://www.periodismo.com/2024/06/26/los-insectos-mas-comunes-del-hogar-y-como-controlarlos/10/>] y
[<https://www.pestcontrolmadrid.com/10-curiosidades-sobre-las-cucarachas/>]

Figura 6..... 25

Escribens, A. (2025). Collage 6. Collage conformado por imágenes provenientes de
[https://www.clarin.com/viste/como-prevenir-la-aparicion-de-pulgas-en-tu-hogar_0_xhkWuMcn3N.html],
[<https://www.periodismo.com/2024/06/26/los-insectos-mas-comunes-del-hogar-y-como-controlarlos/10/>] y
[<https://www.casadeinsecticidas.com.ar/n/130/cosas-que-se-deben-hacer-antes-de-realizar-un-control-de-pulgas-en-animales-domesticos>]

Figura 7..... 26

Escribens, A. (2025). Collage 7. Collage conformado por imágenes provenientes de [<https://luisldg.wordpress.com/tag/bichos/>],
[https://www.ecoticias.com/naturaleza/111728_10-insectos-horrendos-mundo#google_vignette] y

[<https://smokebike.wordpress.com/2015/09/13/7-insectos-repugnantes-fotos-la-3-es-asquerosa/>]

Figura 8..... 27

Escribens, A. (2025). Collage 8. Collage conformado por imágenes provenientes de

[<https://bedbugus-es.biz/nasekomye-v-kvartire/o-domashnix-nasekomyx/nasekomye-v-kvartire-i-ix-vidy.html>]

Figura 9..... 28

Escribens, A. (2025). Collage 9. Collage conformado por imágenes provenientes de

[<https://bedbugus-es.biz/nasekomye-v-kvartire/o-domashnix-nasekomyx/nasekomye-v-kvartire-i-ix-vidy.html>]

Figura 10..... 30

Escribens, A. (2025). Collage 10. Collage conformado por imágenes provenientes de

[https://es.finance.yahoo.com/noticias/no-es-un-caracol-de-bellos-colores-es-una-verdadera-historia-de-terror-114935739.html?guccounter=1&guce_referrer=aHR0cHM6Ly93d3cuZ29vZ2xlLmNvbS8&guce_referrer_sig=AQAAAMI2phS9cKehmTjRuyDNzU88Up23Hm1UDTX3Vy2Y627tvKyQMU2C_w2i0iGGUjwDmKw67gAEVVOLOLsQMsjD48Yc5QJScuehgT0mMA9flyvJ4yFTITdzvEzON-_fNVmMuPy0RcBqfjrkBCr5V_YiqEV0sT0PMmtoJ8FHkVD9JXOZ],

[<https://bedbugus-es.biz/nasekomye-v-kvartire/o-domashnix-nasekomyx/nasekomye-v-kvartire-i-ix-vidy.html>] y

[<https://smokebike.wordpress.com/2015/09/13/7-insectos-repugnantes-fotos-la-3-es-asquerosa/>]

Figura 11..... 31

Escribens, A. (2025). Collage 11. Collage conformado por imágenes

provenientes de [<https://x.com/panicomx/status/1260736665930420230>],

[<https://www.playbuzz.com/conoceque10/descubre-que-insecto-eres-seg-n-tu-personalidad>] y

[<https://mundostartups.com/crean-alimento-para-perros-y-gatos-con-larvas-de-mosca/7368/>]

Figura 12..... 32

Escribens, A. (2025). Collage 12. Collage conformado por imágenes provenientes de [<https://x.com/WaterUK/status/1207318265799888900>], [<https://thecreativecompany.us/es/products/trabajos-asquerosos-con-el-agua-y-el-drenaje-9781623108175>] y [<https://www.dreamstime.com/grease-juices-overflowing-grease-trap-disgusting-liquid-grease-juices-overflowing-grease-trap-container-image140339819>]

Figura 13..... 42

Escribens, A. (2025). Collage 13. Collage conformado por imágenes provenientes de [<https://www.shutterstock.com/es/search/cascadas-paisajes-verdes>], [<https://unsplash.com/es/fotos/cuerpo-de-agua-rodeado-de-arboles-NRQV-hBF10M>] y [<https://unsplash.com/es/s/fotos/paisaje-verde>]

Figura 14..... 43

Escribens, A. (2025). Collage 14. Collage conformado por imágenes provenientes de [<https://unsplash.com/es/s/fotos/paisaje-verde>]

Figura 15..... 45

Escribens, A. (2025). Collage 15. Collage conformado por imágenes provenientes de [<https://www.ecologiaverde.com/los-lugares-mas-peligrosos-del-mundo-4696.html>] y [<https://elpais.com/planeta-futuro/2023-12-07/la-tormenta-climatica-perfecta-a-cecha-a-bolivia-el-pais-mas-vulnerable-al-cambio-climatico-de-america-del-sur.html>]

Figura 16.....	46
Escribens, A. (2025). Collage 16. Collage conformado por imágenes provenientes de [https://los40.com/los40/2022/10/14/actualidad/1665735832_523040.html], [https://noticiasambientales.com/turismo/los-10-lugares-mas-peligrosos-del-mundo-para-hacer-turismo/#google_vignette] y [https://www.ecologiaverde.com/los-lugares-mas-peligrosos-del-mundo-4696.html]	
Figura 17.....	48
Escribens, A. (2025). Collage 17. Collage conformado por imágenes provenientes de [https://arquitecturapura.com/9625/templo-romano/], [https://www.xataka.com/magnet/no-necesitas-maquina-tiempo-para-viajar-a-antigua-roma-ahora-tenes-este-video] y [https://es.wikipedia.org/wiki/Arquitectura_de_la_Antigua_Roma]	
Figura 18.....	49
Escribens, A. (2025). Collage 18. Collage conformado por imágenes provenientes de [https://www.ucm.es/anticuarius/arqueologia-de-roma] y [https://www.unprofesor.com/ciencias-sociales/antigua-roma-ciudades-mas-importantes-2462.html]	
Figura 19.....	50
Escribens, A. (2025). Collage 19. Collage conformado por imágenes provenientes de [https://www.freepik.es/imagen-ia-premium/paisaje-urbano-historico-representacion-evocadora-antiguas-calles-romanas-caminos-adoquinados-arquitectura-clasica-que-muestra-vida-cotidiana-estilo-arquitectonico-antigua-roma_334697589.htm] y [https://depositphotos.com/es/photos/arte-romano.html]	
Figura 20.....	54
Fresnadillo, J. (2024). Damsel. Fotograma de largometraje.	

Figura 21.....	67
Desconocido. (siglo XV). Los amantes muertos. Óleo sobre madera.	
Figura 22.....	68
Baldung, H. (1541-1544). Las edades y la muerte. Óleo sobre madera.	
Figura 23.....	69
Passerotti, B. (siglo XVI). Caricatura. Óleo sobre lienzo.	
Figura 24.....	70
Arcimboldo, G. (1555-1560). El invierno, h. Óleo sobre tabla.	
Figura 25.....	71
Arcimboldo, G. (1566). La Tierra. Óleo sobre tabla.	
Figura 26.....	72
Arcimboldo, G. (1566). El jurista. Óleo sobre tabla.	
Figura 27.....	73
Rubens, P. (1618). La Cabeza de Medusa. Óleo sobre lienzo.	
Figura 28.....	74
Rubens, P. (1636). Saturno devorando a su hijo. Óleo sobre lienzo.	
Figura 29.....	75
Rosa, S. (1646). La tentación de San Antonio. Óleo sobre lienzo.	
Figura 30.....	79
Bacon, F. (1962). Tres estudios para una Crucifixión. Tríptico al óleo.	

Figura 31.....	80
Giger, H. (1976). Necronom IV. Pintura al óleo.	
Figura 32.....	82
Scott, R. (1979). Alien. Fotograma de largometraje.	
Figura 33.....	82
Scott, R. (1979). Alien. Fotograma de largometraje.	
Figura 34.....	84
Scott, R. (1979). Alien. Fotograma de largometraje.	
Figura 35.....	84
Scott, R. (1979). Alien. Fotograma de largometraje.	
Figura 36.....	85
Hirts, D. (1990). Mil Años. Instalación.	
Figura 37.....	92
Morris, R. (1967). ST. Escultura de fieltro industrial.	
Figura 38.....	92
Benglis, L. (1969-1975). Quartered Meteor. Escultura de materiales diversos.	
Figura 39.....	94
Sherman, C. (1992). ST. Fotografía.	
Figura 40.....	94
Kelley, M. (2013). Masa central desodorizada con satélites. Instalación.	

Figura 41.....	95
Holmes, M. (1949). Jackson Pollock. Fotografía.	
Figura 42.....	101
Escribens, A. (2023). Mapa 1. Diagrama.	
Figura 43.....	103
Escribens, A. (2023). Mapa 2. Diagrama.	
Figura 44.....	104
Escribens, A. (2023). Mapa 3. Diagrama.	
Figura 45.....	105
Escribens, A. (2023). Mapa 4. Diagrama.	
Figura 46.....	106
Escribens, A. (2023). Mapa 5. Diagrama.	
Figura 47.....	113
Escribens, A. (2025). Collage 20. Collage conformado por imágenes provenientes de [https://www.youtube.com/@DrossRotzank]	
Figura 48.....	114
Escribens, A. (2025). Collage 21. Collage conformado por imágenes provenientes de [https://www.youtube.com/@MrBallen]	
Figura 49.....	115
Escribens, A. (2025). Collage 22. Collage conformado por imágenes provenientes de [https://www.youtube.com/@StephanieSoo], [https://www.youtube.com/@rottenmangopod] y	

[<https://www.youtube.com/@MissMangoButt>]

Figura 50.....	116
Arguedas, J & Ríos, F. (1947). Mitos, Leyendas y Cuentos Peruanos. Portada de libro.	
Figura 51.....	117
Valdelomar, A. (2009). El Caballero Carmelo y Otros Cuentos Criollos. Portada de libro.	
Figura 52.....	123
Escribens, A. (2023). Mapa 6. Diagrama.	
Figura 53.....	124
Moffat, E. (2021). Becoming again Beginning undone. Instalación.	
Figura 54.....	126
Escribens, A. (2023). QR 1. Narración oral.	
Figura 55.....	128
Escribens, A. (2023). QR 2. Narración oral.	
Figura 56.....	130
Escribens, A. (2023). QR 3. Narración oral.	
Figura 57.....	136
Escribens, A. (2023). Tejido blando del cuerpo humano utilizado. Dibujo digital.	

Figura 58.....	138
Escribens, A. (2023). El duende, los encantos y el condenado. Pintura digital.	
Figura 59.....	140
Escribens, A. (2023). Collage 23. Collage conformado por las pinturas al óleo de Hugo Salazar [Ícaro Triunfante, 2013], [Los Lotófagos, 2023], [El Titiritero, 2020], [Arca del Subsuelo, 2024], [El pez se murió en el charco, el charco se hizo lodo, y del lodo salió el hombre, 2010] y [Encasillado por Dentro y por Fuera, 2014]	
Figura 60.....	142
Escribens, A. (2023). Collage 24. Collage conformado por las pinturas al óleo de Hugo Salazar [El Náufrago, 2009], [Renaciendo desde un Infinito Agujero, 2018], [Las Tentaciones de San Antonio, 2005], [Úntame tu amor en los labios, 2009], [Donde giran las necesidades, 2012] y [Amor Cefálico, 2008]	
Figura 61.....	146
Escribens, A. (2023). Collage 25. Collage conformado por las pinturas al óleo de Ronald Companoca [Los viajeros nocturnos, 2015], [Los ilusionistas, 2018], [El circo vagabundo, 2016], [El relojero, 2010] y [El dios del bosque creador de mariposas, 2022]	
Figura 62.....	148
Escribens, A. (2023). Collage 26. Collage conformado por las pinturas al óleo de Annie Stegg Gerard [The Red Cap, 2023], [The Gnome, 2022], [The Roly Poly Rancher, 2025], [Troll en un bosque embrujado para Faeries and Magical Creatures, 2023] y [Voices of the deep, 2025]	
Figura 63.....	149
Escribens, A. (2023). Collage 27. Collage conformado por las pinturas al óleo de Avery Palmer [Passing Serpent, 2016] y [White Rabbit, 2023]	

Figura 64.....	150
Escribens, A. (2023). Collage 28. Collage conformado por las pinturas al óleo de Avery Palmer [Disillusion from innocence, 2016] y [The Herd, S/F]	
Figura 65.....	150
Escribens, A. (2023). Collage 29. Collage conformado por las pinturas al óleo de Avery Palmer [Twins, 2015] y [The Bone Keeper, 2013]	
Figura 66.....	152
Escribens, A. (2023). Boceto de El árbol. Pintura digital.	
Figura 67.....	153
Escribens, A. (2023). Boceto de Los cerros. Pintura digital.	
Figura 68.....	154
Escribens, A. (2023). Boceto de La casa. Pintura digital.	
Figura 69.....	156
Escribens, A. (2023). El árbol. Óleo sobre lona.	
Figura 70.....	157
Escribens, A. (2023). Los cerros. Óleo sobre lona.	
Figura 71.....	158
Escribens, A. (2023). La casa. Óleo sobre lona.	
Figura 72.....	160
Escribens, A. (2023). Diseño de personajes: el duende, los encantos y el condenado. Dibujo digital.	

Figura 73.....	162
Escribens, A. (2023). Volumetría de personajes: el duende, los encantos y el condenado. Dibujo digital.	
Figura 74.....	163
Escribens, A. (2023). El helado, Las naranjas, La sopa. Pintura digital	
Figura 75.....	164
Bentin, A. (2017). I Don't Believe In Art . Escultura.	
Figura 76.....	165
Bentin, A. (2020). Harmony. Pintura y escultura.	
Figura 77.....	166
De Graaf, J. (2016). Strawberry. Pintura acrílica.	
Figura 78.....	167
Escribens, A. (2023). Collage 30. Collage conformado por acercamientos de distintas secciones de la pintura digital El helado. Obra propia.	
Figura 79.....	168
Escribens, A. (2023). Collage 31. Collage conformado por fotografías del modelado 3D digital de El helado. Obra propia.	
Figura 80.....	168
Escribens, A. (2023). Collage 32. Collage conformado por fotografías del texturizado 3D digital de El helado. Obra propia.	
Figura 81.....	170
Ryan, K. (2020). bad lemon (tart). Escultura.	

Figura 82.....	171
Blazy, M. (2012). Le grand restaurant . Instalación.	
Figura 83.....	171
Zela Koort, L. (2022). Solar Return, Circuito de luz cristal (I). Instalación.	
Figura 84.....	172
Haeckel, E. (1904). ST. Ilustración en acuarela.	
Figura 85.....	173
Escribens, A. (2023). Collage 33. Collage conformado por acercamientos de distintas secciones de la pintura digital Las naranjas. Obra propia.	
Figura 86.....	174
Escribens, A. (2023). Collage 34. Collage conformado por fotografías del modelado 3D digital de Las naranjas. Obra propia.	
Figura 87.....	174
Escribens, A. (2023). Collage 35. Collage conformado por fotografías del texturizado 3D digital de Las naranjas. Obra propia.	
Figura 88.....	175
Cameron, R. (2023). Lab grown ear . Escultura eléctrica.	
Figura 89.....	176
Ecology Home Stones (2022). Robert 3 of 8. Escultura eléctrica.	
Figura 90.....	177
Huanchaco. (2023). Psicoanálisis al Lanzón de Chavín. Escultura eléctrica.	

Figura 91.....	178
Escribens, A. (2023). Collage 36. Collage conformado por acercamientos de distintas secciones de la pintura digital La sopa. Obra propia.	
Figura 92.....	179
Escribens, A. (2023). Collage 37. Collage conformado por fotografías del modelado 3D digital de La sopa. Obra propia.	
Figura 93.....	179
Escribens, A. (2023). Collage 38. Collage conformado por fotografías del texturizado 3D digital de La sopa. Obra propia.	
Figura 94.....	181
Escribens, A. (2023). Collage 39. Collage conformado por fotogramas del Cortometraje animado digital 3D “El helado, Las naranjas, La sopa.”. Obra propia.	
Figura 95.....	182
Escribens, A. (2023). Collage 40. Collage conformado por fotogramas del Cortometraje animado digital 3D “El helado, Las naranjas, La sopa.”. Obra propia.	
Figura 96.....	183
Escribens, A. (2023). Collage 41. Collage conformado por fotogramas del Cortometraje animado digital 3D “El helado, Las naranjas, La sopa.”. Obra propia.	
Figura 97.....	184
Escribens, A. (2023). Collage 42. Collage conformado por fotogramas del Cortometraje animado digital 3D “El helado, Las naranjas, La sopa.”. Obra propia.	

Figura 98.....	185
Escribens, A. (2023). Collage 43. Collage conformado por fotogramas del Cortometraje animado digital 3D “El helado, Las naranjas, La sopa.”. Obra propia.	
Figura 99.....	186
Escribens, A. (2023). Collage 44. Collage conformado por fotogramas del Cortometraje animado digital 3D “El helado, Las naranjas, La sopa.”. Obra propia.	
Figura 100.....	187
Escribens, A. (2023). Collage 45. Collage conformado por fotogramas del Cortometraje animado digital 3D “El helado, Las naranjas, La sopa.”. Obra propia.	
Figura 101.....	188
Escribens, A. (2023). Collage 46. Collage conformado por fotogramas del Cortometraje animado digital 3D “El helado, Las naranjas, La sopa.”. Obra propia.	
Figura 102.....	190
Escribens, A. (2023). QR 4. Cortometraje animado digital 3D.	
Figura 103.....	191
Latta, O. (2017). Under My Skin. Animación digital.	
Figura 104.....	192
Latta, O. (2019). Aging. Animación digital.	

Figura 105.....	192
Latta, O. (2019). Released. Animación digital.	
Figura 106.....	193
Latta, O. (2021). Social Pressure. Animación digital.	
Figura 107.....	194
Anadol, R. (2022). Renaissance Dreams. Video instalación.	
Figura 108.....	195
Fractually the Fractal God. (2022). Argus. Animación digital.	
Figura 109.....	195
Fractually the Fractal God. (2022). Fossil. Animación digital.	
Figura 110.....	196
Kezelos, C. (2011). The Maker. Cortometraje animado.	
Figura 111.....	198
Escribens, A. (2023). El intestino, la médula, la tráquea: boceto externo del juguete. Dibujo digital.	
Figura 112.....	198
Escribens, A. (2023). El intestino, la médula, la tráquea: boceto interno del juguete. Pintura digital.	
Figura 113.....	199
Escribens, A. (2023). El intestino, la médula, la tráquea: boceto de todas las piezas del juguete. Pintura digital.	

Figura 114.....	199
Escribens, A. (2023). El intestino, la médula, la tráquea: boceto de la pieza 1 del juguete. Pintura y dibujo digital.	
Figura 115.....	200
Escribens, A. (2023). El intestino, la médula, la tráquea: boceto de la pieza 2 del juguete. Pintura y dibujo digital.	
Figura 116.....	200
Escribens, A. (2023). El intestino, la médula, la tráquea: boceto de la pieza 3 del juguete. Pintura y dibujo digital.	
Figura 117.....	201
Escribens, A. (2023). El intestino, la médula, la tráquea: experimentación material de las piezas. Escultura y vaciado en silicona.	
Figura 118.....	202
Escribens, A. (2023). El intestino, la médula, la tráquea: estructura de alambre de las piezas finales del juguete. Modelado en plasticera.	
Figura 119.....	203
Escribens, A. (2023). Collage 47. Collage conformado por fotografías del proceso de modelado de las piezas de El intestino, la médula, la tráquea. Obra propia.	
Figura 120.....	204
Escribens, A. (2023). El intestino, la médula, la tráquea: piezas matriz del juguete. Modelado en plasticera.	

Figura 121.....	205
Escribens, A. (2023). Collage 48. Collage conformado por fotografías del proceso de molde de las piezas de El intestino, la médula, la tráquea. Obra propia.	
Figura 122.....	206
Escribens, A. (2023). Collage 49. Collage conformado por fotografías del proceso de vaciado de las piezas de El intestino, la médula, la tráquea. Obra propia.	
Figura 123.....	207
Escribens, A. (2023). El intestino, la médula, la tráquea: piezas finales del juguete. Vaciado en silicona.	
Figura 124.....	208
Escribens, A. (2023). Collage 50. Collage conformado por fotografías de detalles y acercamientos de las piezas de El intestino, la médula, la tráquea. Obra propia.	
Figura 125.....	210
Escribens, A. (2023). Collage 51. Collage conformado por fotografías de detalles y acercamientos de las piezas pintadas de El intestino, la médula, la tráquea. Obra propia.	
Figura 126.....	211
Escribens, A. (2023). El intestino, la médula, la tráquea: piezas finales pintadas del juguete. Escultura de silicona.	
Figura 127.....	215
Escribens, A. (2023). Collage 52. Collage conformado por fotografías externas de El intestino, la médula, la tráquea. Obra propia.	

Figura 128.....	216
Escribens, A. (2023). El intestino, la médula, la tráquea: vista del juguete abierto. Escultura mecánica.	
Figura 129.....	216
Escribens, A. (2023). El intestino, la médula, la tráquea: vista interior del juguete. Escultura mecánica.	
Figura 130.....	217
Escribens, A. (2023). El intestino, la médula, la tráquea: acercamiento del juguete. Escultura mecánica.	
Figura 131.....	217
Escribens, A. (2023). El intestino, la médula, la tráquea: acercamiento del juguete. Escultura mecánica.	
Figura 132.....	218
Escribens, A. (2023). El intestino, la médula, la tráquea: acercamiento del juguete. Escultura mecánica.	
Figura 133.....	218
Escribens, A. (2023). El intestino, la médula, la tráquea: vista interior del juguete. Escultura mecánica.	
Figura 134.....	219
Escribens, A. (2023). El intestino, la médula, la tráquea: vista interior del juguete a través de la mirilla. Escultura mecánica.	
Figura 135.....	220
Escribens, A. (2023). QR 5. Composición musical.	

Figura 136.....	223
Escribens, A. (2023). Mapa 7. Diagrama.	
Figura 137.....	224
Escribens, A. (2023). Propuesta de instalación 1. Dibujo digital.	
Figura 138.....	225
Escribens, A. (2023). Propuesta de instalación 2. Dibujo digital.	
Figura 139.....	226
Escribens, A. (2023). Collage 41. Collage conformado por las esculturas ST de resina de Dan Lam del 2015 y 2016.	
Figura 140.....	227
Lopez, L. (SF). Fotografía de esculturas diversas. Cerámica.	
Figura 141.....	228
Linner, C. (SF). Fotografía de esculturas diversas. Cerámica.	
Figura 142.....	229
ZURU. (2023). Mega Gross Minis. Juguetes de plástico.	
Figura 143.....	232
Escribens, A. (2023). Mapa 8. Diagrama.	

BIBLIOGRAFÍA

AGROACTIVO. (sf). *Elicitores o Inductores de Defensas*. AGROACTIVO.

<https://agroactivocol.com/manejo-integrado-y-preventivo-de-plagas/elicitores-inductores-de-defensas/>

Amoroso, C., Hanna, E., LaBar, K., Schaich, J., Sinnott-Armstrong, W., & Zucker, N. (2019). Disgust Theory Through the Lens of Psychiatric Medicine. *Association for Psychological Science*, 8(1) 3–24.

Atwell, B. (sf). *El Sentido Biológico de la Belleza*. Bianca Atwell: Bienestar Emocional. Sesiones privadas y para equipos.

<https://biancaatwell.com/el-sentido-biologico-de-la-belleza/>

Bataille, G. (1929). Formless. *Documents 1*, pp. 382.

Baudelaire, C. (1853). Morale du joujou. En Gallimard. (Ed.), *Le Monde littéraire* (pp. 581-587). Editorial Gallimard.

Bisignano, I. (2022). La marginación de lo sublime en la estética hegeliana. *Revista Síntesis*, (12), 15-26.

Blandino, G. (2021). *Los magníficos dibujos de un naturalista que inspiraron el modernismo*. Blog. by pixartprinting.

<https://www.pixartprinting.es/blog/dibujos-ernst-haeckel/>

Buhl, A. (2009, Mayo 25). the philosophy of toys. *Wordpress*.

<https://alexandrabuhl.wordpress.com/2009/05/25/the-philosophy-of-toys/>

Calder, A., Lawrence, A. & Young, A. (2001). Neuropsychology of Fear and Loathing. *Nature Reviews Neuroscience*, 2, 352–363.

Conti, R. (2010). El sentimiento de lo sublime y el abismo de lo indeterminado en la estética de Kant. *Cuad. Sur, Filos*, (39), pp. 65-84 .

DANTO, Arthur. (1999). Introducción: moderno, posmoderno y contemporáneo. *Después del fin del arte* (pp. 25-41). Paidós.

DOMINGUEZ, Javier. (1996). Posiciones filosóficas de Hegel y Danto sobre el 'fin del arte'. *Estudios de Filosofía*, (13) 71-87.

Ekman P. (1992). An argument for basic emotions. *Cognition & Emotion. Lawrence Erlbaum Associates Limited*, 6 (3/4) 169–200.

Figari, C. (2016). Las emociones de lo abyecto: repugnancia e indignación. *CICCUS*, 131-139.

Foster, H., Krauss, R., Bois, Y., & Buchloh, B. (2006). *Arte desde 1900*. Thames & Hudson.

HEGEL, G.W.F. (2006) Selección de la Introducción. *Filosofía del arte o Estética* (pp. 49-109). UAM/ Adaba.

HiSour. (sf). *Evolutionary aesthetics*. HiSoUR – Hi So You Are. <https://www.hisour.com/data/evolutionary-aesthetics/amp/>

Hume, D. (2003 [1757]). *De la tragedia y otros ensayos sobre el gusto* (1ra ed.). Biblios.

Kant, I. (1992 [1790]). LIBRO PRIMERO ANALITICA DE LO BELLO. En Oyarzun, P. (Ed.), *Crítica de la facultad de juzgar* (pp. 121-158). Monte Ávila.

Kant, I. (1992 [1790]). LIBRO SEGUNDO ANALITICA DE LO SUBLIME. En Oyarzun, P. (Ed.), *Crítica de la facultad de juzgar* (pp. 1581-189). Monte Ávila.

Kelly, D.R. (2011). *Yuck!: The Nature and Moral Significance of Disgust* (1ra ed.). MIT Press.

Korsmeyer, C. (2008). Fear and Disgust: the Sublime and the Sublate. *Revue internationale de philosophie*, 4 (246), 367-379.

Krauss, R., & Bois, Y. (1997). *Formless a user's Guide*. Zone Books.

Kristeva, J. (1988). *Poderes de la perversión* (1ra ed.). Catálogos editora.

Kristeva, J. (2010). "Sobre la abyección". En Bermejo, C (ed). *Poderes de la Perversión* (pp. 7-46). Siglo xxi editores.

Kyrpyta, T. (2020). The Uncanny in «Carmilla» By J. S. Le Fanu in the context of Nietzschean and Psychoanalytic perception. *English and American Studies* 1(17), 112-116.

Lesper, A. (2022, Julio 11). *Maurizio Cattelan, la corrupción del arte VIP*. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=cMQ7DPWrVVc>

Lyotard, J-F. (1988). *Differend: Phrases in Dispute* (1ra ed.). University of Minnesota Press.

Mandel, C. (2013). Notas sobre la categoría de "lo abyecto" en las artes visuales contemporáneas. *Escena*, 36, pp. 7-12.

McGinn, C. (2011). *The Meaning of Disgust* (1ra ed.). Oxford University Press.

Michaud, C. (2017). Para los sentidos y el espíritu. El lugar de la sensibilidad en los debates sobre la finalidad de la pintura en la Academia Real Francesa. *BOLETÍN DE ESTÉTICA*, (41), 37-62.

Ortega, K. (2009). Seres abyectos: ¿La muerte del ser como sujeto? (Aproximación a dos cuentos de Ángel Santiesteban Prats). *Universidad de Cartagena*, 11, 139-153.

Parret, H. (2011). On the Beautiful and the Ugly. *Scielo*, 34 (2), 21-34.

Prinz, J. (2002). *Disgust as a Basic Emotion*. Emotion Researcher.

Prinz, J. (2004). *Gut Reactions: A Perceptual Theory of Emotion* (1ra ed.). Oxford University Press.

Robinson, J. (2014). Aesthetic Disgust?. *Royal Institute of Philosophy Supplement*, 75, 51-84.

Rodríguez Fischer, A. (2022, Enero 6). Moral de los juguetes. *El País*.

<https://elpais.com/opinion/2022-01-06/moral-de-los-juguetes.html?outputType=amp>

Rozin, P., Haidt, J., & McCauley, C. (2000). Disgust. En Lewis, M & Haviland-Jones, J (Eds.), *Handbook of Emotions* (pp. 637-653). Guilford Press.

Rozin, P., Lowery, L., Haidt, J., & Imada, S. (1999). The CAD Triad Hypothesis: A Mapping Between Three Moral Emotions (Contempt, Anger, Disgust) and Three Moral Codes (Community, Autonomy, Divinity). *Journal of Personality and Social Psychology*, 76(4), 574–586.

Shiner, L. (2014). “Prefacio e Introducción”. En Hyde, E & Julibert, E (Eds.) *La invención del arte: Una historia cultural* (pp. 15-39). Paidós.

Smith. P. (1982). *Perspectives on Contemporary Legend. Proceedings of the Conference on Contemporary Legend, Sheffield, July 1982*. Centre for English Cultural Tradition and Language, University of Sheffield.

Stivale, C. (1990). REVIEW The Differend: Phrases in Dispute by Jean-Francois Lyotard and George van den Abbeele. *The French Review*, 63 (4), pp. 722-723.

TATE. (S/F). *ANTI-FORM*. TATE. <https://www.tate.org.uk/art/art-terms/a/anti-form>

TATE. (S/F). *FORMLESSNESS*. TATE.

<https://www.tate.org.uk/art/art-terms/f/formlessness>

Tropac, P. (2010). Causing Fear, Suspense, and Anxiety Using Sound Design in Computer Games. En Grimshaw, M. (Ed.), *Game Sound Technology and Player Interaction: Concepts and Developments* (pp.176-191). IGI Global.

UNESCO. (S/F). *Oral traditions and expressions including language as a vehicle of the intangible cultural heritage*. UNESCO Intangible Cultural Heritage. <https://ich.unesco.org/en/oral-traditions-and-expressions-00053>

Universidad de Pensilvania. (sf). *What is Moral Disgust?*. PennCurf: CENTER for UNDERGRADUATE RESEARCH & FELLOWSHIPS.

<https://curf.upenn.edu/project/gendelman-irene-what-moral-disgust>

Wyhe, J. (2002). *THE EXPRESSION OF THE EMOTIONS IN MAN AND ANIMALS*. Darwin Online.

<https://darwin-online.org.uk/content/frameset?viewtype=text&itemID=F1142&pageseq=1>

Xu, M., Li, Z., Ding, C., Zhang, J., Fan, L., Diao, L., & Yang, D. (2015). The Divergent Effects of Fear and Disgust on Inhibitory Control: An ERP Study. *PLoS ONE*, 10 (6).

Yarwood, M. (2022). *Psychology of Human Emotion: An Open Access Textbook*.

Pennsylvania State University. <https://psu.pb.unizin.org/psych425/>