



DE MONS TRUACIÓN

LA BELLEZA DEL HORROR

DE MONS TRUACIÓN

LA BELLEZA DEL HORROR

Gabriel Antonio Ordoñez Murcia

Proyecto de Grado:

Arte

2021-2

Asesor:

Fernando Uhía Arcila

Agradecimientos	5	
Introducción	8	Definición de monstruo ¿A qué se le tiene miedo?
	11	La Plasticidad del Horror
Capítulos	14	Pantallas, Medios y Salud
	16	El Horror por Fuera de la Pantalla
Referentes artísticos y teóricos	22	
Bibliografía	24	

Agradecimientos:

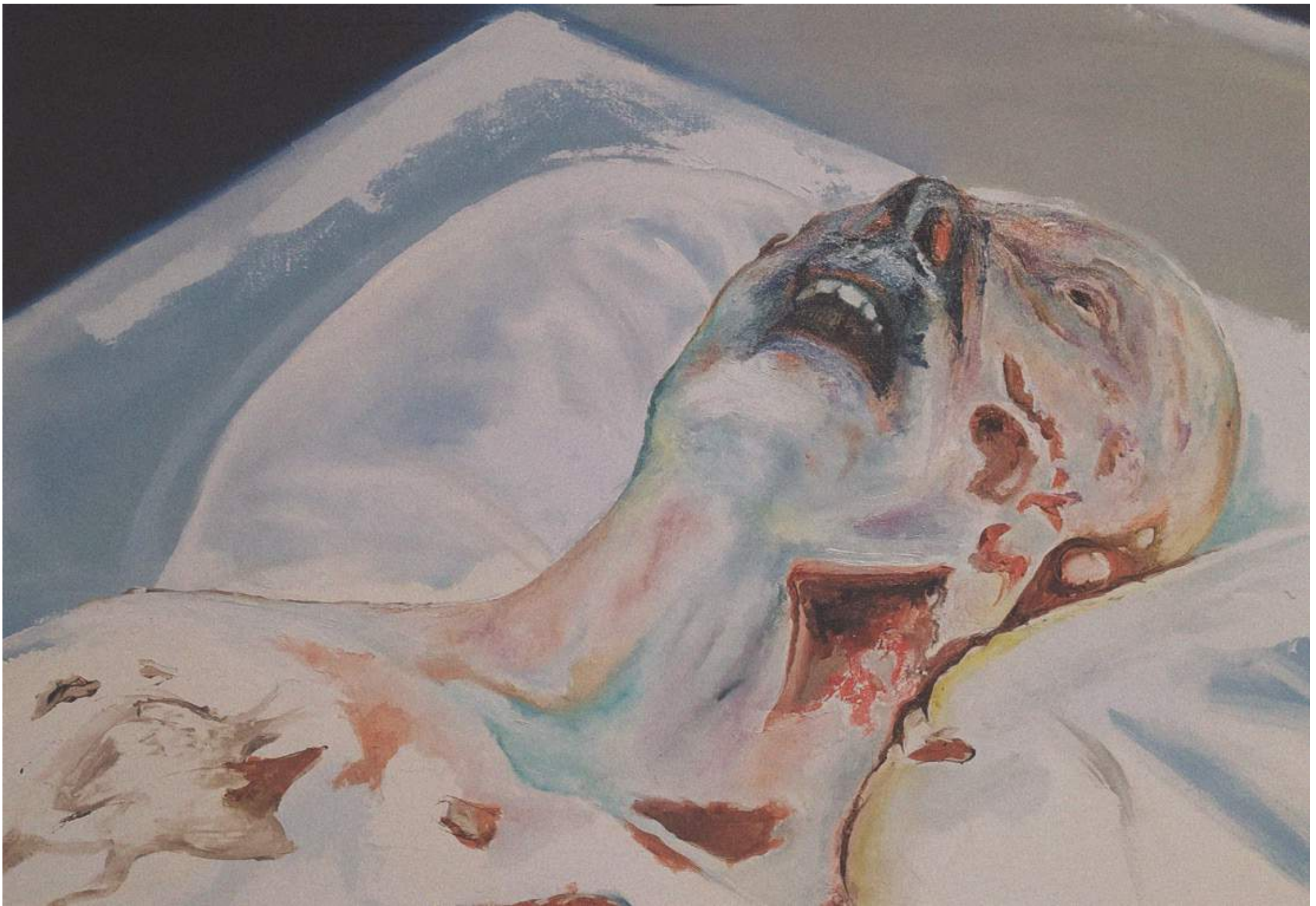
Este proyecto no pudo haber sido posible sin el apoyo de quienes han estado presentes y con su ayuda me han aconsejado y asesorado en el proceso del desarrollo de mi tesis de grado. Mi asesor, el Maestro Fernando Uha, quien me ha impulsado a adentrarme más profundamente en el mundo del arte con dedicación, sacrificio y constancia.

A mis profesores de pregrado, especialmente a Catalina Mejía, Viki Ospina y Cristina Figueroa, quienes han estado como consejeras me han brindado valiosas lecciones para el arte y la vida también.

Un proyecto de grado marca el fin de un proceso y la culminación de una etapa de la que en este caso hace parte mi familia. Agradezco también hermana que desde incluso antes del inicio de este viaje para llegar a ser un artista ha estado presente para ayudar a plantear prioridades y organizar mis ideas, a mi abuela que me ha apoyado siempre para seguir adelante con la carrera.

Gracias a mi novia y amigos que han llegado en diferentes momentos de la mi vida y son quienes han estado allí para compartir momentos inmediatos de frustración o alegría. Les agradezco por su compromiso y amistad incondicional desvelándose día y noche en la difícil tarea de ser estudiante con sueños y ambiciones. Gracias por compartir conmigo los cuatro mejores años de mi vida.

Pero, sobre todo, agradezco a mi mamá que ha llevado a cabo la difícil tarea de ser mi mamá apoyándome desde siempre para lograr este loco sueño de convertirme en artista sin importar las adversidades que se nos han presentado. Gracias mami.



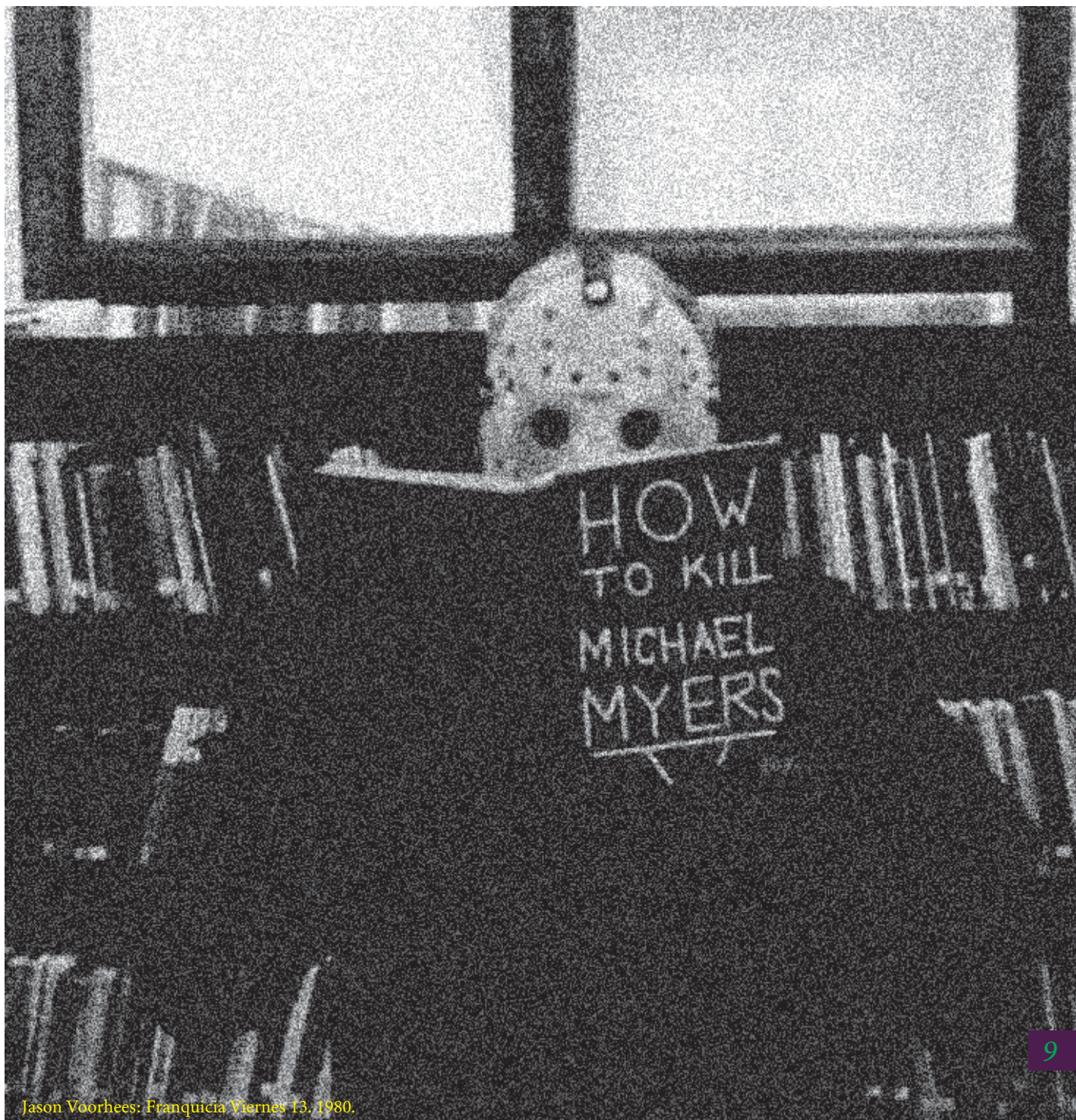
“Aprendí a reconocer la completa y primitiva dualidad del hombre; Me di cuenta de que, de las dos naturalezas que luchaban en el campo de batalla de mi conciencia, aun cuando podía decirse con razón que yo era cualquiera de las dos, ello se debía únicamente a que era radicalmente ambas.”

**-Robert Louis Stevenson
1886.**

Introducción

¿Qué es aquello a lo que se le tiene miedo? ¿Por qué el humano siempre evita aquello que le es diferente? ¿A qué se le considera realmente feo, horrible o monstruoso? Estas son algunas de las preguntas de dan pie a la elaboración de esta obra. Una serie de pinturas hechas desde el hueso, hechas con la exageración y algunos cambios sutiles en la anatomía de aquello del cuerpo que se considera natural, y que, en este caso, busca ser monstruoso y horrendo.

Mas allá de ser una apología al horror o a lo que no se quiere ver, es mostrar por que sentimos aversión por aquello que es tan natural e intrínseco a nuestra propia naturaleza como lo es lo bello/ lo feo. Es interesante pensar en que es inquietante y por qué no se acepta lo más fascinante para todos nosotros. La curiosidad y la intriga de querer ver



Jason Voorhees: Franquicia Viernes 13, 1980.

aceptado por el hecho de que no se ve, viene fuertemente relacionada con el interior del cuerpo, el adentro. ¿Qué es más horrorizante que llegar a conocerse a uno mismo por dentro?

La creación de personajes exagerados y fantásticos que nutren las pantallas; monstruos, que cambian su aspecto dependiendo de las preocupaciones y temores de una época, son aquellos que se encargan de producir la sensación más primitiva del ser humano y se traduce en miedo, es lo que me interesa explorar. Eso que se desconoce y más incomodidad genera, pero aun así resulta ser fascinante para otros, son los indicios que me remiten a adentrarme en conocer el horror mas puro y que va más allá del simple desconocimiento de consecuencias tan naturales como el fallar.



aquello que sea puramente capaz de horrorizar, inquietar o perturbar para poder aceptar y avanzar. Entender que la aversión a la fealdad se basa únicamente en el desconocimiento de la otra parte de la belleza y lo natural, que está siempre presente en todo aquello que pueda considerarse bello, es el propósito de esta obra.

Definición de monstruo: Ser que se presente con características negativas ajenas al orden de la naturaleza.

La Plasticidad del Horror

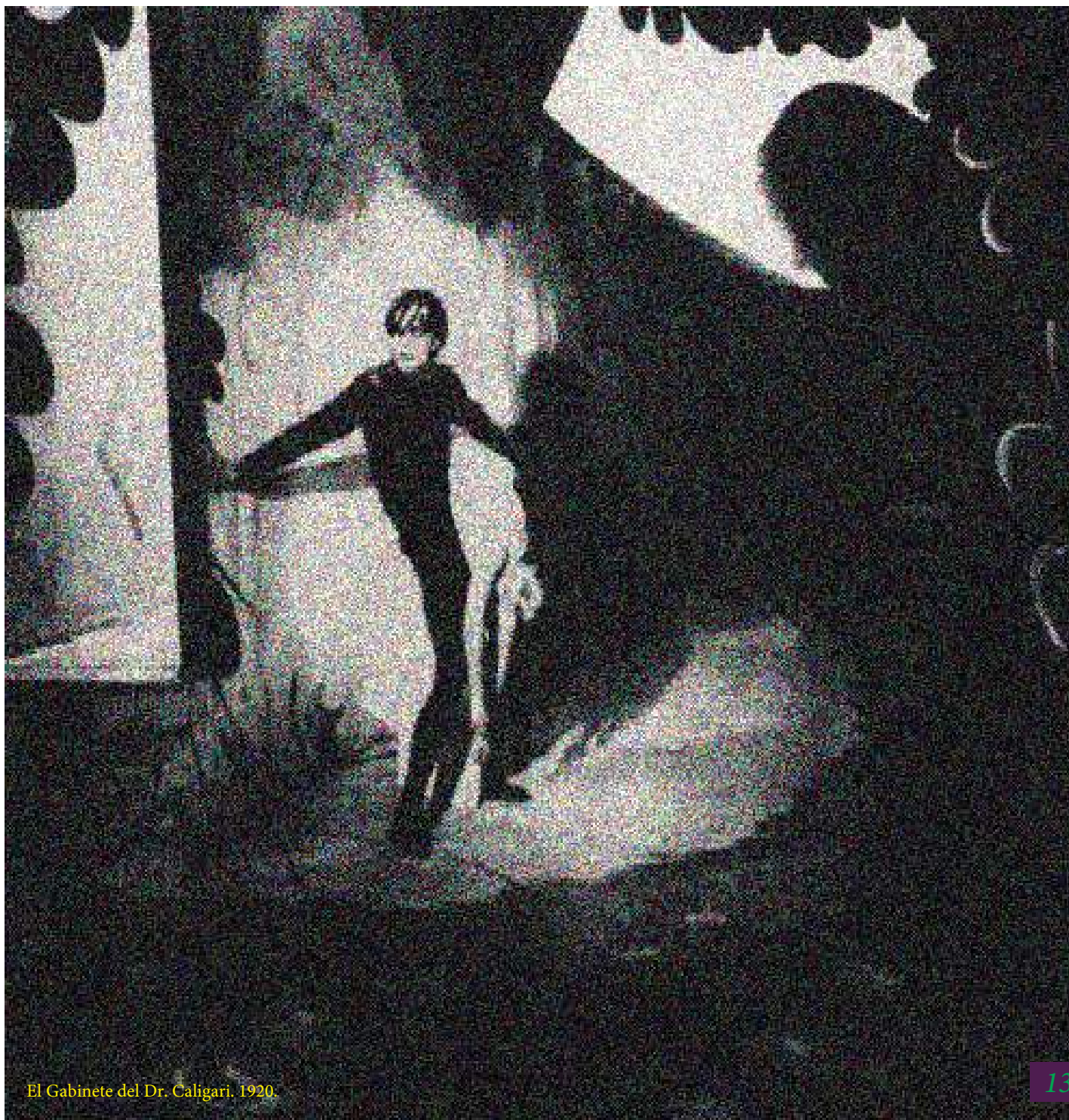
Para poder definir el horror, en este caso optaré por una de las más exitosas formas de su representación a lo largo de la historia y en el que, convirtiéndose en un medio masivo de comunicación y difusión ha resultado más exitoso: El cine. Desde su creación con la primera reproducción en una sala de feria con una grabación de un tren que para la época era irreal y logró que sus espectadores salieran despavoridos creyendo que este sobrepasaría la pantalla y los arrollaría, el cine ha sido la forma perfecta de difundir y plasmar exitosamente personajes ficticios exagerados que sacian el deseo de conocer lo antiestético, lo monstruoso y lo terrorífico, convirtiéndolo en una especie de vitrina que nos separa de eso por medio de una pantalla y por lo tanto nos hace sentir seguros desde el rol de simples espectadores que solo inter-

el terror desde una posición privilegiada sin involucrarse con él.

Con la llegada del cine y su incursión en el mundo el terror con el cine silente de adaptaciones clásicas -como y la Mansión del Diablo de Georges Méliés (1896)-, se ideaba la representación de seres antinaturales y monstruosos que en este caso serían la estandarización de figuras ya conocidas como Satanás. Mas adelante, con el auge del cine y la infinita posibilidad de representación que se le podría dar al horror, algunas adaptaciones de la cultura popular como el Fantasma de la Opera (1925) y Nosferatu (1922), presentarían nuevas ideas y el uso del arte plástico en prótesis y maquillaje que emularían extremidades exageradas o rostros excéntricos cuya única función era asombrar o espantar. El expresionismo alemán (El Gabinete del Dr. Caligari

(1920) y algunas de las técnicas ya conocidas de la escenografía para ópera, la experimentación se convertiría en la principal técnica para la creación de nuevos personajes monstruosos, que serían icónicos en las nuevas ideas de terror que se expandirían a lo largo del mundo y marcarían los inicios de la época del cine de terror.

Esto generaría un crecimiento vertiginoso de la industria cinematográfica del cine de terror y también un gran interés por la búsqueda de nuevas técnicas artísticas para generar efectos más verosímiles que permitirían también crear personajes más exagerados en la industria. Entre la idea de monstruos verosímiles estarían también aquellos que se adaptarían a las preocupaciones de una sociedad basada en una época, esto no sería más que una afirmación recurrente



El Gabinete del Dr. Caligari, 1920.

basado en lo que el público consciente o inconscientemente desea. Godzilla (1954), un monstruo radioactivo que surge de las profundidades del pacífico atacando Japón, 10 años después del ataque nuclear a Hiroshima; Mary Shelley con su novela Frankenstein (1818), introduce una abominación por parte de un científico que buscaba igualarse con Dios. Eran los últimos años de la Ilustración, una época en la que el conocimiento científico valía más que la autoridad religiosa, personifican los temores de una sociedad en una época específica.

Más adelante, el cine de terror en su mayor auge estallaría en efectos visuales que en sí mismos se consideraban arte. La creación de cuerpos deformes y sangrientos, que parecen según la tecnología de la época tremendamente reales (aunque actualmente fueron desplazados en



La Novia de Frankenstein. 1935.



Godzilla contra King Ghidorah. 1991.

su mayoría por el CGI y efectos desarrollados en computadora), serían aquellos que permitirían para *De-mons-truación*, ser el cuerpo de desarrollo en la plasticidad del horror. La exageración de técnicas escultóricas y el uso de diversos materiales son los que darían forma al horror de la segunda mitad del siglo XX, consumido por millones de personas a lo largo del mundo, perpetuando nuevas fobias y horrores que siguen siendo recurrentes hasta la actualidad, y que sencillamente se transformarían dependiendo del momento y contexto que la sociedad atraviese.

El Trastorno Dismórfico Corporal (TDC) es una enfermedad ligada al Trastorno Obsesivo Compulsivo (TOC), en el que una persona siente una preocupación obsesiva por algún defecto físico propio, ya sea real o imaginario.

Actualmente, esta es una enfermedad que ha estado en constante crecimiento. Según la O.M.S y la W.H.O, la hiper conectividad y el constante flujo de información con códigos estéticos impuestos por campañas de marketing y comercio, han impulsado esta condición mental que se vuelve preocupante dado que las poblaciones más afectadas son los jóvenes entre 14 y 25 años.

La pandemia del COVID-19 ha sido un claro ejemplo de la influencia mediática sobre el comportamiento de una población con base en el miedo y la enfermedad, impul-



Hombre que padece de Hipertrichosis (Enfermedad del Hombre Lobo)

sando factores primordiales que pueden sentar los precedentes del caso que nos ocupa: la fealdad.

El coronavirus ha sentado 3 de los precedentes principales que permitirán comprender lo que nos ocupa en este escrito: la influencia de los medios, el entender aquello que resulta desconocido y lo horrible, lo monstruoso. En primera instancia, la influencia mediática se puede relacionar con las formas de difusión y la finalidad del mensaje, que están íntimamente ligadas al concepto de mensaje de Marshall McLuhan. El autor partía de la idea de que “el medio es el mensaje”, por lo que se modifica así la objetividad o finalidad de la transmisión de información dependiendo de su portador, haciendo que su significado cambie. Esto abre el debate de la modificación de la información de manera pasiva y la no objetivación

del mensaje dependiendo de su emisor y receptor o la postverdad. En la actualidad, esta idea sentó las bases de la producción de contenido base para el uso de tecnologías que usarían herramientas para la invención de nuevas tecnologías en el siglo XX como la televisión y su facilidad al ser usado como una de las primeras herramientas para adoctrinar, influenciar y entretener a un público masivo.

En segundo lugar, en muchos casos la influencia mediática con fines de control (la gran mayoría de mensajes, para no referirme a la totalidad) se dirige al público menos objetivo que son las generaciones más jóvenes, mentes más fáciles de moldear y de insertarles un modelo de comportamiento específico.

Con la invención de nuevas tecnologías de difusión, se entendió el impacto que tienen las pantallas en

la humanidad y la cotidianidad, uno en el que la capacidad crítica de la audiencia se ve mermada por el constante flujo de información “a medias” que no permite ahondar más en el análisis de la información, lo que alimenta la incertidumbre de comprender el contexto social al que se está dirigiendo.

En cuanto a temas de salud pública, los emisores de contenido que buscan adoctrinar a una sociedad o una población específica no tienen en cuenta el impacto que, además de ser completamente predecible, puede afectar un factor vital de los mismos consumidores: la salud. Estas personas aumentan el riesgo de enfermedades ligadas como la depresión y el sometimiento a procesos estéticos que pueden llegar a ser mortales.

Se impulsan industrias específicas relacionadas con la estética sin

tener en cuenta los factores éticos que estas pueden estar vulnerando: industria dermatológica, procedimientos quirúrgicos estéticos no esenciales (bichectomia, liposucción, aumento de glúteos, mamas (industria estética ilegal colombiana) etc. ¿Estos procedimientos vulneran la integridad física de un individuo.

Pantallas, Medios y Salud

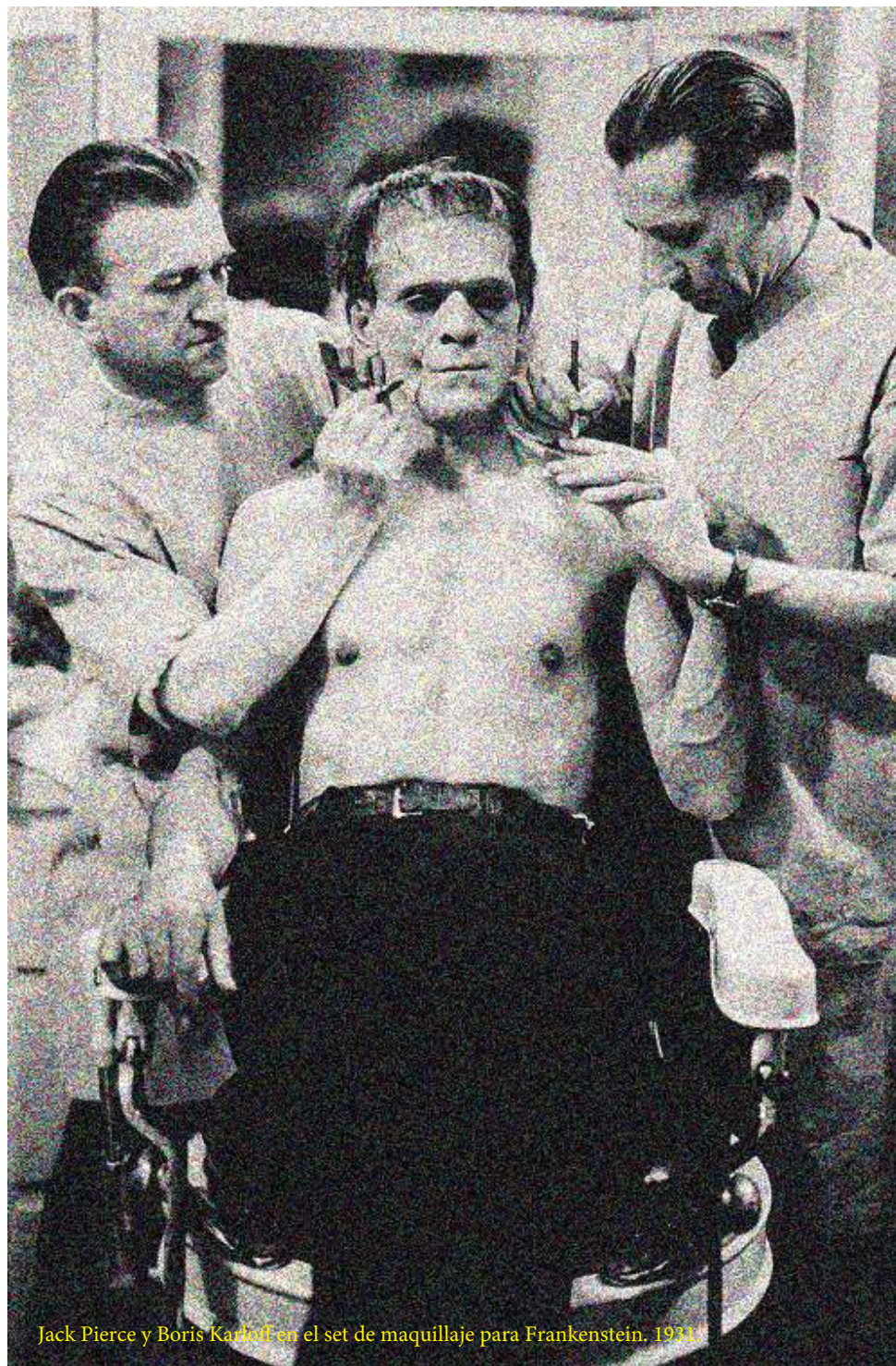
El Horror por fuera de la Pantalla

Referentes artísticos y teóricos

Bibliografía

Para la preparación de distintos actores -que aun hoy en día lleva horas de maquillaje o postproducción en edición- y transformarlos en terribles y horripilantes bestias, resulta frustrante entender esto como solo un par de horas de horror en que nunca trasciende la barrera entre la zona de confort del espectador en su silla y la creación de un monstruo tras de cámaras, igual que la preparación de un viejo actor de método para un papel, figuras como Jack Pierce o Rick Baker buscarían trascender las barreras del horror, pero que su propio medio cinematográfico se los impide y es por esto que aun la industria sigue creciendo, al estar tras una pantalla la falsa sensación de control.

Luego de entender el funcionamiento de la producción de horrores basados en las preocupaciones de la humanidad, es necesario volver a la



Jack Pierce y Boris Karloff en el set de maquillaje para Frankenstein. 1931

producción del horror antes del cine, la representación del horror en el arte. Aunque lo antiestético, lo antinatural, lo grotesco y lo feo, como comenté anteriormente, son la materia prima de la creación artística, pues no existe belleza sin fealdad. El simplemente presentarlo es un vago intento por controlar aquello que inquieta al hombre, plasmándolo, pero aun reteniéndolo en un soporte, sea este una pantalla, un libro o un lienzo. Es por eso por lo que esta obra busca también, infructuosamente, despojar al horror como representación de sus ataduras históricas y artísticamente impuestas, pues se vale no solo de su existencia sino de su capacidad de asombrar: la obra usa estos elementos para salir de su soporte.

Con el intento de sacar al monstruo de nuestra zona de confort, también se busca reflexionar acerca

de lo que no se reflexiona, pues se mantiene en una especie de jaula al no traerlo al público, un público descontextualizado que no busca entender sino simplemente, como el horror, sentir. Aterrorizarse antes de buscar dar explicación a este, si se logra asombrar tal vez se logre también comprender, pues la curiosidad de entender esto que resulta horrendo, pero es inevitable, es la misma curiosidad que todos deberíamos tener al llegar a un camino de autoconocimiento en el que, si se entiende la fealdad intrínseca al humano, se entiende al humano mismo y por lo tanto a la belleza: entender la belleza desde la fealdad.

1. Alfred Kubin
2. Anne Coleman Ladd
3. Arger Jorn
4. Carlos Contramaestre (Medico)
5. Chardin
6. Claude Bernard:
7. Conferencia sobre la imagen
8. Disfraces. Halloween.
9. Estudio sobre la fealdad
10. Explosion, deconstruccion decadencia
11. Grupo Cobra
12. Gunter Brus
13. Jaime Ávila= serie de fotos PASARELA (1999-2004 +-)
14. Jean Dubbufet
15. Jeau Baudrillard: CULTURA Y SIMULACRO
16. Jekyll and Hyde.
17. John Martin
18. Judy Chicago.
19. Julia Kristeva
20. Katharine Morling
21. La nueva materializacion latinoamericana
22. Lo feo Humberto Eco
23. Los Cuatro monstruos cardinales
24. Luc Tuymans retratos
25. Mascaras
26. Monstuo dos caras
27. Odilon Redon
28. On&By Tuymans
29. Paul Strand
30. George Orwell
31. Relatos salvajes (Pelicula)
32. Rembrandt
33. Rick Baker
34. Rosemberg Sandoval.
35. Victor Hugo
36. Wilhem Sansal

1. Barker, C. (1987). Hellaiser: Gate to hell [Film].
2. Contemporary art in Latin America, by Gilbert Chase, The Free Press, New York, 1970
3. Dante Alighieri, & Dante Alighieri. (2005). La divina comedia. Club de Lectores.
4. Depresión. Who.int. (2021). Retrieved 3 December 2021, from <https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/depression>.
5. Docter, P. (2001). Monsters Inc. [Film].
6. Ediciones Polígrafa. (1983). José Luis Cuevas.
7. Foster, H. Brutal aesthetics.
8. Goldman, J., & Rosenquist, J. (1985). James Rosenquist. Viking.
9. Huyghe, R. (1977). El arte y el hombre. Planeta.
10. Los cuatro monstruos cardinales: Bacon, Cuevas, Dubuffet y De Kooning, by Marta Traba, Ediciones Era, Ciudad de Mexico, 1965
11. Nuevo coronavirus 2019. Who.int. (2021). Retrieved 3 December 2021, from https://www.who.int/es/emergencies/diseases/novel-coronavirus-2019?adgroupsurvey={adgroupsurvey}&gclid=Cj0KCCQiAnaenBhCUARIsABEee8Wnp5v843plQoOoZgeQKWkOMe0VvpA-O8K9MvRNQuv-XLXp9gDYSjAaAkj1EALw_wcB.
12. Omori, K. (1991). Godzilla v King Ghidorah [Film].
13. Pintura, verdad y mito, conversaciones con Camps Rivera, by Francisco Cabrera. Editorial Libros de Mexico, S.A. Ciudad de Mexico, 1971
14. Redon, O. (2018). Odilon Redon. Parkstone International.
15. Rodriguez, R. (2005). Frank Miller's Sin City. MonkeyBrain.
16. Schulze Altcappenberg, H., & Bredekamp, H. (2000). Sandro Botticelli (1st ed.). Royal Academy of Arts.
17. Shelley, M., & Johnson, D. (2003). Frankenstein. Bantam Dell.
18. Stevenson, R., & Media, Z. El Extraño Caso del Dr. Jekyll y Mr.Hyde.
19. The emergent decade, by Thomas Messer, Cornell University Press, 1966.