

**ANÁLISIS Y SIGNIFICACIÓN VISUAL DE VALORES ESTÉTICOS COMO EL
FEÍSMO, LA BELLEZA Y LA CARICATURA EN LAS OBRAS DEL MUSEO DE
ARTE MALO EN BOSTON ESTADOS UNIDOS**

LÍNEA DE CULTURA VISUAL

MODALIDAD: MONOGRAFÍA

SNEIDY THALIS RÍOS GALINDO

2020172037

ASESOR: MIGUEL ROJAS GÓMEZ

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

FACULTAD DE BELLAS ARTES

LICENCIATURA EN ARTES VISUALES

BOGOTÁ D.C

2025

TABLA DE CONTENIDOS

1. Introducción	3
1.1 Antecedentes y referentes.....	3
1.2 Planteamiento del Problema/pregunta.....	10
1.3 Objetivos.....	11
1.4 Justificación.....	12
2. Marco Teórico	16
2.1 Valor estético y Acto Valorativo.....	16
2.2 Arte Malo.....	22
2.2.1 Intencionalidad, originalidad y complejidad.....	28
2.3 Feísmo.....	33
2.3.1 Amorfía, asimetría y desarmonía.....	38
2.3.2 Feísmo sublime.....	50
2.4 Belleza.....	57
2.5 Caricatura.....	64
3. Marco Metodológico	71
3.1 Caracterización de la metodología y el método epistémicamente.....	71
3.2 La investigación basada en artes como método específico.....	76
3.3 El Atlas visual como método.....	78
4. Análisis e interpretación de las obras seleccionadas del Museo de Arte Malo	87
4.1 Interpretación y valoración estética de las obras desde la IBA.....	87
4.2 Construcción de los montajes del Atlas Visual desde los valores estéticos elegidos.	116
4.2.1 Panel 1: Expresión corporal.....	117
4.2.2 Panel 2: Feísmo.....	123
4.2.3 Panel 3: Belleza.....	127
4.2.4 Panel 4: Caricatura.....	132
5. Conclusiones	137
6. Referencias	140
7. Lista de figuras	159

1. INTRODUCCIÓN

1.1 Antecedentes y referentes

A lo largo del presente documento se realiza un trabajo investigativo en el cual se analizan una variedad de obras de arte consideradas “feas”, más puntualmente, las obras que proceden del Museo de Arte Malo (MOBA). Sin embargo, las categorías estéticas con las que se van a analizar las obras alrededor de la fealdad son: Caricatura, belleza y lo sublime. Al ahondar en dichas estéticas, encontramos que cada una de ellas se interrelacionan con las obras malas del museo, ofreciendo así un panorama de cómo se puede llegar a interpretar el arte, para ello, se estudia cada obra desde el acto de valor y valoración.

El Museo de Arte Malo, punto de partida de mi trabajo investigativo, expone al público espectador obras que como bien su nombre lo indica son malas, esto en el sentido compositivo de la obra. Sin embargo, el espectador a menudo (y esto lo menciono debido a la variedad de artículos que hablan del museo) considera tales obras como feas. Hay una diferencia entre el arte malo y el arte feo; como veremos a lo largo del documento, las obras que son malas es por fallos técnicos que pudo tener el artista al momento de ejecutar la pieza de arte, sin embargo, la fealdad ya es un juicio de valoración estético-subjetiva que el espectador le otorga. Es decir, aunque la obra tenga una correcta ejecución, si esta resulta ser desagradable ya sea por temática o su realización, se considera fea. Por eso, el feísmo como estética, que suele representar lo grotesco y desagradable, es la más predominante en el MOBA, pero hay otras que, como mencioné, también destacan en las colecciones artísticas de este lugar.

En el marco teórico

El presente trabajo investigativo surgió por mi interés hacia la estética del feísmo, interés que ha sido influido por movimientos artísticos como: El surrealismo o el expresionismo, pero también por obras de artistas como Goya y Caravaggio que han

explorado la representación de la fealdad y lo grotesco. Dicha estética no es reciente, sino que se remonta desde hace varios siglos, y varios autores la han examinado. Umberto Eco (2007) afirma que la fealdad durante mucho tiempo se ha considerado como el contrario de belleza y es una estética a la que casi no se le han dedicado estudios, sino “alusiones parentéticas y marginales” (p. 8), por lo cual, si se buscaba investigar en cuanto a esta estética, había que recurrir a “representaciones visuales o verbales de cosas o personas consideradas en cierto modo feas” (p. 8). Sin embargo, el filósofo Karl Rosenkranz con su libro *Estética de lo feo* marcó un inicio para la investigación y exploración del feísmo. Hoy en día, se encuentran más trabajos investigativos que ahondan este tema.

Los dos autores mencionados están presentes en este documento como referentes que han direccionado esta investigación. También se consultaron otros libros, artículos y diccionarios para aclarar ciertos conceptos, un video de YouTube y trabajos de grado de la Licenciatura en Artes Visuales de la Universidad Pedagógica Nacional, que fortalecen el desarrollo teórico de la investigación.

Este trabajo inicia abordando los temas de Valor y Valoración en cuanto a la estética, debido a que, para el desarrollo de la investigación, se analizan una serie de obras provenientes del MOBA. Los autores que hablan de tales conceptos son: Miguel Rojas Gómez y Sonia Díaz Salas (2016) en *Valor y Valoración estético-artístico-musical de Balada de la doncella enamorada, III parte de El Decamerón Negro de Leo Brouwer* que señalan el valor estético y el acto valorativo como portador de significados culturales, además de resaltar la interacción entre el objeto artístico y el sujeto participante que recibe la información provocando respuestas emocionales. Esto mismo lo resaltan autores como Bourriaud (2008) en su libro *Estética relacional* al afirmar que el valor construye relaciones culturales dependiendo de la actitud crítica subjetiva que cada uno incursione en la obra; y Carlos Emilio Gende (2014) en su artículo *Valor y valoración: su relación desde un enfoque*

lingüístico interpretativo destaca el hecho de que el acto valorativo surge de nuestra relación e interacción con las cosas y el mundo que nos rodea. En ese sentido, empleo este tema para hablar de la composición de cada obra a analizar.

Uno de los primeros libros que se incluyó es *Estética de lo feo* (1992) de Karl Rosenkranz como había mencionado previamente. Desde su ensayo aborda el tema del feísmo entorno a la desarmonía, la asimetría y la amorfía como cualidades técnicas para entender las obras de arte inclinadas hacia dicha estética, por tal razón lo implemento en la investigación, además de que, en tales cualidades podemos observar cómo el feísmo se relaciona con la belleza y lo caricaturesco.

El autor aborda el feísmo como dependiente de lo bello, una idea que como vimos es refutable, aunque en su momento pudo presentarse como su contrario hoy vemos que hay más investigaciones que abordan la fealdad como estética independiente. El autor afirma que la belleza absoluta combina la experiencia de lo sublime con la de lo agradable, encontrándose en medio de ambas la belleza, no obstante, es una idea que también cuestiono del autor, ya que lo sublime, la belleza y lo agradable tienen grados de intensidad diferentes en la experiencia sensible de un sujeto. La belleza no podría alcanzar la experiencia de lo sublime y tampoco es tan serena como lo agradable, aunque si pueden tener más relación la una con la otra.

El siguiente autor, que antes mencioné, es Umberto Eco (2007) con su libro *Historia de la fealdad*, a quien cito para hablar de estéticas como: La caricatura, la fealdad y lo Kitsch en el arte malo. En mi trabajo de grado menciono lo Kitsch como un arte que el MOBA, según sus propios criterios, no acepta en sus colecciones, a lo cual uso como referente al autor para hablar de tal estilo artístico que por lo general se usa para la imitación de los demás estilos artísticos. De igual manera, también se menciona la exageración y la

deformidad como atributos esenciales de la caricatura, los cuales sobrepasan los límites de la forma y estructura natural de algo o de alguien, hasta hacerlos feos. Para el autor, esta estética se usa con fines de denuncia, crítica, humor y burla, una realidad que vemos cuando nos encontramos con este tipo de arte. En ese sentido, es un referente que utilizo para explorar la fealdad y su influencia en la cultura, además de entender la cultura en masa a lo que va dirigido lo Kitsch.

Adolfo Sánchez Vázquez (1992) en su libro *Invitación a la estética* aborda el tema de la estética a partir de una gran variedad de temas, sin embargo, yo lo empleo para referirme a la sublimidad como una estética que nos sobrepasa en nuestros límites cotidianos; lo grotesco como un arte inclinado hacia lo fantástico y el horror; lo cómico en relación con lo burlesco e irónico; y también al feísmo junto con los lugares en los que comúnmente se manifiesta, pues, esta estética como las demás no se limita a un solo contexto, sino que es un concepto multifacético donde su estudio puede abarcar varios contextos de la vida. Lo mismo sucede con la estética de belleza, pues para hablar de ella cito al filósofo Arthur C. Danto (2003) en su libro *El abuso de la belleza: La estética y el concepto del arte* quien menciona que el juicio de valor estético no tiene como fin la belleza. En ese sentido, se reafirma la idea de que el arte abarca muchas más estéticas y va más allá de la belleza solamente.

Félix de Azúa (1995), en su libro *Diccionario de las artes* también señala que los juicios de valor estético no se basan únicamente en la belleza. En vez de juzgar una obra por el gusto, hay otros criterios que determinan la estética de una pieza artística: estilo artístico, técnica, creatividad e incluso el impacto emocional. Así, Arthur C. Danto y Félix de Azúa nos plantean la subjetividad de los juicios de valoración estética, que ocurre en la experiencia individual.

Continuando con los referentes que empleé en el marco teórico para hablar de las estéticas dirigidas en el trabajo investigativo, abordo de igual manera a Kant que se dirige a la naturaleza de lo sublime como un placer que nos inquieta, pero a su vez nos causa conmoción al sobrepasarnos en nuestra comprensión de las cosas. Abordo a dicho autor porque marca una notable diferencia de lo sublime con la belleza, estableciendo de ellas su característica principal que son: La conmoción y el encanto. De igual manera, Lyotard refiere que la sublimidad no solo la presenciamos en las cosas tangibles, sino en la capacidad que tiene de producir en el espectador emociones tan fuertes que escapan de la razón. En ese sentido, ambos complementan en sí el concepto de la sublimidad.

En el marco metodológico

Carlos Sabino (1992) en su libro *El proceso de investigación* habla de la metodología como un proceso que estudia los métodos para así mismo conocer el cómo y el por qué implementarlos, es en base al concepto que nos aporta Sabino en cuanto a metodología que desarrollo la aplicación de procedimientos como: Selección y estudio de obras de arte, análisis de contenido, dimensiones y valores estéticos, paneles en Atlas Visual, comparación y la pathosformel. Este referente ha sido una base para conocer cómo desarrollar la metodología que se centra en el enfoque mixto cualitativo-artístico. Por otra parte, el trabajo de Aguilera Hintelholher (2013) *Identidad y diferenciación entre Método y Metodología* me fue una guía para la aplicación de los métodos IBA y Atlas Visual como procesos reflexivo entorno al análisis de las estéticas: Feísmo, caricatura, sublime y belleza en el MOBA, con el propósito de comprender y conocer más de dicho arte junto con su aplicación en representaciones de Arte Malo.

En cuanto a la IBA como método y metodología en mi trabajo investigativo se citaron a autores como: Fernando Hernández Hernández, Miguel Rojas Gómez, Rossana Piccini, Rut

Martínez y Sara Domínguez. Cada uno aportaron unas bases teóricas para comprender la IBA y aplicarla en mi trabajo investigativo. Por ejemplo, Hernández es un referente que ofrece una perspectiva importante en cuanto a la utilización de la IBA planteándola desde diferentes perspectivas, lo que le da fortaleza a la idea de cómo la empleo. De igual manera, se fundamenta la aplicación de la IBA como objeto de estudio hacia las investigaciones y reproducciones artísticas de otros y propias (aunque en este caso la utilizo para analizar y estudiar las obras de otros), tomando de referente a Miguel Rojas, Piccini, Martínez y Domínguez. Por lo tanto, cada uno de los autores son contribuciones para el desarrollo de análisis de las obras del MOBA desde la IBA.

En cuanto al Atlas Visual, tomo referentes como Cristina Tártas y Rafael Guridi, Ureña y Zamora. En cuanto al atlas visual se llevó a cabo como un medio para el análisis de las obras del MOBA en paneles a partir de la pathosformel. Tártas y Guridi lo señala como un lugar donde se ejecutan diálogos desde los datos incorporados; por su parte Zamora en cuanto al Atlas recalca que es un procedimiento donde se desarrollan conexiones entre las imágenes y en cuanto al pathos como una herramienta que busca comunicar ciertos estados de ánimo. Cada autor contribuyó al desarrollo del Atlas visual en el que se analizan las obras de arte según la respuesta emocional causada por cada estética trabajada en este documento desde gestos repetitivos en cada una.

Igualmente, en este trabajo se emplearon artículos como herramientas de investigación para fortalecer el análisis de las obras presentes en el documento y de igual manera, para el análisis en cuanto a gestos identificados en cada panel del Atlas Visual. Por otra parte, también empleo diccionarios para ahondar en los significados de las estéticas exploradas y para conocer la etimología de algunas, lo que expande el panorama a lo que conlleva cada estética realmente. Finalmente, empleo un video de YouTube del artista Antonio García Villarán titulado “el peor cuadro del mundo. Arte” como recurso para

conocer otros criterios de acto valorativo en cuanto a las obras del MOBA, además, de que también con aquel video inició mi tema de investigación debido a que ahí conocí al museo.

Aunque se abordaron referentes para desarrollar cada estética trabajada en el documento, y para dialogar en el valor estético y el acto valorativo, no hay una extensión de estudios dedicados a la estética del arte malo. Si bien empleo el blog *Decademia. La nueva academia* en cuanto a su trabajo “¿Qué es buen arte y qué es mal arte?” para aplicar dicho tema en el marco teórico, no se encontraron ensayos que aporten a un análisis y estudio más profundo, sin embargo, la información recopilada en el blog asentó las bases que dirigieron tal estudio.

La aplicación del valor estético y el acto valorativo son en cierta medida el punto central de la investigación, pues con ello se logró analizar las obras tanto presentes en el documento, como en los paneles del Atlas Visual con el propósito de dar cuenta de la relatividad de valores estéticos dependiendo la percepción de una cultura o sujeto hacia algo, y para aquel desarrollo cito a autores como: Miguel Rojas Gómez y Sonia Díaz Salas, Bourriaud, Jacques Rancière y Carlos Emilio Gende quienes coinciden en que el valor y la valoración están condicionados por los juicios estéticos culturales e individuales; tales juicios varían, así mismo, según el contexto histórico y de época donde se presenta el espectador en relación con la obra; la variedad de posturas hacia una determinada pieza de arte construye y reconstruye posturas subjetivas que pesan sobre la misma; el espectador es un intérprete que relaciona la obra con sus propias experiencias personales. En ese sentido, esas aportaciones contribuyeron para el análisis de las obras, algo evidente en cada pieza de arte estudiada.

Los estudios en cuanto a la belleza y fealdad trabajados en esta investigación presentan a ambas estéticas como contrarias, en perspectivas opuestas y, aunque esto muchas veces sea así, no se han explorado posibles relaciones que puedan tener la una con la otra.

Este vacío ha motivado al presente trabajo investigativo a ahondar en la relación que puede existir entre ambas estéticas, debido a que se busca examinar la fealdad en la estética contemporánea y su relación con la belleza, la caricatura y lo sublime, lo cual ofrece una perspectiva más amplia en cuanto a la experiencia estética.

1.2 Planteamiento del problema/pregunta

El arte puede producir en el espectador una gran cantidad de emociones ya sean positivas o negativas, lo que lo lleva a tener una experiencia estética que le hace conectar con la obra, llevándolo así a dar juicios de valor estéticos inclinados hacia: La fealdad, la belleza y la caricatura, entre otros, sin embargo, en este trabajo se estudian estos tres. Tales reacciones hacia cierto arte dan evidencia de cómo la subjetividad, junto con el contexto cultural influyen en el valor y el acto valorativo que se dirige hacia una pieza artística.

En 1993 Scott Wilson fundó el MOBA (Museum of Bad Art) en Boston Estados Unidos, el cual tiene como lema “Arte demasiado malo para ser ignorado” (MOBA), con una obra que había encontrado de la basura . Es un museo que cuenta con 10 colecciones en su página principal, y dos galerías físicas, ambas ubicada en Boston, Massachusetts E.E.U.U en las cuales expone por su espacio limitado entre 50-70 piezas de arte de las casi 900 que tiene. De igual forma, tanto en su espacio físico como en el digital, cada obra tiene una descripción narrativa.

Las personas que tienen conocimiento del arte presentado en este museo, por lo general le otorga juicios de valor estético contrario al que ya de por si maneja en sus obras, pues, son malas estéticamente por su composición y técnica. Esto hace que no se reconozca al arte malo como una estética independiente, sino que se confunde con otras, por lo que analizo estéticas como: El feísmo, la caricatura, la belleza y el arte malo para destacar y establecer las grandes diferencias que tiene cada una dentro del contexto del MOBA.

En ese sentido, este estudio contribuye en la comprensión relacional entre técnica, composición y valoración estética, explorando su subjetividad. De acuerdo con lo anterior, la pregunta que dirige el trabajo de investigación es la siguiente:

Pregunta

¿En qué medida los valores estéticos aquí analizados, lo feo, lo bello, lo sublime y la caricatura —así como sus interrelaciones y relatividades—, en las obras de arte seleccionadas del MOBA, están condicionados en su realización por el acto de valoración del receptor participante, de acuerdo con una circunstancia cultural e histórico concreta?

1.3 Objetivos

Objetivo General:

- Analizar valores estéticos del feísmo, la belleza, lo sublime y la caricatura a través de las obras de arte seleccionadas del MOBA, en relación con el acto valorativo y las condiciones culturales de su recepción.

Objetivos Específicos:

- Examinar la concepción del feísmo en la estética contemporánea desde el MOBA, sus relaciones con lo sublime (feísmo sublime), la caricatura y con la belleza en aras de la relatividad valorativa, en cuanto a los juicios positivos, negativos o crítico de las obras objeto de interpretación.
- Problematizar los cánones absolutos en cuanto a los valores como la belleza, lo sublime, el feísmo y la caricatura, desde el arte y la estética relacional, considera el carácter activo del espectador como creador.

1.4 Justificación

La estética es un concepto fundamental para analizar la representación y percepción de las obras de arte desde varios escenarios, entre ellos, la curaduría museística. La estética presentada en esta investigación se sitúa en un contexto contemporáneo, influenciada por factores como el tiempo de ejecución de las obras en el MOBA y el estilo que cada artista representa. En el libro *Estética y emancipación: fantasma, fetiche, fantasmagoría* (2014), se menciona que:

La estética, concebida como una disciplina filosófica asociada al desenvolvimiento del arte en la modernidad euronorteamericana, ha pasado a ser un conjunto de reflexiones sobre prácticas de representación y elaboración formal que existen tanto en los espacios artísticos como en otros ámbitos de visualidad, escritura y comunicación digital: el pensamiento estético se ocupa no sólo de las obras sino de lo que se puede hacer con ellas. (Botey y Medina, p. 267)

En ese sentido, la estética se desarrolla como concepto filosófico en la modernidad europea y norteamericana, época en la cual se conciben una variedad de estilos artísticos como el romanticismo, el modernismo y el arte de vanguardias. Aunque este concepto tiene un mayor énfasis en las artes visuales, se ha venido extendiendo a otras disciplinas artísticas, como el performance, la música, la literatura, el cine, el teatro y la arquitectura. Sin embargo, este desarrollo que ha tenido la estética no solo ha sido influenciada por filósofos, sino también por la contribución de artistas, críticos de arte, historiadores de arte, la psicología del arte, la sociología del arte, la antropología del arte, entre otras e incluso dentro de estas perspectivas estéticas también está la perspectiva decolonial, que hace énfasis en las diferentes representaciones de los otros como diversos, lo que da cuenta a una visibilización estética desde el punto de vista de la aisthesis. El objeto de estética es un espectro y se usa

para demostrar el espectro de los contenidos estéticos, aunque no es el tema de esta investigación.

En cuanto al objeto de la estética, Morawski (2006) en su libro *Las principales corrientes estéticas del siglo XX* señala que “cada obra de arte informa sobre las ideas estéticas del creador y de los receptores a los que fue destinada” (p. 25) por lo que el valor que le otorgue el artista o el espectador a una obra de arte influye en su percepción estética y contribuye al conocimiento de esta. El artista manifiesta sus ideas estéticas a través de la obra de arte, las cuales son sus conceptos sobre la belleza, la fealdad, la caricatura, lo grotesco, entre otras, que al espectador analizarlos puede suponer cuales fueron los valores estéticos que el artista buscó plasmar.

Por otro lado, la obra de arte es influenciada por el contexto histórico y cultural en el que es concebida, en ese sentido, cuando el espectador comprende aquel contexto, es capaz de apreciar las intenciones de ejecución que el artista tuvo hacia la obra y el significado de esta, lo cual puede impactar en sus ideas estéticas, sin negar que la flexión y el diálogo que genera el arte hacia diversidad de temas puede influir en los valores estéticos del espectador. En definitiva, la estética, aunque desarrollada desde diversos campos del conocimiento, no solo el filosófico, esta se presenta desde las artes visuales como un medio para estudiar y analizar las obras contemporáneas del Museo de Arte Malo.

Este trabajo investigativo contribuye al campo de estudio del arte malo, debido a que esta estética no ha sido tan explorada como las demás que he mencionado, a partir de la interpretación y análisis de los datos recolectado en el estudio de las obras del MOBA La investigación contribuye en el conocimiento de cómo el feísmo, la belleza y la caricatura se relacionan con el arte malo, debido a que este integra características propias de cada una de ellas. De igual manera, es una investigación que implementa la IBA como método y

metodología para el análisis de contenido y técnica de las obras del MOBA. Fernando Hernández Hernández argumenta que este campo no está tan sustentado teóricamente (p. 113), en ese sentido, la elección de la IBA se evidencia por la recopilación de datos en la selección y estudio de obras de arte hechas por otros, en el análisis y en las dimensiones y valores estéticos.

Mi interés por investigar sobre el arte feo surge por mi frustración al no saber dibujar, pero también porque me llaman la atención los museos de arte. A demás, cuando me encuentro con cosas u objetos que tienen un error en sí mismos y son considerados grotescos y horrorosos, en mi acto valorativo no lo son porque siempre he tenido una fascinación por la imperfección en objetos “mal” elaborados. En este museo que muestra arte malo, críticos comparan las obras de allí con dibujos o pinturas que pudo hacer un niño de 5 años, quitándole el derecho a un artista a fallar en su composición, pues las pinturas que hay allí no las realizaron artistas principiantes, sino artistas con técnica y conocimiento en el campo que pintaron con una intencionalidad genuina, pero durante el proceso algo salió mal y tuvieron obras interesantes y poco convencionales. En ese sentido, un artista no es alguien que pinta bonito o hace arte bello, sino también es aquella persona que se equivoca, pinta mal y dibuja mal.

En la licenciatura no hay un espacio académico enfocado a la estética, es así como considero que la presente investigación es pertinente para la LAV (Licenciatura en Artes Visuales) debido a que la exploración del feísmo, la belleza, la caricatura y el arte malo pueden contribuir a la formación de una identidad artística en los estudiantes, permitiéndoles reflexionar sobre sus propias preferencias estéticas y enfoques artísticos que es importante para su desarrollo como artista. El concepto que estoy trabajando tiene un impacto emocional profundo en los espectadores, por tal razón, este tema entorno a dichas estéticas puede ayudar

a que los estudiantes comprendan cómo sus propias obras pueden evocar respuestas emocionales negativas o positivas con un gran impacto.

De igual manera, la presente investigación no tiene un valor propiamente pedagógico y didáctico explícito, no obstante, desde las estéticas pueden implementarse el valor y la valoración para la enseñanza y aprendizaje como recurso didáctico. Esta aplicación se desarrolló en mis prácticas pedagógicas con estudiantes de quinto de primaria, donde les proporcioné imágenes de partes del rostro exageradas para que retrataran a su compañero identificando qué imágenes coincidían con los rasgos físicos del otro. Los resultados, efectivamente fueron retratos caricaturescos de cada estudiante. Esta actividad fue efectiva para el desarrollo de habilidades como el análisis visual. De igual manera, este trabajo puede extenderse y adaptarse a otros contextos y niveles educativos con otras estéticas diferentes a la de caricatura para fomentar la apreciación del arte contemporáneo en general.

2. Marco Teórico

Los conceptos que se abordarán próximamente nos llevan a generar un análisis más detallado de lo que es el arte feo y malo, mostrándonos características que debe tener una obra de arte para etiquetarse así, aunque desde el arte y la estética relacionales hay una relatividad, pues el valor estético juega con la valoración por el receptor participante. Este estudio se generará desde los productos artísticos conservados en el Museo de Arte Malo y que veremos a lo largo de esta investigación para ampliar la idea de cada categoría de manera clara, partiendo de los criterios de aceptación del museo para que una pieza artística ingrese en sus colecciones. Este marco teórico se estructura así: El valor y el acto valorativo, el arte malo, el feísmo, lo feo sublime, la belleza y la caricatura. Lo que busco a partir de este marco teórico, es dar a conocer la importancia del arte desde otras estéticas poco convincentes y cómo estas impactan de igual manera en la sociedad y el espectador.

2.1 Valor estético y acto valorativo

Antes de iniciar con los temas y conceptos que constituyen a mi trabajo investigativo, voy a abordar los conceptos de valor y acto valorativo que abren nuestro panorama hacia la interpretación de las obras de arte. El punto de partida del tema que estoy trabajando son las obras de un museo, exactamente del Museo de Arte Malo (MOBA) de las cuales estoy haciendo un análisis visual para entender la estética que manejan, qué características posee una obra para ser considerada fea, y cuál es el lugar que se le da a dicho arte en la época contemporánea, por ello, es importante tener claros estos dos conceptos que abordaré a continuación, ya que este estudio será finalmente presentado en un atlas visual que contiene las obras del museo.

Primero, cabe destacar el contexto del MOBA para comprender desde dónde se hace cada análisis. El Museo de Arte Malo (Museum of Bad Art) se ubica en Massachusetts,

Boston Estados Unidos y es una institución sin fines de lucro. Como menciono en el apartado de la justificación fue fundado en 1993 por el vendedor de antigüedades Scott Wilson y a partir de ahí el contexto está en la recolección y donación de las obras de arte, pues en la página de este se aclara que

MOBA es el único museo del mundo dedicado a coleccionar, exhibir y celebrar arte que no sería bienvenido en ningún museo de arte tradicional. Nuestra colección incluye arte sincero en el que algo ha salido mal de una manera que da como resultado una imagen fascinante e interesante. (Museum of Bad Art, s.f.)

Aquel “arte no bienvenido” es lo que encontramos a lo largo del documento con obras que tienen errores de composición, son obras inarmónicas que el museo valora por su originalidad y capacidad de evocar emociones, lo cual las hacen fascinantes. Tal valoración hacia lo no convencional e imperfecto es efectivamente relevante para esta investigación, que busca explorar la estética de la fealdad desde representaciones malas. Por otro lado, el museo tiene criterios de selección que desarrollo en el apartado de *Arte malo*: la obra no puede ser aburrida, no acepta arte hecho por niños, arte kitsch, pintura por números o pinturas de terciopelo negro; y buscan la intencionalidad del artista por querer hacer un buen arte. Es un elemento importante que el museo mismo intervenga en un contexto desde el punto de vista de la recepción, percepción e interpretación de las obras de arte, además del contexto amplio de la creación de las obras y de sí mismo como institución, como museo. Las obras de arte generan su propio contexto desde el punto de vista de la percepción.

Cada objeto que compone una obra influye de manera significativa en la interpretación de esta, el artista se piensa la composición para finalmente transmitir un mensaje, debido a que “los valores estéticos, tanto positivos como negativos (antivalores), solo son comprensibles en una relación estético cultural, concreta e histórica” (Rojas y Díaz,

2016, p. 122), cada valor no tiene un significado absoluto, sino que este está condicionado dependiendo del contexto cultural, histórico y estético en el que se produce, incluso por experiencias personales de cada sujeto espectador, por lo cual, el *valor* llega a ser un concepto multisémico. Para ampliar tal concepto, los autores antes referidos afirman que el *valor* es:

Portador de una signicidad de significados múltiples dado el carácter abierto del mismo y su respectiva ambigüedad semiótica, cuya relación implica también la poiesis y catarsis placentera [displacer, desagrado, terror, crítica, etcétera] la dialéctica del texto y el contexto situacional, y la actividad de valoración del receptor participante. (p. 123)

Además de que con el valor entendamos y capturemos la esencia de una obra como portadora de varios significados dependiendo de los diversos contextos y experiencias entre sujeto y artista para otorgarle cierta interpretación, también entendemos que la obra de arte genera en el espectador una liberación de emociones, haciendo que conecte con el concepto y así mismo lo capte. La experiencia emocional está condicionada por la temática de la obra, ya sea bella, grotesca, cómica e incluso fea, generando en el espectador aquello que en la cita anterior se denomina como “catarsis” y otros estados emocionales que de igual manera transforma sus perspectivas. El valor es portador de cierta información y contenido materializado en la obra de arte, que se le otorga a algo cultural, y depende de cierta cultura, según sus creencias y saberes.

pensemos en un cuadro donde haya vacas siendo arriadas al interior de un matadero, para un colombiano se refleja la economía y la seguridad alimentaria que genera la industria de la ganadería, sin embargo, para una persona de la India, una cultura que venera a las vacas como un símbolo de fertilidad y prosperidad, estando prohibida la muerte de estas, la imagen

sería percibida como un acto de crueldad. El valor son los elementos que se generan en la obra y dialogan entre ellos para transmitir un mensaje, elementos que llevan consigo significados dependiendo la cultura, significados no universales sino influenciados (y aquí aparece el acto valorativo) según creencias, tradiciones e incluso costumbres, ya sean personales o comunitarias, vivencias, experiencias, etc.

Sin embargo, aquel valor no solo se transforma dependiendo la cultura en donde se halle, sino que también cambia de acuerdo con la época donde se perciba. Bourriaud (2008) en su libro *Estética relacional* afirma que “lo que ayer era considerado como informe o “informal”, ya no lo es hoy. Cuando la discusión estética evoluciona, el estatuto de la forma evoluciona con ella y por ella” (p. 22). La cita sugiere que los juicios de valor son variaciones y no se mantienen inmóviles, por lo que, si en un contexto, época o cultura se valoriza un objeto, en otra cobra otro sentido por el cambio de criterios estéticos implicados en el análisis formal o informal y su contenido.

De igual manera, el autor sugiere que “el mundo del arte, como cualquier otro campo social, es esencialmente relacional en la medida en que presenta un sistema de posturas diferenciadas que permite leerlo” (p. 29) es decir, la estimación de una obra de arte es un proceso que se relaciona con la diversidad de perspectivas, pues este no es meramente individual, sino que se construye por las demás posturas subjetivas que recaen sobre la obra, ya sea de artistas, críticos de arte, espectadores, curadores y coleccionistas. En ese sentido, el valor de una obra de arte se ve reflejado en las interacciones de los receptores participantes con la pieza de arte, es un valor que se fabrica colectivamente.

De acuerdo con esta perspectiva, Jacques Rancière, aclara que la división binomial u oposiciones mirar/saber, apariencia/realidad, pasividad/actividad son el resultado de alegorías

o enunciados a *priori* de la desigualdad, diríamos cognitivo-práxicas. En crítica subrayó que “todo espectador es de por sí actor” (Rancière, 2010, p. 23).

El espectador también actúa, como el alumno o como el docto. Observa, selecciona, compara, interpreta [crea]. Liga aquello que ve a muchas otras cosas que ha visto en otros escenarios, en otros tipos de lugares. Compone su propio poema con los elementos del poema que tiene delante. Participa en la performance rehaciéndola a su manera, sustrayéndose por ejemplo a la energía vital que se supone que ésta ha de transmitir, para hacer de ella una pura imagen y asociar esa pura imagen a una historia que ha leído o soñado, vivido o inventado. Así, son a la vez espectadores distantes e intérpretes activos del espectáculo que se les propone. (pp. 19-20).

A lo que añadió: “este es un punto esencial: los espectadores ven, sienten y comprenden algo en la medida en que componen su propio poema, tal como lo hacen a su manera actores o dramaturgos, directores teatrales, bailarines o performistas”, (p. 20). Tesis válida, en general, para la recepción de todas las obras de Arte y la Educación, como participación creadora, o más puntualmente, como co-creación.

El acto valorativo, por su parte, implica analizar e interpretar los significados de la obra con respecto a las emociones e intereses independientemente de que cada sujeto tiene juicios valorativos con relación a una obra de arte determinada, no implica que no haya coincidencias valorativas a nivel de un determinado grupo, sino que se destaca en el ámbito personal. Algunas etapas de valoración se enfocan en un análisis estético, contextual y personal, así como las emociones que evoca la obra y produce en cada sujeto. De hecho, Se sugiere que:

En cuanto a la valoración estética se puede conceptualizar la misma como la relación del sujeto para con el valor estético, caracterizada por la subjetividad poiética del

receptor participante mediante la cual éste desobjetiva la información, los significados estéticos del objeto a través de la interpretación. (Rojas y Díaz, 2016, p. 124)

El acto valorativo estético es la relación del sujeto espectador con los elementos de la obra, que interpreta al objeto artístico a partir de sus propias emociones, experiencias y conocimientos. El receptor participa en el significado de la obra porque aporta desde el análisis su subjetividad a la experiencia estética que se manifiesta como rechazo, crítica, aceptación o placer. Aquel acto valorativo ya no es permeado por el significado común de una cultura hacia un objeto, sino que trasciende a un significado personal que se genera a partir de experiencias y sensibilidades de manera individual. Así mismo, Carlos Emilio Gende (2014) en su artículo *Valor y valoración: su relación desde un enfoque lingüístico interpretativo* plantea que el acto valorativo surge de nuestra relación hacia las cosas, es un tema netamente subjetivo que se basa en nuestras experiencias y relaciones con el mundo que nos rodea, más no es algo que aprendamos de forma “objetiva”. Este señala que:

Es que se trata de una actitud ante el mundo que resulta de estimar según criterios que no nos son suministrados por las cosas mismas, en sí mismas, como si pudieran dárse nos desvinculadas de nuestro trato con ellas (cognitivo, práctico, estimativo), sino al contrario, los criterios resultan de ese trato, pero como condensaciones sedimentadas que se realizan una y otra vez –con mayor o peor éxito- en cada situación en que nos reconocemos valorando. Es una relación mediada con el mundo, pero que en el caso específico del valorar excede a las mediaciones de un aparato categorial cognitivo, universalizable y a-histórico, e incluso a las de un sistema lingüístico que quisiera proponerse como irrebable para describir de un modo más permeable las contingencias locales e históricas de las condiciones de posibilidad de nuestro entendimiento. Quiero decir, no es analogable a sistema lingüístico, ni a cognitivo. (p. 271)

Como se sugiere en la cita, la forma en como valoramos no es una cuestión que se aplica con una serie de normas y procedimientos establecidos que deben seguirse, ya sea, por ejemplo, por una sociedad, sino que además de aplicar una interacción lingüística y cognitiva, también esta valoración está influenciada por factores como el emocional y cultural. Si bien son herramientas que nos ayudan a interactuar con todo aquello que nos rodea, el acto valorativo lo aplicamos a raíz de lo que aprendemos y vivimos, es decir, es una cuestión intrínseca que surge de nuestras experiencias personales, sin negar estimaciones que coinciden o puedan generalizarse, en parte.

El valor y el acto valorativo son conceptos que nos llevan a entender el diálogo entre el producto y el receptor, desde una perspectiva cultural o personal, lo que configura un mensaje interpretado desde la subjetividad en cada individuo o sociedad que los permea en conceptos, ideas y vivencia personales.

2.2 Arte Malo

Nosotros estamos acostumbrados a ver el arte como algo bueno y por tal razón se nos hace lindo, pero cuando nos encontramos con el término “arte malo” se nos hace difícil y extraño concebir que el arte también pueda ser denominado de tal manera. Cuando me encontré con este museo, me pregunté ¿qué es el arte malo? y ¿por qué esas obras son consideradas así? En primer lugar, hay que tener claro el concepto de malo y según el Diccionario de la *Real Academia Española (RAE)* dice que lo malo es “de valor negativo, falta de cualidades que cabe atribuirle por su naturaleza, función o destino” (2024, definición 1), sabiendo esto, aún podríamos pensar que lo malo no encaja con el arte, debido a que este debe ser todo lo contrario a su significado, sin embargo, el museo de arte malo rompe con todas esas convicciones que tenemos en cuanto al arte, presentándolo desde una perspectiva diferente con obras que encajan muy bien con la descripción del concepto “malo”, en el sentido de que al arte si se le puede atribuir dicha valoración, de ahí el nombre del museo.

Según la definición anterior, podríamos decir que las obras malas son carentes de cualidades por su naturaleza función o destino. En cuanto a su naturaleza, se puede considerar la falta de habilidad técnica. El MOBA le presenta al público obras pictóricas, esculturas, algunos collages y obras con técnica mixta, pero prima más que todo el arte pictórico y es en este tipo de representaciones en las que me centraré. La habilidad técnica en las obras pictóricas va desde el dominio del dibujo hasta en el manejo de la pintura. En cuanto al dibujo, es necesario conocer la anatomía de un cuerpo, su estructura ósea y su estructura muscular para representarlo de forma realista y precisa, esto ayuda al artista a manejar las proporciones del cuerpo de manera adecuada, capturando de igual manera postura y gestos. Otra regla clave en el dibujo es la perspectiva para crear un efecto de profundidad y espacio, por último, es necesario manejar el punto focal de la composición, útil para organizar los elementos de la obra de manera equilibrada y armoniosa, elementos como formas, colores, luces, entre otros.

En cuanto a la pintura, las habilidades que debe manejar un artista son el aplicar la pintura con las cantidades necesarias, no sobrecargando la obra y tampoco dejando el lienzo casi limpio. Además, combinar los colores, saber aplicar la gama de tonalidades, manejar las luces y sombras para presentar la profundidad o el volumen y usar diferentes técnicas en la pintura es lo que nos lleva a ver la habilidad técnica de una obra, que determina si es buena o mala. Cuando una obra carece de todos estos principios, incluso de algunos, ya sabemos que es mala. Esto es algo que veremos muy frecuentemente en las obras del MOBA, la carencia de habilidad técnica.

En un blog de *Decademia. La Nueva Academia* titulado “¿Qué es buen arte y qué es mal arte?” nos presentan dos particularidades que debe tener una obra para considerarse buena, las cuales son: Comunicación y relevancia. El primero tiene que ver con la capacidad que tiene una obra para transmitir de manera clara al espectador, la idea central del artista.

Deca Cast, autor del blog, dice que “En el camino se pueden encontrar muchos obstáculos que reciben el nombre de “ruido” de la comunicación” (2018, párr. 18). La comunicación que maneja las artes plásticas es más que todo visual y el ruido que en ella se genera tiene que ver con el desorden y el caos que puede presentar la obra cuando se incluyen elementos que son muchas veces innecesarios o contradictorios, es decir, que no se complementan entre sí, haciendo que la representación artística se sobre cargue de información y la idea principal no sea tan clara. Hay que evitar la sobre carga visual porque es muy cierto que muchas veces, menos, es más. Aunque el arte sea muy subjetivo, no quiere decir que la idea central que quiere transmitir el artista no pueda lograrse, por eso, si se usan varios elementos en una obra, se debe procurar a que se relacionen de manera tan adecuada que la obra no genere confusiones en cuanto al mensaje central.

Según el autor del blog, la relevancia es que una obra de arte, aunque tenga el concepto claro y esté bien estructurada, si el tema que presenta no es relevante, entonces no tiene importancia, aclarando que debe presentar un tema que trascienda nuestra manera de pensar, algo que impacte en la manera como percibimos las cosas, un tema relevante que tal vez el espectador necesitaba saber. Por otra parte, afirma que “toda obra de arte es producto de su tiempo y de su espacio” (2018, párr. 25), esto lo vemos (y él también menciona a este conocido artista) en las obras de Van Gogh, las cuales estaban muy adelantadas para su época, razón por la cual fueron rechazadas y no se les dio la misma importancia que como son apreciadas hoy en día. Esto sucede a la inversa, si encontramos en el tiempo de hoy artistas que nos traigan obras al estilo renacentista, por poner un ejemplo, sin modificaciones o generar algo nuevo a partir de ese estilo, la obra no causará el mismo impacto y apreciación que en aquella época.

Cada cultura tiene estándares estéticos propios y lo que en un lugar puede parecer bello, en otro será extraño, que no se entiende y, por ende, no genera interés, como en otro

lugar donde si lo hacen, por eso, es muy importante saber para quién va dirigido el arte que se realiza. En ese sentido, una obra de arte es relevante según el mensaje, conceptos o ideas que quiera transmitir, y es relevante según en la época que sea presentada. Así que, entre más originalidad tenga una obra, ya sea en técnica o mensaje, a menudo será considerado buen arte, de lo contrario, estaríamos en el territorio de arte malo.

Veamos un ejemplo, La obra de Anna k. titulada *Point os impact* se podría considerar, según el artículo anteriormente mencionado, una representación mala de la pintura de George Bellows, *Dempsey and Firpo* (1923-1924) que representa un combate de boxeo entre Jack Dempsey y Luis Ángel Firpo. La pintura de Anna busca representar el mismo tema del artista Bellow, uno de los sucesos más importantes en el mundo del deporte, pero de una manera más explícita, mostrándonos de primer plano una especie de radiografía que especifica el golpe tan fuerte que recibió Dempsey en su cabeza, lo cual lo dejó aturdido como para llegar con facilidad de vuelta al ring por sí solo, sin embargo, unos periodistas le ayudaron a regresar.

De fondo, vemos una especie de reconocimiento hacia Firpo por noquear a su contrincante. Estos dos elementos extra que se incluyeron en la obra podrían considerarse muy irrelevantes y sin sentido debido a que la obra original ya nos comunica todo lo anteriormente mencionado con claridad, sin sobrecargar la imagen con cosas “innecesarias”. Por otro lado, esta obra no es del todo mala, aunque haya una falta de habilidad estética, no hay falta de originalidad, pues presenta conceptos nuevos al espectador, más información que probablemente se pudo haber pasado por alto en la obra de George Bellows. Primero, para entender con más claridad la obra debemos tener en cuenta el valor de esta y el acto valorativo que se le da

Figura 1. Anna, K. *Point of impact*.



Nota: (2011). Acrílico sobre lienzo. Museum of bad art.

Figura 2. George Bellows. *Dempsey and Firpo*.



Nota: (1923-1924). Óleo sobre lienzo. Whitney Museum of art.

Como ya sabemos, la obra de Anna retrata el momento en el que el boxeador Firpo noquea a Dempsey, sin embargo, ¿por qué hay una radiografía del cráneo de Dempsey? Bueno, puede que la artista haya querido resaltar con ello las etapas de una contusión, desde su escala cromática hasta las afectaciones que se reciben en el cuerpo. Según la web MedlinePlus (2023), un hematoma es una mancha de sangre debajo de la piel causada por pequeños vasos sanguíneos rotos, tornándose rojo, violeta con matices azules y amarillo con zonas verdes (párr. 1 y 3), lo que explicaría las líneas espirales de colores que hay alrededor de la ecografía, incluso pueden considerarse un mareo, ya que Dempsey estaba muy desorientado para volver al ring.

Las contusiones en el cuerpo varían según el golpe recibido, esto significa que pueden ir desde moretones, fracturas e incluso daños en órganos, por lo que aquellos espirales que salen de una fractura craneal simbolizan un daño cerebrovascular. Aunque la artista fue más explícita en su obra, agrega información necesaria que nos ayuda a dimensionar el daño que puede causar un gran golpe, por tal motivo, la obra además de ser una denuncia en cuanto a los daños que recibe un boxeador a causa de los golpes, como en este caso que fue en la cabeza de Dempsey, es también una obra original al generar nuevas ideas y no quedarse solo en la reproducción en cuanto a la copia exacta de la obra referente. Aun así, la experiencia estética es abierta y cada interpretación es personal.

La comunicación, la técnica, la originalidad y la relevancia nos abren el panorama en cuanto a cómo identificar una obra de arte buena o mala. El arte malo, aunque malo, siempre termina cautivándonos, si no fuera así, el museo de arte malo no existiría o no tendría visitas, espectadores interesados en un arte diferente. Sin embargo, no podemos determinar si una pieza artística es buena o mala solo por esas características abordadas anteriormente, el arte malo tiene más peculiaridades y eso es lo que seguiremos analizando a continuación.

2.2.1 Intencionalidad, originalidad y complejidad

Aunque algunas obras del museo tienen estas tres características: Amorfa, asimetría y desarmonía, hay que hallar cuál es el valor artístico que tienen en común todas las obras del museo, es decir, qué elementos y características contienen cada una para considerarse malas. El museo cuenta con tres criterios de aceptación para que una obra entre en su colección, al analizar estos tres criterios, se puede encontrar más características que definan el valor artístico de una obra en cuanto a lo que se llega a considerar arte malo.

El primer criterio de aceptación que maneja el museo para valorar una obra de arte es la intencionalidad del artista. La intencionalidad no se basa en la técnica que haya sido implementada a la hora de ejecutar una pieza artística, sino del propósito consciente del artista para hacer su obra, es decir, la idea, el mensaje o la emoción es lo que se busca transmitir, esa es la intencionalidad. Por ello, al museo no le interesa la falta de habilidad técnica en una obra, sino lo genuina que esta es.

Estas obras consideradas estéticamente malas, debieron hacerse por alguien que quiso hacer una buena obra, pero que en el proceso algo salió mal. Este proceso creativo que nace de una mala ejecución puede incluso llegar a resultados inesperados que no se habían anticipado desde un inicio, resultados que al final se hayan muy interesantes y de los cuales se pueden sacar otro significado muy diferente al que el artista había considerado desde un principio.

A demás, en este primer criterio, la obra debe causar expresión de asombro y “resultar en una imagen convincente” (Wikipedia, 2024, párr. 14). Estos factores son esenciales al valorar la obra, ya que la imagen convincente abarca la claridad del tema, en un principio el artista tenía clara su idea y aunque técnicamente tenga errores, lo esencial es que no se haya perdido la premisa inicial, el tema central, por lo que el factor sorpresa rompe con las

expectativas tradicionales de arte, que giran en torno a la belleza y la perfección en la técnica. Muchas veces, el asombro que causa una obra proviene de los errores que hay en la misma, incluso, la honestidad y autenticidad del museo se ve reflejada en la cuarta característica de las obras del MOBA, consideradas malas y es el error.

Este arte que nace desde el error es un arte honesto, desde lo ético. Siempre se ha intentado mostrar la perfección en el arte, la buena técnica sin fallos, tal vez por los prejuicios que hay de que si no sabes dibujar o pintar, entonces no eres artista. Si hay un error en la obra entonces no es digna de ser expuesta ante el público y creo que todos hemos pasado por ese miedo de que vean que nos equivocamos al realizar una pieza artística o a ser juzgados como artistas que no saben dibujar y pintar. Este miedo o inseguridad se refleja en algunas obras, debido a que muchas se hallaron en la basura o son anónimas. La vulnerabilidad que se muestra en las obras malas nacidas desde el error las hace más reales, debido a que el artista muestra abiertamente sus equivocaciones, como dijo Marie Jackson, cofundadora del Museo de Arte Malo “Estamos aquí para celebrar el derecho de un artista a fallar gloriosamente” (Jackson, como se cita en Wikipedia, 2024, párr. 3). Incluso el espectador podría identificarse con esa vulnerabilidad del artista por mostrar sus fallos y así ser más apreciado su proceso sin pretensiones de exhaustividad.

El segundo criterio es que la obra no puede ser aburrida y tampoco están interesados en trabajos que están dirigidos al comercio (Wikipedia, 2024, párr. 15) como lo es el cliché. La originalidad surge de algo que es innovador y un rasgo distintivo, lo cual se vuelve único al presentarse por primera vez, esta innovación aparece con la creatividad, entonces, para que algo sea original debe ser nuevo, ya sea en una idea, técnica u objeto, algo que no se ha visto antes. De hecho, en el *Diccionario de la RAE* (2024) define lo *original* como “dicho de una obra científica, artística, literaria o de cualquier otro género: Que resulta de la inventa de su

autor” (definición 2), lo cual aplica con las piezas de arte que se analizan en este trabajo de investigación.

Cada una de las obras que han llegado al Museo de Arte Malo tienen su proceder, en cuanto su autor, inclusive aquellas que resultan ser “imitación” de obras de otros artistas, pues lo original nace de la influencia de lo ya existente. Al exponer el museo un arte con errores técnicos y de composición, ya resulta en algo original, poco convencional y que llama la atención. Este requisito se complementa con el concepto del error en el arte, ya que, a partir del mal arte, nacen representaciones interesantes que trascienden el aburrimiento, los errores abren paso a obras originales y auténticas que rompen con la convencionalidad y esto no sucede con el cliché.

A mi parecer, considero que el arte cliché si es aburrido, si es malo y si es feo porque no existe una intencionalidad dirigida por las emociones, ideas o denuncias que puede ejercer el arte, sino únicamente por el comercio en el sentido de que reproducen cuadros para vender a turistas, cuadros nada originales. Esta escasez de originalidad resulta muy obvia en cada producto “artístico”, ya que el arte cliché es una copia de la copia y son temas que ya se han visto cantidad de veces, el problema no radica en el tema de la obra. Cuando nos encontramos con el arte cliché, siempre es la típica silueta de la palmera en una esquina del lienzo con un atardecer de fondo. Es el mismo bodegón. Son los mismos caballos galopando en la playa. Son piezas en serie que no tienen intención propia. Los cuadros cliché solo reproduce imágenes que están de moda, que son populares y se reduce a un producto comercial que es más que todo para los turistas o para personas que solo buscan decorar las paredes de su hogar. En ese sentido, estos productos no podrían considerarse obras de arte, porque la esencia del arte es una forma de expresión personal y de comunicación con el otro, algo que busca el museo cuando presenta un arte llamativo, fuera de lo común, solo porque son piezas individuales sin réplicas y que conectan con el espectador.

Además, la falta de originalidad en el sentido de copiar obras de otros artistas sin ningún elemento innovador o diferente al original, sino por copiar una obra ya existente, no representa a las obras del museo de mi investigación, debido a que, si bien en cuanto a técnica cada obra es original, hay algunas en el MOBA que son una “copia” de otras. Estas copias son malas en el sentido de que no representan conceptos o ideas nuevas a la original, sino que se mantiene en el mismo, como por ejemplo la obra *Mana Lisa* de la artista Andrea Schmindt (ver figura 5) que es una copia de *La Mona Lisa* (1503) de Leonardo Da Vinci sin decirnos algo nuevo, lo cual la cataloga como una obra mala por no comunicar otros conceptos o ideas. Sin embargo, la obra anteriormente interpretada *Point of impact* de Anna. K se podría considerar una obra original y buena por llevarnos a ideas nuevas e innovadoras no vista en la pintura original George Bellows *Dempsey and Firpo*.

El tercer criterio es que las representaciones artísticas no las harían niños y tampoco aceptan arte que por lo general se ha considerado, según el MOBA, de “menor calidad”, colocando como ejemplos: la pintura por números, las pinturas de terciopelo negro o el arte kitsch (MOBA, como se cita en Wikipedia, 2024, párr. 17). El arte Kitsch se llama arte de mal gusto, esta definición puede confundir el arte malo con el Kitsch, pero si exploramos las características distintivas entre un arte y otro, podremos notar marcadas diferencias que posee cada uno como se viene subrayando.

Antes, mencionamos que el arte malo se identifica por la falta de habilidad técnica, de originalidad, de relevancia y de comunicación; el arte Kitsch es una gran combinación entre texturas, estilos artísticos y colores, en lo que predomina el caos, el desorden y la falta de armonía. Lo Kitsch es un arte deliberadamente extravagante, a menudo considerado de mal gusto por su falta de originalidad, porque su composición es muy repetitiva, imita repetidamente los clichés, y también por la sobrecarga de elementos visuales que ahoga a la obra. Según Umberto Eco (2007), este tipo de arte es “aquella práctica artística que, para

ennoblecerse, y ennoblecer al comprador, imita y cita el arte de los museos” (p. 397), es decir, se destaca por ser una imitación, pero no una imitación de objetos, naturaleza, animales o personas para realizar algo innovador, sino como sigue diciendo el autor “lo Kitsch imita el efecto de la imitación” (p. 397) y es algo que ya hemos discutido anteriormente, que al MOBA no le interesa el arte cliché, lo que para nada es original.

Pero, además de haber un museo dedicado al arte malo, los curadores del MOBA recomiendan que hay otros espacios apropiados para el tipo de obras que no aceptan, como, por ejemplo, el Museo de dudoso gusto, la colección internacional y la Tesorería nacional de decoración del hogar discutible (MOBA, como se cita en Wikipedia, 2024, párr. 17). Llego a considerar que los tres criterios tienen algo en común y es que buscan creatividad en cada una de las obras, debido a que quieren presentar un arte, aunque con errores, que sea intencional, original y complejo. Los curadores del museo no se conforman con una obra simplemente mal ejecutada, sino como hemos visto, todo va más allá, incluso de la técnica, todo debe ser genuino, desde la idea, pasando por la acción y llegando finalmente a resultados completamente interesantes que concuerdan con el lema del Museo de Arte Malo: “Arte demasiado malo para ser ignorado” (Museo del Arte Malo, s.f.).

Dicho lema presenta una realidad que el arte atraviesa al momento de no ser aceptado y más aún, al ser incomprendido. El MOBA ofrece un espacio donde el arte que es rechazado por no cumplir con ciertas normas estéticas pueda ser visto y apreciado, pues varias de las obras que albergan en aquel lugar son anónimas, algunas halladas en la basura o en tiendas de segunda mano, es decir, el Museo considera arte obras que por su estética no son valoradas, apreciadas y vistas por un público general. Al haber 10 colecciones de arte en el museo, se evidencia que existe un interés y curiosidad por parte del público espectador hacia la fealdad y el arte malo, lo cual nos invita a reflexionar en cuanto al gusto relativo por lo diferente, por lo que una vez fue ignorado.

2.3 Feísmo

Es una categoría estética que valora todo aquello considerado feo en el campo tanto artístico como social y cuestiona, a la vez que desafía, los cánones de belleza tradicionales. La etimología de la palabra *feo* viene del vocablo latino *foedus* cuyo significado es “que desagrada a la vista, que carece de belleza, desiforme” (Academia Mexicana de la lengua, s.f.), sin embargo, el *Diccionario Glosbe* nos expande dicha información mencionando que *foedus* se utiliza para el singular masculino, mientras que *foedum* es para el singular neutro, pero si se busca una traducción más acertada (lo digo porque previamente traduje la palabra del latín al español), el singular femenino *foeda* se traduce como *feo* (s.f.). Así mismo, la *RAE* define lo *feo* como “desprovisto de belleza y hermosura. Que causa desagrado o aversión” (2024, definición 1 y 2). Por lo tanto, lo feo se atribuye al ámbito físico, moral o intelectual. Por otro lado, la palabra *feísmo* según el diccionario de la *RAE* es una “tendencia artística o literaria que concede valor estético a lo feo” (2024, definición 1), por lo cual está más involucrado este concepto al arte.

Al paso del tiempo, la polisemia que se le ha dado al concepto de feo es extensa y muchas veces aquellas palabras terminan siendo sinónimos, por ello, para no hacer tan larga la lista, los términos que mejor describen las exhibiciones en el Museo de Arte Malo dedicado a, según el artículo *La vanguardia* “mostrar lo peor del arte al público en general” (2018, párr. 7), son: Antiestética, error y deformidad, a diferencia de otros museos que buscan la belleza, lo sublime y la armonía en sus colecciones artísticas.

A medida que ha transcurrido el tiempo, desde épocas antiguas hasta hoy se le ha dado una representación e interpretación diferente al feísmo según la cultura y el periodo histórico en campos del conocimiento artístico, filosófico, religioso y literario. Como es bien sabido, el arte estéticamente es subjetivo en la medida de una percepción individual, de

comunidad histórica o cultural, lo que en un tiempo algo pudo parecer “feo” en otro contexto o época es aceptado socialmente como algo positivo, de ahí que, según Umberto Eco (2007) “A menudo la atribución de belleza o de fealdad se ha hecho atendiendo no a criterios estéticos, sino a criterios políticos y sociales” (p. 12).

Por otra parte, Karl Rosenkranz (1992) en su libro *Estética de lo feo* argumenta que “Lo feo como derivado secundario es dependiente de su concepto del de lo bello” (p. 176). Esta idea del autor se puede discutir, debido a que la fealdad no depende de la belleza para ser entendida, sino que es una categoría estética independiente que tiene sus propias características. La fealdad, al igual que la belleza, tiene la capacidad de generar emociones únicas y también se rige por cánones propios que determinan su estética. El concepto de fealdad estuvo encasillado durante décadas al definirse únicamente como oposición de lo bello, perspectiva que ha sido objeto de debate. Aunque para hablar de fealdad debemos hablar de belleza y viceversa, esto no quiere decir que una se defina solo como el contrario de la otra, sobre todo la fealdad. Cada una abarca conceptos, ideas, dimensiones, apreciaciones y estimaciones que no solo se extienden a aspectos visuales, sino a experiencias humanas, sensibles y a la reflexión filosófica.

En el arte, hay obras que buscan despertar emociones y respuestas en el espectador que no sean solo de placer y felicidad sino algo que les cause terror, repulsión u otras emociones negativas. Por lo cual, son en tal manera experiencias reflexivas y críticas para ver el arte desde otros puntos de vista, aunque esto incomode al espectador. Durante mucho tiempo se ha intentado definir lo feo como algo que va más allá de una idea antónima de belleza, por lo que hoy en día, en la época contemporánea, se le ha dado significado y apropiación a ese concepto en la cultura y el arte, en tal caso que, los movimientos artísticos actualmente exploran la fealdad desde el valor y el acto valorativo de la obra. Hoy existen movimientos artísticos cuya esencia es la fealdad, como lo son: el arte grotesco, el arte

marginal, el arte degenerado, entre otros. Todos exploran la fealdad de manera particular. Por ejemplo, el arte grotesco se caracteriza por mostrar el horror sin ningún tipo de filtro o personajes que nacen de la fantasía, como lo son las bestias mitológicas.

Adolfo Sánchez Vázquez (1992) en su libro *Invitación a la estética* afirma que lo grotesco está presente en las cosas extrañas, fantásticas, irreales y antinaturales “pues lo fantástico, lo extraño, lo irreal, se produce al combinarse lo más heterogéneo, aunque los elementos que se mezclan o combinan sean reales” (pp. 247-248) en ese sentido, lo grotesco es una mezcla de conceptos opuestos y elementos contradictorios, como son el caso de lo bello y lo feo, lo sublime y lo ridículo, lo cómico y lo trágico e incluso lo racional con lo irracional, generando en ese sentido representaciones con una sensación de duda y confusión. Por lo cual, no es de extrañar encontrarnos con fusiones impensables en la categoría de lo grotesco, otras mezclas podrían ser lo real con lo fantástico, lo moral con lo inmoral e incluso lo humano con lo animal, teniendo como resultado hibridaciones que ya muchos conocemos: las sirenas, los centauros o las gorgonas, entre otros.

Lo grotesco está conectado con la realidad, solo que es una realidad “desnaturalizada” debido a su combinación con otros elementos que llega generar la imagen de lo grotesco (p. 248). En ese sentido, el lugar de lo grotesco está íntimamente ligado a la fealdad, esto no significa que sean sinónimos, sino que pueden ser características del otro, provocando una reacción de impacto en el espectador, pues lo grotesco se representa desde la deformación y el horror, reacciones ligadas a la fealdad.

Asimismo, el *Diccionario de estética* (1998) aclara que “lo grotesco se puede definir como una mezcla de lo *bufo* lo *extravagante* y lo *pintoresco*” (p. 632), por lo cual, continúa diciendo que lo grotesco se manifiesta en lo cómico desde un sentido burlesco en relación con lo grosero sin llegar a causar molestia y complementándose con la caricatura. El

siguiente manifiesto de lo grotesco se da en lo fantástico cuando son exageradas las proporciones de un cuerpo u objeto, generando de tal manera una cantidad de formas particulares que le dan cabida nuevamente a la caricatura, la cual tiene como rasgo distintivo la exageración y lo extravagante (tercer manifiesto de lo grotesco), algo que veremos en la categoría de la caricatura presentada en este documento.

Por último, el *Diccionario de estética* también señala que en lo pintoresco hay manifestación de lo grotesco a partir de la forma, en la cual la belleza y la armonía suelen ser construcciones superficiales que esconden realidades complejas y también perturbadoras (p. 632). En ese sentido, lo grotesco como categoría estética logra agregar y combinar elementos de lo feo, lo cómico, lo fantástico y lo terrorífico cuando anexa en sí la distorsión, la exageración y lo burlesco, generando en el espectador emociones opuestas la una de la otra, como agrado y repulsión.

Por otro lado, la fealdad no se determina solamente por lo que vemos, sino que también abarca otros sentidos de nuestro cuerpo: El olfato, el gusto, el tacto y el oído. Los sentidos, reciben información de manera sensorial, de modo que todo lo que podamos percibir en la obra de arte puede influir en nosotros mismos. Al momento de interactuar con aquella representación artística, usamos nuestros sentidos, lo cual influye en nuestra experiencia estética al darle una interpretación y unas emociones al objeto de arte. La vista es el sentido más utilizado y desarrollado cuando el espectador interactúa con la obra, porque aquel puede percibir texturas, colores, formas y detalles de composición. Aunque la vista sea el sentido más reconocido por la crítica, no significa que sea el único que puede darle un valor estético a la pieza compuesta.

La crítica de un músico no se basa por lo que ve, sino por lo que escucha. En gastronomía, el sentido que más determina la crítica del plato es el gusto por el paladar, pero

también juega otro factor esencial y es la presentación de este, cómo se ve estéticamente, por lo cual sería una experiencia multisensorial, como en la escultura que involucra además de la vista, el tacto. El concepto de fealdad en cuanto a los sentidos evoca sentimientos de repulsión o asco, esto nace por los elementos que puede haber en una obra ya sean grotescos e incluso perturbadores.

La fealdad, como en cualquier otra categoría estética, es atribuida a objetos que nos inquietan, desagradan o son considerados repulsivos ya sea desde un juicio personal o social. El autor de igual manera menciona que la fealdad aparece en diversos escenarios, tales como: La naturaleza, la apariencia física de una persona o su posición social, enfermedades, cadáveres, paisajes destruidos por los hombres e incluso objetos técnicos o industriales contruidos por ellos mismos son cosas que nos llevan a experiencias de lo feo (p. 187). Ahora, cuando todo esto se nos presenta en una obra de arte, independientemente de si esta es, en términos de técnica, bella o no, llevamos nuestro juicio de valoración hacia la estética de la fealdad, como es el caso de Goya, Velázquez y Rembrandt que tienen obras con temáticas inclinadas hacia el horror ya sean representaciones basadas en la realidad o desde la ficción, la mitología e incluso la fantasía.

Dichas obras con temáticas desastrosas nos llevan a sentir una experiencia desde la fealdad que así se encamina hacia lo grotesco, lo que nos incomodan. Por tal motivo, el arte debemos entenderlo no solo desde su diversidad escénica, sino también desde la composición, la apreciación (experiencia subjetiva del espectador), el contexto (histórico, cultural y social) y los elementos de valor que nos ayudan a leer el objeto como bello o feo, pues estos datos son los que aportan información al receptor para conocer la dimensión estética y el significado de la pieza artística que se evalúa.

2.3.1 Amorfia, asimetría y desarmonía

Karl Rosenkranz (1992) usa 3 conceptos claves para entender lo feo como una categoría estética relevante y separada de la belleza, que no fuese definida o entendida solamente como “bello negativo” (p. 50), sino que tuviese lugar en el arte. Estos conceptos son la amorfia, la asimetría y la desarmonía. La amorfia no es más que la ausencia de la forma o estructura de algo y es la “cualidad de amorfo” (RAE, 2024, definición 1), en ese caso, la etimología de la palabra amorfia viene del griego *amorphia* y “El prefijo “a-” indica negación o ausencia, mientras que <<morphos>> se relaciona con la idea de forma o estructura” (Definiciona, 2024), por lo cual, si la forma denota la completitud y unión de algo, la amorfia es la ausencia de una forma definida, son estados de anomalía en un sujeto u objeto.

En el arte, las cosas que están acabadas y bien compuestas son declaradas bellas, pero si no fuera así, entonces aquellas obras cambian de juicio de valor estético y es ahí donde nace lo feo en el arte. Rosenkranz habla de la amorfia como una característica importante de la fealdad, señalando que la unidad es bella porque forma parte de un todo, es una completitud de cosas articuladas entre sí que no pueden dividirse ni fragmentarse, sino que todos los componentes de la unidad reflejarían una homogeneidad (p. 50). En ese sentido, se podría considerar la amorfia como un arte inacabado debido a que el objeto o sujeto no llega a alcanzar su estado “natural” de forma completa quedando en esa etapa de proceso, sin estructura ni diseño claro.

Sin embargo, aunque la forma esté compuesta por pureza y sea fiel a sí misma en sus perfectas articulaciones que la componen, a tal grado de que se halle belleza en la misma sin tener algún cambio, contraste u oposición, sino que se mantiene constante, entonces la experiencia estética puede tornarse aburrida y monótona en cualquier expresión artística que carezca de riqueza y variedad, pues

La pureza de un determinado sentimiento, de una determinada forma, de un sonido, puede ser incluso bella de inmediato. Pero si esta unidad se nos manifiesta siempre y sólo como unidad sin interrupciones, sin mutaciones y oposiciones, se derivan de ella una triste pobreza, uniformidad, monotonías cromáticas y sonora. (p.51)

En las cosas que son amorfas, hay belleza si esa unidad se fragmenta y no se presenta continua, uniforme, sino interesante al apreciar estructuras que no combinan entre sí, pero que pueden causar un gusto por lo extraño y poco convencional de lo que siempre apreciamos. Esto es algo que ocurre en el MOBA debido a que muchas de sus obras exhibidas carecen de una forma bien compuesta, lo que hace que el espectador no deje de mirar aquellas piezas artísticas por ser faltas de estructura o contornos bien definidos, sino que las aprecian por el agrado e intriga que causan. Un ejemplo de ello es la pintura *Charlie and sheba* en la cual se retratan dos perros. Ambos caninos tienen un cuerpo asimétrico.

El que está al lado izquierdo tiene las dos patas delanteras muy gruesas y evidentemente no es a causa de su pelaje, una de ellas al parecer está rota sin ignorar que su pata trasera no existe, pero sabemos que está ahí si pasáramos ese detalle por desapercibido; su cuello es demasiado largo, algo que anatómicamente es imposible porque puede partirse, la mitad de su cabeza está ligeramente corrida hacia la derecha y no se sabe si aquella cosa azul que lo adorna es un collar que tiene en su cuello por la longitud de este, una pelota que está en su boca o como dijo Antonio García Villarán en su video “El gris parece que tiene el collar en la boca. Es como algo sadomasoquista” (Antonio García Villarán, 2023, 7m14s).

Figura 3. Anónimo. *Charlie and Sheba*.



Nota: (2007). Óleo sobre lienzo. Museum of Bad Art.

Por otro lado, en el perro de la derecha no se aprecian definitivamente sus orejas, tiene una cabeza demasiado pequeña que no es proporcional a su cuerpo y tampoco se le ve la existencia de sus patas traseras, pero sabemos que están ahí si no vemos detenidamente la obra. Ambos de los perros al parecer tienen ojos humanos, lo que puede ser un poco extraño y perturbador si nos fijamos en ese detalle.

Pero vayámonos a una pintura un tanto abstracta, aquella es *Freedom Beach* en la cual se nota a gran escala la ausencia de la forma, pues nos encontramos con una no definida, empezando por las pinceladas grotescas, pinceladas que no crean forma ni contornos altamente reconocibles, sino que las pinceladas son irregulares, desordenadas y no siguen un patrón determinado.

Figura 4. Anónimo. *Freedom Beach*.



Nota: (2007). Óleo sobre lienzo. Museum of Bad Art.

Hay pinceladas gestuales, amplias e impulsivas sin guiarse tanto por el referente visual, sino que solo se dejan llevar por la forma, los colores y las líneas para captar y generar todo tipo de emociones, algo que puede generar armonía. Pero también están esas pinceladas que son desordenadas e imprecisas, lo que puede ocasionar una sensación de amorfía y caos visual que inquieta al espectador en vez de satisfacerlo.

La forma no es bien apreciada, pero se podría determinar que hay una mujer desnuda con pena y melancolía, aparentemente sin un brazo y lamentando la “muerte” de la otra mujer que está acostada sobre la arena. Ambas personas, aunque no tengan los rostros bien definidos, se puede notar que son dos mujeres por sus cuerpos desnudos y que están en la playa a la luz del día. No obstante, esa es mi interpretación como espectadora, porque el mismo museo dice “Esta pintura impresionista ejecutada apresuradamente nos recuerda

efectivamente que, aunque sea opcional, es aconsejable llevar ropa cuando se practica yoga en una playa tropical para evitar quemaduras solares por hatha” (Museum of Bad Art, s.f.).

En definitiva, estas pinturas como otras de aquel museo tienen errores de composición, anatomía e incluso de dibujo y entre más tiempo las miramos, más errores le veremos, pero eso las hace tan interesantes y desafiantes para quien las observan. La inquietud y el desafío visual se hacen presentes a la hora de reconocer las formas y estructuras no definidas, generando una inquietud o desconcierto en el espectador.

Nuestra mente forma patrones para convencernos de que algo es de cierta manera y es ahí donde comienza nuestro desafío al ver obras amorfas, considerando que la libre interpretación es fundamental en estos retos visuales, ya que cada persona tiene su manera de percibir una obra, encontrando significados paralelos al de los demás y no solo eso, sino que provoca a la imaginación al no tener en claro lo que se está mirando. Es así como, la forma estética, cómo entender el arte y la belleza, se cuestiona, haciendo que el receptor de la obra se replantee los cánones de belleza en su contexto cultural actual y sobre qué sería lo armonioso en el arte o lo bello y feo en el mismo, invitándolo a explorar lo indefinido percibido en la obra. Entonces, ¿Estas obras son exclusivamente feas? En tal caso eso es decisión de cada persona y su idea de belleza y fealdad porque como sabemos, el arte es subjetivo, pero no debe ser encasillado a un único concepto.

La siguiente idea, la asimetría, una falta de simetría en las partes de un cuerpo u objeto es otra parte importante del arte feo. Esta asimetría implica una desigual entre las dos partes de un elemento, lo cual, puede llegar a generar estrés o inquietud al ser alterado el orden de quien lo percibe. Podemos identificar inmediatamente si un elemento es asimétrico cuando sus dos mitades no son iguales. De hecho, Rosenkranz dice:

Pero la asimetría positiva, que no es congruente en su congruencia y que en la identidad de sus partes es todavía desigual, esta simetría en sí asimétrica contiene ya de hecho la comicidad, en la medida en que lo ridículo es la contradicción entre lo imposible como algo empíricamente real y la realidad como debe ser conceptualmente. (p. 58)

Durante décadas la famosa pintura de Leonardo Da Vinci ha tenido un sinnúmero de reproducciones, varios artistas y medios visuales de reproducción la han compuesto con estilos propios y con diferentes temáticas ya sean de índole social o cultural. El MOBA no es la excepción, pues también tienen a su propia *Mona Lisa*. En 2002 Andrea Schmidt intentó recrear aquella pintura famosa, pero al parecer algo salió mal durante el proceso, así que es lo contrario a la obra original. Da Vinci y el arquitecto Vitruvio trataron de definir el cuerpo del hombre perfecto con fórmulas matemáticas y la simetría de la arquitectura, pero la belleza no solo se haya en la perfección, también se encuentra en lo asimétrico que puede agregar singularidad, complejidad y carácter en la naturaleza, el cuerpo, el objeto o el arte debido a que “La naturaleza y el arte tienden frecuentemente a violar la rigidez de la simetría” (p. 63). La imperfección suele valorarse por la capacidad que rompe con las expectativas que tenemos entorno a lo bello.

Da Vinci pintaba y dibujaba cuerpos muy simétricos con proporciones definidas y, en sus múltiples conocimientos de diversas materias científicas y humanísticas, estaba el ser anatomista, su interés por estudiar la anatomía del cuerpo humano lo llevó a realizar uno de sus más reconocidos dibujos *hombre de Vitruvio* o *Estudio de las proporciones ideales del cuerpo humano* acompañado de notas sobre anatomía.

Figura 5. Andrea Schmindt. *Mana Lisa*.



Nota: (2002). Óleo sobre lienzo. Museum of bad art.

La *Mana Lisa* del MOBA no cumple con ese criterio de proporciones ideales del cuerpo humano debido a que todo su rostro es asimétrico, la parte izquierda de la cara es más grande, larga y ancha que la derecha. Pero podríamos pensar que aquella representación de la *Mana Lisa* es una crítica a la original para cuestionar la belleza no solo en el arte sino también en el cuerpo humano. Las proporciones ideales del cuerpo humano no existen, todos tenemos un poco de asimetría, no es muy notoria pero ahí está y eso es normal si de milímetros estamos hablando. En el caso de la *Mana Lisa* del MOBA, la asimetría es notoria y aquí nace la crítica de que no todo lo que vemos o está cerca tiene proporciones perfectas, ni un cuerpo, pero eso no lo hace feo.

En cuanto al arte, la *Gioconda* de Da Vinci en su apreciación estética es compleja. Si bien historiadores del arte señalan que no es una obra del todo terminada, su valor estético no se limita a ese aspecto sino a otros factores como: la innovación técnica y la representación de tal mujer. Por otro lado, el cuadro exhibido en el Museo de Arte Malo puede resultar de igual manera atrayente para algunos espectadores, ya sea por su completud compositiva o por rasgos anatómicos que no alcanzan la perfección. La obra más famosa y considerada la mejor del artista renacentista resalta que el valor estético de una obra no reside solo en su “perfección” formal, sino también en su valor histórico, el impacto cultural y las emociones que puede generar. En ese sentido, la técnica contiene una percepción de la mirada, influyendo en cómo el espectador percibe una obra, lo cual afecta el valor y la valoración que se les otorga.

Si se realiza un contraste entre ambas, podremos notar que la *Gioconda* se caracteriza por poseer la perspectiva de sfumato, debido a que para dar un efecto de profundidad y espacialidad en la obra, Da Vinci disminuye la nitidez de los elementos distantes, como los árboles, las montañas y el lago detrás del personaje, implementando asimismo una reducción de contraste entre luces y sombras para contribuir al efecto de lejanía, sin olvidar que entre más fríos y opacos están los colores, más borrosos y lejanos se ven tales elementos pero, si los colores son cálidos, eso quiere decir que se encuentran más cerca y por ende su aspecto es más nítido, como es el caso del camino y las demás montañas que se encuentran detrás de la *Mona Lisa*. En ese sentido, esta técnica de sfumato, hace parecer a la obra más enigmática. Dicha técnica de perspectiva, por el contrario, no está incluida en la obra *Mana Lisa*, pues al observarla, podemos notar un fondo plano, sin profundidad, los elementos que se supone deben estar borrosos por el efecto de sfumato, tienen un brochazo del color verde potente y puro y los elemento que deben verse cercanos, aunque tienen tonos cálidos, están en el

mismo plano que los “lejanos”. De igual forma, aquellos colores no aportan profundidad, pues no hay una degradación de los mismo, algo que si aplica Da Vinci en su obra.

Figura 6. Leonardo Da Vinci. *Mona Lisa*.



Nota: (1503). Óleo sobre tabla de álamo. Museo del Louvre.

Continuando con la comparación entre ambas obras, el rostro de la *Mona Lisa* se ve iluminado, lo que contribuye a una interpretación de vida y vitalidad, en contraste con la *Mana Lisa* cuyo rostro es opaco y podría reflejar vejez, cansancio y desánimo, lo que resulta contradictorio por el color verde intenso que caracteriza a la obra, el cual está estrechamente asociado con la energía, la vida y la fuerza. Al resaltar los contrastes entre ambas obras, se deja en evidencia que la *Mana Lisa* es la antítesis de la obra de Da Vinci, puesto que la una si bien representa la belleza, la armonía y la destreza técnica, la otra por el contrario representa

la fealdad y la torpeza técnica. Asimismo, la *Mana Lisa* vendría siendo una parodia de la *Mona Lisa* en el sentido de que es una imitación burlesca de la obra original, tal vez teniendo el propósito de satirizarla.

Por último, está el concepto de desarmonía, el cual, como es de esperarse surge de la palabra armonía que, según el *Diccionario etimológico castellano en línea (DECEL)* “armonía o harmonía proviene del griego ἁρμονία a través del latín harmonía” (2025), lo que quiere decir que es originalmente del griego, pero llegó al idioma español a través del latín, siendo este un medio lingüístico. Por ende, la desarmonía según el diccionario etimológico *Definiciona* “proviene del prefijo <<des>> negación y del sustantivo “armonía” con ella del latín <<harmonia>>” (2015).

La desarmonía es el desequilibrio existente en una obra de arte por elementos no distribuidos de manera coherente y armoniosa, su composición trae consigo un efecto visual intrigante, aquellos elementos se disponen en la obra de manera desordenada, por intención o error del artista, lo que provoca que la unión entre sus partes (color, forma y textura) se vea fea estéticamente. Rosenkranz (1992) sostiene que:

La desarmonía es ciertamente fea en sí misma, pero al mismo tiempo se debe distinguir entre la desarmonía que —en cuanto necesaria— es bella, y aquella que —en cuanto causal— es fea. La desarmonía necesaria es el conflicto en el que las contradicciones esotéricas, por así decirlo, presentes en una unidad pueden caer en una legítima colisión; la desarmonía causal es la contradicción exotérica, por así decirlo, a la que se concede por gracia una unidad. (p. 65)

El autor expone dos ideas particulares que definen en el arte el concepto de desarmonía. La primera de ellas es la de desarmonía necesaria, que consiste en producir una serie de elementos contradictorios en la obra, consolidándolos legítimamente para diseñar un

efecto artístico deseado. Es esencial aquella intencionalidad en la estructura de la obra, debido a que logra un propósito artístico y estético único. La segunda idea es la desarmonía casual que se centra en introducir elementos a la obra de manera intencional y forzada, haciendo que sea aburrida y pierda su esencia y valor estético, ya que no es real, sino artificial e intencional a la lógica interna de la obra. Por ello, aunque se considere la desarmonía como fea por sí misma, o por la composición, el autor nos muestra que existe la desarmonía bella (desarmonía necesaria) por ser legítima en su colisión y la fea (desarmonía casual) al añadir intencionalmente una unidad artística sin razón legítima, interrumpiendo la unidad de la obra sin justificación alguna. Generalmente, en la estética se valora la intencionalidad y coherencia de una obra, sea fea o no.

Las pinturas cubistas tienen armonía, cada uno de sus elementos se complementan entre sí formando una composición de la realidad de manera abstracta y fragmentada, haciendo que haya un equilibrio y unidad en sus elementos geométricos. Aquella unidad puede sufrir un quebrantamiento si no se combinan adecuadamente las partes de la obra, como el color y la forma, importantes en la misma, lo que puede ocasionar incomodidad o disgusto en el espectador al percibir un desorden o desarmonía en las representaciones artísticas.

Esto lo podemos notar en la pintura cubista *The better to see you, my dear* debido a que el personaje y las formas geométricas que encontramos allí no se complementan entre sí, parecen dos escenarios divididos, lo cual ocasiona una falta de equilibrio en la obra. Con respecto a la desarmonía, la pintura es una desarmonía necesaria, ya que su composición es un fallo estético no intencional, su elaboración es genuina y no forzada, lo que la hace bella e intrigante para el espectador.

Figura 7. Anónimo. *The better to see you, my dear.*



Nota: (2007). Óleo sobre lienzo. Museum of Bad Art.

El color de aquella pintura no es homogéneo. Las pinceladas son notorias e inconclusas, por lo que se aprecian partes del lienzo en blanco; el color de cada figura geométrica que da lugar al fondo está manchado, como si se hubieran corrido o combinado los colores al apoyar la mano en el lienzo, tal y como se aprecia en el cabello junto con el cuadro azul. Hay un alto contraste entre los colores, tanto los del fondo como los del personaje, el cual tiene un cuerpo desproporcional. En definitiva, al apreciar el cuadro con detalle, nos damos cuenta de que tiene los tres conceptos presentados: Amorfia, asimetría y desarmonía.

2.3.2 Feísmo sublime

Aunque los conceptos feísmo y sublime parezcan opuestos, pueden ser complementarios entre sí, existen relaciones e interpretaciones, tal y como acota Miguel Salmerón al indicar: “Como señala Bodei: ‘Las categorías de lo trágico, lo cómico y lo sublime me parecen condenadas a comparecer recurrentemente cada vez que en la historia de la estética se trata de definir lo feo’ (Salmerón, 1992, p. 9), y en ese mismo sentido Rosenkranz acotó que “esta posición se desvía de aquella que no ve lo feo como un momento especial de la idea de lo bello, sino que lo trata solo como una determinación colateral y subordinada de lo sublime” (1992, p. 44). Subrayando que “el verdadero contrario de lo sublime no es lo feo como piensan Runge y Fischer” (p. 47). Por lo que se puede hablar del feísmo sublime.

Las cosas feas suelen manifestar en el sujeto sentimientos de rechazo hacia cosas desagradables, en cambio lo sublime se expresa en todo lo que causa un sentimiento de admiración y emoción tan grande como profunda por alguien o algo. El feísmo sublime abarca ambas características, debido a que en lo incómodo, grotesco y terrorífico puede estar la belleza, pues lo feo no siempre es algo desagradable, sino que también puede provocar en el sujeto una profunda respuesta emocional, como el placer, el asombro y la admiración.

La etimología de la palabra sublime “nos llega del latín “sublimis”. Sub quiere decir bajo, y *limis* quiere decir “umbral” o “límite”. Entonces sublimis, significa “bajo el límite”. (DECEL, 2025). Esta raíz etimológica sugiere una interpretación literal “bajo el límite”, lo cual nos lleva a algo contradictorio porque el término “sublime” se entiende como algo extraordinario o grandioso. Esta aparente discrepancia entre el origen etimológico de la palabra y su significado nos lleva a cuestionar la verdadera esencia de lo sublime. ¿Lo

sublime acaso no es algo superior a nuestros sentidos, por qué, entonces pareciera considerarse como algo bajo?

El *DECEL* ofrece una perspectiva al respecto, al sugerir: “No relaciono esta palabra con lo alto. Más bien lo considero con lo bajo. Son las sutiles cosas que están allí. Son evidentes, pero el resto de mundo no lo puede ver. Requiere alguien con cierta inteligencia que lo perciba bajo de las cosas que son más obvias. Es decir, percibir las “bajo” del radar de otros” (2025). Esta respuesta amplía nuestro panorama en cuanto a lo sublime y por qué se le podría llegar a considerar “bajo el límite” y es que se encuentra en un nivel más profundo, en las cosas sencillas de las cuales muy pocas personas prestan atención y son las que trasciende la experiencia interna.

Por ejemplo, podemos encontrar la sublimidad en la grandeza de eventos o estructuras como un edificio, la lluvia de cenizas de un volcán y los eclipses, cada uno se perciben como imponentes al estar frente a nosotros, su grandeza está en tamaño e impacto, incluso presenciar el nacimiento de un bebé es un evento impactantemente grandioso. Aunque cada uno de esos momentos ocurren en un lapso de tiempo momentáneo, superan nuestra experiencia sensible haciendo que los veamos magníficos, sorprendentes y, por ende, sublimes. A pesar de su brevedad, la experiencia sublime tiene un impacto duradero en nuestra vida. Sin embargo, no solo la sublimidad está en las cosas o experiencias grandes, sino también en las pequeñas, en los detalles que podemos presenciar en nuestra vida cotidiana, todo depende de la recepción que tenga el sujeto ante la vivencia que genera la emoción de lo sublime.

Por otro lado, la sublimidad también se relaciona con el miedo. Volviendo al ejemplo de las cenizas de un volcán, cuando este erupciona claramente la respuesta natural que vamos a sentir es el miedo al estar expuestos al peligro, pero al unísono se siente un placer que Kant

lo denominó un *placer que conmueve* (2011, p. 5), admiración con respeto por lo colosal o placer negativo (1951, p. 264); al presenciar tan grande espectáculo de la naturaleza, nos llenamos de un sentimiento de sublimidad porque estamos ante algo grandioso. Igualmente sucede con los abismos, estos hechos nos generan vacíos y esos vacíos son producto de la mezcla entre lo sublime y el miedo.

Lo anterior se relaciona en cuanto a contemplar fenómenos naturales, pero entonces ¿qué sucede con el arte? Las emociones intensas que nos generan ciertas obras nos llevan a vivir una experiencia sublime, tan profunda que no se encuentra superficialmente en las cosas, sino que está presente de una manera sutil e implícita, por eso dice el *DECEL* que se requiere de cierta inteligencia para percibir la sublimidad bajo las cosas que resultan ser tan obvias (2025). Una pintura que muestre esos fenómenos de la naturaleza puede llevarnos a una experiencia sublime desde la contemplación, pero esa experiencia está exenta del miedo como respuesta al peligro, pero no como emoción que evoca la obra porque no lo estamos viviendo sino solo observando y admirando.

Lo sublime es algo que nos sobrepasa, es aquello que contemplamos con tanta admiración y entusiasmo a comparación de lo bello que nos puede solo generar una sensación de orden, como todo lo que está bien, es una estética obediente a sus principios, es limitada. La belleza siempre ha sido una estética definida, está regida por reglas y principios estéticos que determinan lo que conocemos como correcto o armonioso. En cambio, lo sublime no se rige por reglas, sino que es un sentimiento eminente presente en el caos y la inmensidad de las cosas. Por otro lado, el *Diccionario de Estética* (1998) se refiere a lo sublime como “elevado en el aire” (p. 1006). Acá vemos una aparente discrepancia entre este diccionario y el *DECEL* en cuanto al significado que nos plantea cada uno referente a la sublimidad. Mientras el uno plantea que lo sublime está bajo el límite, el otro sugiere que es algo elevado.

Como ya vimos anteriormente, lo sublime “bajo el límite” está en las cosas o eventos sencillos y poco cotidianos que impacta nuestra experiencia sensible, pero este otro concepto de lo sublime como “elevado en el aire” no se refiere a situaciones donde es manifestada la sublimidad, sino que se refiere a la emoción que esta experiencia causa en nosotros, una emoción que combina el miedo junto con el asombro, algo que impacta tan profundamente haciendo que nuestros sentidos se congelen por unos segundos y tengamos la sensación de que estamos suspendidos en el aire. En ese sentido, considero que ambos conceptos se complementan para ampliar nuestro panorama y definición acerca de lo sublime.

Si lo sublime tiene que ver con lo estupefacto, lo maravilloso y asombroso, entonces ¿en qué consiste la experiencia de lo feo sublime en el arte? Esta nueva categoría la involucro para hablar de la emoción eminente que nos evocan las obras de arte feas. Son aquellas representaciones artísticas que nos elevan hacia una experiencia estética única que pocas veces alcanzamos, y en este caso me refiero más al arte pictórico, debido a que este arte de la pintura es lo que encontramos en el MOBA. Primero veamos la aplicación de lo sublime en el arte, que según Adolfo Sánchez Vázquez (1992) en su libro *Invitación a la estética* lo refiere como una estética que nos sobrepasa y está por encima de nuestros límites cotidianos, llegándonos a estremecer, no por nuestra interacción con el objeto, sino por nuestra contemplación gozosa hacia él (p. 202). Además, afirma que:

en la naturaleza y en la vida real lo sublime se hace presente. En la pintura se representa, y en las artes no figurativas, como la arquitectura y la música, se evoca el sentimiento de lo sublime sin necesidad de su representación. (p. 202)

Aquella sublimidad nos cautiva de manera inaudita y nos asombra mucho cuando la vemos realizada en los cuadros, lo que hace inevitable seguir apreciándola. Un ejemplo clave

de la manifestación sublime en el arte pictórico es la reconocida *Capilla Sixtina* de Miguel Ángel. Fedi en un artículo de *Historia. National Geographic* dice que:

La restauración que se realizó en la década de 1990 mostró el increíble dominio técnico del pintor, que además no contó con ayudantes para la realización de las pinturas [...] El tamaño gigantesco de las figuras y la dificultad de aplicar la pintura en los techos curvos convierten este fresco en una creación excepcional. (2024)

Esta obra de arte tiene mucho trabajo, Miguel Ángel llevó el arte de la pintura a su clímax. Cuando un artista hace un gran uso de composición y técnica en su arte, según las convenciones de la categoría estética que trabaja, a partir del color, la textura y la temática, generan un gran impacto en el espectador, lo que lo deja pasmado en tal contemplación, lo cual se logra en esa manifestación artística. Cuando se realiza una obra monumental, como en los frescos de la bóveda de la capilla Sixtina pintados en los palacios del Vaticano, que llenaron aquel espacio exigiendo una experiencia física, estética y emocional en el espectador, pueden generar una experiencia de grandeza por su escala imponente. Además, y esto contribuye gradualmente a la exposición de lo sublime en esta obra, es su importancia histórica y cultural que la vuelve una maravilla que la gente quiere visitar y conservar, teniendo en cuenta que también la temática que se presenta es trascendental para nosotros y “la complejidad iconográfica de la obra es extraordinaria” (Fedi, 2024) lo que nos lleva a considerarla sublime. Sin embargo, aunque la sublimidad la encontramos en cosas y momentos grandes o pequeños, es la recepción del espectador con efecto de orden emocional lo que lo dirige a dicha experiencia. El *Diccionario de Estética* (1998) nos sigue diciendo que:

En todas las categorías estéticas, se puede llamar sublime a un punto donde, cada una en su género, tocan lo absoluto [...] En este sentido, se podría tener un momento

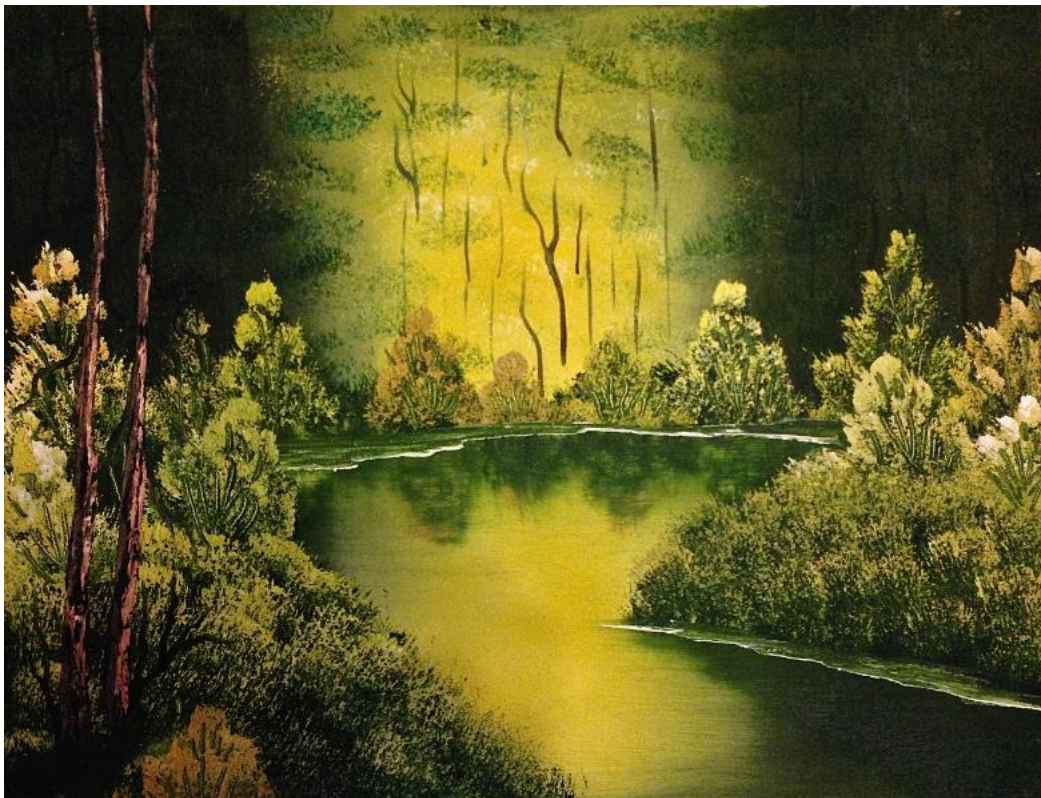
cómico sublime cuando una obra cómica alcanza la cima de su propia categoría. (P. 1012)

En ese sentido, al unir estos dos conceptos (sublime y fealdad) nos encontramos con que lo *feo sublime* son todas aquellas representaciones de arte cuya categoría estética es la fealdad y llegan al punto máximo y culminante de dicha categoría, a nivel de la percepción del receptor participante. Además, lo *feo sublime* es aquella escena, situación u objeto desagradable, desarmónico, horroroso, etcétera que tiene la capacidad de conectar con las personas generando en cada una de ellas emociones fuertes (placer, miedo, elevación, asombro). Es decir, una obra fea sublime es fea por su contenido horroroso y sublime por el rango de emociones profundas que transmite y envuelven al espectador, por su composición dramática, perversa e incluso inquietante. Así, la emoción de la sublimidad al manifestarse en las pinturas feas termina en algo que denomino *feo sublime*. Este tipo de sublimidad surge en situaciones, escenarios u objetos desagradables, que hacen sentir incomodidad pero que a su vez cautiva nuestra atención haciéndonos reflexionar del mensaje que transmiten, es un placer negativo. En conclusión, lo feo sublime es la conjunción, o, mejor dicho, la relación que mezcla el desagrado de fuerte impacto y el placer conmovedor. Esto demuestra de la relatividad de los valores estéticos, su impureza, y la relevancia del acto valorativo.

El asombro es un sentimiento importante en el arte porque nos conduce a la admiración de una obra cuando esta rompe nuestras expectativas y nos encontramos con algo inesperado que nos llama la atención, nos atrapan, nos cautivan y nos llevan a sentimientos profundos y no superficiales, lo cual logra la sublimidad, al estar nosotros frente a algo que no está en nuestra habitualidad, nos asombramos y comenzamos a admirarlo. Ambos sentimientos son generados por la magnitud de una obra de arte, ya sea en su tamaño, la gama de colores, su temática o el grado de complejidad que tenga. Cada obra nos trasciende a su manera, pero debemos saber que el asombro es el primer paso para llegar a lo sublime.

En cuanto a las obras del MOBA, la mayoría de ellas no presentan esta estética de feo sublime, pero aquellas que lo hacen, nos invitan a sumergirnos en la temática y contrastes que nos presentan, cautivándonos si nos imagináramos en esos escenarios, presenciándolos personalmente. La pintura *Greenscape* es, a mi parecer, un paisaje sombrío y tan tranquilo que genera la sensación de que algo está por suceder, que tanta tranquilidad parece sospechosa. Cautiva enseguida el pigmento verde predominante de la obra y me hace querer saber qué sucederá después, qué hay detrás de los arbustos que están al fondo o a dónde conduce aquel lago. Además, el foco de atención está en las líneas negras del fondo iluminadas en una oscuridad penetrante alrededor.

Figura 8. Anónimo. *Greenscape*.



Nota: (2014). Óleo sobre lienzo. Museum of Bad Art.

Esta obra, enseguida la vi, llamó mi atención y me hace querer saber más en cuanto a la temática que aborda el cuadro, haciendo que quiera seguir observándolo. Es una pintura

inquietante, pero al mismo tiempo atractiva por su gama de colores, el contraste de luz y sombras y las texturas empleadas.

Entonces, el feísmo sublime encuentra su lugar en obras feístas que alcanzan su máximo esplendor, su punto absoluto al ser manifestadas de manera trascendental. En ese sentido, la sublimidad no es un concepto o emoción limitado a un lugar, como a la naturaleza, la mayoría de las veces se ha intentado definir la experiencia de lo sublime a partir de la naturaleza, pero puede adaptarse y exteriorizarse desde las artes, desde cualquier categoría estética, no solo la belleza.

En ese sentido, la fealdad es incoherente. Cada estructura que compone a la obra debe ser completa y generar un sentido de composición y concepto, relacionándose cada elemento para darle un sentido. Al no cumplir con esto, aparece la fealdad, la cual tiene la incapacidad de articular técnica, conceptos y valores en una misma representación artística.

2.4 La Belleza

La belleza es un concepto que durante siglos y décadas ha predominado en el arte y la estética. Las cosas que nos parecen armoniosas, que nos causan tranquilidad o gusto armonioso, ya le damos un juicio de valor estético, en este caso su etiqueta sería “bello” y es que muchas veces está asociado a una cualidad que tiene una persona u objeto y que puede llegar a producir placer en quien lo mire o perciba con algún otro de sus sentidos. La palabra belleza viene del latín “*bellus*” que traducido sería “*hermoso*” (DECEL, 2025). Como el feísmo, la belleza es subjetiva y cambiante, puede influir en factores culturales, históricos o personales.

Gretchen E. Henderson (2018) en su libro *Fealdad. Una historia cultural*, argumenta que Crispin Sartwell ha estudiado la palabra “belleza” en seis lenguas, tales como: el inglés, griego, hebreo, sánscrito, navajo y japonés; los cuales emplean para dicha palabra diferentes

conceptos, pero el más particular de ellos es el japonés con su expresión wabi-sabi que es “la belleza de lo marchito, desgastado, deslustrado, picado, íntimo, tosco, mundano, evanescente, vacilante o efímero” (sartwell, 2004, como se cita en Henderson, 2018). Henderson además termina diciendo que tales adjetivos son denominados para referirse a lo “feo”, pero que en el contexto cultural de japon son belleza (p. 12). Con esta idea no solo se deja claro que las categorías estéticas no son conceptos universalmente objetivos, sino que varía de acuerdo con el valor estético. El wabi-sabi podría considerarse como una representación de la estética de la fealdad debido a que no busca en sí la perfección y la armonía, sino que le otorga a algo cualidades que a menudo se asocian con la fealdad. El wabi-sabi se refleja en el MOBA desde la imperfección del proceso creativo y la autenticidad de expresión en la obra, que, aunque en algunas ocasiones con representaciones o composiciones malas y feas, tienen cierto grado de belleza. Este tipo de representaciones las podemos observar en obras como: *Walleyes* (Anónimo, 2012) (ver figura 21) o la obra *Lady* de K. Murray (s.f.) (ver figura 16) e incluso en otras obras de las colecciones del MOBA. Por otra parte, Karl Rosenkranz (1992) argumenta que:

Lo bello aparece como sublime, como agradable o como lo absoluto que concilia en sí la oposición de lo sublime y lo agradable en una perfecta armonía. No es trascendente como lo sublime ni tan fácilmente accesible como lo placentero. (pg. 176)

Esta es otra idea del autor que se puede discutir. Rosenkranz aborda la idea de “bello absoluto” como un complemento armonioso entre lo sublime y lo agradable, dos conceptos totalmente opuestos. Lo sublime se manifiesta en lo grandioso, extraordinario y también en el miedo, por otro lado, lo agradable es más un sentimiento de placer. Ahora, cuando estas dos emociones se manifiestan al mismo tiempo de manera armoniosa, es ahí donde surge lo que él considera y denomina como “lo bello absoluto” que es la culminación satisfactoria de esa experiencia estética, por lo cual se concluye que la belleza habita entre lo sublime y lo

agradable, sin embargo, no considero que la belleza sea el resultado de una experiencia sublime combinada con una emoción de agrado, debido a que el sentimiento de belleza es algo más tranquilo que la sublimidad.

La belleza es un sentimiento sereno y que implica el placer, es algo con lo cual, considero, nos encontramos día a día, ya sea en una persona, objeto, animal, o los elementos que componen a la naturaleza, generando en nosotros cierto agrado y gusto. Al contrario, (como ya se señaló en el apartado feísmo sublime), Kant sugiere que lo sublime conmueve (2011, p. 5), nos inquieta, nos perturba y altera. Esta experiencia no es algo que estemos viviendo todos los días, sino que, por el contrario, es algo que ocurre de manera imprevista y en la magnitud de eventos que nos trascienden, yendo más allá de la razón, pues cuando estamos ante un evento sublime, nuestros sentidos se alteran y solo logramos pensar en aquello tan grandioso que está ante nosotros y esto mismo es lo que sugiere Lyotard, debido a que “para Lyotard la analítica de lo sublime es fundamentalmente negativa pues ella no apela ni a las formas ni a la imaginación” (Carlos Rojas, como se cita en Bueno y Domínguez, 2016) No es algo que solo podamos definir con elementos visibles y estructurales sino por lo que genera en cada individuo.

Por lo cual, la belleza no es producto del punto medio entre lo sublime y lo agradable como lo sugiere Rosenkranz, cada uno son experiencias estéticas diferentes que pueden estar en eventos no cotidianos, como un eclipse, pero también en nuestra cotidianidad, como los atardeceres o el cielo estrellado. Igualmente, así como la sublimidad está en eventos efímeros o no, otras veces también está en lo tangible, como el sol, la magnitud del sol lo vuelve trascendente y más aún cuando nos detenemos a observarlo, pues su energía, su brillo abrumador y el calor que genera lo hace imponente ante nosotros.

El concepto de la belleza ha ido evolucionando a lo largo del tiempo, según las épocas y culturas de la sociedad. En la historia del arte, podemos notar los cambios de la belleza en cada corriente artística, no solo en las técnicas, sino también en los estándares de belleza humanos, bellezas diferentes a lo que valoramos hoy como bello. En el arte, lo que antes se consideró feo por ser opuesto a la estética predominante de la época, hoy se valora como bello, como es el caso de las obras de Van Gogh. Esta transformación sugiere que la fealdad antecede a la belleza en el contexto artístico, insinuando que para que algo sea apreciado como hermoso, posiblemente haya tenido que superar la etiqueta de feo.

Al principio hubo rechazo hacia algunas vanguardias artísticas por el carácter innovador y radical de los artistas en ese entonces, debido a que rompían con las convicciones estéticas establecidas de la época. Se recibieron con duda, crítica y escepticismo movimientos artísticos como el cubismo, el surrealismo, el impresionismo abstracto, como por nombrar algunos ejemplos, porque desafiaban las normas tradicionales del arte apropiando nuevas formas de representación y expresión. Sin embargo, esas vanguardias hoy son aceptadas socialmente por su originalidad, incluso se han llegado a percibir con belleza y no con recelo. El arte cambia su valor estético a medida que transcurre el tiempo, reconociendo obras que en un principio se consideraron feas, pueden manifestarse como bellas según se comprendan.

Félix de Azúa (1996) en su libro *Diccionario de las artes* asegura, en su opinión, que mucha gente cree que “lo bello es un elemento esencial de las artes” además, fundamenta ese argumento con algunos ejemplos como: “Ven Hon Kong y dicen que es bello. Ve a su anciana madre cocinando y dicen que es bella. Ven un volcán en erupción y dicen que es bello. Ven un perro reventado en la cuneta y dicen que es bello” agregando más adelante que todos esos juicios de valor son “de dudosa solidez” (p. 64). Estoy de acuerdo con la apreciación del escritor Félix de Azúa, aunque él no da ejemplos específicos con el arte, notamos que las

personas a menudo consideran varias cosas como bellas y esto ya depende de un tema de gustos y sentimientos más allá de una apreciación analítica. Muy pocas veces nos detenemos a pensar en si realmente es bello lo que observamos o solo son comentarios sin un trasfondo crítico que nos lleve a pensar si lo que vemos es merecedor de dicha palabra.

En el campo de las artes, considero que cualquier persona que no sea artista o un crítico de arte, por lo general, expresa sus juicios de valor estético en cuanto a una obra de arte con dos palabras: “Está bonito” y si no es del agrado de ellos, sus palabras son “está feo”. Algunas personas consideran que el imitar la realidad en las obras es una cuestión de belleza, debido a que se tiende a valorar la representación de la realidad de forma detallada, esta imitación de la realidad es considerada por algunos como un rasgo bello. En ese sentido, la creatividad es fea por diferir en las exigencias de lo que debe ser arte, exigencias y expectativas implantadas por la sociedad que influyen en la percepción de las obras. El arte solo llega a ser bello cuando la gente se acostumbra a lo nuevo, a lo diferente y no solo a lo que nos parece familiar.

Siguiendo un poco con esta dinámica de Azúa “ven...y dicen que es bello” (p. 64) a menudo (y lo digo porque lo he visto) las personas ven un paisaje con cascadas, montañas nevadas o con una casa cuya chimenea está humeando y dicen que es bello. Ven retratos de animales y dicen que es bello. Ven naturaleza muerta con frutas y flores y dicen que es bello. Ven atardeceres en la playa y dicen que es bello. Si bien estas representaciones pueden tener cierto grado de belleza, su repetición constante evita generar una experiencia estética profunda. Como lo mencionaba anteriormente, en la categoría de arte malo, estas obras carecen de un sentido estético atractivo y se limitan a la reproducción de temas convencionales, lo cual las enmarca en el aburrimiento por mostrar lo mismo de siempre. El arte cliché es aburrido y eso aburrido le quita su atractivo.

Arthur C. Danto (2003) aclara que “Ser juzgado bello no es, ni ha sido nunca, el destino último del arte” (p.76), es decir, la belleza no es el único ni el principal objetivo del arte, más allá de que sea considerado bello, el arte tiene la capacidad de transmitir emociones desde sus diferentes estéticas artísticas, como, por ejemplo: La fealdad, lo grotesco, lo trágico, lo caricaturesco e incluso lo sublime, invitándonos a la reflexión en cuanto a temas personales, sociales y políticos.

El filósofo Danto destaca la diversidad de propósitos que tiene el arte y que este debe ser considerado en su totalidad, más allá de la apreciación estética superficial. Cuando nos detenemos a observar las obras del MOBA, por lo general nos centramos más en su estética, pero con qué propósito aquellos artistas realizaron esas obras, ¿fue de manera intencional? ¿buscaban decirle algo al espectador a través de aquellas interpretaciones o en realidad lo hicieron con un fin netamente estético? Este museo, aunque presenta obras que parecen muy sencillas y sin tanto esfuerzo, tiene criterios de aceptación (como ya lo había mencionado en la categoría de arte malo) lo que quiere decir que cualquier obra no es incluida en aquel lugar.

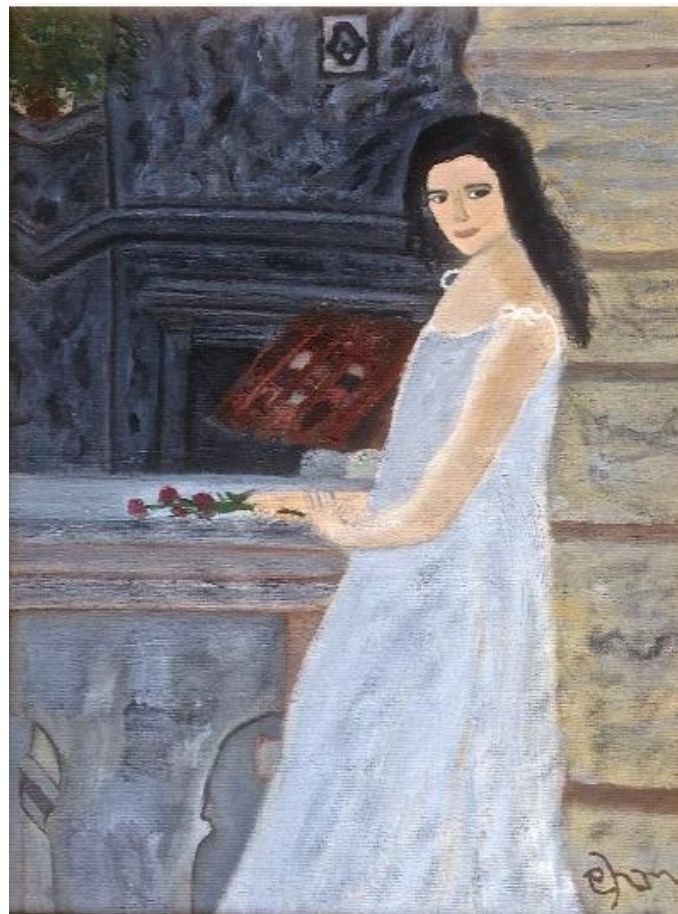
La primera condición es que alguien haya hecho la obra con serias intenciones. Con esto ya respondemos a la primera pregunta, sabiendo que, si se realizan obras intencionalmente “malas” y “feas” no tendrían lugar en la exposición, solamente si esta fue realizada de manera genuina. Todo artista que haya querido realizar un cuadro, debió hacerlo de manera genuina y auténtica, siendo aquellos gestos lo que hace bella una obra en el MOBA. Quien observa la obra puede percibir la honestidad con que fue hecha, lo cual hace que tenga un valor especial. Con esto se podría decir que cada pieza artística del MOBA es bella, independientemente de factores como la técnica empleada.

El segundo criterio es que una pintura o escultura no debe ser aburrida. Si el espectador no se siente atraído por la pieza artística, su interés hacia la misma es nulo, por

ende, les parecerá aburrido. Este criterio ha de estar estrechamente relacionado con las expectativas de los visitantes al museo, por lo cual, la interacción entre el espectador y la obra de arte enriquece la experiencia estética. El Museo de Arte Malo, como lo indica, exhibe arte malo, a menudo considerado de poca calidad. Si los visitantes encuentran interesantes las colecciones de este lugar, esa apreciación puede transformarse en sentimientos de agrado e interés que pueden conducir al gusto y a considerar algo bello o bonito.

El museo tiene varias colecciones, entre ellas está *poor traits* que cuenta con varios retratos semejantes a personas famosas. Uno de ellos es el cuadro de Erinn McCusker titulado *The rose ceremony* que en lo personal me parece una pintura interesante porque lo envuelve a uno en el escenario donde está aquella mujer retratada.

Figura 9. Erinn McCusker. *The Rose Ceremony*.



Nota: (2016). Óleo sobre lienzo. Museum of Bad Art.

Hay un sentimiento de profundidad espacial en la obra que te envuelve en su atmósfera notablemente, además parece una escena de una película romántica, lo que contribuye a la riqueza emocional de la obra. Dejando a un lado las pinceladas y los rasgos asimétricos de la mujer, es un cuadro que también refleja la delicadeza femenina. Aquella pintura tiene cierto grado de complejidad al capturar en un arte considerado malo, la femineidad de una manera auténtica, lo que hace bella a la obra. En mi opinión, la belleza de esta obra radica en la combinación de elementos visuales y narrativos que se mezclan de manera armoniosa. Al haber ausencia de aburrimiento, indica que la obra, más allá de haber ganado un lugar en el museo, es una evidencia de las serias y genuinas intenciones de McCusker al realizarla.

Como esta, el museo cuenta con una amplia variedad de obras que se realzan por su belleza. Como ya hemos visto, la percepción de la belleza está influenciada. En el contexto del MOBA, por la originalidad, emotividad, la intención y la provocación que despiertan las obras. Este ejemplo nos demuestra que una obra puede ser bella a pesar de carecer de asimetría, técnica académica e incluso al ser desproporcionada.

2.5 La Caricatura

La caricatura principalmente reside en la exageración, que implica sobrepasar los límites de algo natural hasta alcanzar la deformidad, tal y como lo expresa Umberto Eco (2007) cuando dice que “la caricatura consiste en exagerar un momento de una forma hasta la deformidad” (p. 154), es decir, el acto de exagerar es lo que antecede a la deformidad, para llegar a ese estado de lo deforme, primero debemos sobrepasar los límites de la forma, dos características principales de la caricatura que van de la mano, de ahí que la etimología de la palabra caricatura se origina del italiano “*caricare*”, que significa “*cargar*” o “*exagerar*” (Wikipedia, 2025).

La exageración es la principal característica que identifica a la caricatura, rasgos del cuerpo físico de una persona pueden, no solo sobrepasar los límites en volumen, sino que también lo hace en sentido de disminución. Cuando alguien busca ser retratado de forma caricaturesca, por lo general el dibujante se detalla en los rasgos predominantes que tiene aquel sujeto, ya sean rasgos de comportamiento o “defectos” de la apariencia física de una persona, como por ejemplo, la forma de sus dientes, el tamaño de sus ojos, nariz, boca, orejas o cabeza con el propósito de “burlarse o denunciar un defecto moral a través de un defecto físico” (Eco, 2007, p. 152) y todo ello es lo que da una sensación de comicidad y humor, incluso este efecto visual también se puede apreciar en los objetos al exagerarlos ya sea en su totalidad o algunas de sus partes. Sin embargo, la exageración no solo recae en lo que es tangible, sino también en situaciones, eventos, ideas comportamientos, y esto con el objetivo de generar comedia, burla, sátira y ridiculización en alguien.

Adolfo Sánchez Vázquez señala que “lo cómico desvaloriza algo que es” (p. 230) y continúa agregando, diciendo que lo cómico se encuentra en el punto de tensión entre algo que ciertamente vale la pena y aquello que pretende valer la pena, lo cual llega a provocar risa restándole valor y seriedad a la acción o situación presentada en un momento específico, por lo cual, “lo que parecía profundo se muestra superficial; lo noble, vulgar; lo rico, pobre; lo pleno vacío, y lo elevado, mezquino” (p. 230). En ese sentido, este efecto de lo cómico se asocia con la ironía, pues lo incongruente genera risa; y la parodia cuando, por ejemplo, se retratan burlescamente a personajes importantes, lo cual les resta su rasgo de formalidad.

Consideremos un bodegón de Botero, sabemos que las obras de Botero son conocidas por destacar en ellas el volumen, hay bodegones cuyos cubiertos son voluptuosos, lo que les quita un poco el sentido literal y los vuelve algo cómico en el sentido irónico, pues, cómo se supone que un cuchillo con el filo curvado corte y un tenedor sin los dientes puntiagudos atraviese las frutas, otro ejemplo cómico son las personas o animales voluptuosos que pintó

Botero, debido a que es extraño y humorístico imaginar cómo un caballo con un alto volumen de masa pueda siquiera galopar. Esta exageración que acentúa la caricatura no hace irreconocible al sujeto retratado ni a los objetos o animales, sino que antes los hace reconocibles por resaltar sus rasgos o defectos más característicos.

Por otra parte, la caricatura es una expresión artística que igualmente resalta la deformidad. Cuando un objeto o cuerpo se consideran deformes es porque visualmente se resalta una notable alteración en la forma o estructura, lo que hace que la apariencia típica de algo sea percibida como una anomalía visual entre las partes que lo componen.

Podrían considerarse tres tipos de deformidad, la primera sería la deformación física ya sea facial o corporal, como es el caso del jorobado de Notre Dame que se puede considerar deforme por tener una joroba. La siguiente deformación es la desproporción que surge cuando hay falta de coherencia y relación de un objeto o persona con todas sus partes, por ejemplo, cuando vemos la fachada de una casa y notamos que las ventanas están de diferente tamaño y ubicación la una de la otra o cada piso tiene alturas desiguales, entonces estamos ante un factor de desproporción, lo cual causa un efecto cómico y de desorden.

Finalmente, está la deformación simbólica, irónica, que sería la misma sátira, manifestada para representar ideas, emociones e incluso conceptos de forma más dinámica para el espectador y va más allá de alterar la apariencia física. Es decir, esta deformación es una caricatura que hace críticas sociales, políticas, económicas, éticas, entre otras, que utiliza el humor, la mofa y la ironía para censurar la corrupción e hipocresía de la sociedad e incluso de ciertos personajes influyentes en la misma, de hecho, eso es lo que señala Ana Beatriz Flores en el *Diccionario del humor* (2014) al afirmar que “la sátira muestra que el mundo social está constituido por una serie de acontecimientos incongruentes y los personajes

adquieren un convencionalismo exagerado y novelesco” (p.123) en ese sentido, como escuchamos decir, entre broma y broma se dice la verdad.

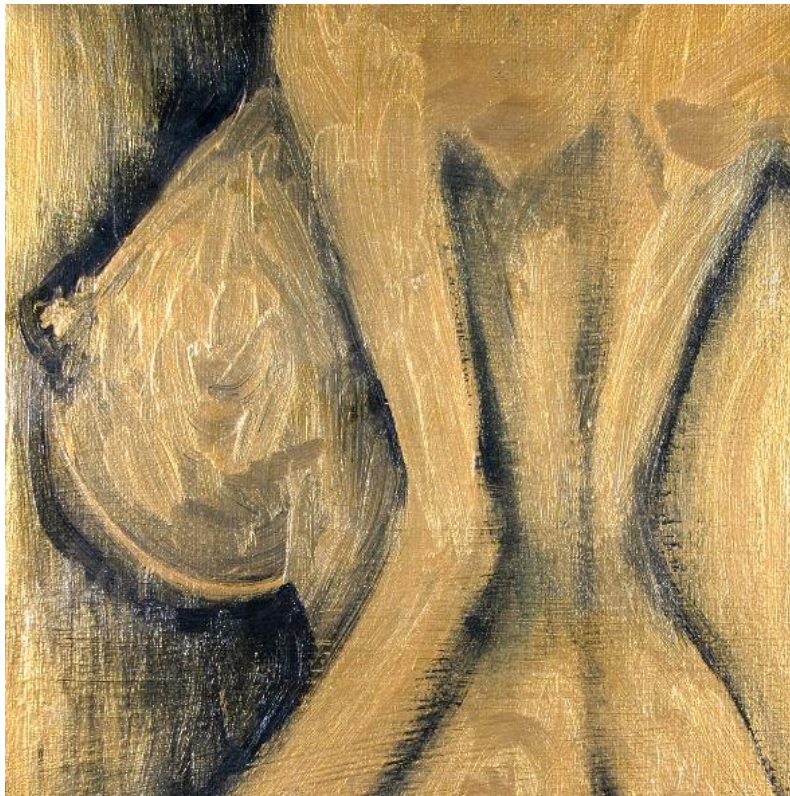
Para ampliar más el concepto de caricatura, el *Diccionario de Estética* (1998) la define como “una obra de arte que representa a un ser cualquiera bajo un aspecto voluntariamente feo, deforme, odioso o ridículo, pero que sigue siendo, hasta cierto punto, parecido y reconocible” (P. 240) En cuanto a la fealdad, como hemos visto, la caricatura sería considerada de tal manera por utilizar la deformación como herramienta de representación y por desligarse de la estética predominante de variados estilos artísticos como el realismo, el barroco, el arte renacentista, entre otros, que tienden muchas veces a ser bellos.

Umberto Eco (2007) afirma que “la caricatura nunca embellece el propio objeto, sino que lo afea, enfatizando uno de sus rasgos hasta la deformidad” (p. 152) Sin embargo, aunque la una sea un conducto para llegar a la otra, la caricatura es una estética independiente a la fealdad, cada una tiene factores propios que la componen y ya anteriormente vimos los que abarcan el feísmo. La caricatura pretende provocar reacciones de humor o sátira y reflexión para criticar y ridiculizar a alguien por sus acciones, pensamientos o por su apariencia física, diferente a la fealdad que muestra lo desagradable de un objeto o persona sin incluir el humor.

Algunos retratos del MOBA expresan exageración y deformidad, así que, veamos unos ejemplos de ello. La obra titulada *Gilded Nude* cuenta con las tres deformidades mencionadas anteriormente. Primero, vemos a una mujer desnuda y de espaldas cuyo cuerpo en su totalidad es una completa exageración, el pecho de aquella mujer es muy grande a comparación de su cuerpo pequeño y delgado. Segundo, el seno nace desde su vientre y el dibujo no cumple con los principios de la anatomía humana, es decir, el dibujo carece de proporción.

Considero que la pintura es una sátira a los cuerpos femeninos con cirugías plásticas, que muchas veces pueden sobrepasar los límites, lo que los lleva a ser percibidos con poca naturalidad. Sin embargo, el curador del MOBA Michael Frank (s.f.), comenta que “la artista parece haberse inspirado en la obra de Edgar Degas, un influyente impresionista francés que dedica muchas horas de trabajo a observar y documentar la higiene personal de las mujeres en el baño” (pie de la obra *Gilded Nude*) sea cual sea el acto valorativo que se le da a la obra, se podría decir que es cómica por su percepción burlesca que se puede tener de ella.

Figura 10. Vicky McCall. *Gilded Nude*.



Nota: (2007). Óleo sobre lienzo. Museum of Bad Art.

Otro aspecto destacado de la obra son sus líneas gruesas, trazos que son comunes en la caricatura, sobre todo en las que son a blanco y negro, donde la línea toma protagonismo. Entre más grosor tenga la línea, más llama la atención del espectador hacia alguna zona de la imagen, hacia lo que el artista quiere que nos centremos. La línea gruesa en la obra trae

expresión y movimiento al dibujo ya que su aspecto visual es más fuerte que las líneas finas o delgadas, tomando de tal manera un gesto expresivo e igualmente exagerado.

Por otra parte, hay caricaturas que son más sutiles. Aunque la caricatura tiende a exagerarse a tal punto de deformación, las caricaturas más sutiles usan esa exageración, ya sea en gestos faciales expresivos (un ceño fruncido, una gran sonrisa, miradas expresivas) o corporales sin deformar sus partes o con deformaciones mínimas que pasan por desapercibidas. En este tipo de caricaturas, se enfoca sobre todo hacia la crítica sin ahondar tanto en su naturaleza estética.

Antes vimos que la caricatura tiene la deformación simbólica, una sátira hacia las ideas o comportamientos de una persona, este mismo criterio se mantiene en la caricatura sutil, pero sin deformar exageradamente la apariencia física, pues presenta al personaje en contextos, situaciones o lugares que ayudan a transmitir el mensaje deseado por el artista, incluso estando la persona ejerciendo alguna acción o con otros personajes.

Una obra que resalta este tipo de caricatura es *The Clinton and the Gores* de Jah Robby, esta pintura, aunque no fue realizada con intenciones de Sátira, burla o crítica, podemos notar que en su composición hay pequeñas deformaciones a causa de los gestos faciales de cada personaje que tienden a ser muy expresivos. Estas deformaciones surgen de discretas exageraciones, como por ejemplo la risa de la mujer que está levantando sus brazos a manera de celebración o la sonrisa de la mujer que tenemos en un primer plano. El rostro de cada uno de los personajes destaca de manera sutil los rasgos que se consideran muchas veces como “imperfecciones” tales como, las arrugas de la frente o las patas de gallina en los ojos, y en eso se destaca la caricatura, en resaltar esas “imperfecciones” del sujeto retratado.

Figura 11. Jah Robby. *The Clintons and the Gores.*



Nota: (1993). Óleo sobre lienzo. Museum of Bad Art.

A menudo, y como lo vemos en esta obra, la caricatura tiende a utilizar colores vivos, los cuales pueden contribuir con el humor y la alegría que busca generar. Estos colores vivos, ya sean cálidos o fríos pueden generar, por un lado, emociones intensas y enérgicas y por el otro, calma, serenidad y frescura incluso tristeza que influyen en el acto valorativo que se le da a la obra. La caricatura es muy expresiva y aparentemente sencilla, pero la deformación que hay tras ella nos invita a percibir la realidad como situaciones, espacios, personas o conductas de manera diferente, es un arte que nos lleva a la reflexión a partir del humor.

3. Marco metodológico

3.1 Caracterización de la metodología y el método epistémicamente

La presente metodología no se planteó desde un aspecto estrictamente pedagógico, pero reconoce la importancia de la educación artística y la comprensión de la diversidad de valores estéticos. Por lo cual, es de puntualizar que la estética de la fealdad, la belleza y la caricatura, principales en esta investigación, pueden abordarse de forma didáctica en el salón de clases, algo que ya llevé a cabo en mis prácticas pedagógicas con niños de quinto de primaria para hablar de la estética de la caricatura. Jacques Aumont (2001) en su libro *La estética hoy* afirma que “hay muchas obras de <<estética>> destinadas a presentar en forma didáctica las nociones en torno a las cuales ha girado más o menos tradicionalmente la reflexión sobre el arte, las obras humanas, las representaciones y las distracciones” (p. 10) en ese sentido, el autor afirma que efectivamente las reflexiones en torno a la estética y el arte en general se pueden abordar de forma didáctica a la hora de impartir tales conceptos.

La pedagogía, asimismo puede ser implementada desde la apreciación de las artes visuales como un acto valorativo para ver los diferentes significados que se construyen y se generan a partir de la apreciación. Tal apreciación se realiza en torno a las obras del MOBA con el objetivo de ejemplificar lo malo, lo feo, lo bello y lo caricaturesco en el arte. De igual forma, se exploran dichas estéticas desde los contextos históricos, culturales y sociales en los que se desarrollan las obras y así conocer las intenciones del artista al momento de ejecutarla. Otra manera de implementar la pedagogía es desde la creación artística donde cada estudiante explora el concepto de lo feo desde su propia concepción, es decir, desde su acto valorativo.

Un tercer aspecto de cómo la pedagogía se puede instaurar en este trabajo investigativo es desde el acto evaluativo, pues esta se encuentra en la manera en cómo las obras de arte generan múltiples miradas crítico-reflexivas y cómo el docente debe tener en

cuenta ciertos aspectos para evaluar las obras de cada estudiante, como por ejemplo: la diversidad de interpretaciones reconociendo que no hay una respuesta objetivamente correcta, si no que cada estudiante cuenta con perspectivas diferentes y propias; tener en cuenta el análisis reflexivo que cada estudiante haya tomado para explorar el significado de las estéticas, en especial la fealdad; y evaluar el proceso creativo, no solamente los resultados, es decir, tener en cuenta el análisis, la reflexión y la argumentación que cada estudiante tuvo para generar la obra, más allá de declarar si esta es bella o fea. En ese sentido, la pedagogía, aunque no es el foco central de este trabajo investigativo, está articulada de una manera implícita.

La metodología engloba un conjunto de métodos concretos para direccionar un trabajo investigativo en beneficio de alcanzar su propio objetivo, y es que es “una teoría general acerca de los modos y vías para analizar un determinado objeto de estudio; es en esencia, un nexo dialéctico entre el proceso concreto de investigación y sus métodos específicos en una determinada área científica” (Luis Álvarez y Gaspar Barreto, 2010, p. 188); la cual comprende, a decir de Taylor y Bodgan, el conjunto de procedimientos en el que se enfoca el problema y se buscan respuestas coherentes (1994, pp. 15-26). En ese sentido, mi metodología Investigación Basada en Artes comprende el valor estético, así como el acto valorativo para la interpretación de datos hallados en las obras a analizar desde la IBA y el Atlas Visual como métodos, cuyas técnicas se describen en el apartado de procedimientos del presente documento. En el libro *El proceso de investigación*, Carlos Sabino (1992) define que:

El estudio del método - o de los métodos, si se quiere dar al concepto un alcance más general – se denomina **metodología**, y abarca la justificación y la discusión de su lógica interior, el análisis de los diversos procedimientos concretos que se emplean en las investigaciones y la discusión acerca de sus características, cualidades y debilidades. (p. 17)

Como vemos, la metodología no es únicamente la descripción o definición de los métodos, sino que va más allá de ello. La metodología analiza los fundamentos lógicos y de razón que explican el “cómo” se llevan a cabo los métodos y su contribución para responder a las preguntas orientadoras de la investigación. Además, responde a las razones, es decir, el “por qué” implementar ese método y por qué es el más adecuado para responder las preguntas de la investigación.

La aplicación del método implica una actitud reflexiva, que permita incursionar de un modo o de otro por la senda del trabajo de investigación. La aplicación del método responde a la necesidad de organizar segmentos de la realidad con sentido lógico y explicativo para esclarecer dudas, preguntas e hipótesis. (Aguilera, 2013, p. 86)

En cuanto al método, recopilamos y analizamos la información necesaria a partir de actividades y procedimientos que nos llevan a esclarecer inquietudes, preguntas e incluso a demostrar o descartar una hipótesis, llegando a conclusiones convincentes y necesarias para la investigación. Estos resultados surgen de la recopilación de datos en cada procedimiento cuando se estudia cada obra de arte, datos que se manejan de un modo sistemático. Por lo cual, desarrollo un análisis visual de las características estéticas, técnicas y conceptuales que aportan a la comprensión de las obras señaladas como Feístas.

¿Qué determina que una obra de arte sea mala o feísta? El Museo de Arte Malo ubicado en Boston Estados Unidos tiene el objetivo de “celebrar la labor de artistas cuyas obras no se exhibirían ni apreciarían en ningún otro foro” (MOBA) al exhibir obras consideradas como malas por su composición técnica, por ello, el museo tiene dicho nombre tan particular y su lema es, que lo recalco nuevamente en este apartado, “Arte demasiado malo para ser ignorado” (Museum of Bad Art, s.f.). En ese sentido, considero que el MOBA

es el lugar adecuado para explorar dicha pregunta a partir de la IBA (Investigación Basada en Artes) que el presente trabajo emplea como metodología.

La IBA a pesar de su versatilidad en el campo de investigación, “está poco fundamentada teóricamente, lo que hace que en ocasiones se plantea de una manera ingenua o se convierte en vehículo de un evidente narcisismo” (Hernández, 2008, p. 113), por lo cual, desde la IBA también se puede dar cuenta epistémicamente de las obras de arte, pero son obras que a diferencia de la investigación creación, están hechas por otros, de las cuales uno puede analizarlas reflexivamente sin necesidad de aplicar procesos creativos propios.

Según Marín-Viadel y Roldán (2019, como se cita en Rojas, 2024) “la investigación basada en las artes propone una aproximación y apertura hacia la *creación* artística para usar sus formas, conocimientos y saberes”, sin embargo, continúa diciendo Rojas que: “pero, la creación artística, como objeto de investigación, puede ser la *creación de otros* y también *creación propia*” (p. 12), lo cual sugiere que la IBA como metodología es flexible para ser aplicada en diversos procesos investigativos, incluso como metodología o método al afirmar el autor que “la Investigación basada en artes u otras denominaciones, por ejemplo, la investigación-creación, pueden asumirse como metodología en el sentido amplio o método específico, pero siempre con los debidos esclarecimientos epistémicos y técnico-prácticos” (p. 11). El conocimiento producido desde las artes visuales depende del valor estético y el acto valorativo del artista o sujeto espectador, por lo cual, es un proceso subjetivo, pero también una construcción social que varía según el contexto histórico, cultural, social y estético en donde es producida y recibida la obra. En ese sentido, la IBA en esta investigación se presenta como una metodología necesaria para explorar la estética de la fealdad en las obras del MOBA desde un análisis que permite conocer y explorar significados de temática y contenido analizando algunas de ellas, pues son las que hablan y comunican las cualidades de la estética de la fealdad, con sus polisemias; y también de la belleza. Si bien esta

investigación emplea una línea sistemática, es importante aclarar que la interpretación de las obras a menudo está sujeta a cierto nivel de subjetividad, por lo cual, los resultados de cada análisis deben considerarse como una de las muchas posibles interpretaciones que pueden tener las obras del MOBA.

Las obras de arte en cuanto a volumen, color, línea, luces y sombras, técnica, etcétera, constituyen signos en su carácter como creación convencional que tiene unos significados que corresponden a unos significantes. En ese sentido, las obras de arte funcionan como un sistema de comunicación donde los elementos visuales son significantes que transmite significados, es decir, ideas, conceptos y emociones, tal y como lo expresa Umberto Eco (1976) en su libro *Tratado de semiótica general* al referir que los significantes transmiten significados (p.14). Toda obra puede ser leída e interpretada desde diferentes ángulos, lo que llama a la ambigüedad semiótica de parte del interpretante y eso es un poco lo que se ha hecho en la lectura del conjunto de las obras del MOBA. Por lo cual, en cuanto a la aplicación técnico-práctica en esta investigación desde la IBA, realizo un análisis de contenido (tema, color, luz, composición, técnica y en algunos casos la descripción del artista hacia su obra) para posteriormente interpretar las obras buscando relacionar los rasgos hallados con las categorías estéticas trabajadas: feísmo, feísmo sublime, belleza y caricatura, pues se busca identificar cómo tales elementos de composición contribuyen a una experiencia estética subjetiva en el espectador para considerar las obras del museo de arte malo como un arte feo, pero también bello o caricaturesco.

Miguel Rojas (2024) en su artículo *Lo artístico investigativo y sus diferentes enfoques metodológicos* resalta que Ricardo Marín-Viadel en cuanto a la IBA, “destacó que se caracteriza por su asociación con la *actividad artística y cualidades estéticas* en relación con la obra de arte como “texto” de la investigación” (p. 12), en este contexto, las obras de arte son un tipo de textos visuales que pueden ser leídos por patrones como símbolos y códigos

para extraer información necesaria que contribuya a la investigación. Las cualidades estéticas de una obra nos aportan información según su composición, como las visuales (luz, sombra, textura, color, pinceladas) que generan emociones; por otro lado, la actividad artística involucra el proceso creativo, la exploración de técnicas y la implementación de estas, además de abordar aspectos como el contexto y los conceptos articulados.

En la presente sección desarrollo dos métodos a implementar junto con sus procedimientos que dirigen la ruta de investigación, lo cual busca ampliar conceptos en cuanto a la estética de lo feo, lo bello, lo sublime y lo caricaturesco con base a los datos recopilados e interpretados. De igual manera, cabe destacar que la metodología que se involucra corresponde al enfoque mixto cualitativo-artístico para comprender los criterios atribuidos a las obras del Museo de Arte Malo. En ese sentido, cada análisis lleva consigo un proceso de caracterización, donde se identifican cualidades y rasgos que definen la estética de la fealdad en el contexto del MOBA. Con esta caracterización tanto se describen como se interpretan las obras en cuanto a su contenido y peculiaridades que proporcionan una base para el análisis sistemático de las mismas.

Se implementa la Investigación Basada en Artes (IBA) como metodología, en similitud como la utilizaron en trabajos de Grado María Camila Díaz (2024) y Laura Manuela Robayo (2024). Sin embargo, los métodos elegidos desde la IBA como metodología son diferentes. En mi caso, se utiliza la IBA como un método específico y el otro es el Atlas Visual, en diálogos de complementación.

3.2 La investigación basada en artes como método específico

El primer método empleado utiliza las artes como una herramienta de investigación creativa para generar conocimiento e ideas en diversidad de temas, sobre todo los de ámbito social y estético a partir de producciones artísticas propias o de otros, ya sean escritas,

visuales e incluso performativas, tal y como lo plantea Leavy (2009, como se cita en Piccini, 2012) “la IBA se basa en tres pilares básicos: el literario, el visual y el performativo; éste último se refiere a la práctica (artística) como parte del proceso de investigación” (p. 4) y menciona algunos ejemplos como: Novelas, poemas, collages, dibujos, pinturas, canciones, performances (p. 5), entre otros.

Por otra parte, Huss y Cwikel (2005, como se cita en Fernando Hernández Hernández, 2008) destacan que “la finalidad de la IBA es utilizar las artes como un método, una forma de análisis, un tema, o todo lo anterior, dentro de la investigación cualitativa; como tal estaría dentro del grupo de formas alternativas de investigación” (pg. 93). Como mencioné en un inicio, la IBA la implemento como metodología y como método, pues es una herramienta de investigación versátil que de igual manera se identifica como una forma de análisis utilizando las artes como un método, es el medio por el cual se recopilan los datos, exploran ideas y se genera conocimiento, lo cual es una labor que se busca desempeñar con las obras del MOBA.

Una de las caracterizaciones que utiliza este método de investigación es que “trata de desvelar aquello de lo que no se habla” (p. 94). Este método no busca solucionar o dar una respuesta definitiva a un tema de investigación, pero si es esencial para tratar temas y cuestiones complejas o poco exploradas desde otras perspectivas, como, por ejemplo, desde las artes “tratando de desvelar aquello que se suele dar por hecho y que se naturaliza” (p. 24). En ese sentido, implemento la IBA (Investigación Basada en Artes) como un método para indagar en las cualidades estéticas de obras consideradas malas y feas, esto con el fin de esclarecer preguntas que han surgido a lo largo del proceso investigativo y el desarrollo del presente documento, tales como:

- ¿Qué características debe tener una pieza de arte para considerarse fea?
- ¿Qué se considera una obra de arte fea?

Dichas preguntas tienen su desarrollo en las obras del Museo de Arte Malo ubicado en Boston, Estados Unidos para así mismo conocer en un sentido más amplio la estética de la fealdad. En ese orden de ideas, los procedimientos que se utilizan para recopilar, analizar e interpretar los datos obtenidos son:

- Selección y estudio de obras de arte hechas por otros
- Análisis
- Dimensiones y valores estéticos

Con la IBA, como lo señalé anteriormente, puedo hacer un análisis visual de las obras del MOBA para conocer y comprender los intereses de este tipo de arte y las características de aquellas obras para definirse según las estéticas trabajadas en esta investigación. Por otra parte, tengo la posibilidad de interpretar los datos recolectados en el análisis de contenido e interpretativo para generar conocimiento en cuanto a la fealdad en el arte.

Por otra parte, Barone y Eisner (1997, como se cita en Rut Martínez y Sara Domínguez, 2019) resaltan que uno de los principales criterios para identificar la IBA es que “se trata de investigaciones con intenciones habitualmente asociadas con la actividad artística” (p. 1044), llevando esto a mi trabajo de investigación, considero que la Investigación Basada en Artes es un método crucial, pues se enfoca en el estudio de obras habitadas en el Museo de Arte Malo, obras como: pintura, escultura, collage e inclusive de técnica mixta. Me enfocaré en el arte pictórico, porque la mayoría de las obras expuestas en ese lugar son de ese estilo.

3.3 El Atlas Visual como método

El segundo método que implemento es una herramienta necesaria para recopilar imágenes y analizar la información que ellas contienen, para comprender relaciones entre conceptos y elementos que comparten obras de arte, las del MOBA. Para la elaboración del

Atlas realizo un análisis iconográfico de las obras del MOBA y así determinar por sus elementos visuales (personajes, objetos, símbolos, colores, composición) qué obras disponer en la categoría estética de cada panel: Arte malo (expresión corporal), feísmo, belleza y caricatura, para posteriormente hacer uso de la iconografía como señala Panosfky (1987) en su libro *El significado de las artes visuales* “la iconología es, pues, un método de interpretación que procede más bien de una síntesis que de un análisis” (p.51).

De acuerdo con lo anteriormente planteado, la iconografía es el punto de partida para una interpretación profunda de las obras desde la iconología pues, el autor también afirma “entiendo yo la iconología como una iconografía que se hubiera vuelto interpretativa” (p.51). Por otra parte, aunque la propuesta de Panosfky sobre iconología e iconografía es un punto de partida para el análisis de las obras del MOBA, este trabajo no se reduce a ello, pues me dirijo a la perspectiva de Warburg para armar los paneles y es por eso la cuestión del atlas visual. Además, cabe aclarar que, el enfoque iconológico e iconográfico pueden estar implementados en un marco metodológico semiótico, pero en esta investigación no se asume desde el punto de vista estrictamente de un método semiótico, sino para analizar la dimensión semántica de las imágenes, teniendo como foco la interpretación de sus significados. Por lo tanto, sería posible su aplicación, ello implicaría adoptar una perspectiva metodológica que asume lo semiótico como método o metodología central, lo cual no se ajusta a los objetivos de esta investigación.

El Atlas visual utiliza las imágenes como lenguaje, ya que su información se traslada eficientemente entre los diversos elementos que la componen. Su utilización se genera a partir de paneles estructurados de manera coherente, cada uno incluye un tema en particular, incluso puede contener varios temas que dialogan entre sí. En ese sentido y de acuerdo con Cristina Tártas y Rafael Guridi (2013), el Atlas “es por definición necesariamente incompleto, una red abierta de relaciones cruzadas, nunca cerrado o definitivo, siempre ampliable a la

incorporación de nuevos datos o al descubrimiento de nuevos territorios” (p. 229), por lo cual, surgen hallazgos para entender temas que suelen ser complejos y genera nuevas formas de conocimiento al ampliar nuestra perspectiva en cuanto a ideologías sociales, culturales, históricas y estéticas. De igual manera, dichos autores afirman que:

No se lee un Atlas de manera secuencial, como un tratado o una novela; ni siquiera se lee desde una búsqueda sistémica, como se haría en un catálogo. La lectura del Atlas es abierta, adireccional, indeterminada: cada información, cada imagen, nos lleva a otras nuevas, a menudo de naturaleza muy diferente, y en cuyas correspondencias, lejos de basarse en analogías conceptuales o jerarquías semánticas, yacen a menudo profundas relaciones subconscientes, espontáneas, difíciles de determinar a priori. (p. 229)

Aunque la distribución de cada imagen en el panel del Atlas Visual contribuye al diálogo formado en cada una, la lectura que le otorga el espectador al Atlas no tiene un inicio ni un fin, en el sentido de que su lectura puede iniciar en cualquier dirección y terminarla. Cada imagen dispuesta en el panel ya sea de manera aleatoria u organizada, dialoga con la que se encuentra al lado en tema, composición e incluso técnica, lo cual entreteje pensamientos, conceptos e ideas yacientes entre obra-espectador.

Para esta investigación, el Atlas se ha seleccionado para analizar obras feístas que contribuyen a comprender las percepciones que se les da, cada una se ha seleccionado desde un análisis sistemático, según cada componente trabajado en el Marco Teórico. Implemento el Atlas Visual en mi trabajo investigativo a partir de tres procedimientos:

- Paneles en Atlas Visual
- Pathosformel
- Comparación

– Análisis

PROCEDIMIENTOS

Selección y estudio de obras de arte

Este momento de la investigación es el punto de partida que nos dirige hacia el análisis investigativo. La selección se realiza en las obras del Museo de Arte Malo, que se encamina en dos etapas, la primera es selección de imágenes para el documento y selección de imágenes para el Atlas Visual. Las imágenes anexas en el documento no son las mismas que se manejan en los paneles del Atlas Visual, debido al aburrimiento y el desinterés del espectador al encontrarse siempre con un contenido repetido. Por su parte, se busca llamar la atención del espectador y ya las mismas obras se encargan de ello por la curiosidad que llegan a generar. Por otro lado, manejar obras diferentes entre el documento y el Atlas Visual también tiene que ver con la variedad de obras del MOBA, pues allí hay una colección de casi 900 piezas de arte, por ello, no sería congruente repetirlas en este trabajo investigativo.

El segundo momento de selección se centra en los paneles, ya teniendo las obras que serán expuestas en el Atlas Visual, se eligen las que serán ubicadas de acuerdo con la categoría que desarrolla cada panel. Para ello, inicialmente establezco los criterios para escoger las obras, que son: Temática, técnica, composición y contenido; al definir estos criterios (con base a las categorías del marco teórico) busco en la colección del museo para seleccionar las obras. Cabe destacar que dicha selección no se realiza aleatoria sino sistemáticamente para obtener resultados convincentes. Durante la selección de las obras se realiza el estudio de estas, dicho estudio implementa los criterios establecidos para desarrollarlos durante el análisis a profundidad y así extraer la información necesaria para la investigación.

Análisis de Contenido

El arte es un lenguaje versátil estructurado de varios códigos que comunican ideas, emociones, pensamientos, entre otros, al utilizar métodos y técnicas. A partir de un análisis hacia las obras del MOBA, objeto de estudio, extraigo sus posibles significados de sus elementos compositivos, entendiendo que, aunque el arte se comprende subjetivamente, este estudio lo hago para nutrir la investigación en cuanto a la estética de la fealdad.

El análisis es una herramienta que empleo con el fin de aclarar los significados de las imágenes a examinar y ahondar en su estética predominante. De igual manera, en este análisis se busca identificar patrones, elementos que se repiten, y así comprender con más claridad las características del arte feo. Una vez recolectada la información necesaria, se procede a interpretar los resultados obtenidos de aquel análisis para sacar las conclusiones en cuanto al tema de investigación.

Dimensiones y valores estéticos

En el contexto de mi trabajo de grado es fundamental este procedimiento para interpretar y así mismo entender las obras de arte, debido a que la dimensión estética es “una facultad humana de evaluar la experiencia de los objetos clasificándolos por lo bello o el arte que representa” (Artes Baquero, 2017, párr. 2). Este procedimiento no busca determinar si una obra de arte es bella o fea, sino que se dirige a distinguir cuales son esos elementos o factores que le otorgan un valor estético a la pieza artística y cómo esos elementos influyen para que el espectador desarrolle en si una experiencia estética, esos factores pueden ir desde la luz, los colores, la distribución de los elementos visuales, la forma, incluso las texturas, entre otros.

En el blog anteriormente citado se menciona que la dimensión estética puede lograrse por los sentidos, los cuales resultan ser necesarios para “activar la dimensión estética” la cual

se expresa con los sentimientos que nacen de la interacción obra-espectador (párr. 4). En ese sentido, implemento este procedimiento para comprender cómo elementos que hay en las obras del MOBA contribuyen a que el espectador crea y perciba que está frente a una obra fea. Una vez analizados estos elementos, hago una interpretación donde surgirán conclusiones respecto a cuestiones como ¿qué emociones buscaba provocar el artista? o ¿por qué en un museo que muestra arte malo la gente lo considera feo?

Paneles en Atlas Visual

El panel es un componente muy característico del Atlas Visual, siendo estos ambientados de un fondo de color negro, lo cual considero una forma de centrar la atención en las imágenes, pues estas se ven resaltadas. Zamora (2014) menciona que “el objetivo del *Atlas* es hacer entender el nexos, una conexión subyacente, entre las diferentes imágenes dispuestas al mismo tiempo sobre un panel” (p. 4), por lo cual, cada una de las imágenes dialogan y se relacionan entre sí, ya sea que se dispongan de una manera organizada y estructurada o de una manera aleatoria que nos conducen a esas “capas de la memoria” la memoria social, personal e incluso cultural, permitiéndonos entender el tema junto con los conceptos, ideas de cada panel, en ese sentido, del atlas. Cada imagen dispuesta en el Atlas entretiene conexiones con las demás, lo que hace en el espectador despertar emociones e ideas.

Por otra parte, aunque las imágenes del atlas se puedan disponer aleatoriamente, en esta investigación se seleccionan cada una, según el tema de cada panel, que son: Arte malo, feísmo, belleza y caricatura. Continúa diciendo el autor que el Atlas “es un trabajo de montaje en el que se unen tiempos distintos, y que nos ayuda a abrir diferentes significados de la imagen” (p. 4). Cada imagen establece un diálogo visual en relación con las demás para comprender y conocer a profundidad los temas abordados. lo cual encierra a una técnica de

yuxtaposición en donde se desarrollan nuevas conexiones y significados entre las imágenes individuales al relacionarse entre sí en un mismo panel.

Como se dijo, cada panel mostrará un tema específico según las categorías desarrolladas en el marco teórico. Habrá dos momentos de diálogo entre las imágenes, el primero se enfoca en la relación de las obras de un mismo panel, con un tema en particular; el segundo momento muestra la relación entre todos los paneles, evidenciando las características de la estética del feísmo, tema central de la investigación.

Comparación

En esta etapa del análisis se busca hallar relaciones entre las obras del MOBA en base a la estética de la fealdad, donde se identifican las similitudes y diferencias que hay en torno a estas. En el artículo *SciELO México*, Mancera destaca tres principios básicos para un proceso comparativo, aunque se basa en la comparación en el área de derecho, yo lo aplico para el área de las artes visuales, los cuales son: Descripción, identificación y explicación (2008, párr. 49). Primero se hace un recorrido visual por las obras seleccionadas para cada panel con el propósito de describir su contenido, elementos tales como forma, color, textura, composición y técnica, pues de esa manera, al proporcionar dicha información “estas se vuelven a separar, reconstruir y, otra vez, describir como un todo, y entonces así se podrán reconocer las principales características de cada sujeto descrito” (2008, párr. 50) entonces, este primer proceso disecciona a la obra para conocer cada una de sus partes que la integra y así pasar al siguiente proceso, la identificación.

En esta etapa, se identifican qué elementos son los más concurrentes y comparten en común cada una de las obras que se disponen en un mismo panel, por lo cual se empiezan a generar relaciones en los patrones comparativos. Por último, se realiza un proceso de explicación, en el cual se interpretan y describen los hallazgos del análisis visual en la

diversidad de obras presentadas, lo cual, dirige las conclusiones. En ese sentido, este es el proceso comparativo que implemento a la hora de realizar el análisis visual de las obras del MOBA para la construcción y el estudio de los paneles en el Atlas Visual.

La Pathosformel

Este procedimiento que implemento es una forma de transmitir conocimiento a partir de la articulación de imágenes y gráficos que dialogan entre sí consolidándose en uno o varios temas. El atlas visual, en cuanto a pathosformel:

se define como el conjunto de fórmulas o modelos que permiten expresar y comunicar ciertos estados internos (*pathos*) de manera visual. [...] Estas “formas-fórmulas”, que definen una expresión particular, son necesariamente reminiscencias de otros tiempos que se han “filtrado” en sus expresiones involuntarias, anímicas (*pathos*). (Zamora, 2014, p. 15)

Este concepto warburgiano nos presenta unas fórmulas que han sido repetidas a lo largo del tiempo en las obras pictóricas de una manera inconsciente, es decir, son gestos que traen consigo una carga simbólica llena de significados que el artista usa para generar cierto mensaje. Por su parte, tenemos la forma que se consolida en la configuración de la imagen al utilizar las fórmulas, ya sea en textura, color, composición, luces y sombras e inclusive el movimiento. En resumen, la fórmula es un patrón visual que constantemente se repite y la forma es el resultado visual, la obra, al aplicar la fórmula.

Por otra parte, tenemos lo que se denomina *pathos*, “un padecer, una carga emotiva, que se hace imagen, forma” (Agamben, 2010, citado en Ureña, 2015, p. 17), es decir, aquella emoción que se genera en el espectador es el resultado de las formas-fórmulas que se afianzan en una imagen. Ureña (2017) menciona que la importancia en los análisis que ha hecho Warburg no está en hallar un solo significado sino en mostrar una multiplicidad de

ellos que se le pueden dar a una obra de arte (p. 16) por lo cual, al haber una interacción entre espectador y obra, la pieza artística puede contener diversidad de interpretaciones, lo que la hace un “pathos” imagen cargada de emociones.

En cuanto a la implementación de la Pathosformel en mi trabajo investigativo, la desarrollo “como expresión adecuada de estados emocionales que están sobre el límite de la tensión” (Ginzburg, 1999, p. 44) es decir, el pathos expresa una emoción compleja y no superficial al encontrarse en su límite de tensión y más aún cuando varios sentimientos se entrecruzan, estas emociones radican en la repetición de la fórmula y las formas visuales que componen a la imagen. La pathosformel expone todas aquellas emociones que genera cada categoría artística que desarrollo en mi trabajo investigativo, las cuales son: Arte malo, feísmo, belleza y caricatura. En cuanto al feísmo, su subcategoría que es lo “feo sublime” puede representarse a partir del pathos que se encuentra con el límite de tensión de las emociones, debido a que la sublimidad se manifiesta a partir de emociones intensas que nos sobrepasan, nos asombra y produce miedo.

Otra aplicación de la pathosformel es con el objetivo de analizar los gestos visuales que contribuyen a conocer y entender la estética de la fealdad en el arte, esto a partir de identificar las fórmulas que se repiten y generan emociones propias del feísmo, con lo cual, se logra así mismo conocer los gestos, situaciones y características que la fealdad muy comúnmente maneja pero que se pasan por alto. Es en ese sentido que se va a realizar un análisis en conjunto de la forma y contenido, pues “el propio concepto de *pathosformeln* [...] vinculaba estrechamente, el análisis, forma y contenido” (Ginzburg, 1999, p. 51).

4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LAS OBRAS SELECCIONADAS EN EL MUSEO DE ARTE MALO

4.1 Interpretación y valoración estética de las obras desde la IBA

En la diversidad de obras de arte del MOBA, hubo dos fases de selección: la primera en cuanto a las piezas artísticas incluidas en el Atlas Visual y la segunda en cuanto a las obras que analizo de la IBA. Esta segunda elección tuvo lugar en las categorías que el Museo dispone para sus visitantes, las cuales son: *Poor traits* (rasgos deficientes), *Dopplehangers* (dobles), *In the nood* (en el NOOD), *MOBA sports section* (sección de deportes MOBA), *MOBA zoo*, *Unlikely landscape* (paisajes insólitos), *The rainbow* (el arcoíris), *oozing my religion* (rezumando mi religión), *Unseen Forces* (fuerzas invisibles), *Aye aye aye* (sí, sí, sí). Por cada categoría se eligió una obra para desarrollar el análisis de contenido, que se basa en ciertos principios de composición.

La primera obra *Lucy in the Field with Flowers* la encontramos en la categoría *Poor traits*, categoría que en su mayoría almacena retratos e incluso algunos autorretratos. Con dicha pieza artística se inauguró el MOBA (Museum of Bad Art), la cual fue rescatada por Scott Wilson, fundador del museo, de la basura cerca de la carretera. Dicha pintura por ser el inicio del Museo es que la anexo y analizo para mi trabajo investigativo. En el cuadro se encuentra una mujer mayor saltando a la vez que danza en un campo repleto de flores margarita, de las cuales tiene un ramillete en su mano derecha y sosteniendo una silla con su mano izquierda. Al parecer es un día soleado, sin embargo, al fondo hay flores negras y una mancha oscura en el cielo que podría ser una nube, lo cual explica por qué las aves en el cielo se están alejando, probablemente es que se aproxima una tormenta.

La obra evidentemente como todas las demás que se analizan en este trabajo investigativo tiene errores de composición. En este caso, si bien la obra podría ser bella por el

contraste de colores que integra, predominando los cálidos, también es una obra fea en el sentido de que el fondo no tiene textura, los tallos y pétalos de las flores se ven planos, la figura humana es asimétrica y la parte inferior del cuadro está sin terminar, pues el lienzo aún está en blanco.

Figura 12. Anónimo. *Lucy in the field with flowers.*



Nota: (1993). Óleo sobre lienzo. Museum of bad art.

Si vemos detalladamente la obra, notamos que aquella mujer está sentada en la silla, lo cual lo vuelve algo ilógico y extraño porque ¿cómo puede danzar, saltar y estar al mismo tiempo sentada en la silla? O acaso ¿estará huyendo de la tormenta que se avecina? Sea cual sea la situación que el artista esperaba representar, no hay distribución en los elementos de la imagen. El brazo que sostiene las flores está torcido, como si estuviera partido, su pecho es

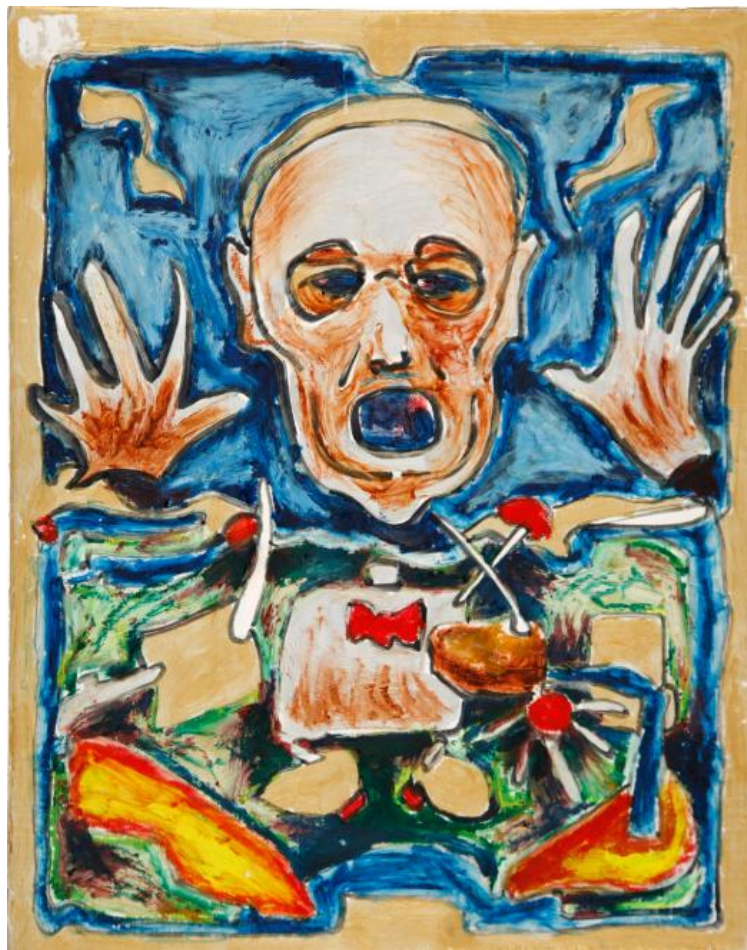
desigual, los ojos son dos manchas, como si no los tuviera, al igual que el cristal de sus gafas, no hay ninguno.

Los elementos que más llaman la atención en *Lucy in the field with flower* son la silla y la ausencia de los ojos en la mujer. Sus ojos, como mencioné anteriormente, son dos manchas negras. A menudo, escuchamos decir que “los ojos son las ventanas del alma” y es que ellos expresan las emociones de una persona al igual que revelan sus sentimientos, podemos muchas veces identificar cuando alguien está de buen humor, enojado, triste, preocupado e incluso sintiendo miedo con solo mirarle a los ojos debido a que “los ojos pueden expresar prácticamente todas las emociones” (párr. 5) y es que “el 90% de lo que decimos lo hacemos a través de la comunicación no verbal, como los gestos faciales, la distancia corporal, nuestra postura, nuestros movimientos de manos y brazos o el contacto visual” (Gándara, s.f., párr. 3). Sin embargo, *Lucy* pareciera estar muerta por dentro, sus ojos no hablan, todo su interior parece estar vacío y puede que esa sea la razón por la cual decidió estar en un lugar lleno de vida que pronto será estropeado por la tormenta que se avecina.

La silla genera incomodidad al observarla porque el agarre se percibe demasiado forzado y con dificultad. La mujer también se ve incómoda cargando esa silla. Tal vez la intención del artista era retratar a Lucy sentada en una silla con las piernas cruzadas, en medio de un campo lleno de flores margarita mientras disfrutaba del colorido paisaje, lo cual a mi parecer hace bella a la obra, esa cantidad de colores vivos. No obstante, creo igualmente que es un cuadro perteneciente a la estética de la fealdad debido a que llega a incomodar, pues la silla considero que es un elemento sobrante en la composición que le resta armonía y le suma tensión. Estos errores de composición son los que han dado lugar al MOBA y que seguiremos viendo en las obras, incluso muchos otros, que han hecho de aquel espacio un lugar inmersivo hacia la fealdad y lo malo del arte.

La siguiente obra es un tanto caótica y compleja de descifrar, se trata de *To life*, una pintura sobre una tabla de pino que la encontramos en la categoría Doppelhanger, la cual muestra retratos, en su mayoría, de personas famosas o que se parecen a ellas. En el cuadro vemos el rostro de un hombre con las manos arriba a punto de devorar la bandeja de comida que tiene enfrente suyo, al mismo tiempo que tiene una expresión de desespero.

Figura 13. Mark Gewiss. *To life*.



Nota: (1993). Óleo sobre tabla de pino. Museum of bad art.

Esta pintura, según el museo es un “homenaje a la obra de Edvard Munch, el sujeto, que parece Williams S. Burroughs con el cuerpo de Bob Esponja, levanta las manos y grita “¡L’chiam!” antes de disfrutar de su almuerzo desnudo” (Museum of Bad Art, s.f.) En esta descripción el museo hace referencia a la obra *El grito* del artista Edvard Munch, si bien ambos cuadros tienen un parecido en la expresión sorpresiva del sujeto y la gama de colores

empleados por los artistas, su diferencia puede radicar en que la una es caótica y la otra armoniosa en tema de composición.

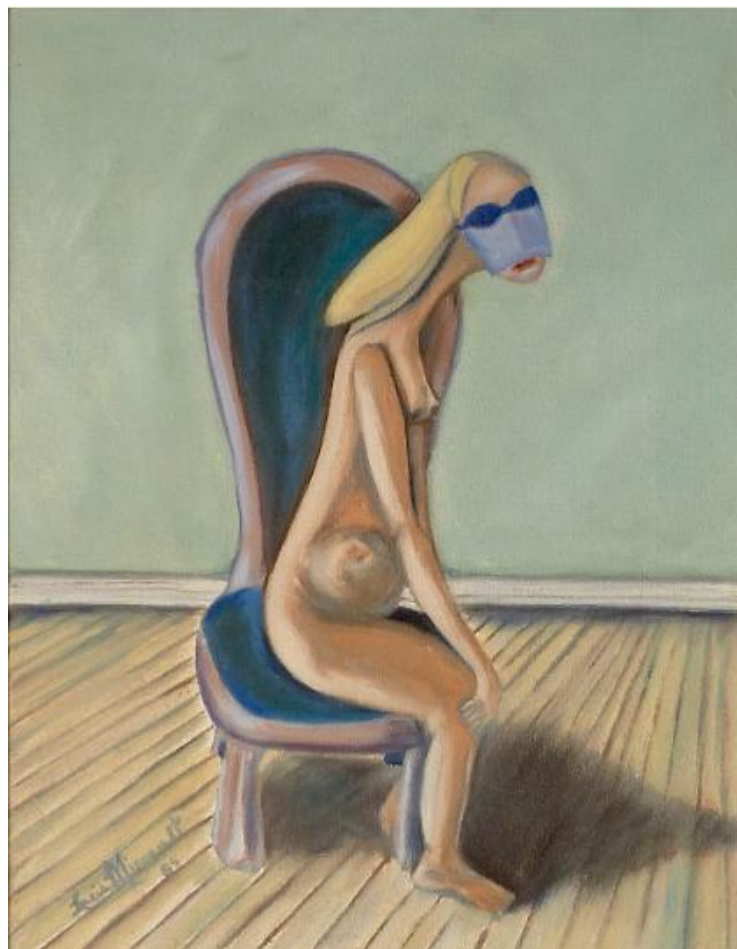
El cuadro nos muestra a un hombre a punto de ahogarse por el agua que lo rodea, sino es que ya se ahogó, pues sus ojos y boca están inundados. Como lo mencioné anteriormente, esta obra se titula *To life*, por lo cual, considero que su representación es una caricatura en base a la deformidad que como vimos en la categoría de caricatura, esta deformidad tiene tres representaciones y una de ellas es la simbólica basada en la crítica social. En ese sentido, es una caricatura cuya interpretación podría estar asociada a los problemas de la vida misma junto con el agobio y desespero que traen consigo, haciendo que finalmente la persona se termine hundiendo. Así, es una caricatura que refleja el consumismo incontrolado, ya que la bandeja contiene mucha comida y la desesperación en el rostro del hombre junto con sus manos a punto de devorar los alimentos contribuyen a esa interpretación.

Más allá de ser comida con palillos incrustados o huesos, también parece ser un pequeño cuerpo animado o incluso varias partes de uno, el mismo Museo de Arte Malo lo asocia con el cuerpo de Bob esponja y es que si nos fijamos en el sándwich que está en medio de la bandeja de comida, es un torso con corbatín y las dos aparentes hamburguesas que están debajo con palillos parecen ser sus piernas. Por otra parte, cada pincelada es brusca e inacabada, pues se nota el rastro del pincel al no estar cada una integrada de forma que la capa de pintura quede uniforme y con los colores combinados. Es un cuadro con tonos fríos, sobre todo el azul cuyo color es el predominante evoca la tristeza y nostalgia que el cuadro transmite. De igual manera, esta es una obra con amorfía, asimetría y desarmonía, ya que su composición es chocante con cierto grado de desorden, además de que la estructura del rostro es desigual y los elementos no están bien distribuidos, incluso, es una obra que causa confusión, pues ¿qué buscaba transmitir el artista? Su mensaje no es claro, y ¿por qué las manos de aquel personaje están al revés como si estuviesen apoyadas boca abajo? Sea cual

fuere la estética predominante de la obra, a mi parecer tiene mayor inclinación al feísmo, pues es tosca la manera en cómo aquel sujeto se relaciona con los alimentos de la bandeja.

Ya vimos dos obras inclinadas hacia el retrato, ahora veremos una en cuanto al desnudo, la cual se titula *I know nothing at all* de la categoría *In the nood*, categoría en la cual se presenta el cuerpo, como ya lo mencioné, desnudo. En esta pintura caricaturesca vemos a una mujer sentada en una silla, estando ella completamente sola en un cuarto vacío.

Figura 14. Lacie Mireault. *I know nothing at all*.



Nota: (1985). Óleo sobre lienzo. Museum of bad art.

La obra es una caricatura con deformidad física, cada miembro del cuerpo tiene exageración y es desproporcional con sus demás partes. El vientre de aquella mujer es posiblemente un embarazo o por la postura que tiene puede que sea un gran estreñimiento,

sea cual sea la circunstancia, se ve con claridad que es una pequeña esfera que al parecer está separada de su cuerpo, es como un balón que reposa en sus piernas o pierna, pues su pierna izquierda es invisible, solo se percibe por el talón que se asoma detrás de la pata de la silla, lo mismo que sucede con su brazo izquierdo, se pierde en el fondo, detrás del brazo derecho. La obra pictórica es bella por la paleta de colores que emplea el artista, lo que hace que sea armoniosa en ese aspecto, incluso por las pinceladas uniformes que se aprecian y el equilibrio entre la silla y la mujer, pues ambos elementos aportan centralidad a la obra.

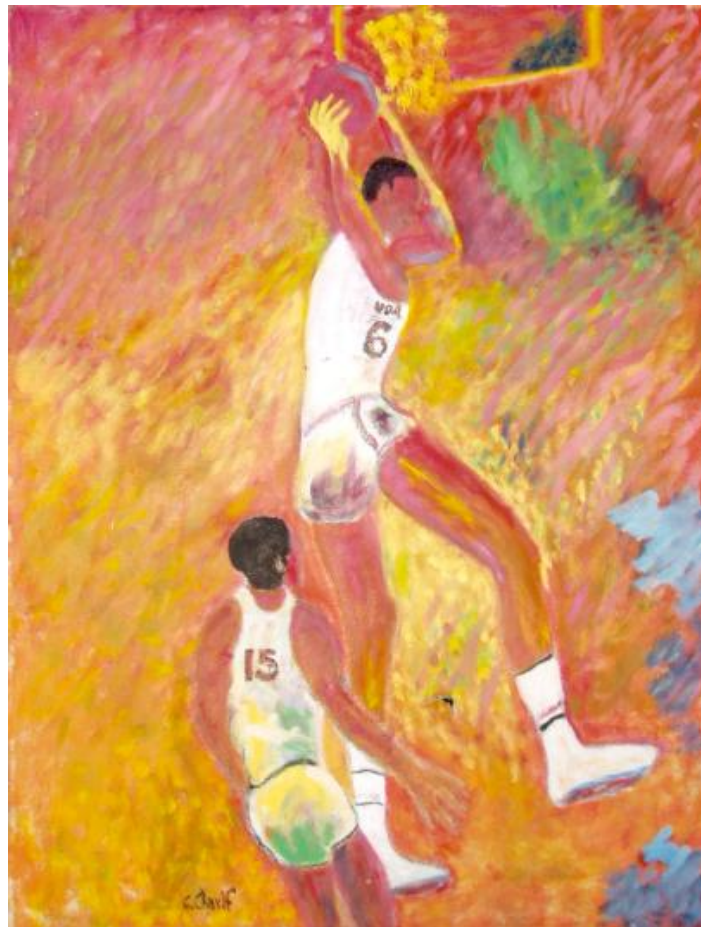
Dicha composición no tiene gran variedad de texturas, de hecho, el único elemento que mantiene una variación en la superficie es el piso con cada una de las líneas irregulares. El rostro de la mujer tiene los ojos y la nariz cubiertos, esta representación recuerda a *Los amantes* (1928) del artista surrealista René Magritte, en la que se retrata a una pareja, cada una con el rostro cubierto mientras se besan. Ambas obras presentan a los personajes de manera enigmática, no sabemos sus identidades y eso es lo que llama la atención y curiosidad del espectador, el saber por qué tienen el rostro cubierto, qué quería representar con ello el artista, aunque se le puede otorgar una variedad de interpretaciones, el MOBA relaciona la mascarilla con la pandemia del COVID-19. Es curioso que el cuerpo, la parte más privada de una persona, esté al descubierto en esta obra del MOBA, mientras que el rostro, la parte pública que todo el mundo puede mirar, esté cubierto.

Aunque la obra presente varias particularidades en su composición, considero que aquella mujer es una modelo que, no voluntariamente, expone al público sus deformidades, causándole dicho acto vergüenza, lo cual explica la mascarilla que cubre su rostro, pues el cuerpo es el lugar más privado que tiene una persona, es algo tan íntimo que no cualquiera e incluso nadie puede tener acceso a él. Su expresión facial relata que efectivamente aquella mujer no quiere estar en aquel lugar y esto lo sabemos por sus labios que muestra aburrimiento, cansancio, desánimo e infelicidad por la situación que vive. Además, creo que

el estar ahí para ella se volvió rutinario y por tal razón parece estar desanimada con la vida que lleva, tal vez para ello también sea la máscara, para ocultar sus verdaderos sentimientos. Es una obra bella que, pese a sus deformidades, cautiva y llama la atención, ya sea por el uso del color y el pincel o porque nos lleva a reflexionar; cada individuo tiene su valoración, pero la duda recae en ¿por qué la máscara?

El museo cuenta con una agrupación de obras en base al deporte, la cual tiene por nombre *MOBA sports section* y la obra que se analiza en este apartado es *They Must be Giants* del artista C. Charlf. Esta obra es impresionista por su gama de colores vibrantes, en ella vemos 2 jugadores de baloncesto, uno cerca de hacer una cesta y a punto de caer encima del otro jugador.

Figura 15. C. Charlf. *They Must be Giants*.



Nota: (s.f.). Acrílico sobre lienzo. Museum of bad art.

La presente obra es un arte malo con errores de composición, aunque la obra no tiene profundidad, lo que es necesario para representar el espacio en una imagen plana, en este caso es irrelevante, pues la obra se enfoca en la escena de dos jugadores de baloncesto, en la acción que realizan. En el arte impresionista muchas veces la profundidad no es tan necesaria, debido a que no se enfocan en representar los lugares de una manera realista, sino de captar el movimiento y la luz de escenarios con una brevedad de tiempo. Así, las formas en estas representaciones artísticas suelen ser difusas, lo que sucede con el tablero, el balón y la canasta retratadas en esta pintura que se pierden casi con el fondo del cuadro, algo rudo por las pinceladas desorganizadas y bruscas.

Ahora vayamos al cuerpo de los dos sujetos, ambos con una notable asimetría. El primero de ellos, que está en el aire, tiene los brazos fuera de los hombros, justo en el pecho intentando hacer una cesta con el balón, que no está dirigida hacia la canasta, de igual manera, su pecho está hacia un costado y su glúteo parece estar separado de su cuerpo, pues mientras el jugador asciende por el salto, su glúteo baja hacia el otro jugador. El segundo personaje, al igual que el primero, tiene deformidad física, su mano derecha es exageradamente grande, sus piernas parecen estar cruzadas, pues no es claro cuál es la derecha y cuál la izquierda. Ambos jugadores no tienen rostro, de hecho, el rostro del segundo jugador se pierde con el fondo, lo mismo que sucede con el balón.

Otro error claro de esta pintura en temas de composición es el equilibrio, no hay una correcta distribución de los elementos en el espacio que encierra el cuadro. En esta obra de arte notamos un equilibrio asimétrico debido a que ambos lados del eje central no cuentan con una distribución equitativa entre los elementos visuales. En definitiva, *They Must be Giants* es una obra que encaja en la categoría de arte malo y feísmo por su gran variedad de características anteriormente mencionadas que abarcan dichas estéticas.

En cuanto a la valoración, me llama mucho la atención (además del glúteo caído y la posición que tienen los brazos del primer jugador, aquel que ha saltado para realizar una cesta), los uniformes de cada jugador. ¿Qué está sucediendo? ¿Acaso están en un partido dos equipos diferentes, el mismo equipo o simplemente es un juego amistoso entre dos compañeros? Al principio creí que ambos estaban compitiendo, como dos jugadores de equipos diferentes, tal vez esa fue mi lectura desde un inicio por la emoción y tensión que presenta el cuadro, es como si el artista hubiera capturado la energía que se vive al presenciar tal deporte, pero en realidad, al ser más consciente de la obra que observaba, detallé que portan el mismo uniforme, en ese sentido, su compañero estaría siendo la defensa. Incluso pueden llegar a ser de equipos diferentes, debido a los matices de color distintos en cada uniforme, sin embargo, sabemos que es otro error del artista.

Dicho detalle de los uniformes no es que no lo hubiera notado, es evidente que visten igual, solo fue un elemento al que no le di mucha importancia en un principio, leía el carácter de composición y la esencia de emociones que transmite la obra, algo que, como mencioné anteriormente, me llevó a cuestionar que tal vez no compiten entre ellos, sino que juegan juntos. Aunque la obra se incline hacia la estética de feísmo y arte malo, considero que también entra al terreno de la caricatura, inicialmente por los colores llamativos y segundo porque llega a ser cómica la desacertada composición de los cuerpos de ambos personajes.

Hay obras que contienen mucha información visual, pero hay otras que solo tienen un elemento, una persona o como en este caso, un solo animal. La siguiente obra que se analizará es la categoría MOBA Zoo, que expone al espectador toda clase de animales, ya sean acuáticos, terrestres o aéreos. La pieza pictórica del artista K. Murray se titula *Lady* y en ella vemos el retrato de una perrita con una campana de collar. La perrita de la obra probablemente sea de la raza papillón, perros pequeños con orejas largas y peludas; ahora, aunque el cuerpo del animal retratado no está o tal vez sea todo el fondo, es decir, una perrita

con un cuerpo demasiado grande y una cabeza muy pequeña sea como sea que el artista se halla pensado el retrato, entendemos que es un perro de raza pequeña por los rasgos faciales que tiene, rasgos de textura chica.

Figura 16. K. Murray. *Lady*.



Nota: (s.f.). Óleo sobre tabla de arte. Museum of bad art.

Este cuadro se puede considerar una obra bella dentro de los parámetros de belleza evidentes en las obras del museo y que antes se analizaron en la categoría de belleza desarrollada en el presente documento. Aunque *Lady* es un cuadro asimétrico, que ya ello de por sí lo hace entrar en la estética de lo feo, también es un cuadro con ciertas virtudes que lo inclinan a la estética de belleza, como, por ejemplo, presenta una variación de matices, pues la paleta de colores que el artista empleó genera una sensación de armonía. Otro aspecto de belleza que se puede destacar es la originalidad que tiene la obra, no es aburrida, sino por el

contrario, es interesante ver un perro sin cuerpo. Si observamos a profundidad la pieza artística, notaremos que el artista decidió eliminarle el cuerpo a la perrita, esto evidente porque cerca a sus orejas está el rastro de una silueta corporal. No sabemos por qué K. Murray decidió retratar solo la cabeza de la perrita, quizá quería que el espectador se enfocara en la emoción reflejada, pues esa perrita tiene tristeza y desilusión, pero lo que sí sabemos es que es una obra auténtica, algo original del artista.

Dejando de lado la composición de la obra, considero igualmente que el atributo de belleza de Lady son los ojos, aunque su expresión, como mencioné, refleja tristeza o desilusión como si pasara por un regaño, también esa mirada es de ternura. Con la mirada se hacen conexiones emocionales, en el caso de un perro, aquella mirada genera una variedad de emociones en una persona, como, por ejemplo, la ternura y esto se debe a que “la razón de ser de la ternura es la búsqueda de la empatía y la compasión de los observadores” (Atienza, 2022) es decir, cuando percibimos cierta vulnerabilidad hacia el otro entonces surge compasión que luego es transformada en ternura, la cual finalmente resulta en un atributo de belleza y eso es lo que observamos en esta obra.

En ese mismo sentido, hay otra característica que tienen los ojos de *Lady* que generan ternura y es que sus ojos son grandes. Creo que este rasgo en el rostro, no solo en los animales sino también en las personas, como por ejemplo en los bebés, hace que su expresión facial sea además de tierna, bella. Abel G.M menciona que aquella expresión facial que él denomina “ojos de cachorro” ocurre por la activación de los músculos alrededor de los ojos, señalando que

Al activar estos dos músculos, los ojos parecen más grandes de lo habitual y las cejas se desplazan de manera que resulta en una expresión tristonada. El resultado es una

mirada que transmite una sensación de baja agresividad y despierta nuestro instinto de protección (2024).

La perrita tiene un factor de fealdad y, si observamos la obra a detalle, podremos notar una malformación en la mandíbula, esto lo sabemos porque sus dientes inferiores están fuera de la boca. Es un rasgo de fealdad no por temas de composición, sino por factores genéticos de la perrita, pues ese rasgo en un perro disminuye su atractivo estético en base a la belleza. Las personas con un animal con dicho defecto pueden considerar a su mascota bella, pero no porque lo sea físicamente, sino por el amor, cariño y afecto que tienen hacia el animal. En cuanto a mi valoración, considero que efectivamente la obra es bella. K. Murray retrató aquella perrita por el vínculo emocional que tiene hacia ella, un vínculo que la vuelve bella. En ese sentido, se hace un contraste entre la belleza interior y la belleza exterior, que es lo mismo que sucede con el jorobado de Notre Dame. Aunque yo no conozca la esencia interior de la perrita, puedo pensar que si es bella por el hecho de que en el retrato refleja bondad.

Hemos visto ya retratos, un desnudo y un animal, ahora continuamos con la categoría de paisaje, la cual tiene por nombre Unlikely landscape, en ella veremos la obra de Vickio Saks titulada *The Crack of Dawn*, en la cual vemos una laguna al lado de unas grandes montañas, un cielo muy colorido, dos grandes rocas y un arbusto seco; al fondo apreciamos un angosto camino y en primer plano tenemos a una mujer desnuda. Es un paisaje con colores vibrantes, pero un tanto desorganizado.

La obra es un paisaje que se está decayendo o inclinándose hacia la izquierda, en temas de composición. Al observar esta obra, detallamos que es plana, carece de profundidad, todos los elementos parecen estar en un mismo plano, lo único que se ve a la lejanía es la cúspide de la montaña, sin embargo, no se ve tan lejana como debería e incluso tiende a formar parte del mismo plano donde convergen los demás elementos visuales. Este error de profundidad

surge por la falta de perspectiva en la obra, aunque los elementos se superponen uno encima de otro, lo cual se usa para generar profundidad en una obra, hay otro factor que la hace ver plana y es el tamaño de cada uno, al no haber una variación significativa en el tamaño de cada elemento para generar lejanía, convierte a la composición en una obra plana.

Figura 17. Vickio Saks. *The Crack of Dawn*.



Nota: (1990). Acrílico sobre lienzo. Museum of bad art.

En el arte pictórico, la mayoría de las veces se representan a personas, animales u objetos con volumen para dar una ilusión tridimensional en un plano bidimensional, sin embargo, en *The Crack of Dawn* todas las piezas agregadas en la obra parecen stickers, todos aquellos elementos se ven divididos de los demás, no es una composición donde cada uno de ellos estén integrados con el otro en un mismo escenario, sino que más bien parece un collage pintado.

El desorden es un aspecto que representa al arte malo y, siguiendo con el análisis de la obra de Vickio Saks, la naturaleza que vemos parece ser caótica, el lago se desbordó de su límite a punto de ocasionar una inundación, dicha representación tiene aspecto de una mancha azul grande que de igual manera tiene movimiento, pues su recorrido se dirige hacia dónde está la mujer posando. Al parecer, hay una avalancha de rocas que se dirigen al mismo lugar, las montañas se están cayendo y todo parece ser un desastre natural. Además, es una obra con cierto grado de texturas, lo que la hace también de ella un cuadro interesante. El cielo es agradable por su diversidad de colores y porque tiene movimiento, hay zonas donde el pasto está crecido, las rocas tienen volumen y son lisas, las montañas tienen un efecto de pradera y partes con evidente tierra, cada uno de estos elementos con texturas particulares le dan dinamismo a la obra. Sin embargo, no descarto que en la composición no hay textura, como las ramas al lado de la mujer y el pasto al lado del lago, faltos de pintura.

Por el análisis de la pieza artística y por las razones expuestas, se concluye que la obra pertenece a la categoría de Arte Malo. Finalmente, en cuanto a la mujer desnuda, parece ser la madre naturaleza por el tallo que sube de su columna vertebral. Aquella figura no tiene volumen y sus rasgos corporales no están bien definidos, es decir, una figura amorfa porque su forma no está bien estructurada, ni parece pertenecer a la composición de paisaje, es como ver dos obras aparte que comparten un mismo lienzo, rasgos que inclinan la obra a la categoría de feísmo. Dicha mujer es el punto focal del cuadro y como mencioné anteriormente, no parece ser parte de la composición, ella es uno de los “stickers” que hay dentro de la obra.

Me llama la atención que esté posando, es como una modelo que el artista pudo haber retratado a imaginación, lo cual explica su deformidad anatómica o tal vez aquella modelo si estaba delante de sus ojos, pero durante el proceso compositivo hubo complicaciones que resultaron en errores. Considero que la mujer del cuadro es un retrato caricaturesco, ya que su

figura parece de otro lugar que no conocemos, es como un ser mitológico y lo digo por sus orejas de gato, es una felina, incluso en vez de tener pies, tiene patas, lo que explica que adopte tal pose. Sus ojos son rasgados como los de un gato, así que ella es un híbrido que vino a explorar y causar caos en la bella naturaleza. Digo que es una caricatura debido a que dicha combinación de un personaje con rasgos humanos y de animal resulta ser irreal, lo cual la ingresa en el terreno de la sátira para criticar o dejar en ridículo aspectos de una sociedad e incluso de la propia mujer, tal vez rasgos del carácter de ella se relacionan con los de un felino, una característica de la caricatura, sobre todo si la imagen es incongruente.

La siguiente colección expuesta en el MOBA se destaca por la diversidad de colores que encontramos allí, de hecho, tiene como descripción “personas de todos los colores son bienvenidas” (Museum of Bad Art) y se titula *The rainbow collection*, en la cual encontramos la obra *Mama and Baby* de Sarah Irani. En dicha obra vemos a una mamá junto con su hija posando, probablemente, para una foto. Se aprecia como una de esas fotos que nunca pueden faltar en un álbum familiar y que por el fondo se podría creer que están en un estudio fotográfico y no en cualquier lugar remoto. En ese sentido, me atrevo a pensar que la obra fue inspirada a raíz de una fotografía y no que ambos sujetos retratados hayan estado posando enfrente del artista mientras se les pintaba.

El cuadro tiene una gran gama de colores, en su mayoría fríos, en la que el predominante es azul y el rojo contrastante, captando así la atención del espectador; los demás colores, al no resaltar tan notoriamente como los anteriores, pasan a ser los secundarios de la composición. De igual manera, cada color lo vemos saturado, puro, ocasionando que la obra se vea llamativa, incluso con el contraste entre luces y sombras, pues la luz llega directamente a ambos personajes desde el frente, lo que le aporta cierto volumen.

Figura 18. Sarah Irani. *Mama and Baby*.



Nota: (1995). Acrílico sobre lienzo. Museum of bad art.

Cada uno de los colores juega un papel muy importante en la composición, el azul del fondo sugiere que ambos personajes se encuentran en un cuarto oscuro, sin embargo, el azul del rostro de la mujer, un azul claro, corrobora que efectivamente la luz proviene de delante de ellas, En ese sentido, y continuando con mi lectura valorativa de la obra, aquella luz es el flash de la cámara, lo cual explica su proveniencia. Ahora bien, Analicemos la paleta de colores que el artista empleó en esta composición.

En el círculo cromático, según Blandino, en un blog para *Pixartprinting*, presenta una serie de reglas que el círculo cromático utiliza para que haya armonía en la combinación de los colores, dichas reglas son: Los colores complementarios, es decir, colores que “se encuentran uno en el lado opuesto del otro” (2023); divisiones complementarias que es “un

color en combinación con los dos colores que se encuentran a la izquierda y a la derecha de su complementario” (2023); colores análogos, los cuales son tres o más colores que están uno al lado del otro; los colores triádicos que comparten la misma distancia el uno con el otro; y por último, tenemos la armonía tetraédrica que son cuatro colores que de igual manera comparten la misma distancia los unos de los otros (2023).

Los colores que podemos apreciar son el azul, rojo, amarillo, verde, rojo violeta y el azul verde, en ese sentido, hallé que la obra cuenta con una armonía de colores que se presenta de la siguiente manera: Tenemos dos pares de colores complementarios, el primero de ellos es Rojo-Verde (cabello, ojos, boca y suéter) y el segundo que vemos es Amarillo-Violeta (Chaqueta y rostro) estos colores al ser opuestos aportan contraste, lo que hace que se destaquen mutuamente captando así la atención del espectador. También tenemos la división complementaria con los colores Rojo Violeta-Amarillo-Verde (Rostro, chaqueta y cabello) que aportan por su parte equilibrio. Siguiendo con el análisis, también apreciamos en la obra los colores que son análogos y en *Mama and baby* los encontramos con el Azul-Azul verde-Verde (Fondo, labios, rostro y cabello) los cuales aportan en este caso unidad, pues en términos de uso del color la obra se percibe de manera armoniosa, aunque cada uno de sus colores sean saturados o incluso aunque haya asimetría en los rostros de ambos personajes. Por último, tenemos una evidente triada en la composición con los colores Azul-Rojo-Amarillo (Fondo, labios, ojos y suéter) que contribuye de igual manera un equilibrio visual, pues cada color se complementa el uno con el otro aportando energía a la obra. En ese sentido, al ser una obra armoniosa desde la colorimetría, ya la hace bella por dicho aspecto, pues como analizamos, cada uno de los colores juega un papel importante en la composición y no se añadieron arbitrariamente.

Me llama la atención el color de los rostros de ambos personajes, considero que podrían reflejar personalidades diferentes. La mamá puede que sea una persona fría y distante,

mientras que la niña se ve que es más dulce, cálida y tranquila. Como hemos visto, los colores también cargan consigo significados dependiendo la cultura y aunque mi interpretación de la obra se base en cuanto a las personalidades de los personajes por el color de sus rostros, otro espectador puede tener una lectura diferente de la imagen.

Acá encontramos el retrato de una mujer y una niña, si bien el nombre de la obra sugiere que es una bebé, sus rasgos pronunciados la hacen ver más madura. Esta pintura me recuerda a los ventrílocuos, donde curiosamente la niña está sentada en la pierna de su mamá, tiene la boca abierta mientras sonrío, su mirada se ve perdida y sus pómulos son tan pronunciados al igual que los títeres de los ventrílocuos; mientras que la mamá está sonriendo y mirando al público espectador al mismo tiempo.

Mama and baby, después del análisis visual, se puede considerar una caricatura física debido a que los rasgos faciales de ambos personajes son exagerados, lo cual los lleva a la deformidad. De igual manera, el retrato es una caricatura simbólica en el sentido de que llega a ser una crítica social que refleja el dominio y el control de los padres sobre los hijos. Por último, las manos de ambas no fueron pintadas y ni siquiera dibujadas, vemos un vacío en la composición, vemos el lienzo en blanco que captura la atención debido a que es extraño ver una obra aparentemente incompleta o siguiendo con la interpretación, podría representar el control sutil, un dominio sobre la hija casi imperceptible.

Además de que la obra tenga rasgos de belleza y caricatura, considero que es un retrato feísta por la tensión y exageración de los rasgos faciales de los personajes, sobre todo de la niña, algo perturbador. El efecto perturbador que puede generar el arte lleva al espectador a sentirse incómodo hacia cosas, actitudes o apariencias físicas que tienen cierto nivel de desagrado. Además, no solo es una obra que entra en la categoría del feísmo por las emociones que puede generar en el espectador, sino también por la asimetría del rostro de la

niña, debido a la desproporción con las partes que lo componen. Estos detalles contribuyen al conocimiento de la estética de las obras, pero las características compositivas más predominantes son las que la categorizan en cierta estética.

La obra pictórica que será analizada a continuación es *Medusa in the Jungle* del artista David Corcoran, expuesta en la colección de arte *Oozing my religion*. En este cuadro vemos a medusa en medio de la jungla con una anaconda invisible que recorre todo su cuerpo, además, medusa está haciendo contacto visual con el espectador, lo cual explica sus ojos rojos, pues estaría a punto de convertirlo en piedra.

Figura 19. David Corcoran. *Medusa in the Jungle*.



Nota: (1990). Óleo sobre lienzo. Museum of bad art.

Medusa in the Jungle es una composición con gran variedad de elementos visuales. Según la mitología griega, medusa era una mujer con serpientes por cabello y que convertía en piedra a todo aquel que la mirara a los ojos, sin embargo, la obra de Corcoran, aunque si refleja en medusa una mirada hipnotizante que, como mencioné anteriormente parece que quisiera convertir al espectador en piedra, su cabello, por otro lado, parece un montón de chorizos o tripas que cayeron sobre su cabeza en vez de serpientes. Cada una de las “serpientes” no están sujetas a su cabeza, no nacen de su cuero cabelludo, cuando debiera ser así, pues eso es lo que más la representa y con lo que el espectador logra identificarla, lo que lleva en su cabeza parece estar sobrepuesto en ella. De igual manera, su cabello tampoco parece serpientes porque carece de escamas y un rostro que las identifique como tal. No obstante, al ser medusa un icono de la mitología griega nos es fácil reconocerla en la obra por sus ojos rojos y por lo enmarañado de su cabello, aunque no hayan sido representadas las serpientes de una manera realista.

El cuerpo de medusa es un tanto deforme, empezando por su rostro, en vez de ser realista es un poco caricaturesco por su pómulo derecho más grande que el izquierdo, su nariz redonda y su boca caída. Su cuerpo es asimétrico, el hombro derecho lo tiene dislocado y la anaconda invisible al parecer le rompió el brazo porque si notamos, no lo tiene alineado; en cuanto a su mano izquierda podemos notar que medusa está muy incorporada con la selva, pues sus dedos son como raíces. No tiene ambos senos, y el que tiene es muy grande en proporción a su pecho, su cadera está notoriamente desviada y sus piernas están magulladas probablemente por la anaconda, sin mencionar que sus canillas están ligeramente salidas. El pie izquierdo de medusa se está desvaneciendo mientras que el derecho tiene muchas venas y solo cuatro dedos, además la rodilla de medusa tiene un hueco, como un golpe mortal.

Son evidentes los errores de anatomía que presenta el personaje, errores muy comunes en las obras del MOBA y que se destacan en representación al museo, pues por ello además

de ser una obra con rasgos caricaturescos y feístas, también es un Arte Malo. Finalmente, hay un contraste entre luces y sombras que le otorgan volumen a la composición y aportan dinamismo, destacando así un grado de belleza en la misma.

Aunque dicha obra presente todas estas características de composición, considero que es un tanto irónica. Mi atención se dirige a la anaconda invisible, se aprecia un poco tensa e incómoda con la presencia de medusa. Probablemente el artista buscaba reflejar una relación compatible entre ambos personajes, sin embargo, parece todo lo contrario, pues la anaconda está atacando a medusa tal vez por invadir su territorio, y esto lo sabemos por el brazo magullado y roto de aquel ser de la mitología griega. A primera vista me pareció una obra con una ejecución acertada, pero al analizarla a profundidad nos damos cuenta de que no es así y menos ahora que el mensaje que el artista quería representar se pierde y esto lo digo porque claramente él quiso mostrar una agradable relación entre la anaconda y medusa, pero más allá de eso, parecen ser rivales. En ese sentido, considero que esta obra es una pieza mayormente inclinada hacia la estética del Arte Malo por no haber una clara comunicación de la idea del artista al espectador.

La siguiente obra que vamos a ver a continuación es un poco extraña y la encontramos en la novena colección artística del Museo, colección que se llama *Unseen Forces*, en la cual se buscan destacar las “fuerzas invisibles” (Museum of Bad Art) debido a que en aquella colección el arte que vemos es un poco surrealista, pues nos encontramos con una variedad de eventos inclinados a la fantasía. La obra para analizar es *Twins in Utero* del artista Michael Gershberg que como bien dice el título de la obra, vemos un par de gemelos en el útero, pero eso no es todo, también hay muchos más elementos que el artista decidió incluir.

Figura 20. Michael Gershberg. *Twins in Utero*.



Nota: (1992). Óleo y huesos de pollo sobre lienzo. Museum of bad art.

La imagen es un poco extraña por todas las figuras que hay dentro del útero, pero también porque ambos bebés están evidentemente estrechos y aislados en aquel espacio. La paleta de colores que utilizó el artista es armoniosa, realizando contrastes y aportándole profundidad a la obra con luces y sombras, cada color se relaciona fluidamente con el otro, considerando que no se presentan divididamente, no están fragmentados en el sentido de que tiendan a percibirse como manchas, sino que hay un degradado, una combinación, una uniformidad en el uso del color que le aporta más realismo y dinamismo.

El Museo de Arte Malo en cuanto a la obra de Gershberg comenta que “El artista ofrece una imagen biológicamente inexacta de gemelos fraternos en el útero. Deben competir por un espacio en el útero con masas amorfas que el artista pretendía representar

<<nacimiento, fertilidad y muerte>>” (Museum of Bad Art). El Museo nos comparte ciertos puntos informativos muy importantes para analizar en esta obra, primero que es “una imagen biológicamente inexacta de gemelos”, en el útero, cada embrión debe ocupar el espacio que le corresponde, incluso si uno es más grande que el otro por algunos milímetros; de igual manera, ellos deben estar protegidos con su propio saco amniótico y tener la placenta que “a través del cordón umbilical, la placenta le da oxígeno y nutrientes al bebé en desarrollo. También elimina los desechos de la sangre del bebé” (Mayo Clinic, 2024, párr. 1).

Después de conocer cómo se constituye a grandes rasgos el útero, podemos notar una clara desarmonía en la obra debido a que cada embrión está a un extremo el uno del otro, no están ocupando el espacio que a cada uno le corresponde, pues las figuras que con ellos se encuentran los están reprimiendo de su lugar. Además de ello, no cuentan con un saco amniótico, lo cual deja al feto expuesto a cualquier peligro. Al parecer cada uno no cuenta con su propia placenta, pero sí con un cordón umbilical que, si bien un extremo está unido al embrión, el otro está sujeto a su mellizo, es decir, entre ellos se otorgan los nutrientes, el oxígeno, pero también comparten los desechos, es como si el uno fuera la placenta del otro.

Por otra parte, el Museo nos brinda la información de que los fetos que vemos en la obra son mellizos al mencionar que son “gemelos fraternos” y si detallamos bien a cada uno de ellos, podemos notar que efectivamente sus rostros son diferentes y sus cuerpos mucho más. El feto que vemos en la parte superior de la obra padece una notable deformidad, su cuerpo que aún no tiene los brazos formados, es flácido por la falta de estructura y soporte, pues su columna vertebral nace desde su frente hasta llegar a su coxis y, además de ello, su cabeza no está sujeta a su cuerpo, sin mencionar que el cráneo es exageradamente grande, por último, el rostro de este primer feto evoca sufrimiento y tristeza.

En cuanto al segundo feto, este tiene una mejor composición anatómica, sin embargo, notamos que su columna está a un costado, adonde deberían ir sus costillas, y sus pies se consumen por uno de los cordones umbilicales o por ambos, pero, su rostro denota tranquilidad. Hay diferencias grandes entre un feto y el otro, ya sea por su composición física o por el sentimiento que reflejan. En ese sentido, considero que la obra muestra un contraste entre la vida y la muerte, mientras un feto con malformaciones está luchando por sobrevivir, el otro, por el contrario, refleja salud y tranquilidad.

Me llamó mucho la atención que el artista haya decidido incluir huesos de pollo en su composición, probablemente haya querido realizar su obra de una manera más realista. Los huesos son los que dan forma, estructura y estabilidad, no obstante, notamos por su rostro que aquel hueso al feto de la parte superior de la obra es una molestia, en vez de darle una estructura cómoda, se percibe rígido e inmóvil, no tiene dinamismo como el feto de la parte inferior. Dicho sufrimiento y anomalía física hace que se encuentre al borde de la muerte, mientras que su hermano tiene más probabilidades de seguir con la vida.

Finalmente, el Museo menciona que las masas son amorfas y que con ello el artista buscaba representar el nacimiento, la fertilidad y la muerte. No sabría con exactitud cuál de las formas representa cada descripción o idea del artista, antes podrían ser una especie de tumores. Según el blog *Altima* “En México y Siria el color de luto es el azul cielo, ya que es el lugar al que se cree que se dirigen las personas que fallecen” (2024, párr. 11), por lo cual, la figura azul que vemos en la obra podría simbolizar la muerte que el artista buscaba representar, también por la figura de corazón que hay en medio, pues podría de igual manera ser una cinta de luto invertida.

En cuanto a la fertilidad, considero que se relaciona con la figura verde a la derecha de la obra, ya que su color se relaciona con la naturaleza, que representa la vida, ya sea de

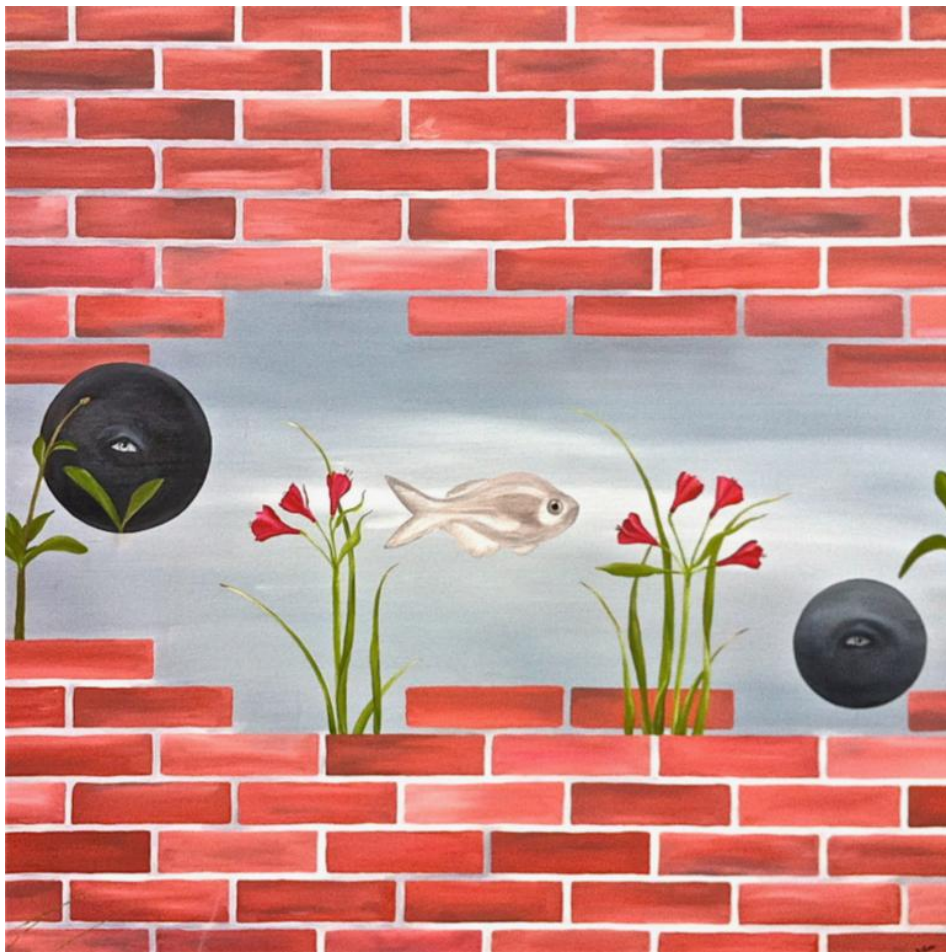
humanos, animales o de la vegetación. Su forma tan particular tiene apariencia de un ave (a nivel abstracto) y las dos esferas que vemos podrían simbolizar los huevos que aquella ave está encubando, lo cual refleja la fertilidad, su capacidad de reproducción. Siguiendo con el análisis visual, la figura de la parte inferior tiene una connotación hacia el nacimiento, pues comparándola con los dos fetos de la obra, sobre todo con el que tiene al lado, tienen una estructura similar, es como otro embrión, la diferencia radica en que este está en su saco amniótico y los gemelos hermanos no.

El artista, según el MOBA, aborda estas figuras en representación a tres etapas importantes de la vida: Nacimiento, fertilidad y muerte, sin embargo, hay una cuarta figura que tiene una especie de tentáculos y dos masas grandes. Al estar tan junta, casi que unida a la figura de la muerte, se puede pensar que la una tiene relación con la otra, tal vez simbolice el estado de un cuerpo en descomposición por el color café que llega a tener la carne en descomposición o puede ser el estado de un cuerpo enterrado, sea cual sea el sentido de esta última figura, el artista no aclara cuál es la representación particular de cada una de ellas, solo nos ofrece una idea general.

Como observamos, *Twins in Utero* es una obra con una variedad de elementos, unos explícitos y otros simbólicos que nos lleva a reflexionar por un momento de la vida misma desde el proceso de la gestación. Esta obra no solo está en el rango del feísmo por el mensaje que transmite sino también porque sus elementos no cuentan con una correcta distribución en el espacio, incluso se llega a percibir incómoda por el lugar estrecho en el que se encuentran. De igual manera, es una obra sombría por la atmósfera de oscuridad y misterio que hay en ella, generando en el espectador emociones como intriga por conocer más acerca de la composición y melancolía por el sufrimiento de los fetos. Así como según el análisis se puede categorizar esta obra en la estética del feísmo, también considero que cuenta con dicha mención estética por las razones expuestas.

A continuación, observaremos la última obra de este estudio en base a la IBA, la cual es *Walleyes* y la encontramos en la colección *Aye Aye Aye*, la cual contiene una gran cantidad de ojos, son obras que más que ser observadas por el espectador, son ellas que realizan dicha función. En esta obra encontramos a un pez en un túnel de ladrillos, el cual tiene flores y dos círculos con ojos que, como lo mencioné anteriormente, nos observan, incluyendo al pez que también hace lo mismo.

Figura 21. Anónimo. *Walleyes*.



Nota: (2012). Acrílico sobre lienzo. Museum of bad art.

En la presente obra de arte la armonía visual la encontramos en el color y la maestría del artista con el manejo del pincel, porque como vemos, son pinceladas uniformes e integradas, no se ven espacios en blanco donde detallamos la superficie del lienzo, algo que es muy común en las obras del MOBA. La paleta de colores en la obra destaca una armonía

por contraste y gradación debido a que el color rojo en los ladrillos, con matices de claro-oscuro se encuentra como base, como el color primario en la obra, mientras que los otros se acentúan como secundarios. El contraste entre el color rojo claro de los ladrillos, el rojo con matiz fuerte de las flores y el verde de los tallos hace que la obra luzca visualmente atractiva, es decir, este contraste entre colores cálidos y fríos llaman la atención del espectador.

Aunque la obra no cuenta con los principios cromáticos tradicionales, los contrastes juegan un papel muy importante en la sensación que evoca la presente pieza artística, como el gris con el color de los ladrillos, el verde que da un realce y el café claro del pez con los dos círculos negros hacen de la obra una composición que despierta tranquilidad en el espectador.

Al ahondar en el análisis de *Walleyes*, se podría llegar a percibir como una obra surrealista, pues más allá de ver a un pez nadando, pareciera que está flotando, que está levitando en medio de una pared destruida a la cual le nacieron flores o incluso fue alguien quien colocó ahí aquellas flores. Los dos círculos con ojos, según el Museo de Arte Malo, son alguna especie de pez distinto al que vemos en el centro del cuadro, al señalar que “La lucioperca amarilla (*Sander vitreus*) y la lucioperca azul (*Sander vitreus glaucus*) son peces perciformes de agua dulce nativos de la mayor parte de Canadá y el norte de Estados Unidos. Las negras de esta pintura parecen pertenecer a un orden completamente diferente” (Museum of Bad Art). Pero considero que son dos portales a otra dimensión por los que nos observan aquellas dos criaturas negras, mientras decoran el paso del pez lucioperca amarilla con flores, pues vemos al ojo de la izquierda con dos hojas, o tomando flores para sí mismo porque fueron de su agrado.

La lucioperca que vemos en la obra no es una representación fiel a la realidad, de acuerdo con el artículo *¡Naturalist!*, la lucioperca

Es de cuerpo oblongo y comprimido con una cabeza grande. Sus ojos son grandes y su boca pequeña. Tiene doble aleta dorsal con la primera armada con pinchos: la aleta caudal es homocerca y la anal con pinchos. Su color es verdoso en el lomo, el vientre es plateado y tiene flancos con estrías y reflejos de color rosado. (s.f)

Según la descripción del artículo sobre la lucioperca, podemos estar seguros de que el pez retratado en la obra no es así, y no porque este tenga errores de dibujo, sino porque su estructura anatómica refleja otra especie diferente a la que el artista quería representar y por la que la obra tiene dicho nombre. En vez de tener un error de dibujo, la representación del pez es un error de composición y una incongruencia entre la intención del artista, la realidad y la interpretación, puede que el pez que vemos en la obra sea anatómicamente correcto, pero no el resultado de lo que se esperaba, pues es evidente la discrepancia entre el título de la obra y el pez retratado, más que una lucioperca, pare ser una mojarra.

Walleyes es una obra bella en el sentido de la integración armoniosa que el artista utilizó de acuerdo con la colorimetría empleada; las flores por su parte son un símbolo de belleza común en las diferentes culturas, sin embargo, su significado en cada una de ellas varía dependiendo el color, en este caso hablaremos del color rojo que, por ejemplo, según el artículo AD25 en China, Alemania, México y otros países latinoamericanos las flores rojas son un gesto romántico, contrario a Hungría dónde las flores rojas se utilizan en los funerales. De igual manera, el número de flores también tiene una carga simbólica, mientras que en Rusia los ramos deben ser con un número impar porque los pares los consideran de mala suerte, en Japón los ramos de cuatro flores son los considerados de mala suerte (Ochoa, 2020), así que, en la obra, el pez se está jugando su suerte.

En ese sentido, la obra *Walleyes* puede asociarse a temas fúnebres, románticos e incluso de mala suerte, esto dependiendo del valor que cada cultura le otorgue a esta pieza

artística con respecto a las flores. Pero, según mi acto valorativo, considero que aquellas flores le otorgan un plus de belleza a la obra, como mencioné anteriormente, parece que se decorara el camino del pez hasta su lugar de destino. Dicho cuadro, según el análisis, es una obra de la categoría de belleza y es algo en lo que estoy de acuerdo, a mi parecer tiene varios atributos compositivos mencionados que la inclinan a ser una obra estéticamente bella, aunque también es cómica por la representación incierta de la lucioperca.

Cada obra analizada en la sección resalta la estética de la fealdad, pues en composición, como vimos, todas tienen rasgos según el feísmo, como la deformidad, la simetría, la desarmonía y el desorden, o que algunas llegan a inquietar y son extrañas. Sin embargo, varias de ellas resultan ser agradables por el manejo de colores vibrantes e incluso llegan a ser cómicas por los infaltables desaciertos existentes a raíz de su ejecución. En ese sentido, las piezas artísticas que expone el MOBA son feas, ya sea por algún elemento que causa repulsión, por escenas desagradables, personajes que perturban o por su misma composición, teniendo de igual manera un toque de simpatía.

4.2 Construcción de los montajes del Atlas Visual desde los valores estéticos elegidos

En cuanto al Atlas Visual, se realiza un análisis en base a la pathosformel, pues a diferencia del análisis de contenido que se realizó en cuanto a la IBA (Investigación basada en artes) a partir de la composición de algunas de las obras del MOBA, en este caso el análisis se dirige en cuanto a gestos y emociones repetidas que identifican a cada categoría del Marco Teórico. El museo tiene una colección de casi 900 piezas de arte, que tuvieron un recorrido visual del investigador, para ahondar en los temas y su significancia para clasificar las obras de cada panel, que son 4 en total. Esta elección se llevó a cabo de manera sistemática, pues no presento cualquier obra al azar, sino las que concuerden con las características de cada categoría a tratar. En cuanto a la categoría de Arte Malo, le establezco

otro nombre, pues el Arte Malo está presente en las casi 900 obras que colecciona el museo, además de que se basa en temas de composición como color, luces y sombras, texturas, anatomía, etcétera, cosas que ya fueron previamente analizadas desde la IBA y como mencioné anteriormente, este nuevo análisis gira en torno a gestos y emociones presentes en cada pieza artística. En ese sentido, la unidad temática es: Expresión corporal.

4.2.1 Panel 1: *Expresión corporal.*



Nota: Obras seleccionadas del Museum of Bad Art

La expresión corporal habla mucho en cuanto a un individuo, pues “representa el lenguaje de todo nuestro cuerpo. Gracias a esta, el individuo expresa sus sentimientos, sus emociones, su personalidad a través de su forma de actuar” (Acción escénica, párr. 1). En ese sentido, la postura de nuestro cuerpo y los gestos de nuestro rostro revelan mucho acerca de nuestro estado de ánimo, es un reflejo inconsciente de lo que sentimos dentro de nosotros

mismos. En cuanto a las obras, podemos descubrir desde el valor y el acto valorativo aquellos mensajes que tienen en común cada una de ellas y no solo de este primer panel, sino también de los tres siguientes, haciendo hincapié en los patrones que son evidentes en cada pieza artística.

El papel de las manos y los brazos en las obras de arte

En la gran mayoría de obras que vemos en este primer panel, los brazos están descansando ya sea en alguna superficie o incluso en el propio cuerpo; otros, por su parte, los vemos en el aire. En cuanto a las manos, algunas de igual manera descansan, otras sirven como un apoyo, otras sostienen algo o están ocultas, e incluso hay otras que son un gesto de expresión, como las manos con guantes verdes. Hay un gesto repetitivo y es la posición de algunos brazos que están estirados, pero con la mano relajada. Este gesto lo notamos en las tres obras que se encuentran en la parte superior del panel, en la primera fila, y las dos obras esquineras de la segunda fila.

Por otra parte, hay otra posición y es donde notamos los brazos doblados apoyándose en algo o las manos siendo un soporte que sostienen algo lo que sucede en las dos obras del centro de la segunda fila y la primera de la tercera fila. Estas expresiones, considero que se asocian con un estado de comodidad y tranquilidad que adopta el cuerpo, es como un momento de ocio de personajes cuando sus responsabilidades o actividades son nulas, lo que genera aburrimiento. No solo se sabe el estado de ánimo de los personajes por la postura de sus brazos, sino también por lo relajado que está el cuerpo de cada uno de ellos, sobre todo por la postura de su tronco.

El sentado

El siguiente gesto que está muy presente es la postura que adoptan los personajes de este primer panel, y es que muchos de ellos están sentados, ya sea con o sin una silla. Tres de

las cuatro mujeres sentadas en la silla tienen una actitud tranquila, como se señaló antes, pues es una actitud de pereza proveniente de su estado de relajación que luego se convierte en aburrimiento. Cuando una persona está tan relajada en su entorno quiere decir que está segura en aquel lugar, incluso son momentos en los que se da cabida a la reflexión, pues no por nada se les nota tan pensativos. Estas posturas del cuerpo se recrean más que todo en una silla y, aunque en el mundo del arte pictórico ya se ha explorado este objeto, como por ejemplo con obras como: *La silla* de Van Gogh (1888) o *1550 sillas* de Doris Salcedo (2003), su significado varía de acuerdo con cada cultura donde se encuentren, pero su uso sigue siendo el mismo.

Según un artículo de Printed editions (s.f) las sillas en una gran variedad de obras históricas han sido un reflejo del estatus social, poder y autoridad de una persona, lo cual se hacía evidente de acuerdo con el material con el que fuera elaborada la silla, lo cual habla de la clase social del individuo que la adquiere. De igual manera, en el artículo se señala que, según la postura de una persona para sentarse, transmite un mensaje sobre su personalidad, trabajo o papel en la sociedad, dando como ejemplo que el trono hace referencia a la realeza (párr. 2-3). En ese sentido, las sillas según el material con el que estén fabricadas influyen en la postura del sujeto que las usa, pues no es lo mismo ocupar una silla de madera o piedra a una que tenga espumas y sea acolchada. En el panel, vemos dicha diversidad de sillas, unas reflejan dicha comodidad y estado de relajación en los personajes que la ocupan, como la mujer recostada en el sofá o la otra mujer junto al florero, pues sus asientos aparentemente tienen espuma. Aunque la mujer desnuda también esté en una silla con espuma, la manera en cómo está ubicada en su asiento la hace ver incómoda, pues su espalda está en un soporte de brazos cuya estructura es rígida. En cuanto a la mujer de la realeza, su incomodidad no creo que provenga por la silla que usa sino por su vestido que casi que le impide moverse.

Por último, vemos otra posición de sentado pero que no involucra una silla, sino que están directamente en el piso, dos de ellas con una pose de sensualidad. La posición en cómo están ambas mujeres evidentemente es incómoda, pero es por cuestión de segundos o minutos mientras posan para la foto, sin embargo, en Japón no es así. El artículo nippon.com señala que los japoneses adoptan una postura llamada Seiza que consiste en “arrodillarse y apoyar la parte posterior sobre los tobillos y los talones” (2024). Dicha manera de sentado (junto con muchas otras que tampoco involucran una silla), es muy característica de la cultura japonesa. Antiguamente se consideraba como una posición de tortura puesto que las piernas se duermen al estar horas sentados de tal manera, no fue sino después de un siglo de guerra que esa posición tomó una connotación de respeto y obediencia (2024). No obstante, en América, como vemos, no se considera (a mi parecer) como una postura de respeto, de hecho, no tiene un significado cultural sino de incomodidad, pero si se adopta en contextos específicos, como en una sesión de fotos debido a que se marca la silueta; o como en lugares estrechos dónde no hay otra manera de sentarse y la única es esta tan incómoda.

Danza

El siguiente gesto que se observa es el del baile y no se enfoca solo en una parte del cuerpo sino de él en general. En el baile tenemos un conjunto de gestos que comunican diferentes estados de emoción por la expresión corporal, dichos gestos involucran muchas veces la interacción con otro sujeto o incluso con objetos, además, su postura también habla sobre su estado de ánimo. Hay en el panel una obra con una mujer bailando sola mientras observa al espectador, se sabe que danza por la manera expresiva de sus manos y por la expresión de su rostro, lo cual sugiere que es una música rápida, música que la lleva a un estado de emoción eufórico y esto mismo sucede con la obra a su lado derecho donde vemos a una pareja bailando felizmente, pues al parecer también hay en aquel ambiente una canción con mucho ritmo.

Continuando con el análisis, la otra mujer que danza sola utiliza un elemento y es la silla. Por su postura corporal se puede deducir que aquel baile es más tranquilo, pero con la intención de seducir al espectador. Si aquel personaje de la obra baila utilizando la silla mientras observa el espectador, podría considerarse que ese elemento representa al público que debería estar bailando con aquella mujer, tal y como vemos en las dos obras que hay en la parte inferior derecha del panel, pues son bailes que involucran una pareja. Considero que aquellos cuadros se relacionan desde varios sentidos: Primero porque dos de ellos son un baile donde solo hay un personaje y en los otros vemos una pareja. También se relacionan por la emoción que transmiten, debido a que como mencioné anteriormente, dos de ellos destacan la euforia, un estado de mucho ánimo y los otros dos se sumergen en el tema de la seducción y el romance que, si bien la seducción no es una emoción, esta nace de la atracción, un deseo por acercarse al otro, lo cual se considera como una emoción. En ese sentido, las otras dos obras denotan atracción, la una hacia su pareja y la otra hacia el espectador.

En este primer panel se analizaron los tres gestos más destacados, que son: la posición del brazo, la postura de sentado y la expresión corporal en la danza. A raíz de dichos gestos surgen una serie de emociones, tales como: Relajación, tranquilidad, euforia, atracción, comodidad e incomodidad. Aunque fueron de igual manera mencionadas otras, me centro en estas al destacar más en el estudio del panel *Expresión corporal*. Vemos emociones antónimas, como la tranquilidad, la relajación y la euforia. Estos estados de ánimo pueden estar presentes en las obras de arte malo y no necesariamente todas juntas a la vez, pero si predominan unas más que otras, dependiendo de la composición de la obra y el mensaje que haya querido transmitir el artista.

Las obras del MOBA despiertan interés en el espectador hacia sus colecciones, hacia cada obra expuesta y presentada al público por sus múltiples características y temas peculiares analizados en el Marco Teórico y en el análisis a partir de la IBA. Este interés es lo

que atrae (la siguiente emoción del análisis) a los visitantes y nace de la curiosidad por conocer un arte diferente y con errores compositivos. Pero, aunque sea la primera emoción emergente en el espectador, se transforma según interactúa personalmente con cada obra, pues todo depende del impacto que tenga aquella pieza de arte en el individuo que la observa y la analiza. Ahora bien, aquellas emociones pueden expresarse en tranquilidad si la obra carece de elementos visualmente llamativos e incluso si el escenario retratado es pacífico y sereno; en relajación si carecen de dinamismo y generan pasividad en el espectador, lo que las convertiría en obras “cómodas”, pues no despiertan una mayor emoción que estas dos primeras. En contraste a ello, tenemos la euforia, que es consecuencia a un arte caótico y frenético ya sea por la gran cantidad de elementos o expresiones vibrantes, lo cual puede llegar a incomodar.

El arte malo lo podemos ver en esos dos grandes extremos y quiero resaltar que las obras del MOBA lejos de ser aburridas, contienen una versatilidad en estilos, como lo extraño, lo agresivo y lo desafiante, por nombrar algunos ejemplos, pero nunca llegan a ser aburridas, sino por el contrario, causan gracia, interés y fascinación por ser diferentes a lo cotidiano, a lo que usualmente se acostumbra a ver en el arte, procesos con técnicas “correctas” es decir, lejos tener o de destacar el error en términos de composición.

El segundo panel contiene obras de la categoría de feísmo. Al igual que el anterior panel, se analizarán tres gestos, que son los más predominantes, por los que conoceremos algunas emociones que emergen de la categoría estética, ya que los gestos al ser un lenguaje corporal en las obras de arte comunican mensajes que el artista buscaba transmitir.

4.2.2 Panel 2: *Feísmo*.



Nota: Obras seleccionadas del Museum of Bad Art

Pierna cruzada

En la columna derecha del panel vemos cuatro desnudos con las piernas cruzadas, uno de ellos al parecer es una radiografía de rayos X. Este gesto comúnmente es una postura cómoda y de relajación que adoptan por lo general las mujeres a la hora de sentarse, sin embargo, no volveré a ahondar en la expresión corporal en torno al sentado, sino en cuanto al cruce de las piernas; aunque cabe destacar que, si bien una de ellas optó por esa posición para

relajarse en el sofá, podría suponerse que al igual que las otras tres mujeres, tuvo la intención de posar, ya sea ante la cámara o ante el artista que la retrató. Tener las piernas cruzadas según la psicología se asocia con la inseguridad, la confianza, la negación, la autoridad, una barrera física o como lo mencioné antes, es simplemente una posición de comodidad (Ávila, 2024). Sin embargo, en las obras que vemos ningún retrato manifiesta esas emociones además de la comodidad, en ese sentido ¿qué significado podría tener el cruzar las piernas en una obra de desnudo?

Cruzar las piernas podría relacionarse con ocultar o cuidar las partes más privadas del cuerpo, en términos de un desnudo, debido a que el cuerpo al estar expuesto a situaciones donde es vulnerable busca como reacción natural proteger su propia integridad. Además, con dicha postura se busca realzar la estética de la figura femenina. En este primer gesto, se genera una tensión emocional que encuentra lugar en la vulnerabilidad al estar el sujeto retratado expuesto en su manera más íntima, lo que lo lleva a ocultarse de alguna manera, en este caso, cruzando sus piernas. Otra interpretación hacia este gesto es la sensualidad, ya que como notamos, en ninguno de los retratos aquellas mujeres expresan vergüenza, no están tensas sino tranquilas, sino que procuran llamar la atención del espectador. Sin embargo, dicho gesto resulta de igual forma un poco ambiguo, lo cual da cabida a múltiples interpretaciones que el receptor le quiera dar.

Contacto visual

Las dos primeras obras de las dos primeras columnas tienen personajes que contactan visualmente con el espectador, pero hay una quinta obra que realiza de igual manera este gesto y que pasa por desapercibida, aquella es la mujer en rayos X. Algo que tienen en común es la manera desafiante y perturbadora de cómo nos observan. Al haber un contacto visual directo entre los personajes de una pieza artística y el espectador, se crea una conexión, la

cual puede manifestar una emoción dependiendo de cómo el personaje retratado se está expresando e incluso de la intensidad con que nos ve.

Las expresiones faciales de las obras que mencioné resultan ser un tanto incómodas, sobre todo la del hombre con el ceño fruncido al expresar una gran molestia y estrés, llevándolo a querer descargar toda esa ira en el espectador; o como el perrito que no solo sus ojos sino toda su expresión facial inquieta al ver que está tan asustado y perturbado por algo. Por otra parte, el payaso expresa una actitud burlona hacia quien lo observa, mientras contiene una mirada penetrante.

Continuando con el análisis, hay de igual manera dos rostros misteriosos, uno de una mujer únicamente con los ojos y el otro parece también una mujer detrás de la cortina del hombre que está en la bañera, solo que ella si tiene todas sus partes de la cara menos los ojos, es como un complemento entre la una y la otra. Este contacto visual es misterioso, enigmático, es como si la una pidiera ayuda y la otra intenta advertirnos de algo, lo cual incomoda, pues las escenas no son comunes sino chocantes. Por último, el contacto visual de la mujer rayos X es más sutil, de hecho, pasa por desapercibido y la emoción que evoca no es tan fuerte como las anteriores que vimos, pero si comunica cierta ayuda para salir de la posición en la que se encuentra.

El reposo

En este último gesto en el panel, me refiero al reposo no como un estado donde el sujeto descansa de un día ajetreado o de un descanso que involucra el sueño, sino como el estado de la muerte. Hay tres obras donde vemos a la muerte manifestada: el hombre en la tina de coco, el montón de rostros en medio de unas medusas y con el gran cisne en un lago; cada una de ellas genera incertidumbre por saber qué pasó o tristeza, debido a que dicho gesto en el ser humano provoca tal respuesta emocional ante tal situación.

En dos de esos escenarios trágicos, vemos que la muerte fue intencionada, consecuente de algo o de alguien. Además, la paleta oscura de cada artista contribuye a que la obra se perciba como escena del crimen. Este estado de dolor y sufrimiento puede provocar diversidad de emociones en el espectador, todo depende de cómo se muestren los personajes, los elementos que los acompañan y la expresión de sus rostros, porque como vemos en estas dos obras, a pesar de que aquellas personas ya no tengan vida, sus rostros denotan tranquilidad. De hecho, la representación del hombre en la tina de coco es inquietante y horrorosa no solo por su cuerpo en un trascendente estado de descomposición, sino también por el rostro tras las cortinas. En el caso del cisne, la muerte ha surgido de forma natural y más allá de verse como algo espantoso, también es una representación feo sublime, feo por el estado muerto del cisne y sublime por su atractivo escenario.

La muerte es un hecho desagradable y alarmante para el ser humano, sin embargo, la manera como puede ser representada a través del arte puede convertirla en algo aterrador o en algo feo sublime, como es el caso del cisne, debido a que como lo mencioné anteriormente, la fealdad se expresa en la pérdida de la vida, en cambio la sublimidad la encontramos en el ambiente poético de la obra por elementos como el cielo estrellado, la luna resplandeciente, el lago y lo delicada que se aprecia el ave, lo cual realza la escena convirtiéndola en algo conmovedor. Lo mismo sucede con la pila de cabezas en medio de unas grandes medusas brillantes, aunque el escenario no es poético, si está relacionado con lo feo sublime por ser un lugar solitario donde yace la oscuridad, el peligro, la muerte, la destrucción (como elementos involucrados en la fealdad) y las grandes medusas brillantes que se mueven en la atmósfera de fantasía (como elementos que realzan la sublimidad). En ese sentido, esta estética de lo feo sublime en ambas obras lleva al espectador a experimentar emociones como admiración y conmoción.

En la estética de la fealdad, es muy común encontrarse con emociones como la vulnerabilidad, la inquietud y la incomodidad. Dichas emociones se presentan de manera indirecta u oculta. Las obras del feísmo suelen exponer escenarios donde las personas se ven vulnerables, pues busca mostrar lo imperfecto, desagradable y feo de una persona o de la misma sociedad, lo que puede resultar en una intimidad entre obra y espectador al hacer realidades que de alguna u otra manera se rechazan, además de que inquietan e incomodan por mostrarse de una manera cruda y sin filtro. En ese sentido, la fealdad hace que el espectador se choque con la realidad que a menudo vive la humanidad.

Por otra parte, la admiración y conmoción son las emociones resultantes de una experiencia fea sublime que, de igual manera, inquietan tanto como perturban el estado de ánimo de un sujeto que es enfrentado a fenómenos o escenarios fuera de lo común, los cuales son de gran magnitud ya sea que estén o no representados en una obra de arte. Esta conjugación entre lo agradable y horroroso genera experiencias estéticas que son complejas al provocar una respuesta emocional profunda.

4.2.3 Panel 3: *Belleza*.



Nota: Obras seleccionadas del Museum of Bad Art

En el presente panel nos encontramos con las obras “bellas” del Museo de Arte Malo, dicha belleza la vemos presente en tres gestos, como lo son: En la naturaleza, en el cuidado y en el estatus social. La belleza es heterogénea en el sentido de que con ella no solo se presentan obras con composición y técnicas correctas o perfectas, sino que también la vemos tanto en los elementos que presentan la obra como en la expresión corporal de los sujetos representados, incluso en las emociones que genera en el espectador, haciendo que se sienta encantado con la pieza artística.

La Naturaleza

El espacio natural siempre se considera bello al tener belleza en sí mismo, pero esta idea varía cuando vemos un desastre natural, lo que ya nos deja de parecer agradable a la vista y lo consideramos trágico y desastroso. Las obras de este tercer panel contienen tres de ellas que muestran elementos de la naturaleza, que resultan bellos por su gama de colores, sobre todo, si de flores hablamos porque aquel elemento es el que comparten en común. Las flores usualmente son un símbolo de belleza y si bien en algunas culturas, como ya lo vimos, estas tienen implicaciones negativas, como en los funerales, también se introducen en aspectos románticos, amistosos y de celebración.

En dos de los cuadros, vemos que la naturaleza sirve como decoración para el espacio, embelleciéndolo y resaltándolo mucho más, lo cual se expresa en la bota con un ramo de flores, dicho cuadro, también contiene más elementos que se asocian con la belleza, como la bota estilizada de mujer que implica la feminidad y el mantel bordado. La siguiente decoración que apreciamos es la maceta de flores junto a la mujer que sirve agua, siendo este un componente que le da vida a la composición, no solo por el color, sino también por la textura de relieve, atrayendo la mirada del espectador. El tercer cuadro presenta a la naturaleza como un lugar tranquilo para recorrer y disfrutar de su entorno, esta idea se

reafirma con las dos mujeres que aparentemente salieron juntas a hablar mientras caminan por el espacio. En la pieza artística vemos otro factor importante del espacio natural que resulta ser bello, además de las flores, y que aporta un plus de belleza a la obra, es la luz solar, que llena de calor el entorno, pero que intensifica sus colores. En ese sentido, este primer gesto provoca en el espectador una emoción de tranquilidad y encanto por la manera en cómo es presentada la naturaleza.

El Cuidado

El gesto de cuidado es inherente al ser humano. Las personas suelen cuidar, ya sea del otro, de sí mismos o de objetos con cierta carga emocional y de necesidad. El cuidar es un acto de afecto, amor, atención y protección, lo cual notamos en las tres obras ubicadas al lado derecho del panel, en las cuales vemos el cuidado personal y el cuidado por el otro. El cuadro de la mujer que está vaciando agua de un cántaro a otro lo asocio con este gesto del cuidado. Dicha mujer parece preparando el agua para el hogar, para preparar los alimentos o incluso para cuidar plantas; hay varias posibilidades por las que aquella mujer actúa de manera evidente, incluso para saciar la sed propia, de la familia o de invitados a su hogar. El agua, un elemento fundamental en la vida, se asocia de dos maneras: el cuidado y el peligro, sin embargo, me voy a centrar en ella como un beneficio del cuidado, pues sirve para la limpieza, el sustento alimenticio, la salud y las emociones debido a que, en medio del estrés, la preocupación y el cansancio, algunas personas buscan un baño relajante en el agua. En ese sentido, este gesto se dirige hacia el cuidado en sí mismo y hacia el otro, siendo el agua un elemento que refuerza dicha idea.

Mientras que la primera obra abarca los dos aspectos del cuidado mencionados brevemente, las dos siguientes también muestran dichos aspectos, pero cada una centrándose en uno particular. Hay una mujer asiática que a mi parecer se mira a través de un espejo

mientras se desmaquilla, lo cual se asocia con la limpieza al eliminar impurezas que tenga la piel, es decir, un cuidado relacionado con la higiene. La siguiente obra es de una niña que cuida de un ave herida y para llegar a este acto, la emoción que debió surgir en ella es la empatía y compasión por el sufrimiento del otro, por tal motivo la lleva a proteger del ave mientras esta se recupera de su estado de salud. El gesto del cuidado abarca gran variedad de emociones y además de las que ya se mencionaron, creo que la que más se destaca es el amor hacia el otro, hacía uno mismo y hacia las cosas.

Estatus Social

La mayoría de las obras en este tercer panel son retratos de personas con un estatus social alto, que reflejan una serie de rasgos propios a analizar. La repetición de este gesto en el panel refleja poder y riquezas, esto lo vemos por el estilo que representa a cada individuo, como un código visual que transmite al espectador cierta información como, por ejemplo, el vestuario y los accesorios. La forma en que cada uno viste es elegante, incluido su cabello impecable y cuidado, reflejando así una vida de comodidades. Una de las mujeres tiene un collar de perlas, otra tiene unos aretes de plata, mientras que hay una cuyo accesorio es un sombrero. Las mujeres que utilizan joyas resaltan su poder adquisitivo, sobre todo la que usa un collar de perlas, sin embargo, aunque unas tengan un costo más elevado que las otras, es evidente que su estatus social está por encima de la clase media. En cuanto a la mujer con sombrero rojo, es un reflejo de la elegancia clásica; la obra la rescató en 1994 el MOBA, lo que sugiere que aquel retrato es de los 80 o 90 época en la que el sombrero indicaba el estatus social de alguien, dependiendo de su calidad.

Los indicadores de un estatus social varían de acuerdo con lo que porten las mujeres o los hombres. En el panel vemos a un hombre en traje rojo que, muchas veces ese color se asocia con el poder, además de ello, porta un pin cuyo material puede que sea de plata, algo

que le añade un estilo de elegancia. Aunque la obra no tiene muchos elementos que aporten información, la presencia de aquel hombre considero que es, a mi parecer, perteneciente a la presidencia. En definitiva, considero que este tercer gesto implica las emociones de poder, seguridad y orgullo por la gran diversidad de privilegios que tiene cada individuo retratado, incluso esas emociones son las que expresan sus rostros.

La mayoría de las obras del panel retratan a mujeres, figura asociada a la belleza durante mucho tiempo, pero en el arte la figura femenina se ha idealizado, lo que muchas veces resulta no presentar la realidad de la belleza de la mujer, sino que ha sido una construcción social y estética que hoy cambia, mostrando los cuerpos en su aspecto natural pero no elevado. Por otra parte, la figura femenina no solo se ha vinculado con la belleza, sino que también ha tenido otras connotaciones, como, por ejemplo, la fertilidad, la pureza e incluso la seducción, no obstante, este panel gira en torno a la estética de la belleza y buscando relaciones, consideré algo muy curioso que la mayoría de las obras fueran representaciones de la mujer.

El panel en cuanto a la belleza expresa ciertas emociones a raíz de los tres gestos analizados anteriormente, tales emociones como tranquilidad, encanto y orgullo pueden muchas veces estar presentes en esta estética cuando se aprecian obras de arte inclinadas a lo bello. Así como la belleza puede generar en el espectador dichas emociones, no significa que sean las únicas, sino que muchas más pueden surgir de aquella experiencia estética entre espectador y obra de arte.

4.2.4 Panel 4: Caricatura.



Nota: Obras seleccionadas del Museum of Bad Art

El último panel analizado tiene como tema central la caricatura, en la que, como ya hemos visto su mayor característica y por la que se le identifica es la exageración. En unas obras abarcan tal concepto, pero en unas la exageración es más evidente que en otras y eso es lo que conoceremos en este panel a partir de los tres gestos a analizar.

Bocas Grandes

Las bocas grandes de algunos personajes es el primer rastro de exageración que vemos en las obras del panel. Inicialmente dicha exageración inicia por el tamaño físico de la boca que abarca gran espacio del rostro y, en segundo lugar, esta exageración también la encontramos como una expresión, lo cual se intensifica cuando el personaje tiene su boca abierta. Aquel gesto lo encontramos en las tres últimas obras de la primera fila y en la obra que está en la mitad de la segunda fila. De acuerdo con la manera en cómo la boca de cada personaje esté abierta, así mismo podremos identificar algunas emociones que el artista buscaba expresar, sin dejar a un lado el hecho de que otros rasgos faciales como el ceño o los ojos también contribuyen con el mensaje a transmitir e interpretar.

En algunos cuadros la boca tiene dientes y en otros no, la presencia de los dientes también puede sugerir interpretaciones, por ejemplo, notemos la mujer que tiene sus manos en el rostro, su expresión es de asombro, pero también preocupación, estas emociones son visibles por su boca, y por elementos visuales como sus manos en el rostro, cejas levantadas, su postura corporal rígida y sus ojos que parecen aumentar y descender simultáneamente. Estos elementos mencionados contribuyen a una interpretación más acertada de la obra, pero el gesto central de cada emoción es la boca grande. Cabe destacar que dicha exageración resulta ser más evidente cuando notamos que todos los dientes de aquella mujer son visibles sin complicación, pues sus muelas también están al descubierto.

Una siguiente obra cuyo personaje muestra los dientes teniendo la boca abierta es el gato con el hombre en su boca, probablemente sea el dueño al que ha querido comerse el gato. En este caso el gesto se relaciona con el apetito y ferocidad como impulsos naturales que le dan paso a la emoción de sorpresa, debido a que, a diferencia de los dientes anteriores, estos son filosos, algo usual en los felinos, quienes buscan sorprender siempre a su presa, lo cual vemos, dio resultado. Ahora, tenemos otros dos personajes con una boca exagerada pero cuyos dientes no son visibles: El hombre con una cura en la cabeza y el otro que no tiene ojos. Ambos personajes, parecen estar asombrados, la diferencia radica en que el hombre con las curas parece estar maravillado por algo, eso explica su boca entreabierta, mientras que el otro está inconforme con aquello que presencia. En tal caso, el primer gesto que se analizó comunica emociones propias de la caricatura que el espectador puede experimentar, las cuales son: Asombro, preocupación, sorpresa e inconformidad.

Apariencia Ridícula

La caricatura tiene varios propósitos, como satirizar, exagerar, criticar, provocar reflexión e incluso ridiculizar algo o a alguien como el propósito de crear un efecto

humorístico. Con la mayoría de las obras del museo no se conoce el verdadero propósito del artista al realizar tal representación, pero el análisis como ha sido hasta ahora es una interpretación subjetiva, según los elementos que aportan información. En ese sentido, considero que la apariencia ridícula en este panel la vemos en los dos retratos de un payaso y del hombre que tiene un helado.

Los payasos, buscan entretener y provocar risa al público, por lo que su apariencia ridícula, impulsada por el maquillaje, es voluntaria. Su apariencia física la modifican exagerándola, por lo que sus ojos, nariz y boca son más grandes, su cabello tiende al volumen y todo ello resalta porque lo pintan de color rojo, un color vibrante que destaca más cuando el resto del rostro lo pintan blanco, generando un contraste. Sin embargo, no solo su apariencia física es ridícula sino los gestos que hacen para llamar la atención del público, entretenerlo y finalmente hacerlo reír, por tal motivo, algunos payasos utilizan el sentido de lo ridículo como una herramienta.

En cuanto al hombre comiendo helado, según el museo el artista se inspiró en una fotografía tomada al presidente Kennedy en su yate, no obstante, el museo señala que “Al eliminar la información de fondo y centrarse en el rostro del presidente, el artista puede haber creado la imagen más repugnante de uno de los líderes políticos más fotogénicos que el mundo haya conocido” (MOBA) el museo considera que aquel retrato que el artista hizo del presidente es una imagen repugnante y eso va ligado a la acción que el sujeto retratado realiza. A mi parecer, el considerarse como repugnante un retrato, se estaría ridiculizando a la persona retratada. aunque el artista haya tenido buenas intenciones al pintar la fotografía del presidente, no eligió la mejor o incluso pudo haber representado otra.

En ese sentido, el ridiculizar por medio del arte va dirigido hacia la emoción de vergüenza, que, por un lado, es percibida por el sujeto retratado, lo cual llega a incomodarlo y

por el otro, genera pena ajena en el espectador, aunque no es así en todos los casos de retratos en base a la caricatura, si es un poder que tiene este tipo de arte: avergonzar al sujeto retratado y que el espectador sienta pena ajena.

Incongruencia

Por último, la mayoría de las obras del panel evocan incongruencia que puede confundir al espectador, incluso caen en rareza aquellas obras logrando sorprender, divertir e incomodar. En este panel, son cuatro las obras que destaco como incongruentes, primero tenemos al bebé preocupado cuya incongruencia radica en que sus líneas de expresión hacen que su apariencia se perciba mucho más madura. La siguiente obra es donde vemos a una pareja en medio del bosque teniendo una cita, lo cual me recuerdan mucho a las obras del artista Fernando Botero; en esta obra se hace evidente el desbalance en la exageración de proporciones, lo cual le otorga cierta incongruencia, pues si nos fijamos en los pies de aquellos dos personajes, son muy pequeños a comparación del resto de su cuerpo, lo cual resulta en algo irónico y cómico.

La siguiente obra además de ser incongruente, también es absurda, lo que le da un sentido de humor. Esta obra es la del hombre dentro de la boca de un gato, puede que el gato se lo haya comido o que sea un disfraz, sin embargo, la manera tan surrealista e inesperada en cómo se presenta la imagen la vuelve cómica. Por último, tenemos otra imagen un poco extraña y al igual que la anterior, es surrealista, pero además de eso, también resulta ser tanto irónica como perturbadora. Aquella obra es la de la mujer con cuerpo de ave, la cual, es un autorretrato en el cual la caricatura podría estar asociada con una crítica, tal vez ella quiera la libertad de aquella ave, lo cual dicho deseo es manifestado a través de la obra.

En el último panel, la caricatura, se refleja tanto en emociones positivas como negativas. En las emociones positivas tenemos el asombro, la sorpresa y la alegría (ligada a la

risa y el humor), que suelen ser propias de la caricatura, ya que esta estética además de que busca realizar críticas, también se presenta para la diversión. Sin embargo, también puede ocasionar emociones negativas en el espectador, tales como: preocupación, por la razón de que habrá personas que quieren ser retratadas bien y no de manera burlona destacando sus defectos; inconformidad si no les gusta el grado de humor o crítica que fue utilizada en su representación; ridiculizar, vergüenza y confusión. Todas las emociones generadas por la caricatura, positivas y negativas, afectan al espectador y más aún a la persona retratada, ya que como a algunos les puede divertir, a otros les puede ofender.

5. CONCLUSIONES

Al abordar las estéticas planteadas en el documento, el feísmo, la belleza, lo sublime y la caricatura desde la perspectiva del arte malo, específicamente en las obras del MOBA se corroboró que la valoración subjetiva espectador-obra está condicionada por contextos culturales e históricos, lo cual se dio cuenta en el análisis de las obras desde la perspectiva de la IBA y el Atlas Visual, ya que, mientras en términos compositivos y técnicos, se llama malo, en términos estéticos esa valoración cambia de acuerdo con lo que la obra produzca en el espectador, que puede variar en emociones como: Inquietud, conmoción, admiración, tranquilidad, encanto, incomodidad, alegría, confusión, vergüenza y otras tantas. Por lo tanto, Aquella valoración subjetiva destaca la relatividad de los juicios estéticos, demostrando que no son universales, no todas las personas y no todas las sociedades culturales valoran igual un objeto o evento. Existe una relación importante entre la denotación y la connotación, esta última remite al aquí y ahora, la circunstancia concreta.

Se examinó la concepción de la fealdad en la estética contemporánea, desde el MOBA, en correlación con las demás estéticas trabajadas en el presente documento para dar cuenta de los juicios positivos, negativos o críticos de las obras interpretadas. En cuanto a la belleza, estética contraria al feísmo, vimos como ambas pueden coexistir en una misma composición. El feísmo más allá de representarse con cosas o eventos desagradables y grotescos también tiene rasgos técnicos que ayudan a identificarlo, como: Asimetría, desarmonía y amorfía, los cuales, siendo muy evidentes, restan de importancia si se valora la autenticidad desde la imperfección, lo cual resulta ser bello, tal y como vimos en la obra *The rose ceremony* (2016) del artista Erinn McCusker. Sin embargo, volviendo con lo agraz del feísmo, obras que, aunque técnica y compositivamente estén correctamente articuladas, pero representen la rabia, el dolor y la desesperación, pueden provocar una respuesta emocional dirigida hacia la empatía, lo cual de igual manera embellece la obra.

Así mismo, establecí una relación entre la estética del feísmo y la sublimidad a lo cual denomino como “feísmo sublime”. Allí vemos que las obras de arte horrorosas pero que nos cautivan, se caracterizan por generar un fuerte impacto emocional en nosotros haciendo que tengamos fascinación por lo que vemos, esto se hace evidente en la obra *death of a swam* (1996) de W.B la cual vemos en el panel de feísmo, donde vemos la muerte representada poéticamente. En este aspecto se refleja la relación entre ambas estéticas, lo que en cuanto a valoración subjetiva considera las cualidades formales de la obra y el profundo impacto emocional que tiene en el espectador. Aunque el concepto de feísmo sublime desarrollado en este trabajo investigativo haya abierto un panorama inicial, se considera que puede aplicarse para futuras investigaciones y así desarrollar más a profundidad el concepto alrededor de cuestiones como su relación con estéticas.

Por otra parte, el análisis en base a la caricatura evidenció que esta no se limita solo a la exageración y deformidad, sino que se relaciona también con el feísmo. Si bien en obras como las que vimos en el panel de caricatura se pueden considerar cómicas para algunas personas, otras pueden hallarlas grotescas e incluso repulsivas. Tal relatividad en la apreciación de una obra ratifica lo importante que es tener en cuenta el contexto cultural y las sensibilidades inherentes del espectador hacia las estéticas. Como vimos, cada una de las estéticas trabajadas en la investigación mantuvieron una correlación con el feísmo, incluso, los juicios positivos, negativos o críticos no solamente los abordé desde mi propia perspectiva hacia el arte malo del museo, sino que también tienen lugar en el documento los juicios que el propio MOBA ha emitido para cada pieza artística, lo cual fortaleció la discusión tocante hacia la valoración subjetiva.

Se problematizaron los cánones absolutos en cuanto a valores como belleza, sublime, fealdad y caricatura, enfatizando en el papel activo del espectador como cocreador en la construcción del significado estético. Lo anterior porque el análisis entorno a las obras malas

expone cómo esas interacciones y experiencias, ya sean colectivas, culturales o individuales del sujeto receptor para la pieza de arte, forma su percepción estética.

Finalmente, los métodos aplicados: Investigación Basada en las Artes (IBA) y el Atlas Visual contribuyeron a alcanzar los objetivos del trabajo investigativo a partir del análisis de las obras del MOBA que contaban cómo el arte malo está ligado a valores estéticos como lo feo, lo bello y la caricatura. Además, dan cuenta de lo condicionadas que están tales estéticas según la valoración del receptor, la cultura y sus experiencias personales. Por otra parte, implementé la IBA como método y metodología, un sentido de desarrollo que ha sido poco explorado, por lo cual, este trabajo puede contribuir como referente para futuras investigaciones que busquen emplear la IBA de la misma manera.

6. REFERENCIAS

Altima. (2024). *Colores de luto: significado y tradición en diferentes culturas.*

<https://www.altima-sfi.com/es/blog/colores-del-luto>

Artes Baquero. (2017). *Dimensión estética.*

<https://yohannabaquerog.blogspot.com/2017/06/dimension-estetica.html>

Arthur C. Danto (2003). *El abuso de la belleza. La estética y el concepto del arte.* Ediciones Paidós.

Azúa, F. (1996). *Diccionario de las artes.* (2ª ed.) Editorial Planeta.

Acción escénica. (2019). *La expresión corporal.* [https://www.accionescenica.com/post/la-](https://www.accionescenica.com/post/la-expresion-corporal#:~:text=La%20expresi%C3%B3n%20corporal%20representa%20el,de%20su%20forma%20de%20actuar)

[expresion-](https://www.accionescenica.com/post/la-expresion-corporal#:~:text=La%20expresi%C3%B3n%20corporal%20representa%20el,de%20su%20forma%20de%20actuar)

[corporal#:~:text=La%20expresi%C3%B3n%20corporal%20representa%20el,de%20s](https://www.accionescenica.com/post/la-expresion-corporal#:~:text=La%20expresi%C3%B3n%20corporal%20representa%20el,de%20su%20forma%20de%20actuar)

[u%20forma%20de%20actuar](https://www.accionescenica.com/post/la-expresion-corporal#:~:text=La%20expresi%C3%B3n%20corporal%20representa%20el,de%20su%20forma%20de%20actuar)

Abel G.M. (2024). *Los “ojos de cachorro” no son exclusivos de los perros y no evolucionaron para nosotros.* National Geographic España.

[https://www.nationalgeographic.com.es/mundo-animales/ojos-cachorro-no-son-](https://www.nationalgeographic.com.es/mundo-animales/ojos-cachorro-no-son-exclusivos-perros-y-no-evolucionaron-para-nosotros_22194)

[exclusivos-perros-y-no-evolucionaron-para-nosotros_22194](https://www.nationalgeographic.com.es/mundo-animales/ojos-cachorro-no-son-exclusivos-perros-y-no-evolucionaron-para-nosotros_22194)

Álvarez. L. y Barreto. G. (2010). *El arte de investigar el arte.* Santiago de Cuba: Editorial Oriente.

Antonio García Villarán. (2 de febrero de 2023). *El peor cuadro del mundo.* Arte [Archivo de

Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=VZMNEa5HTww&t=190s>

Aguilera Hintelholher, RM, (2013). Identidad y diferenciación entre Método y Metodología. *Estudios Políticos*, 9 (28), 81-103. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=426439549004>

Aumont, J. (2001). *La estética hoy*. Ediciones Cátedra. <https://www.felsemiotica.com/descargas/Aumont-Jacques-La-est%C3%A9tica-hoy.pdf>

Ávila, J.M. (2024). *¿Qué significa cruzar las piernas al sentarse, según la psicología?* Metabolic. <https://okdiario.com/metabolic/psicologia/miscelanea/que-significa-sentarse-con-las-piernas-cruzadas-segun-la-psicologia-12742421/>

Atienza, P. (2022). *Cuanto más grandes son los ojos, más ternura nos inspiran*. Club del Lenguaje No Verbal. <https://evidentiauniversity.com/blogs/es/clublenguajenoverbal/cuanto-mas-grandes-son-los-ojos-mas-ternura-nos-inspiran-club-del-lenguaje-no-verbal/>

Bueno, Giovanni Fabián y Domínguez, Carmen Isabel (2016). *La estética de lo sublime, un camino para entender el arte posmoderno desde Jean-François Lyotard*, [Tesis de Licenciatura, Universidad de Cuenca de Ecuador]. <https://rest-dspace.ucuenca.edu.ec/server/api/core/bitstreams/f7a4b02f-8fed-4bff-8a01-15bc48fc8e1c/content>

Blandino, G. (2023). *La rueda de colores: qué es y cómo usarla*. Pixartprinting. <https://www.pixartprinting.co.uk/blog/the-colour-wheel/?srsltid=AfmBOopxXi9V6InJFrsY5j9vgBDsFd6CcnqJnJXlGpJ-wEbB6kwBbmPh>

Botey, M. y Medina, C. (coords.). (2014). *Estética y emancipación: fantasma, fetiche, fantasmagoría*. Siglo XXI Editores; UNAM, Dirección General de Artes Visuales; Universidad Autónoma Metropolitana, Palabra de Clío.

Bourriaud, N. (2008). *Estética relacional*, 1ra. Reimpresión, trad. Al español de Cecilia Beceyro y Sergio Delgado. Buenos Aires: Adriana Hidalgo editora.
https://catedracaceres.wordpress.com/wp-content/uploads/2016/08/bourriaud-nicolas_estetica-relacional_los-sentidos-artes-visuales_editorial-adriana-hidalgo.pdf

Caricatura. (20 de febrero de 2025). En *Wikipedia*. <https://es.wikipedia.org/wiki/Caricatura>

Cast, D. (2018). *¿Qué es buen arte y qué es mal arte?* Decademia, la nueva academia.
<https://decademia.com/buen-arte-y-mal-arte/>

Definiciona. (2024). Amorfia. En Diccionario *definiciona*. <https://definiciona.com/amorfia/>

Definiciona. (2015). Desarmonía. En Diccionario *definiciona*.
<https://definiciona.com/amorfia/>

Diccionario de Estética. (1998). Ediciones Akal. Recuperado de
<https://es.scribd.com/document/521993676/SOURIAU-ETIENNE-Diccionario-Akal-de-Estetica-OCR-Por-Ganz1912>

Diccionario Etimológico Castellano en Línea. (2025). Armonía. Recuperado de
<https://etimologias.dechile.net/?armonia>

Diccionario Etimológico Castellano en Línea. (2025). Belleza. Recuperado de
<https://etimologias.dechile.net/?belleza>

Diccionario Etimológico Castellano en Línea. (2025). Sublime. Recuperado de <https://etimologias.dechile.net/?sublime>

Díaz, María Camila. (2024). *Representaciones visuales sobre identidades encontradas en las prácticas artísticas gráficas populares, énfasis en el cartelismo y estencil en las localidades de Chapinero y Teusaquillo de Bogotá, de 2022 a 2024* [Trabajo de grado, Universidad Pedagógica Nacional]. Repositorio Institucional Universidad Pedagógica Nacional.

<http://repositorio.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/21028/Representaciones%20visuales%20sobre%20identidades%20encontradas.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Eco, U. (2007). *Historia de la fealdad*. Lumen.

Eco, U. (2000). *Tratado de semiótica general*. (5ª ed). Lumen. <https://archive.org/details/EcoUmbertoTratadoDeSemioticaGeneral01/mode/2up>

Flores, Ana Beatriz. (2014). *Diccionario crítico de términos del humor y breve enciclopedia de la cultura humorística argentina*. (1a ed.). Filosofía y humanidades UNC. https://ffyh.unc.edu.ar/boletin/ediciones_anteriores/archivos/imagenes/e-books/EBOOK_DICCIONARIOCRITICO.pdf

Fedi, L. (2024). *La capilla Sixtina, la maravilla del renacimiento*. Historia National Geographic. https://historia.nationalgeographic.com.es/a/capilla-sixtina-maravilla-renacimiento_8594

Ginzburg, C. (1999). *Mitos, emblemas, indicios. Morfologías e historia*. Gedisa. file:///C:/Users/User/Downloads/mitos-emblemas-indicios-morfologia-e-historia-8474323371_compress.pdf

Gende, C. G. (2014). Valor y valoración: su relación desde un enfoque lingüístico interpretativo. *Nuevo pensamiento*, Volumen (4) Núm. 4, 269-285.
<https://p3.usal.edu.ar/index.php/nuevopensamiento/article/view/6105/8472>

Gándara, E. (s.f.). *¿Por qué los ojos son el espejo del alma?* Medical óptica audición.
<https://medicaloptica.es/blog/los-ojos-son-el-espejo-del-alma/#:~:text=Seg%C3%BAAn%20muchas%20tradiciones%2C%20los%20ojos,nuestras%20caras%20emotivas%20m%C3%A1s%20secretas.>

Gretchen E. Henderson. (2018). *Fealdad. Una historia cultural*. Turner.

Glosbe. (s.f.). foedus. En *Glosbe Diccionario*. Recuperado el 25 de mayo de 2025, de
<https://es.glosbe.com/la/es/foedus>

Hernández Hernández, Fernando (2008). La investigación basada en las artes. Propuestas para repensar la investigación en educación. *Educatio Siglo XXI*, No. 26 • 2008, pp. 85-118 <https://revistas.um.es/educatio/article/view/46641>

José G. Moreno de Alba. (s.f.). feo, bonito. En *Academia Mexicana de la Lengua*. Recuperado el 25 de mayo de 2025, de [https://www.academia.org.mx/consultas/obras-de-consulta-en-linea/diccionario-minucias-del-lenguaje/item/feo-bonito#:~:text=EL%20VOCABLO%20LATINO%20foedus%2C%20despu%C3%A9s,carece%20de%20belleza%2C%20disforme'](https://www.academia.org.mx/consultas/obras-de-consulta-en-linea/diccionario-minucias-del-lenguaje/item/feo-bonito#:~:text=EL%20VOCABLO%20LATINO%20foedus%2C%20despu%C3%A9s,carece%20de%20belleza%2C%20disforme).

Kant, I. (2001). *Observaciones sobre el sentimiento de lo bello y lo sublime*, edición bilingüe alemán-español, 1ra, reimpresión. México: Fondo de Cultura Económica/UAM/UNAM

Kant, I. (1951). *Crítica de la razón práctica. Crítica del juicio. Fundamentos de la metafísica de las costumbres*, Colección Clásicos Inolvidables. Buenos Aires: Librería El Ateneo.

Mancera Cota, Adrián. (2008). Consideraciones durante el proceso comparativo. *Boletín mexicano de derecho comparativo*, 41(121), 213-243. Recuperado en 26 de mayo de 2025, de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0041-86332008000100007&lng=es&tlng=es.

Mayo Clinic. (2024). *Placenta: cómo funciona, qué es lo normal*. <https://www.mayoclinic.org/es/healthy-lifestyle/pregnancy-week-by-week/in-depth/placenta/art-20044425#:~:text=%C2%BFQu%C3%A9%20hace%20la%20placenta?,nutrientes%20al%20beb%C3%A9%20en%20desarrollo>.

Martínez, R. y Domínguez, S. (2019). La investigación basada en artes (IBA). La muñeca barbie, una propuesta educativa. *ResearchGate*, volumen (1), 1043-1052. <file:///C:/Users/User/Downloads/Articulo8CIAQ.LainvestigacinbasadaenlasartesIBA.Lamuecabarbieunapropuestaeducativa.pdf>

MedlinePlus en español [Internet]. Bethesda (MD): Biblioteca Nacional de Medicina (EE. UU.) [actualizado el 27 ago. 2019]. Moretones; [actualizado 13 enero de 2023]; [aprox. 5p.]. Disponible en: <https://medlineplus.gov/spanish/bruises.html>

Morawski, Stefan: *De la estética a la filosofía de la cultura*, (selección y traducción del polaco de Desiderio Navarro), La Habana/San José, Centro Teórico-Cultural Criterios/TEOR-ética, 2006

Museo del Arte Malo. (2024). En *Wikipedia*. https://es.wikipedia.org/wiki/Museo_del_Arte_Malo#Enlaces_externos

Museum of Bad Art. (s.f.). Collections. <https://museumofbadart.org/collections/>

NaturalistaCo. (s.f.). *Lucioperca* (*santander lucioperca*).
<https://colombia.inaturalist.org/taxa/48156-Sander-lucioperca>

Nippon. (2024). “Seiza” y otras formas japonesas de sentarse.
<https://www.nippon.com/en/guide-to-japan/gu020002/>

Ochoa, A. (2020). *El verdadero significado de regalar flores según el país donde te encuentres*. AD 25. <https://www.admagazine.com/editors-pick/el-verdadero-significado-de-regalar-flores-en-distintos-paises-20201209-7804-articulos#:~:text=En%20pa%C3%ADses%20como%20M%C3%A9xico%20y,es%20com%C3%BAAn%20en%20los%20funerales.>

Panosfky, E. (1987). *El significado en las artes visuales* (Capítulo 1. Sobre iconología e iconografía). Madrid: Alianza Editotial, pp. 45-76 (método iconológico e iconográfico)

Printed Editions. (s.f). *Sillas - ¿Estás sentado cómodamente?* <https://www.printed-editions.com/print-curations/art-curation/chairs-you-are-sitting-comfortably/#:~:text=Status%20and%20Social%20Class%3A%20In,or%20a%20lower%20social%20rank.>

Piccini, R. (2012). *Investigación basada en las artes: Marco teórico para T.E.*
https://www.researchgate.net/publication/235634127_Investigacion_Basada_en_las_Artes

REAL ACADEMIA ESPAÑOLA: Diccionario de la lengua española, 23.^aed., [versión 23.8 en línea]. <https://dle.rae.es/>

- Rojas Gómez, M., Díaz Salas, S. (2016). *Valor y valoración estético-artístico-musical de Balada de la doncella enamorada, III parte de El Decamerón Negro de Leo Brouwer*. *Islas*, 58 (183): 122-130; julio-septiembre, 2016. <https://islas.uclv.edu.cu/index.php/islas/article/view/947/731>
- Rojas-Gómez, M. (2024). Lo artístico investigativo y sus diferentes enfoques metodológicos. (*pensamiento*), (*palabra*). *Y Obra*, (31), p. 12. <https://doi.org/10.17227/ppo.num31-19002>
- Rancière, J. (2010). *El espectador emancipado*. Manantial SRL. <https://circulosemiotico.wordpress.com/wp-content/uploads/2018/11/rancieere-jacques-el-espectador-emancipado.pdf>
- Rosenkranz, K. (1992). *Estética de lo feo*. https://letraspalabrastextos.weebly.com/uploads/1/4/2/7/14270166/rosenkranz,_karl_-_est%C3%A9tica_de_lo_feo.pdf
- Robayo, Laura Manuela. (2024). *Arte y depresión: reflexiones entre la práctica artística y la salud mental desde la construcción de imagen. Un acercamiento hacia la depresión a través de la creación* [Trabajo de grado, Universidad Pedagógica Nacional]. Repositorio Institucional Universidad Pedagógica Nacional.
- Sánchez, A. (1992). *Invitación a la estética*. Grijalbo. <https://arxiujosepserradell.cat/wp-content/uploads/2024/01/Sanchez-Vazquez-Invitacion-a-la-estetica-OCR.pdf>
- Sabino, C. (1992). *El proceso de investigación*. Panapo, Panamericana, Lumen. https://paginas.ufm.edu/sabino/word/proceso_investigacion.pdf

Tartás Ruiz, C. y Guridi Garcia, R, (2013) «Cartografías de la memoria. Aby Warburg y el Atlas Mnemosyne», *EGA Expresión Gráfica Arquitectónica*, 18(21), pp. 226-235.

<https://polipapers.upv.es/index.php/EGA/article/view/1536>

Taylor, S.T y Bogdan, R. (1994). *Introducción a los métodos cualitativos de investigación. La búsqueda de significados*. Barcelona: Paidós.

Ureña Calderón, Juan Felipe. (2015). *El montaje en Aby Warburg y Walter Benjamín. Un método alternativo para la representación de la violencia*, tesis de Maestría para optar al título de magister en Filosofía, Facultad de Ciencias humanas, Universidad del Rosario, Bogotá.

La Vanguardia. (2018). *El prado, el MOMA y ahora el MOBA, el museo de Arte Malo*.

<https://www.lavanguardia.com/ocio/viajes/20180208/44620488443/moba-museo-arte-malo-boston.html>

Zamora Chacartegui, Ane. (2014). *Ante la imagen y ante el tiempo: Aby Warburg en la visión de G.Didi-Huberman*.

https://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/66056/1/TFG_HA_Anne%20Zamora%20Chacartegui.pdf

7. LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Anna, K. (2011). *Point of impact* Óleo sobre lienzo. Museum of Bad Art.

<https://museumofbadart.org/sports/>

Figura 2: George Bellows. (1923-1924). *Dempsey and Firpo* Óleo sobre lienzo. Whitney

Museum of American Art. <https://whitney.org/collection/works/214>

Figura 3: Anónimo. (2007). *Charlie and sheba* Óleo sobre lienzo. Museum of Bad Art.

<https://museumofbadart.org/zoo/>

Figura 4: Anónimo. (2007). *Freedom Beach* Óleo sobre lienzo. Museum of Bad Art.

<https://museumofbadart.org/rainbow/>

Figura 5: Schmindt, A. (2002). *Mana Lisa* Óleo sobre lienzo. Museum of Bad Art.

Figura 6: Leonardo Da Vinci. (1503). *Mona Lisa* Óleo sobre tabla de álamo. Museo del

Louvre.

Figura 7: Anónimo. (2007). *The better to see you, my dear* Óleo sobre lienzo. Museum of

Bad Art. <https://museumofbadart.org/in-the-nood/>

Figura 8: Anónimo. (2014). *Greenscape* Óleo sobre lienzo. Museum of Bad Art.

<https://museumofbadart.org/unlikely-landscapes/>

Figura 9: McCusker, E. (2016). *The rose ceremony* Óleo sobre lienzo. Museum of Bad Art.

<https://museumofbadart.org/poor-traits/>

Figura 10: McCall, V. (2007). *Gilded Nude* Óleo sobre lienzo. Museum of Bad Art.

<https://museumofbadart.org/in-the-nood/>

Figura 11: Robby, J. (1993). *The Clintons and Gores* Óleo sobre lienzo. Museum of Bad Art. <https://museumofbadart.org/dopplehangers/>

Figura 12: Anónimo. (1993). *Lucy in the field with flowers* Óleo sobre lienzo. Museum of Bad Art. <https://museumofbadart.org/poor-traits/>

Figura 13: Mark Gewiss. (1993). *To life* Óleo sobre tabla de pino. Museum of Bad Art. <https://museumofbadart.org/dopplehangers/>

Figura 14: Lacie Mireault. (1985). *I know nothing at all* Óleo sobre lienzo. Museum of Bad Art. <https://museumofbadart.org/in-the-nood/>

Figura 15: C. Charlf. (s.f.). *They must be giants* Acrílico sobre lienzo. Museum of Bad Art. <https://museumofbadart.org/sports/>

Figura 16: K. Murray. (s.f.). *Lady* Óleo sobre tabla de arte. Museum of Bad Art. <https://museumofbadart.org/zoo/>

Figura 17: Vickio Saks. (1990). *The crack of dawn* Acrílico sobre lienzo. Museum of Bad Art. <https://museumofbadart.org/unlikely-landscapes/>

Figura 18: Sarah Irani. (1995). *Mama and baby* Acrílico sobre lienzo. Museum of Bad Art. <https://museumofbadart.org/rainbow/>

Figura 19: David Corcoran. (1990). *Medusa in the jungle* Óleo sobre lienzo. Museum of Bad Art. <https://museumofbadart.org/oozing/>

Figura 20: Michael Gershberg. (1992). *Twins in utero* Óleo y huesos de pollo sobre lienzo. Museum of Bad Art. <https://museumofbadart.org/unseen-forces/>

Figura 21: Anónimo. (2012). *Walleyes* Acrílico sobre lienzo. Museum of Bad Art.

<https://museumofbadart.org/aye-aye-aye/>

Panel 1: Expresión corporal. Obras seleccionadas del Museum of Bad Art.

<https://museumofbadart.org/collections/>

Panel 2: Feísmo. Obras seleccionadas del Museum of Bad Art.

<https://museumofbadart.org/collections/>

Panel 3: Belleza. Obras seleccionadas del Museum of Bad Art.

<https://museumofbadart.org/collections/>

Panel 4: Caricatura. Obras seleccionadas del Museum of Bad Art.

<https://museumofbadart.org/collections/>