
«LA MALA PINTURA» DE CARLES CONGOST: MONSTRUOS, ANTIHÉROES Y SÁTIRA COMO RESISTENCIA CULTURAL EN EL VIDEOARTE ESPAÑOL DEL SIGLO XXI

Francisco José Gómez Díaz

Universidad Rey Juan Carlos. Dpto. Artes y Humanidades

Resumen: Este artículo analiza «*La mala pintura*» (2008) de Carles Congost explorando el uso de una estética pop saturada y personajes sobreactuados para satirizar el panorama del arte contemporáneo español. A través de referencias cinematográficas, televisivas y de videojuegos, Congost construye una narrativa en la que un comisario de arte, encarnando un arquetipo de antihéroe, conspira con pintores del Siglo de Oro satanizados para desmantelar el arte contemporáneo. La obra critica las dinámicas de poder en el mundo del arte, así como la tensión entre la tradición y la modernidad, junto con los desafíos burocráticos a los que se enfrentan los artistas. Al emplear un lenguaje visual *kitsch* y exagerado, «*La mala pintura*» ofrece una crítica contra-hegemónica que reconfigura los discursos emocionales dominantes sobre el valor artístico y la identidad nacional española.

Palabras clave: CONGOST, CARLES (1970-); «LA MALA PINTURA» (VIDEO, 2008); VIDEOARTE ESPAÑOL; DISCURSOS EMOCIONALES; ANÁLISIS DE ARQUETIPOS; CRÍTICA INSTITUCIONAL

CARLES CONGOST'S «BAD PAITING»: MONSTERS, ANTI-HEROES, AND SATIRE AS CULTURAL RESISTANCE IN 21ST-CENTURY SPANISH VIDEO ART

Abstract: This article analyzes Carles Congost's «*Bad painting*» (2008), exploring the use of saturated pop aesthetics and overacted characters to satirize the Spanish contemporary art scene. Through references to cinema, television, and video games, Congost constructs a narrative in which an art curator, embodying an antihero archetype, conspires with demonized Golden Age painters to dismantle contemporary art. The work critiques the power dynamics in the art world, the tension between tradition and modernity, and the bureaucratic challenges faced by artists. By employing a *kitsch* and exaggerated visual language, «*Bad painting*» offers a counter-hegemonic critique that reconfigures the dominant emotional discourses on artistic value and Spanish national identity.

Keywords: CONGOST, CARLES (1970-); «BAD PAITING» (VIDEO, 2008); SPANISH VIDEO ART; EMOTIONAL DISCOURSES; ARCHETYPES; INSTITUTIONAL CRITIQUE

CARLES CONGOST-EN LA MALA PINTURA: MUNSTROAK, ANTIHEROIAK ETA SATIRA ERRESISTENTZIA KULTURAL GISA ESPAINIAKO XXI. MENDEKO BIDEOARTEAN

Laburpena: Artikulu honek Carles Congost-en «*La mala pintura*» (2008) aztertzen du, azertuz nola baliatzen dituen estetika pop saturatu bat eta pertsonaia gainaktuatu batzuk Spainiako arte garaikidearen panorama satirizatzeko. Zinemako, telebistako eta bideojokoetako erreferentzien bidez, Congost-ek narratiba jakin bat eraikitzen du, non arte-komisario batek, antiheroia-arketipo bat irudikatuz, Urrezko Mendeko pintore satanizatuekin konspiratzen baitu arte garaikidea desegiteko. Congost-en lanak kritika zorrrotza egiten die artearen munduko botere-dinamikei, tradizioaren eta modernitatearen arteko tentsioari eta artistek gainditu behar izaten dituzten traba burokratikoei. Hizkuntza bisual *kitsch* eta gehiegizko baliaturik, «*La mala pintura*» lanak kritika kontrahegemonikoa egiten du, zeinak azpikoz gora jartzen baititu balio artistikoari eta espainiar identitateari buruzko diskurso emozional nagusiak.

Gako-hitzak: CONGOST, CARLES (1970-); *LA MALA PINTURA* (BIDEOA, 2008); ESPAINIAKO BIDEOARTEA; DISKURTSO EMOZIONALAK; ARKETIPOEN ANALISIA; KRITIKA INSTITUZIONALA

Gómez Díaz, Francisco José. 2025. «'La mala pintura' de Carles Congost: Monstruos, antihéroes y sátira como resistencia cultural en el videoarte español del siglo XXI». *AusArt* 14 (1): [XX-XX](#). <https://doi.org/10.1387/ausart.27691>

1. El arte ante el espejo deformante: genealogía de una sátira

El videoarte se caracteriza por su naturaleza interdisciplinaria, se nutre de campos como la filosofía, la historia del arte y la teoría de los medios para articular un amplio espectro de propuestas estéticas. Esta forma de expresión que dialoga constantemente con la fotografía, la pintura, el cine y la televisión se orienta a la manifestación de ideas, a menudo a través de la subversión de las convenciones narrativas y visuales. La comprensión del significado cultural y comunicativo de las imágenes ha sido un foco de creciente interés académico desde la década de 1990 (Martin 2006) y, en este contexto, el videoarte se entiende como una disciplina heredera de una rica trayectoria de prácticas artísticas previas, de las cuales integra elementos del lenguaje televisivo y las artes escénicas (Sedeño 2011). Su consolidación como una herramienta fundamental para la creación artística está estrechamente ligada a sus orígenes, ya que muchas de las primeras incursiones fueron realizadas por artistas provenientes del arte conceptual y minimalista, con una marcada influencia de la *performance* (Rush 2002).

Es precisamente en esta encrucijada entre la crítica conceptual, la estética de la cultura de masas y la *performance* donde se inscribe la obra de Carles Congost (Olot, 1970), un prolífico artista que emplea en su producción una diversidad de medios y soportes destacando el vídeo, la música, el dibujo y la fotografía. Su trabajo se distingue por una marcada estética pop inspirada en los universos de la moda, la música, la publicidad y los medios audiovisuales. Congost ha consolidado un sello de identidad artístico caracterizado por el colorido y la exageración como elementos expresivos. «*La mala pintura*» (2008) se erige como una pieza fundamental en su trayectoria, un videoarte monocanal de once minutos de duración que aborda, desde una perspectiva crítica y satírica, la situación del arte contemporáneo español.

Este artículo propone analizar cómo «*La mala pintura*» utiliza una compleja red de discursos emocionales, arquetipos y estrategias visuales derivadas de la cultura popular para construir una crítica contra hegemónica frente a las narrativas dominantes en el ámbito artístico. Se explorará cómo la exageración, lo *kitsch* y la intermedialidad no constituyen meros recursos estéticos, sino herramientas para subvertir las emociones asociadas a la tradición, el poder y la identidad cultural en el arte. Al desafiar las categorías convencionales del arte y apropiarse de estéticas populares, Congost provoca una relectura de las políticas emocionales inherentes al campo artístico. Partiendo de la premisa de que las emociones son fenómenos sociales que orientan nuestra relación con el mundo (Ahmed 2004), este artículo argumenta que *La mala pintura* funciona como un dispositivo afectivo que utiliza la parodia no solo para la crítica institucional, sino para renegociar la carga emocional de la tradición y la identidad en la cultura visual española.

2. «*La mala pintura*»: Una aproximación narrativa y estética

La pieza de vídeo «*La mala pintura*» se define por su naturaleza disruptiva y experimental, aproximándose al formato de cortometraje cinematográfico para articular una profunda crítica. Su objetivo es construir un discurso contra hegemónico frente a las narrativas dominantes en el ámbito artístico, lo que puede interpretarse, en términos de Nicholas Mirzoeff (2011), como un acto de contra visualidad que desafía y disputa las miradas autorizadas que ejercen el poder en dicho campo.

La pieza se articula en torno a lo que David Bordwell (1985) definiría como una estructura narrativa clásica con un planteamiento, desarrollo y conclusión bien definidos. La trama principal se centra en una cadena de eventos que culmina con el asesinato de los distintos personajes como consecuencia directa de las acciones que se desarrollan. Simultáneamente, esta narrativa funciona como vehículo para una fábula subyacente: el comentario crítico de Congost sobre la precaria situación que afecta al arte y a los creadores en España. La historia se centra en un comisario de arte que, empleando artes oscuras de inspiración satánica, pretende aniquilar el arte contemporáneo de su país para así reinstaurar un nuevo *Siglo de Oro*. De este modo, «*La mala pintura*» cuestiona abiertamente la función que ejercen ciertos comisarios de arte contemporáneo y su poder casi absoluto para decidir qué contenidos merecen ser expuestos.

Esta estructura central está enmarcada por elementos adicionales: una secuencia de apertura a modo de introducción y una de cierre, que funciona como un vídeo musical e incluye los créditos. La introducción, si bien puede analizarse de forma autónoma, manipula los tópicos españoles para extrapolarlos al mundo del arte, cumpliendo la función de alertar al espectador sobre el tono satírico de la obra. Desde el punto de vista técnico, el artista se apropió de un lenguaje eminentemente cinematográfico y televisivo como principal recurso expresivo, utilizando planos generales, medios y detalle para contextualizar la acción. Siguiendo las propuestas de Gonzalo Abril (1997) sobre el análisis del discurso, esta asimilación de lenguajes mediáticos y clichés culturales constituye una estrategia enunciativa deliberada, que posiciona al espectador en un lugar de complicidad irónica.

La narrativa avanza a lo largo de seis secuencias que progresivamente aportan información. La temporalidad de la pieza se presenta como impura, fragmentada mediante una edición que introduce saltos temporales. Aunque se respeta la continuidad visual dentro de una misma secuencia, existe una clara ruptura en el tiempo entre una y otra. Ejemplo de ello es el uso de un *flashback* en la segunda secuencia, concebido para que el espectador pueda comprender tanto la escena anterior como las que le siguen. A esta discontinuidad temporal se suma una disyunción espacial, pues la acción salta entre localizaciones diferentes sin una relación de contigüidad, generando así una experiencia narrativa deliberadamente fragmentada.



Figura 1. «*La mala pintura*» (Carles Congost, 2008). © Carles Congost

El diseño sonoro es un elemento crucial en la construcción estética y crítica de la obra. El tratamiento de las voces de los personajes es no diegético; se ha realizado un doblaje que no corresponde a la voz original de los actores para simular la estética de una producción extranjera doblada al español. Esta artificialidad se ve reforzada por una leve desincronización entre el audio y el movimiento de los labios, un recurso que acentúa la actuación exagerada de los personajes y desnaturaliza la supuesta autenticidad de los agentes del mundo del arte. En contraste, otros elementos sonoros, como el timbre de un teléfono, son diegéticos, pues su fuente es visible y pertenece al mundo narrado. Finalmente, la banda sonora de fondo es un componente dinámico que evoluciona a lo largo de la pieza acompañando las secuencias y contribuyendo a la atmósfera de cada momento narrativo.

3. Arquetipos y construcción de narrativas emocionales

«*La mala pintura*» despliega una iconografía basada en arquetipos emocionales que funcionan como figuras simbólicas reconocibles que condensan afectos culturales. Según Goodwyn (2020), los arquetipos actúan como patrones simbólicos recurrentes que atraviesan mitos, sueños,

cultura y que emergen tanto de la biología como de la experiencia cultural compartida.

En «*La mala pintura*», este fértil terreno para el estudio de arquetipos se manifiesta en personajes que no pretenden ser retratos realistas, sino representaciones exageradas y estilizadas de diferentes facetas del mundo del arte contemporáneo español. Su construcción se basa en la sobreactuación, la falta de naturalidad y una estética marcadamente inspirada, como se ha mencionado anteriormente, en las series de televisión de la década de 1970 y el cine de terror de serie B. Los personajes de Congost, deliberadamente sobreactuados y carentes de naturalidad, se convierten en vehículos para canalizar y satirizar discursos emocionales específicos dentro del campo del arte. Como explica Sara Ahmed (2004), las emociones no deben entenderse como sentimientos privados, sino como las fuerzas que estructuran la experiencia del sujeto y que orientan sus afinidades y rechazos como vínculo con la realidad. En esta pieza audiovisual, la exageración y el artificio de sus representaciones operan como un comentario metatextual sobre la performatividad inherente a ciertos roles dentro del sistema del arte.

«*La mala pintura*» articula su crítica a través de un elenco de arquetipos que no aspiran al realismo, sino que funcionan como figuras exageradas. Su construcción se fundamenta en una interpretación actoral desmedida y carente de naturalidad, inspirada en la estética del cine de bajo presupuesto y la televisión de la década de 1970. Congost utiliza esta artificialidad de una forma deliberada para exponer la teatralidad de los roles y afectos dentro del sistema del arte.

El eje de este universo es el comisario protagonista, una caricatura del poder institucional cuya identidad se fundamenta en el artificio. El uso de una barba visiblemente falsa y de gafas de sol en espacios interiores lo delata como una construcción anacrónica. Su arco narrativo es una metamorfosis ideológica que lo lleva desde un individuo con gran seguridad en sí mismo a un siervo de las fuerzas del mal y, finalmente, a una parodia de justiciero que emula el gesto del zorro. Esta trayectoria simboliza una noción de justicia artística distorsionada motivada por la ambición de reinstaurar un nuevo *Siglo de Oro* español a costa de erradicar el arte de su tiempo. Como argumenta Ahmed (2004), las emociones se adhieren a ciertos objetos o ideas y, en este caso, es una nostalgia tóxica y un desprecio por la mediocridad presente lo que impulsa su misión destructiva. Su figura encarna así un deseo de pureza artística pervertido en ambición y una gestión de la nostalgia que, en lugar de melancolía, produce una hostilidad activa hacia el presente.



Figuras 2 y 3. «*La mala pintura*» (Carles Congost, 2008) © Carles Congost

La misión asignada al protagonista le es encomendada por las figuras que representan la personificación más monstruosa de la tradición: los maestros del *Siglo de Oro*. En una escena retrospectiva, Congost subvierte la imagen venerada de los maestros clásicos que representa de manera ridícula y demoníaca en un infierno digital. Su estética, marcadamente artificial y desmedida, es el correlato visual de su discurso malévolamente elitista. Sus diálogos condensan los afectos que la obra critica; un desdén por el presente, una hostilidad hacia la innovación y un ferviente patriotismo. Estos personajes encarnan una tradición que, lejos de inspirar, se convierte en una fuerza hostil cuyo afecto, en términos de Brian Massumi (2002), se manifiesta como una intensidad que precede al conocimiento y que genera una sensación de amenaza.

Este conflicto entre un pasado demonizado y un presente en peligro se extiende a todo el ecosistema artístico retratado. Los personajes secundarios funcionan como satélites que refuerzan la sátira encarnando distintos estereotipos del sector. Figuran desde los agentes consagrados como, por ejemplo, el arquetipo del comisario italiano o el del artista de vanguardia que irradia una actitud de superioridad o la representación de la esfera académica con sus propias dinámicas de poder entre una profesora de actitud despectiva y una alumna rebelde. La obra también incluye la representación mediática a través de una presentadora de televisión y un reportero personificados con una estética exagerada que subraya la banalización y la distancia emocional con la que se narra la crisis artística.

Frente a este universo de artificio reaccionario, Congost introduce una figura antagónica que encarna la modernidad como resistencia. La figura del héroe final es un joven de estética casual que simboliza la difusión del arte por medios tecnológicos digitales e Internet. Este personaje no vence con la fuerza, sino con la ideología. Su acto clave es la lectura de un fragmento de la obra de Walter Benjamin (1936) que funciona como el clímax conceptual del film. La idea de que la reproducción técnica destruye el aura o carácter único de la obra de arte tradicional es el arma teórica que aniquila la obsesión del comisario por un pasado sagrado. La victoria se materializa

con la derrota del antagonista que es capturado y eliminado digitalmente y este suceso funciona como metáfora de la capacidad que proporciona la cultura digital de desmantelar y sobrescribir sobre las tradiciones opresivas.



Figura 4. «*La mala pintura*» (Carles Congost, 2008) © Carles Congost

4. Estrategias visuales y narrativas para la subversión emocional

Congost no solo presenta arquetipos, sino que utiliza una serie de estrategias visuales y narrativas que operan como dispositivos contra-hegemónicos, cuestionando y reconfigurando los discursos emocionales dominantes. Su obra se inscribe en la crítica institucional del arte, una práctica que reflexiona sobre las condiciones de su propia producción, exhibición y recepción, revelando las estructuras de poder inherentes a estas instituciones (Fraser 2005). Esta aproximación crítica es un rasgo distintivo y una firma de identidad en su trabajo.

La principal de estas estrategias es la apropiación de la estética *kitsch* y pop como una forma de crítica incisiva. La obra es un homenaje a las películas de terror de serie B, con sus actores sobreactuados y su estética deliberadamente exagerada. Al elevar elementos de la cultura popular y del imaginario adolescente de las décadas de 1970 y 1980 al ámbito museístico, Congost provoca un choque cultural que desestabiliza las nociones tradicionales de lo elevado en el arte. Aunque teóricos como Clement Greenberg (1961), consideraban el *kitsch* una imitación pasiva que ofrece una experiencia vicaria de la cultura, Congost subvierte esta idea y se apropia de lo

que Umberto (1964) describe como una reducción a fórmula, pero, como señalaría Fredric Jameson (1989), lo hace con una intención paródica postmoderna, generando una distancia irónica y un humor ácido que invitan a la reflexión crítica. Para el espectador, esta estrategia genera una respuesta afectiva ambivalente; una complicidad humorística ante la sátira y, a la vez, una incomodidad ante la crudeza de la crítica, activando así su posicionamiento emocional frente a la obra. La sobreactuación de los personajes y el abuso de la saturación de colores amplifican esta parodia logrando que las emociones se sientan performativas en lugar de orgánicas.

Esta parodia no solo se manifiesta en la estética, sino también en la adopción de lenguajes y formatos mediáticos reconocibles. La pieza utiliza un cuidado planteamiento cinematográfico pero con un abuso deliberado de efectismo. Las referencias televisivas son constantes, desde una introducción que mezcla recursos de programas de los setenta (colores chillones, sonidos estridentes y una amalgama de tópicos culturales españoles), hasta la presentación de personajes con imágenes congeladas y textos sobreimpresos, un recurso característico de las series de esa época. Asimismo, la obra adopta el formato de un boletín de noticias para narrar uno de los sucesos, añadiéndole connotaciones pop para satirizar cómo los medios construyen las narrativas de crisis. El tratamiento visual general es marcadamente publicitario y utiliza sus recursos para articular una crítica sobre el fraude en el arte español.



Figura 5. «*La mala pintura*» (Carles Congost, 2008) © Carles Congost

La capacidad de Congost para fusionar crítica y cultura popular se extiende a formas mediáticas aún más híbridas. La introducción contiene una referencia directa al videojuego *Pac-man* para satirizar la situación sociopolítica de España y emplea un código lúdico para transmitir un mensaje complejo con una fuerte carga emocional. Esta rápida sucesión de imágenes y referencias refleja lo que Paul Virilio (1989) denomina la lógica de la velocidad, que transforma radicalmente la percepción del tiempo y el espacio en los medios. Finalmente, el cierre de la pieza es una clara referencia al videoclip promocional de los ochenta, un formato híbrido que funcionaba como tráiler musical de una película. Congost utiliza este recurso para presentar los títulos de crédito en un desplazamiento vertical mientras en pantalla se muestra a Ryan Paris (ídolo del *Italo disco* de la década de 1980) quien actúa en la obra como el comisario italiano, interpretando su canción *I'm alive*, mezclada con escenas a modo de tráiler. En este cierre se incluyen, además, imágenes inéditas como un homenaje a la película *Carrie*, reforzando la naturaleza transgresora y disruptiva de la pieza

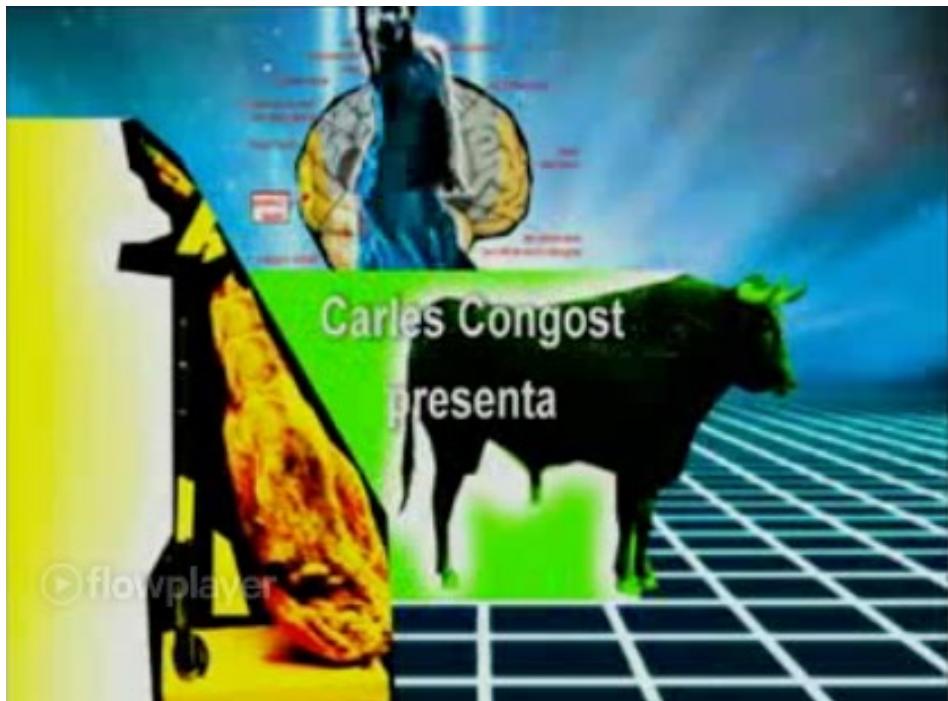


Figura 6. «*La mala pintura*» (Carles Congost, 2008) © Carles Congost

5. Conclusiones

«*La mala pintura*» de Carles Congost se revela como una incisiva pieza de crítica institucional que, bajo la apariencia de un cortometraje cinematográfico, subvierte las jerarquías del propio sistema del arte. Su estrategia principal consiste en apropiarse de la estética de la cultura popular; el cine de bajo presupuesto, la televisión de la década de 1970 y la publicidad para articular una sátira compleja sobre las dinámicas de poder que rigen el arte contemporáneo español. Mediante el humor ácido y una cuidada narrativa, Congost escenifica el mundo del arte no como un espacio de creatividad pura, sino como un campo de lucha simbólica, donde la veneración por un pasado anquilosado se enfrenta a la precariedad de la creación presente y donde los comisarios y las burocracias administran el valor.

La relevancia última de la obra reside, por tanto, en su capacidad para operar como un dispositivo contra-hegemónico que interviene directamente en los discursos emocionales. El uso deliberado del *kitsch* y de la estética pop no es una elección superficial, sino una potente herramienta para desestabilizar las narrativas afectivas dominantes; la solemnidad del museo, el respeto por la tradición y la autoridad de los expertos. Al emplear arquetipos exagerados y abrazar la reproductibilidad digital como arma narrativa contra el fetiche del aura y la obra única, Congost no solo parodia el sistema, sino que afirma el poder de las nuevas prácticas visuales para reconfigurar el presente. La obra demuestra así que las emociones son un terreno cultural modelable y que el arte posee la capacidad de cuestionar y transformar las formas en que la sociedad siente y valora.

Referencias bibliográficas

- Abril Curto, Gonzalo. 1997. *Teoría general de la información: Datos, relatos y ritos*. Madrid: Cátedra
- Ahmed, Sara. (2004) 2015. *La política cultural de las emociones*. Traducción de Cecilia Olivares Mansuy. Ciudad de México: UNAM
- Benjamin, Walter. (1936) 2022. *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. Traducción del alemán, prólogo y notas, Felisa Santos. Buenos Aires: Godot
- Bordwell, David. 1985. *Narration in the fiction film*. Madison WI: University of Wisconsin
- Congost, Carles. 2008. «La mala pintura». Vídeo, 11:00 min. <https://www.hamacaonline.net/titles/la-mala-pintura/>
- Eco, Umberto. (1964) 1986. «Estructura del mal gusto». En *Apocalípticos e integrados*, traducción, Andrés Boglar Barcelona: Lumen
- Fraser, Andrea. 2005. «From the critique of institutions to an institution of critique». *Artforum*. <https://goo.su/gYonQO>
- Goodwyn, Erik D. 2020. «Archetypes: The contribution of individual psychology to cross-cultural symbolism». *Journal of Jungian Scholarly Studies* 15 (1): 5-19. <https://doi.org/10.29173/jjs123s>
- Greenberg, Clement. 1961. «Avant-garde and kitsch». En *Art and culture: Critical essays*, 3-21. Boston: Beacon
- Jameson, Fredric. (1989) 1992. *Postmodernism, or, The cultural logic of late capitalism*. Durham: Duke University. <https://doi.org/10.1215/9780822378419>
- Martin, Sylvia. 2006. *Videoarte*. Uta Grosenick, ed.; traducción del alemán, Josep María Jané i Corbera. Köln: Taschen
- Massumi, Brian. 2002. *Parables for the virtual: Movement, affect, sensation*. Durham NC: Duke University. <https://doi.org/10.1215/9780822383574>
- Mirzoeff, Nicholas. 2011. *The right to look: A counterhistory of visuality*. Durham NC: Duke University. <https://doi.org/10.1515/9780822393726>
- Rush, Michael. 2002. *Nuevas expresiones artísticas a finales del siglo XX*. Traducción Silvia Komet Dain. Barcelona: Destino
- Sedeño Valdellós, Ana María, coord. 2011. *Historia y estética del videoarte en España*. Sevilla: Comunicación Social
- Virilio, Paul. 1989. *La máquina de visión*. Traducción de Mariano Antolín Rato. Madrid: Cátedra

(Artículo recibido: 10/07/2025; aceptado: 03/11/2025)