

UNIVERSIDAD POLITECNICA DE VALENCIA

ESCUELA POLITECNICA SUPERIOR DE GANDIA

Grado en Comunicación Audiovisual

---



UNIVERSIDAD  
POLITECNICA  
DE VALENCIA



ESCUELA POLITECNICA  
SUPERIOR DE GANDIA

# **“Utilización de la fealdad en el género fantástico del cine de los años 80”**

***TRABAJO FINAL DE GRADO***

Autor/a:  
**Alba Ruiz-Castizo López**

Tutor/a:  
**José Pavia Cogollos**

***GANDIA, 2014***

## RESUMEN

*Utilización de la fealdad en el género fantástico del cine de los años 80* trata sobre la importancia de la fealdad en nuestra sociedad. Nos interesamos por su utilización en el cine fantástico de los años 80, década que supone un resurgimiento de este género. Pero para entender esta fealdad, haremos un viaje por la historia desde un punto de vista sociológico, para entender mejor los comportamientos humanos frente a lo desagradable, hostil o asqueroso que puede llegar a ser la fealdad.

### • Palabras clave

Fealdad  
Belleza  
Cine  
Fantástico  
Sociología

## ABSTRACT

*Ugliness usage in 80's cinema* is about the importance of ugliness in our society. Specifically at ugliness usage in 80's fantasy films as this decade is the resurgence of this movement. We will go through our history from a sociological point of view to understand this ugliness and resulting human behaviours face to unpleasant, hostile or disgusting that could become ugliness.

### • Key words

Ugliness  
Beauty  
Fantasy  
Film  
Sociology

## ÍNDICE

0. INTRODUCCIÓN	
0.1. Justificación y delimitación del objeto de estudio	03
0.2. Definición de objetivos básicos	03
0.3. Descripción de la metodología	03
1. CULTURAS Y SUS CÁNONES A VISTA DE PÁJARO	04
2. ESTÉTICA COMO CONCEPTO GENERAL	18
2.1. Belleza como placer sin interés	19
2.2. Belleza como deseo de posesión	19
2.3. Belleza como acción	19
2.4. Belleza como sublime	20
2.5. Belleza del mundo	21
2.6. Belleza como moda	22
2.7. Belleza como poder	22
2.8. Belleza como perfección	23
3. FEALDAD	24
3.1. Fealdad como anti-canon	24
3.2. Fealdad como anti-moda	25
3.3. Fealdad como enfermedad	26
3.4. Fealdad como deformación	27
3.5. Fealdad como monstruos	28
3.6. Fealdad como el mal	28
3.7. Fealdad como locura	29
3.8. Fealdad como siniestro	30
3.9. Fealdad como comedia	30
3.10. Fealdad como sensación de asco	32
4. LOS AÑOS 80 Y SU CINE	32
4.1. Alta fantasía	36
4.2. Espada y brujería	37
4.3. Ciencia Ficción	37
4.4. El terror	37
4.5. El horror	37
4.6. Gore	37
5. INTERPRETACION DEL USO DE LA FEALDAD	38
5.1 Alta Fantasía, Espada y Brujería	38
5.2 Ciencia Ficción	39
5.3 El terror	40
5.1 Horror	41
5.2 Gore	42
5.3 Comedia	43
6. CONCLUSIÓN	43
7. FUENTES	44

### **0.1. Justificación y delimitación del objeto de estudio**

Siempre se ha dado demasiada importancia a la estética. Ya sea en cuestiones laborales, sentimentales o sociales, la imagen que proyectamos es esencial y mediatiza muchos puntos importantes de las relaciones dentro de las diferentes sociedades. Mucha gente opina que ser guapo, esbelto o tener cierto carisma, puede ser sinónimo de éxito y oportunidades. Pero, ¿qué ocurre con aquellos que físicamente no son agraciados? ¿Qué pasa con los feos? ¿O con aquellos que esconden su fealdad en actos y pensamientos? Muchos estudiosos, en el pasado, se centraron en la definición de belleza y sus normas sin hacer demasiado caso a la fealdad que quedaba reducida a la simple contraposición de la belleza. Este hecho me resulta perturbador y más cuando la belleza no es sin la fealdad y, aunque muchos reconocían la existencia de la fealdad, pocos fueron los que le rindieron pleitesía estudiándola como otros habían hecho con su antagonista, la belleza. Pero esta relación belleza-fealdad, es también un estado físico y moral regido por una serie de reglas que no tiene por que ser, tan solo, la contraposición de la otra pues, al fin y al cabo, esta relación que puede parecer simple es mucho más compleja de lo que uno cree, siendo muchas veces imposible pensar en un solo canon de fealdad cuando en el caso de la belleza sí que existe. Y es en el cine donde, al igual que en la pintura, en los pentagramas musicales o en los libros, veremos esta relación belleza/fealdad. En este trabajo nos centraremos más en el mundo audiovisual, otorgando a esta relación, toda su importancia pero obedeciendo más al carácter desagradable de todo aquello que vayamos a analizar. Y como es una tarea titánica, focalizaremos toda nuestra atención en el análisis de los años 80, eso sí, sin dejar de lado aquellas obras cinematográficas que han servido de guía o que han sido como parte de la evolución del cine a lo largo del tiempo. Pero antes de poder catalogar que es feo y que es bello, deberemos definir ambos términos y, más aún, entender qué elementos entran en su definición.

Y si son los años 80 los elegidos para delimitar este trabajo es porque, dentro del cine, representan el comienzo de la utilización de los efectos especiales como consecuencia del desarrollo del género fantástico a lo largo de las décadas anteriores. Y, la elección del género fantástico para delimitar, todavía más, dicho análisis, nos ayuda a centrarnos en los tipos de fealdades y sus usos. Todo ello hilado por un enfoque global que nos ofrece la sociología, con el fin de entender desde la naturaleza humana, el arte, su influencia y su evolución.

### **0.2. Definición de objetivos básicos**

Los objetivos a los que se ha querido llegar en este trabajo son los detallados a continuación.

- Entender qué es la belleza y la fealdad: mediante la definición de ambos conceptos, comprenderemos las múltiples formas complejas que existen para utilizar tanto un término como el otro. Lo que nos lleva al siguiente objetivo.
- Discernir cómo se utiliza la fealdad: se busca entender, una vez definido los términos anteriores, el uso de la fealdad en el cine de los 80. Para ello ejemplificaremos con películas que se encuentren dentro del género fantástico.
- Conocer el cine fantástico de los años 80: en este punto se intentado definir y mostrar las características más importantes del cine de los 80 dentro del marco de lo fantástico.
- Conocer más sobre la sociología: sociología como herramienta para conocer la naturaleza humana con el objetivo de interpretar su actitud frente a la fealdad.

### **0.3. Descripción de metodología**

Este trabajo consta de dos etapas.

- Documentación: para realizar este trabajo la fase de documentación ha sido esencial pues ha sido importante conocer muchos aspectos de la década de los 80 para poder justificar y sustentar con más argumentos las ideas aquí expuestas. De esta forma, se han visto películas, documentales, se han leído libros, revistas y numerosas páginas webs.
- Escritura: esta segunda etapa, la escritura, ha resultado ardua y complicada por la cantidad de información que tenemos manejada. Además, debido a la necesidad de justificar constantemente todas aquellas decisiones, la lentitud a lo largo del trabajo ha sido sólo justificable por la búsqueda de la calidad en el contenido.

# 1. CULTURAS Y SUS CÁNONES A VISTA DE PÁJARO

Muchos de los elementos a los que se harán referencia en este trabajo representan los puntos complejos que forman el ser humano en su totalidad. Cada uno de los que explicaremos tiene causa y efecto en su naturaleza y por ello son necesarios para su última utilización, el arte. El arte como cine y en él, la fealdad como protagonista. Y para entender su existencia la cultura, el tiempo, la historia, la sociedad, el entorno, el ambiente, la costumbre, el arte y el canon, serán necesarios para llegar a la comprensión de qué es ser feo en la vida y en el cine y porque.

**"Cultura<sup>1</sup>: conjunto de modos de vida y costumbres, conocimientos y grado de desarrollo artístico, científico, industrial, en una época, grupo social, etc."**

**Real Academia Española de la Lengua**

La Real Academia Española de la Lengua define el término cultura como un vocablo que nos ayuda a dibujar a mano alzada la naturaleza de esta palabra. A primera vista, podemos describirlo como dispar. Dispar, diferente, desigual... varios sinónimos para un mismo elemento que lo hace posible: **el tiempo**. Es, pues, la cultura, un elemento que permanece bajo el yugo del tiempo y que, como a todo, le permite el placer de evolucionar y desarrollarse. Bajo este prisma se percibe la existencia de un tercer elemento que confluye en los dos términos anteriores. Hablamos de la **evolución**, pues está presente y es consecuencia del **tiempo** y, a su vez, crea **cultura**. Es en esta **cultura en constante evolución a lo largo del tiempo** donde nos damos cuenta hasta qué punto todos estos elementos están presentes en el **imaginario colectivo**. Esta presencia la encontramos, por ejemplo, en los "dichos" que se refieren al tiempo como un tesoro muy valioso para cualquier persona, como el mejor de los consejeros o incluso como un juez que, con justicia, "pone a cada uno en su lugar". Ello nos lleva a hablar, pues, del término "acervo" como el conjunto de saberes de una sociedad adquiridos a través de la tradición.

Es el cine una herramienta más que muestra qué es el imaginario colectivo y como éste influye, a su vez, en él. Así, es interesante ver como en cada década, la gran y pequeña pantalla han expuesto las problemáticas del momento. Como sí de una retroalimentación se tratase, del mismo modo que han plasmado la realidad, han vivido ese momento, han influido en la sociedad afirmando o corroborando lo que puede ser confuso o secreto. Los años 80 se caracterizan por una alta tensión político-social con la guerra fría entre americanos y soviéticos, una temática utilizada hasta la saciedad en películas como, por ejemplo, *WarGames (Juegos de Guerra. Badham, Jhon. 1988. USA) 2*, donde nos enseña que lo que parecía un simple juego de estrategia nuclear entre el ordenador inteligente utilizado por el gobierno para protegerse de una guerra y un joven ingenuo, hace peligrar la estabilidad de una nación al borde de una tercera Guerra Mundial.

Aún así, el tiempo, bajo una mirada analítica, es un marco delimitador muy vasto e incompleto. Como las dos caras de una misma moneda que, al fin y al cabo, conforman la moneda. Por ello, y para completar y definir claramente las fronteras de términos tan amplios como los tratados anteriormente, elegiremos un parámetro entre varios.

En este caso, he optado por la **historia** como parámetro clasificatorio que nos permitirá dividir el tiempo. Si he decidido escoger este concepto es porque, desde mi punto de vista, nos ayuda a conocer y entender mejor la evolución de nuestra cultura y el porqué de los hechos. Esos hechos referidos como una colección de conexiones temporales creadoras de relatos que conforman nuestra historia.

Así pues, cada época está acotada por unas **particularidades** y son éstas las que nos permiten clasificarlas, ordenarlas, relacionarlas instaurando esquemas que quedan en la memoria de la cultura social, cultura que trataremos más adelante y que se relaciona directamente con el ya nombrado imaginario colectivo.

Pero si tenemos que encontrar una definición clara del término, y de nuevo con el apoyo de la Real Academia Española de la Lengua, definiremos el vocablo "**historia**"<sup>3</sup> como "*disciplina que estudia y narra los sucesos*" y añadiremos que la historia es, pues una "*narración y exposición de los acontecimientos pasados y dignos de memoria, sean públicos o privados*". Estas son las particularidades de las que hablábamos anteriormente pues, en cada época, en cada era, los acontecimientos que se narran no son los mismos.

<sup>1</sup> Real Academia Española de la Lengua, s.v. "cultura", consultado el 5 de octubre de 2014, <http://lema.rae.es/drae/?val=cultura>.

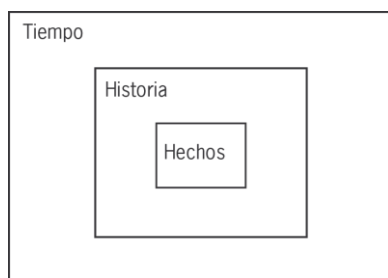
<sup>2</sup> *WarGames (Juegos de Guerra. Dir. John Badham ). [DVD]. Metro-Goldwyn-Mayer (MGM), 1988.*

<sup>3</sup> Real Academia Española de la Lengua, s.v. "historia."

Aquí, me gustaría introducir el conocido proverbio que dice "el hombre es el único animal que tropieza dos veces con la misma piedra". Por lo tanto, hablamos de una repetición de acontecimientos, con puntos en común, aunque con la diferenciación temporal. Podríamos dudar si, al final, la historia es el mejor parámetro para poder delimitar el tiempo. Personalmente, mantengo el convencimiento de que es una buena opción para el desarrollo de este trabajo, demostrándolo con los argumentos expuestos.

Así pues, y tras estos preliminares, podemos introducir el primer esquema visual que resume de una manera sencilla lo explicado anteriormente y que se podría sintetizar en esta frase:

**“Todo hecho (también atribuible al término cultura) está delimitado por dos marcos, la historia y el tiempo, y toda historia está delimitada por el tiempo.”**



Desde la primera tribu que abandonó África hace más de 70.000 años hasta hoy, el ser humano ha ido evolucionando, ya no solo desde un punto de vista fisionómico, sino también en cuanto a su desarrollo intelectual. Por lo tanto, quien dice evolución intelectual habla de un incremento de conocimientos y, por ello, de costumbres aprendidas generación tras generación y que han significado un cambio pasando de la lucha por la supervivencia a una sociedad basada en el estado del bienestar. Así pues, el tiempo lo es todo en la evolución del ser humano y, por lo tanto, en su cultura.

El lenguaje, la memoria, la escritura, etc. Poco a poco, la metodología de aprendizaje ha ido cambiando y progresando proporcionalmente a los nuevos conocimientos y, por lo tanto, a la **cultura social**. Podemos hablar de la consolidación de la razón como elemento arraigado en la sabiduría. Nuevos saberes que, gracias a la necesidad de enseñar, han ido creando unas bases culturales mestizadas por el tiempo y la historia. De esta forma, una vez las necesidades más básicas cubiertas, como comer, beber, tener buena salud, el ser humano puede empezar a investigar esas mismas necesidades para mejorarlas o, incluso, centrarse en otros elementos como, por ejemplo, el ocio. Todas estas investigaciones, la curiosidad humana junto con todas estas formas de aprendizaje son la clave de la cultura social.

Y es aquí cuando siento la necesidad de hablar sobre uno de los términos más importantes en este trabajo: **el imaginario colectivo**. Es importante ya que tal y como dice Denis de Moraes, Doctor en Comunicación y Cultura por la Universidad Federal de Rio de Janeiro, en su artículo *Imaginario social, cultura y construcción de la hegemonía*<sup>4</sup>: "La noción de imaginario social es fundamental para la comprensión del universo de representaciones simbólicas que caracterizan y distinguen los valores y creencias de una determinada sociedad"(de Moraes 2007). Así pues, cada sociedad tiene un imaginario colectivo que puede diferir del de otras. Pero es con la globalización cuando nos damos cuenta de que estos puntos que pueden definir la identidad de una sociedad comienzan a desdibujarse en el intento por conseguir la hegemonía perfecta.

Desde un punto de vista ideológico, el imaginario colectivo ayuda a definir, a gran escala, términos, situaciones o sociedades, es decir, define al sujeto en lo que este debe pensar y en su modo de operar, y es más, define el medio por el cual se manipula al individuo buscando la hegemonía, y por lo tanto, la supremacía ideológica de una parte o de otra. De hecho y según nos cuenta en el artículo ya mencionado anteriormente Denis de Morales, el teórico y escritor italiano Antonio Gramsci (1891-1937) habla sobre la hegemonía, en su colección de cuadernos titulado *Quaderni del carcere*<sup>5</sup> como: "aquello que caracteriza el liderazgo ideológico y cultural de una clase sobre las otras"(Gramsci Italia, 1929-1930). Podríamos decir

<sup>4</sup> Denis de Moraes , "Imaginario social, cultura y construcción de la hegemonía," en *Especulo: Revista de Estudios Literarios*, 2007, consultado el 10 de diciembre de 2014 , <http://pendientedemigracion.ucm.es/info/especulo/numero35/hegecult.html> .

<sup>5</sup> Antonio Gramsci, citado por Denis de Moraes. Cuadernos de la cárcel (Tomo 1), Trad. Ana Maria Palos revisada por Jose Luis Gonzalez (México: Ediciones Era S.A., 1981), 452.

pues, que el imaginario colectivo es como aquellas significaciones simbólicas arraigadas en lo profundo de la sociedad que definen conceptos necesarios para relacionarse, ya no solo entre humanos, si no con el mundo que nos rodea. De esta forma hablamos de ideas, hablamos de conciencia y de la imaginación que, como bien dice De Moraes, hace que el ser humano vaya en busca de aquello que le satisface y, por lo tanto, mueva al mundo.

Entonces, la cultura social y el imaginario colectivo ¿son conceptos intercambiables? A mi modo de ver esta complicada pregunta podría responderse de dos formas diferentes, aun siendo dependientes, la una de la otra. **La cultura social**, representada por los conocimientos aprendidos a través de la experiencia y, la experiencia como base del imaginario colectivo donde el fuego quema y el cuchillo corta. Aunque acotar de esta forma el concepto de imaginario colectivo puede parecer pobre, incluso superficial, me voy a quedar en este punto pues se necesitarían muchas más líneas para poder ahondar en ello.

Estos conceptos permutables nos recuerdan a las relaciones intersociales que presenta la película "1984" (Radford, Michael. 1984. Inglaterra)<sup>6</sup>, donde vemos la importancia del imaginario colectivo, la cultura social y la implantación de estas piezas en el complejo puzzle que forma cualquier comunidad de individuos. Y es evidente el poder que pueden ejercer en cada uno de ellos y, por ende, en su comportamiento ya sea como sujeto independiente o como sujeto dependiente del resto.

Volviendo a los primeros párrafos de este trabajo es obligatorio ampliar, la definición de "cultura" con las palabras de José Antonio Marina, filósofo, escritor y pedagogo español, en su libro *Las culturas fracasadas*<sup>7</sup> donde define este término como "...conjunto de soluciones que un social da a los problemas humanos" (Marina 2010, 15). Además, añade que para que sea así "la cultura debe ser colectiva y tener cierta duración".

Resulta inevitable en este contexto, incluir otra palabra: **sociedad**. Es pertinente afirmar que nuestro objetivo en este trabajo no es el análisis profundo del individuo, pese a que sea ineludible hablar de ello como componente central de toda sociedad.

***"Sociedad:<sup>8</sup> agrupación natural o pactada de personas, que constituyen unidad distinta de cada uno de sus individuos, con el fin de cumplir, mediante la mutua cooperación, todos o alguno de los fines de la vida."***

***Real Academia Española de la Lengua***

Esta es la definición que nos ayuda a completar el mapa pues podemos poner una ubicación concreta al término cultura. Esto quiere decir que existe la cultura como la hemos definido anteriormente, que es común en todos los lugares y en todas las épocas, pero basta con cambiar el tiempo, la historia y la sociedad en la que esta se desarrolla, para darnos cuenta de las grandes diferencias que existen. Es decir, existe una formulación diferente en función de coordenadas temporales y espaciales.

Marina atribuye a la sociedad un lugar llamado "ciudades", lugar donde los seres humanos consiguen "resolver las cuatro grandes necesidades y aspiraciones del ser humano...: **sobrevivir, disfrutar, vincularse socialmente y ampliar las posibilidades vitales**" y, del mismo modo que el ser humano como ser sociable encuentra aquí su armonía, también encuentra otros problemas a los que buscar soluciones mediante la cultura, como por ejemplo: "el valor de la vida, la resolución de conflictos, sexualidad, familia...". Y es en las ciudades donde se puede medir de forma más clara la inteligencia compartida, es decir, la inteligencia social, pese a que el mismo Marina<sup>9</sup> capítulos más adelante, reserva el adjetivo social a esa inteligencia compartida pero "por grupos más extensos... una nación por ejemplo" (Marina 2010,17). De esta forma, en principio, el tamaño no resulta problemático aunque si que existen, evidentemente, grandes diferencias entre "ciudades" y "naciones". Pese a ello, la idea de inteligencia comunitaria formando parte de la riqueza de una ciudad o una nación es esencial para comprender todos los elementos ya sean ideológicos, económicos o la interrelación entre los individuos que intervienen en ella.

Es en este momento cuando planteo un nuevo punto en el debate: la cultura es, en resumidas cuentas, la ley por la que las diferentes naciones, desde un punto de vista más general, se rigen y el

<sup>6</sup> 1984 ( Dir. Michael Radford). [DVD]. 20th Century Fox, 1984.

<sup>7</sup> José Antonio Marina, "Las culturas fracasadas" (Barcelona: Anagrama 2010), 15.

<sup>8</sup> Real Academia Española de la Lengua, s.v. "sociedad."

<sup>9</sup> Marina, *Las culturas fracasadas*,17 .

carácter más diferenciador entre sociedades. La cultura es, pues, el punto donde todos los componentes de una sociedad, de una nación delimitada en un tiempo y en una época de la historia, confluyen y crean el alma del mundo.

Cuan diferentes pueden ser las sociedades y sus culturas, del mismo modo que cuan parecidas en su naturaleza pueden ser. Esta idea se basa en, tal y como hemos hablado a principio de este trabajo, unos puntos comunes que ayudan a que la convivencia entre los diferentes individuos sea la idónea. Pero ¿qué ocurre cuando dos sociedades diferentes se ven confrontadas a la convivencia definitiva? Buen ejemplo de ello es la película *Enemy Mine*<sup>10</sup> (Enemigo mío. Petersen Wolfgang. 1985. USA). En ella, dos sociedades diferentes se ven obligadas, por las circunstancias, a convivir. Así pues, un humano y un drac, una especie de reptil humanoide, tienen que ingeniárselas para sobrevivir en un planeta hostil. Si nos damos cuenta, Peterson nos ha mostrado en este film, lo que podríamos considerar como una guía de comportamiento natural de uno o varios individuos, frente a este tipo de situaciones.

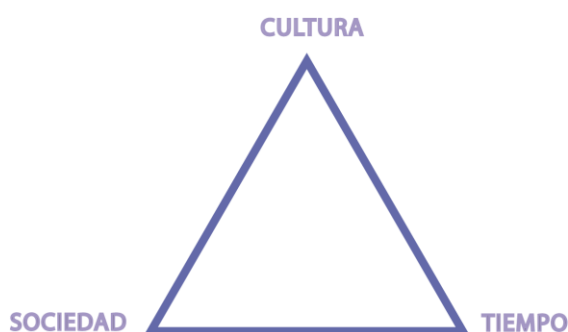
1. Hostilidad: no conocemos aquello que tenemos delante y por ello tenemos miedo. El miedo lleva a la violencia, violencia que nos ayuda a la supervivencia.
2. Desconfianza: comenzamos a conocer. Vemos la naturaleza parecida de ambas sociedades y el miedo se disipa. Aun así mostramos la desconfianza como escudo.
3. Aceptación de lo desconocido: el conocimiento nos lleva a la comprensión de lo desconocido. Como consecuencia, comenzamos a aceptar lo que estamos descubriendo.
4. Convivencia: en esta etapa la convivencia es una realidad. Ello no significa que se conozca por completo al otro individuo. Nos encontramos en una fase de adaptación.
5. Convivencia total: en esta última fase ambos individuos conocen, ya no solo al individuo enfrente suyo, sino también su cultura. Gracias a esto, ambos pueden compartir con el otro ciertos aspectos que ayuden a esta total convivencia donde el respeto y la confianza ya están necesariamente presentes.

Lógicamente muchos otros elementos pueden cuestionar cuando hablamos de esta película, principalmente porque partimos de dos individuos reacios a la violencia y que, en el fondo, son pacíficos, algo que puede que no tiene porque ocurrir en una situación normal. Aún así, representa el ejemplo perfecto para entender que, pese a las diferencias entre sociedades, siempre habrán puntos en común que ayuden a la comprensión y aceptación, al respeto y la confianza.

De esta forma, e imaginando que la cultura es el alma del mundo, el principal objetivo de cada sociedad es crear cultura como forma de riqueza social. Todo ello conformando la **herencia social** y por lo tanto, **inteligencia social**. Un alma cambiante en un mismo cuerpo que evoluciona con el tiempo y que representa la complejidad de los elementos que se van uniendo o desmembrando poco a poco.

He aquí la necesidad de aclarar un punto importante para cerrar este apartado. Cuando hablamos de **cultura social**, **herencia social** son ideas que deseo explicar como base utópica de lo que se puede llegar a pensar del desarrollo del ser humano en el mundo sabiendo que, pueden perder veracidad como argumentos explicativos para entender el razonamiento mortal.

Continuando con la explicación, se cierra así un triángulo que parece indestructible.



<sup>10</sup> *Enemy mine ( Enemigo mio. Dir. Wolfgang Petersen). [DVD]. 20th Century Fox, 1985.*



Si seguimos leyendo el libro de José Antonio Marina<sup>11</sup> extraemos esta afirmación: "...vivimos en sociedad, pensamos a partir de una cultura, y el desarrollo de nuestra inteligencia depende de la riqueza de nuestro entorno"(Marina 2010,15). Entendiendo entorno como, según la definición de la Real Academia Española de la Lengua:

**"Entorno<sup>12</sup>: ambiente, lo que rodea". Real Academia Española de la Lengua**

Y siguiendo la búsqueda de una definición más completa que nos ayude a entender los elementos que toman parte de este entorno, averiguamos como se define, pues, el término ambiente según la misma institución:

**"Ambiente<sup>13</sup>: condiciones o circunstancias físicas, sociales, económicas, etc., de un lugar, de una reunión, de una colectividad o de una época."**  
**Real Academia Española de la Lengua**

De esta forma reforzamos el esquema mostrado, pues es importante tenerlo en cuenta ya que, aunque inamovible como base ideal, su naturaleza permanece en un cambio constante e irrefutable. Por ello, las sociedades no son las mismas bajo la misma capa de temporalidad, del mismo modo que una misma sociedad no lo es en su evolución histórica.

Pongamos varios ejemplos que nos ayuden a entender mejor estas dos ideas. Elijamos, para el primer caso, el periodo histórico y la ubicación geográfica. En esta ocasión elegiré la Edad Media y como primer lugar Francia. Para concretar más, el año 1431, año en el que quemaron en la hoguera a Juana de Arco acusada de brujería y hechicería. En resumidas cuentas hablamos de una época en la que la religión tiene una fuerte presencia, gracias a la Inquisición y cuando la llamada *Guerra de los Cien años*<sup>14</sup> causa estragos en una sociedad francesa ya de por sí oprimida en la Edad Media.

Años después de la muerte de Juana de Arco, otro fallecimiento es protagonista en la historia pero, en este caso, en Japón durante la que se conoce como la época Muromachi<sup>15</sup>. El emperador enclaustrado<sup>16</sup>, perteneciente al clan Jimyoin, Go-Komatsu muere a los 56 años dejando tras de sí una lucha por el monopolio entre dos de los clanes rivales, el ya nombrado anteriormente y el clan *Daikakuji*.

Misma época pero sociedades diferentes y pese a ello, el esquema triangular representado anteriormente sirve igualmente como base para entender que, pese a la distancia y a las diferencias costumbristas de estas culturas, el alma de cada una de estas sociedades sigue ligada a la naturaleza humana que una vez partió de África en busca de la supervivencia. Así pues, la esencia del carácter humano es como una amalgama para crear la base que es la sociedad, pese a las diferencias culturales, pues cada sociedad tiene su tradición, persiste y convive con la evolución.

Para el segundo caso, España resulta un buen ejemplo a tratar en esta ocasión. Antes aclararemos un punto para poder proseguir. A lo largo de la historia, las sociedades se han ido mezclando y creando, a su vez, nuevas culturas basada en el mestizaje, o se han ido conquistando unas a otras haciendo desaparecer unas a terceras. Muy pocas son las que no han sido contaminadas por reinos o imperios ansiosos de poder o vecinos con ínfulas de grandeza. Y si hablamos de contaminación, hacemos referencia a diferentes puntos que debemos tratar para entender el progreso de algunas sociedades.

El primero contribuye a lo que podemos llamar como efecto parásito. Este efecto atañe al desarrollo de una sociedad mediante la destrucción progresiva de otra. Por lo común, la primera ataca al desarrollo de un campo en concreto, siendo generalmente el económico, con el objetivo de debilitarlo para su posterior conquista. La mejor ejemplificación podemos encontrarla en la introducción de opio en China por el imperio británico con el objetivo de llenar, nuevamente, sus reservas de dinero tras ver como se empezaba a volatilizar con la compra de té chino. Pericia que no solo consiguió llenar las arcas británicas

<sup>11</sup> Marina, *Las culturas fracasadas*, 15.

<sup>12</sup> Real Academia Española de la Lengua, s.v. "entorno."

<sup>13</sup> Real Academia Española de la Lengua, s.v. "ambiente."

<sup>14</sup> Guerra de los Cien años: conflicto armado que duró 116 años, desde el 1 de enero de 1337 hasta el 17 de octubre de 1453 entre los reinos de Francia e Inglaterra.

<sup>15</sup> Muromachi: periodo de la historia japonesa que abarca desde 1336 y hasta 1568.

<sup>16</sup> Emperador enclaustrado: antiguo título dado a un Emperador japonés que haya abdicado del trono y se haya retirado a una comunidad monástica budista recibiendo el rito *Pravrajya*.

sino también crear 12 millones de adictos en China mermando a una nación entera. Así, China quedaba en manos británicas.

Otro punto es la contaminación mediante la imposición de algunos factores de una cultura sobre otra, creando el conocido mestizaje. Por ello, y pese a que esta miscelánea resulta lógica y a tener en cuenta, será descartada de forma drástica para conseguir, así, una ejemplificación teóricamente ideal sin tener que analizar la cantidad de piezas que se encargan de confeccionar el mapa sociológico de la historia del ser humano.

Así pues, y siguiendo con esta ejemplificación que, aunque lejos de los años 80, nos sirve como ejemplo esclarecedor de esta situación, podemos ver España como ejemplo, nos centraremos en dos épocas contrapuestas como son el reinado de los Reyes Católicos como símbolo de la unificación del territorio español y la vuelta al trono de Juan Carlos I de España en una época de transición donde se dejaba atrás la dictadura de Franco para pasar a una monarquía parlamentaria. Pasamos de una época en la que el rey gobierna a otra en la que el rey tan solo reina. Mismo país, diferentes épocas, diferentes monarquías, un estado donde la realeza siempre ha tenido su lugar.

Cinematográficamente hablando, *Outland (Atmosfera 0. Hyams, Peter. 1981. USA)*<sup>17</sup>, es un buen ejemplo para exponer a estas alturas del trabajo. Este film relata la historia futurista de un coronel que debe ir de servicio a la tercera luna de Júpiter, concretamente a una colonia minera. He aquí la simbiosis entre un tiempo futurista y una realidad no tan alejada de la nuestra, incluso podríamos decir atemporal puesto que las drogas han sido, son y serán un problema en una nuestra sociedad y así lo muestra Hyams en su película. Es pues, este film británico, un ejemplo perfecto para poder explicar que, pese al paso de los siglos, el comportamiento humano es el mismo.

Es interesante ver como otros elementos entran a formar parte del tablero de juego y, como si fuesen creando una cadena de ADN, definen de forma más consistente y clara lo que significa sociedad. Hablamos pues, en este caso, de **las costumbres** que se engloban dentro de las diferentes culturas y que, en muchas ocasiones, perfilan de forma más contundente la disparidad entre unas y otras.

### **"Costumbre"<sup>18</sup>: en las obras literarias y pictóricas, atención que se presta al retrato de las costumbres típicas de un país o región. " Real Academia Española de la Lengua**

Aun así, las diferentes sociedades pueden compartir costumbres parecidas acercando, de esta forma, sus culturas. Una de las consecuencias ante estos puntos comunes es la globalización. Tanto como punto positivo, como consecuencia negativa, la globalización es tratada en este trabajo como la animalización de puntos compartidos e iguales entre varias sociedades, diferenciándose tan solo, por pequeños puntos costumbristas consecuencia de la tradición nativo. Pero ¿globalización y costumbres, son lo mismo? Como ejemplo de globalización debemos hablar de la lengua inglesa como globalización en un mercado a nivel mundial donde se busca una comunicación homogénea. Y en cuanro al ejemplo de lo que es la costumbre qué mejor que tratar culturas donde el sacrificio de animales o humanos como tributo a los dioses, era algo normalizado.

Puede ser, que un hecho definido como costumbre y característico de momento se extienda a otros haciendo que aquello que era particular de un lugar se mezcle con otras culturas. El cine, al igual que la literatura, sabe de este sentimiento y juega con ese miedo que se ha convertido en temor mundial para crear espanto en el espectador. Un ejemplo cinematográfico lo encontramos en la película titulada *Bram Stoker's Dracula (Drácula, de Bram Stoker. Ford Coppola, Francis. 1992. USA)*<sup>19</sup>. Utilizamos la imagen de la tradición rumana para jugar con la imagen del vampiro, del mismo modo que se han hecho con las momias o los hombres lobo.

Existe, bajo un punto de vista sociológico, una explicación que resulta convincente y que, además, ha sido compartida por varios directores como es el caso de Polanski. Nos lo explica Jason Zinoman en su libro *Sesión Sangrienta* quien cita al psicólogo y neurólogo británico R.L. Gregory en su libro *Eye and Brain: The Psychology of Seeing*<sup>20</sup> afirmando que "nuestras ideas sobre la realidad están basadas en percepciones

<sup>17</sup> Outland (Atmósfera 0 Dir. Peter Hyams). [DVD]. Warner Bros Pictures, 1981.

<sup>18</sup> Real Academia Española de la Lengua, s.v. "costumbre."

<sup>19</sup> Bram Stoker's Dracula (Drácula, de Bram Stoker. Dir. Francis Ford Coppola). [DVD]. Columbia Pictures, 1992.

<sup>20</sup> R.L. Gregory, citado por Jason Zinoman. "Eye and Brain: The Psychology of Seeing" (Londres: Princeton University Press 1998) 28.

formadas por el recuerdo" (Zinoman 2011, 28). A ello se le añade el sentimiento primitivo de supervivencia despertado por el miedo a lo desconocido y el dolor físico, sostenido bajo hasta el final buscando una de las emociones más utilizada por Hitchcock, el suspense.

Todos estos elementos cambian en las diferentes culturas que definen las sociedades y crean estas desemejanzas, que afectan directamente a lo que conocemos como inteligencia humana con naturaleza colectiva, conceptos que ya introdujimos anteriormente. Vemos, de nuevo, en el libro de Marina<sup>21</sup> como cita una afirmación del psicólogo y pedagogo americano, Jerome Bruner, en su libro "*Desarrollo cognitivo y educación*" quien defiende que la inteligencia humana: "... no es un patrimonio de cada persona, sino que es un bien comunal, en cuanto que su despliegue y enriquecimiento dependen de la capacidad de cada cultura para ofrecer los instrumentos adecuados a tal efecto" (Marina 2010, 15). Como consecuencia, ante tanta cultura comunitaria, ante tanto conocimiento heredado, se crea como contraposición **la crítica**. Ésta es la que permite evolucionar, ella es la encargada de expresar lo contrario cuando ésta es la realidad pues como bien dice Marina<sup>22</sup> en su libro "*La inteligencia creadora resuelve problemas... pero no siempre acertamos con la buena solución*" (Marina 2010, 22).

Así pues, todos estos elementos que hemos definido dibujan la base de una construcción sólida de la que partiremos para entender que, si las sociedades cambian, todos los elementos contiguos también. Cambio que, desde el interior, realzan con más fuerza las innovaciones o los retrocesos de la historia que nos sirve como un disco duro donde se almacenan todas las acciones que se han llevado a cabo. Guerras con sus victorias y sus derrotas, conquistas, asaltos... civilizaciones enteras reducidas a cenizas o mezcladas con otras.

Y después de todo, tras la historia, el ser humano ha llegado a separarse cada vez más de su naturaleza animal gracias, principalmente, al **lenguaje**. De esta forma, la **comunicación** en el ser humano es uno de los mejores, sino el mejor, proceso evolutivo del ser humano. Pero son múltiples las formas en las que el *homo sapiens* transmite lo que siente.

**"Arte<sup>23</sup>: manifestación de la actividad humana mediante la cual se expresa una visión personal y desinteresada que interpreta lo real o imaginado con recursos plásticos, lingüísticos o sonoros." Real Academia Española de la Lengua**

Se podría pensar que el arte, como medio de expresión de un individuo en una sociedad, está sujeto a ésta. Y así es, se mire por donde se mire, pero pueden haber dos diferentes respuestas: la primera sería aquel artista que acorde con los elementos que componen su cultura bajo un punto de vista social, por ejemplo, crea y comunica dejándose empapar por esa cultura. Pero puede ocurrir, que sea el propio artista quien, con creatividad o innovación o incluso por estar en desacuerdo con las normas establecidas, influya directamente en la sociedad creando nuevos movimientos, nuevas formas de pensar que ayuden a la evolución y al cambio en el pensamiento.

Pongamos un ejemplo para entender mejor lo que los cambios conllevan. Escojamos, esta vez, un siglo. En este caso el siglo XX, más concretamente las primeras cinco décadas<sup>24</sup>. Si trazamos una línea temporal, nos daremos cuenta de la cantidad de movimientos artísticos que, por razones sociales, han surgido, o bien como contraposición de lo anterior, o bien como evolución. Pongamos un ejemplo. El Cubismo, movimiento artístico en el que pintores como Picasso (1881-1973), Fernand Léger (1881-1955) o Francis Picabia (1879-1953) fueron sus mayores representantes. El Cubismo nació como una contraposición a las normas renacentistas, creando así, el comienzo de lo que se conoce como las vanguardias. Una época donde los movimientos artísticos emergieron con el objetivo de explorar, innovar, experimentar y conseguir evolucionar, ya no solo en el ámbito artístico, sino también en otros ámbitos culturales e incluso la política. Consideramos, pues, el Cubismo como el movimiento artístico que ejemplifica con mayor claridad lo que significa "surgir como contraposición de la anterior" y "evolución imparable".

---

<sup>21</sup> Marina *Las culturas fracasadas*, 15 .

<sup>22</sup> Marina *Las culturas fracasadas*, 22 .

<sup>23</sup> Real Academia Española de la Lengua, s.v. "arte."

<sup>24</sup> Imagen de 1900 a 1949: [http://fba.unlp.edu.ar/visuales3/material/linea\\_internacional\\_sxx\\_1.jpg](http://fba.unlp.edu.ar/visuales3/material/linea_internacional_sxx_1.jpg)  
"estético" relacionado al físico de una persona.

El Cubismo representa la oposición a unas normas, a unos cánones de belleza que se ven alterados y que pasan a representar una nueva época, ya no solo a nivel artístico, sino y como consecuencia, a nivel social. Lo que hay que tener en cuenta es, por supuesto, **la definición de canon, de belleza e, indiscutiblemente, de fealdad.** Para explicar esta afirmación, me gustaría volver al ejemplo anterior.

Cada época, cada siglo, cada década se rige por unas reglas. Estas normas, son las que definen y caracterizan las culturas y las sociedades creando sus normas y sus cánones, protagonistas en este análisis y que trataremos en el siguiente punto. De esta forma, si cogemos una pieza conocida del cubismo como es el Guernica, cuadro famoso de Picasso, y se la mostramos a uno de los representantes más conocidos del Renacimiento como es el florentino Sandro Botticelli (1445-1510), seguramente sus opiniones sean totalmente diferentes a las de los contemporáneos de Picasso. Esto sería por la época en la que este pintor italiano ejercía.



Pablo Picasso, *Guernica*, 1937, Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía.



Este ejemplo me recuerda la explicación que da el escritor y filósofo italiano, Umberto Eco en su libro *Historia de la fealdad*<sup>25</sup>, cuando habla sobre el arte como medio de exposición de las normas estéticas donde explica que "...si un visitante llegado del espacio acudiera a una galería de arte contemporánea, viera rostros femeninos pintados por Picasso y oyera que los visitantes los consideran bellos podría creer erróneamente que en la realidad cotidiana de los hombres de nuestro tiempo consideran bellas y deseables a las criaturas femeninas con un rostro similar al representado por el pintor." (Eco 2013, 8). Aunque también hay una

diferencia entre lo representado y lo real que mediatiza los cánones. Por ello, lo que fue feo antes, no tiene por que serlo ahora del mismo modo que lo que es bello en nuestro presente, nada de bello tenía en el pasado. Pero ya no solo en cuanto a cánones se refiere, sino más en cuanto a modas. Hay que tener en cuenta que ese es uno de los elementos más cambiantes de nuestra sociedad. Si tomamos la década de los 80 desde el punto de vista cinematográfico nos damos cuenta de los numerosos cambios que se han producido. Pongamos como ejemplo una película donde los personajes son normales, nada especial y estrafalario como en la película *Mac and me (Mi amigo Mac.* Raffill, Stewart. 1988. USA)<sup>26</sup>. Tan solo en cuestiones de vestimenta, los años 80 se representan por si solos creando una moda, moda que, según el presente y lo que se lleve en ese mismo momento, hablaremos de estéticamente bello o feo englobado por el componente moda, aunque de ello hablaremos mas adelante.

Cuando mezclamos en una coctelera todos estos ingredientes que responden a parámetros subjetivos de nuestra naturaleza, podemos entender conceptos como la belleza, la fealdad y sus cánones. Todo ello bajo un conocimiento necesario de su influencia en el comportamiento intercomunitario que afecta a cada

<sup>25</sup> Umberto Eco "Historia de la fealdad" (Barcelona: Debolsillo 2013), 8

<sup>26</sup> *Mac and Me (Mi amigo Mac.* Dir. Stewart Raffill). [DVD]. Orion Pictures, 1988.

individuo del grupo. Entonces, ¿cómo podemos definir el término canon teniendo en cuenta los elementos que influyen al mismo tiempo en el?

**“Canon<sup>27</sup>: regla de las proporciones de la figura humana, conforme al tipo ideal aceptado por los escultores egipcios y griegos” Real Academia Española de la Lengua.**

De esta forma, entendemos “canon” como aquella regla básica por la que el ser humano se rige a la hora de clasificar o catalogar aquello que le es, por causas externas, desconocido. Así pues, catalogamos según lo conocido, lo ya catalogado, sirviéndonos de ejemplo para catalogar lo extraño.

Pero ¿bajo qué criterios el ser humano hace este etiquetaje? Pongamos un ejemplo práctico. Imaginemos que nos encontramos con un elemento que nos es totalmente desconocido. El primer reflejo del ser humano será el análisis este elemento. Una vez que entendamos su naturaleza física, pasaremos a realizar una búsqueda inconsciente en nuestra cultura, una cultura social y compartida, es decir, en nuestro imaginario colectivo. Un ser de cuatro patas con pelo y que ladra será llamado perro tanto en Europa como en Asia, en Rusia o en Alaska.

Prosiguiendo con los ejemplos de los que podemos disponer, la belleza y la fealdad son conceptos a los que podemos atribuir una naturaleza subjetiva y relativa. El mismo Umberto Eco<sup>28</sup> en su libro ya citado, nos habla sobre las diferencias culturales y su influencia en lo que pueden significar bello o feo para una u otra cultura: “A un occidental una máscara ritual africana le parecería horripilante mientras que para el nativo podría representar una divinidad benévola”(Eco 2007, 3). Así pues, cuando nos presentan o conocemos una persona, por ejemplo, tendemos a analizarla y, bajo unos cánones estéticos imperantes en el presente del analista, clasificarla en guapa o fea, o en cualquier otro grupo existente en su subconsciente. Podríamos incluso sentenciar que este tipo de catalogaciones sirven para poder explicar nuestra realidad como un método infalible, ya sea en pasado, presente o futuro. Pero, en qué se basan esos cánones. Existen similitudes entre sociedades respecto a este tema, por ello podemos considerar la moda como un canon.

Desde el principio, el ser humano ha ido evolucionando al igual que su razón de ser, ha encontrado nuevos horizontes y las artes han ayudado a expresar sus más íntimos sentimientos. Y son las artes en la pantalla por la que los artistas se comunicaban con el mundo. Ello nos permite poder conocer, generalmente, las sociedades pasadas y su cultura. Y digo generalmente porque puede ocurrir que el arte no plasme con realismo al ser humano y nos encontremos, como consecuencia, delante de una obra que nos aleje de la acción de agrupar los protagonistas en bellos o feos. Aunque, he de dejar claro, que no nos aleja de la acción de catalogar dicha obra de arte como fea o hermosa. De este modo, existirán diferentes cánones para las diferentes culturas e incluso en una misma cultura. Así pues, cuando hablamos de cánones, tendemos a pensar en Grecia como una de las cunas en las que se empezó a explicar la belleza del ser humano. También podemos hablar de otra gran cultura como es la egipcia. Ambas culturas, estudiaban el canon perfecto en relación a la belleza del cuerpo. Vamos a hablar sobre las diferencias entre estas dos grandes civilizaciones y su punto de vista sobre los cánones de belleza.

Aunque comparten la esencia, no sólo las opiniones pueden resultar diferentes, sino también los medios utilizados. En esa esencia se encuentran el equilibrio, la simetría, la proporción y la armonía. Estos son los objetivos esenciales que se buscan y cada sociedad, cada cultura se enfrenta a esta búsqueda de forma diferente.

Por ejemplo, según Buenaventura de Bagnoregio<sup>29</sup>, la proporción tiene que ser ante todo numérica pues: “el número es el modelo principal en la mente del Creador”. Estas reglas son las que justifican lo que es bello y lo que no lo es. Así, el 3 con su *tetraktys*, el 10 como los triángulos dentro del mismo, y pudiendo hacer con el 10 todos los demás números. Además, se representa como sabiduría, justicia y solidez. El número 5, pues cinco son las esencias de las cosas, el pentágono en el que el ser humano queda inscrito gracias a su ombligo, o incluso el número 4 como 4 son los puntos cardinales, las fases de la luna, las estaciones... y así nos lo explica Eco cuando habla de la belleza arquitectónica y de los números que se

<sup>27</sup> Real Academia Española de la Lengua, s.v. “canon.”

<sup>28</sup> Eco, *Historia de la fealdad*, 3.

<sup>29</sup> Juan da Fidenza, conocido como San Buenaventura, Bagnoregio, (Toscana, Italia 1221–Lyon, Francia 1274) Referencia: PROYECTO FILOSOFIA EN ESPAÑOL: Juan Fidenza Buenaventura. [www.filosofia.org/enc/ros/buen.htm](http://www.filosofia.org/enc/ros/buen.htm) [Consulta: Enero 2015]

adentran en la definición de la misma. Parece como si el ser humano estuviese obsesionado con encontrar la perfección, comprendida como belleza idílica y utópica (pues, al fin y al cabo, la perfección no existe), en la creación ya sea arquitectónica como en este ejemplo, como física o incluso intelectual y así lo vemos en el renacimiento con el que será el hombre polímita, un hombre intelectualmente completo. De esta forma, estamos asentando la complejidad de la belleza en muchos de los campos en los que prevalece. Esto, nos ayudará, más tarde, a comprender de forma más clara, la fealdad y cómo función.

Esta característica última se une a los elementos imperantes en el diseño de personajes donde la relación cuerpo-mente se vuelve estrecha y dependiente la una de la otra. De esta forma, no hay más de uno que de otro, siendo así posible el equilibrio y la certeza de que el bien juega con cierta ventaja frente al mal. ¿Y quienes son estos Apolos con mente einsteniana? Los héroes. Así, *Batman* (Burton, Tim. 1989. USA)<sup>30</sup>, se enfrenta con uno de los villanos cinematográficos más siniestros, junto a *Child's Play* (*Chucky. Holland, Tom. USA. 1988*)<sup>31</sup> o el que sería, dos años después, uno de los payasos más temidos en el mundo del cine, *It* (Holland, Tom. 1990.USA)<sup>32</sup>. Batman como representación, ya no solo a un millonario empresario inteligente, sino también como un hombre con un lado salvaje, valiente y fuerte capaz de pararle los pies a cualquier malhechor que quisiese crear el caos en Gotham. Mente y cuerpo luchando contra la calamidad, dos armas letales para que el bien prevalezca sobre el mal.

Pero hablemos ahora de los medios por los cuales las diferentes culturas han intentado confeccionar unas reglas básicas para definir qué es bello, es decir, retrocedamos en el tiempo para saber como estudiaban antaño la belleza y, por ende, la fealdad. Por ejemplo, los egipcios, en la antigüedad, utilizaban redecillas con cuadrículas iguales que marcaban medidas cuantitativas fijas haciendo que cada parte del cuerpo humano tuviese unas medidas en relación al total que debía medir. Es decir, y tal y como explica Eco en *Historia de la belleza*<sup>33</sup>: “suponiendo, por ejemplo, que una figura humana hubiera de tener una altura de dieciocho unidades, automáticamente la longitud del pie era de tres unidades y la del brazo de cinco, etc.”. En cambio, en Grecia, Policleto (480 a.C.- 420 a.C.), escultor del siglo V a.C., construye dicho canon desde lo orgánico. Es decir que: “la cabeza es al cuerpo como el cuerpo es a las piernas, etc.”. Lo orgánico es objetivo y depende tan sólo de la visión y del movimiento armonioso, lo que se conoce como eurytmia. Así se enfrentan la simetría y proporción con la belleza del movimiento.

Aunque esta misma diferencia, la podemos encontrar en la misma Grecia. El filósofo y matemático **Pitágoras** (571 a.C. - 495 a.C.) y sus discípulos hablaban de la oposición como condición natural: bello como la parte positiva y feo, como consecuencia, la parte negativa. Es decir, si la recta es bella, la curva es fea o si consideramos el cuadrado como bello, el círculo será feo. Todo aquello que es bello tiene unas realidades opuestas y son estas últimas en donde reside la fealdad. Uno anula al otro, por lo tanto, si eres fea nunca serás bella. Como ya comentamos en un principio, la fealdad se ha quedado estancada en una posible y mera contraposición de la belleza, alegando todo el valor a esta última.

Si proseguimos en la historia, son los pitagóricos tardíos quienes, según Eco en su tratado sobre la belleza: “captarán estas sugerencias y las incluirán en el cuerpo de sus doctrinas” refiriéndose al legado del también filósofo griego **Heráclito** (535 a.C. – 475 a.C.) quién opinaba que en los contrarios existe una eterna tensión y que es en ella donde encontraremos la armonía y, en consecuencia, hallaremos la belleza. Así pues, podemos decir que la armonía es un claro elemento definitorio de aquello que significa bello y que puede, o no, contener parte de fealdad y así llegar al equilibrio. De esta forma, en lo feo existe la belleza cuando la tensión entre ambos se hace palpable, y del mismo modo al contrario.

Incluso existirá otro canon de belleza interesante y adaptado por Policleto por el cual el equilibrio, la armonía y la proporción dependen directamente unos de otros. Es decir que un elemento es en relación a otro que es, a su vez, en relación a otro, desajustando cualquier cálculo empírico que sentencie una fórmula mágica de creación de la belleza haciendo que cada individuo sea bello en su propia esencia. Pero, ¿quién decide que debe medir qué y porqué? No somos los únicos en cuestionarse las decisiones que han ayudado a definir esta base de la cual partir para sentenciar que es o no bello pues, muchos otros la han debatido y han encontrado una falla, una grieta en el tratamiento objetivo de estos estudios.

Esta idea nos lleva directamente a hablar de Edmund Burke (1729-1797), filósofo irlandés autor de

<sup>30</sup> *Batman* (Dir. Tim Burton). [DVD]. Warner Bros, 1989.

<sup>31</sup> *Child's Play* (*Chucky el Muñeco Diabólico*). Dir. Tom Holland. [DVD]. Metro-Goldwyn-Mayer (MGM) / United Artists, 1988.

<sup>32</sup> *IT* (Eso). Dir. Tommy Lee Wallace. [DVD]. Warner Bros. Televisión, 1990.

<sup>33</sup> Umberto Eco “*Historia de la belleza*” (Barcelona: Debolsillo 2013).

*Indagación filosófica sobre el origen de las ideas de lo sublime y de lo bello*<sup>34</sup>, donde encontraremos argumentos que cuestionan directamente estas decisiones. He aquí su argumento en cuanto a la proporción se refiere. “Las partes así proporcionadas están a menudo tan alejadas entre sí por situación, naturaleza y función que no sabría distinguir como admiten comparación alguna, ni en consecuencia, como pueden producir ningún efecto” (Burke 1807, 237). Y, es más, cuestiona la eficacia de la proporcionalidad, el equilibrio, la armonía y la simetría cuando estas cualidades las podemos encontrar, sino todas al menos una, en un cuerpo al que etiquetaremos como feo. Y habrá también ocasiones en las que lo bello encuentre desproporción y sea en ésta donde resida dicha atracción. Es revelador poder imaginarse diálogos entre los diferentes teóricos nombrados como por ejemplo una conversación entre Burke y Buenaventura de Bagnoregio pasando por Alberto Durero (1471-1528), artista alemán del Renacimiento, y en la que me gustaría integrarme, con cierta vergüenza y humildad. Para ello, escogeré ciertas frases que podemos encontrar en el ya citado libro de Eco con el objetivo de no adulterar demasiado el pensamiento de estos tres conocedores.

### **A propósito de la proporción.**

Burke: - Dicen que el cuello debería ser proporcionado a la pantorrilla, debería tener asimismo una circunferencia doble a la de la muñeca pero... ¿qué relación hay entre la pantorrilla y el cuello, o entre estas partes y la muñeca?

De Bagnoregio: - No hay belleza ni deleite sin proporción, y la proporción se halla en primer lugar en los números pues es la forma por la que Dios nos muestra la sabiduría, y bajo estos conocimientos se rigen unas leyes que la regulan y que nos ayudan a juzgar. Por lo tanto son los números los encargados de crear esa relación.

Alba: - ¿Pero para saber que es proporcionado o no en la naturaleza humana se debe experimentar y probar? ¿Y no es en la experimentación donde la observación resulta esencial para saber que falla o que concuerda en cada prueba? Por lo tanto, ¿no han tenido que empezar a dibujar y borrar dibujos de cuellos, pantorrillas y muñecas para saber de donde partir? ¿Y no son las matemáticas sino una mejora de esos bocetos que son, al fin y al cabo, belleza para Policleto?

Burke: - ... yo sostengo que un pintor es capaz de hacer una figura horrenda conservando toda proporción escrupulosamente, mientras que el mismo pintor puede hacer una figura bellísima sin respetar esas proporciones.

Durero: - Disculpad mi intromisión, pero al igual que los pitagóricos posteriores supieron incluir el trabajo de Heráclito en su doctrina, opino que es en la mezcla donde encontramos el canon más puro de la belleza. Es cierto que las proporciones del cuerpo están basadas en modelos matemáticos, pero estos modelos han ido evolucionando a lo largo de la historia acercándose al ya conocido canon de Policleto. De esta forma, incluso en el canon donde la visión del espectador es la respuesta de si es bello o no, podemos encontrar una relación matemática pura.

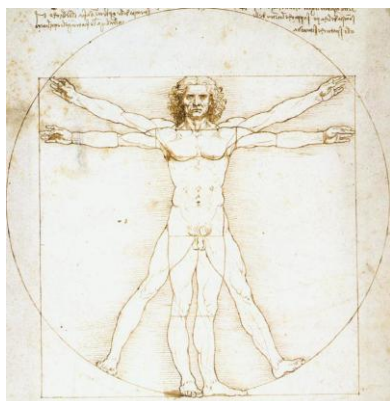
Y es fácil entender que las ideas clásicas dignas del estudio de griegos o egipcios, entre otros, se contraponen al ideal de belleza y fealdad basado en la graciosa interrelación de los elementos corporales, inclusive la relación cuerpo-mente ya tratada. Así, las matemáticas y el azar de la genética se enfrentan en una guerra por la belleza. Un claro ejemplo de este tipo de hermosura matemática lo vemos en *Clash of the Titans* (*Furia de Titanes*. Davis, Desmond. 1981. USA)<sup>35</sup>. En esta película Perseo, hijo de Zeus, es descrito por su propio padre como un ser que “... goza de un cuerpo robusto y de un rostro hermoso ¿qué más puede pedir un mortal?”. La belleza de un semidiós como Perseo se relaciona con la divina y, por lo tanto, con la perfección. Fuerza y belleza son los dos elementos que rigen, en este film, el ideal de perfección para un mortal, pero ¿cómo es retratada la fealdad? Es, indudablemente, presentada como el castigo divino por

<sup>34</sup> Edmund Burke, *Indagación filosófica sobre el origen de las ideas de lo sublime y de lo bello*, Trad. Don Juan De La Dehesa (Alcala: Universidad de Alcala, 1807), 237.

<sup>35</sup> *Titans* (*Furia de Titanes*. Dir. Desmond Davis ). [DVD]. Metro-Goldwyn-Mayer (MGM), 1981.

actos que sentencian como crueles, y así lo hace ver cuando, pese a las negativas de su propia madre Tetis, Calibos es penado con la deformación de la figura humana prueba vergonzosa de su ser pecaminoso. Así pues, la fealdad reside ya no solo en la idea de una imagen desproporcionada sino también un alma negra como sinónimo de despiadado. De esta forma, la belleza idílica residiría, en un cuerpo matemáticamente equilibrado entre forma y fuerza, y una mente armoniosa de pensamiento y actos.

Varios siglos han pasado ya desde que Heráclito, Durero o Burke dejaran claras sus posiciones, y desde entonces, las diferentes sociedades han ido evolucionando bajo contextos diferentes. No podemos pasar por alto uno de los dibujos más importantes sobre el canon de las proporciones humanas por excelencia representado por el *Hombre de Vitruvio* del polifacético genio Leonardo Da Vinci (1452-1519). Con este modelo se vuelve a las proporciones matemáticas y a la simetría del cuerpo humano en el Renacimiento.



Leonardo Da Vinci, *Hombre de Vitruvio*, dibujado alrededor de 1490. Galería de la Academia de Venecia. Italia.

A medida que los siglos han pasado, las sociedades han cambiado como consecuencia socio-económicas, históricas o incluso artísticas. Por ello, me gustaría que viajásemos en tiempo y saltásemos varios siglos hasta llegar a nuestro presente pues, este viaje, no permite hablar de varias bellezas ya estudiadas como son las bellezas clásicas, las bellezas “picassianas”, o simple atractivo. La pregunta que me hago es si ya hemos llegado al final y hemos definido lo que teníamos que definir sin posibilidad de descubrir algo nuevo. Hemos pasado de hablar de cánones a hablar de modas.



*Rosy de Palma (actriz), ejemplo de belleza “picassiana”.*

A lo largo de la historia cada época ha ido definiendo su moda. Así, en el Renacimiento, el cuerpo femenino destacaba cuando estaba entrada en carnes y de tez pálida, pues la blancura de su piel significaba riqueza al igual que su peso, eran el *sumum* de la finura deseada. Aunque es cierto que, unos siglos después, en los años 50, no vemos tanto el cambio pues las mujeres de talla 42, como lo fue Marilyn Monroe, eran el equivalente en sentimiento de belleza. Esta diferencia es, principalmente, porque la imagen que tenemos hoy en día es totalmente distinta y ello nos permite realizar la acción comparativa temporalmente hablando. Eso se debe a que, hace unos años, las mujeres de aspecto anoréxico acaparaban las portadas de las revistas de moda más cotizadas del mundo y ahora, tras un tiempo de concienciación, el cuerpo femenino volvió a considerar las curvas como elementos imprescindibles, aunque dictatorialmente controlado. Y como no hablar del mito “90-60-90”. Magnífico estandarte de una belleza con forma de 8, que roza casi lo irreal. Pese a ello, en 2015, existe un cambio de rumbo en la belleza corporal donde el ejercicio supone la nueva inversión en tiempo y dinero de la juventud, recordándonos esa búsqueda de belleza fuerza-cuerpo del que ya hablamos en el punto anterior. Podemos decir que la sociedad del



presente intenta buscar formas mitológicamente bellas, apolíneas. La belleza se marca por momentos de una forma muy caprichosa, definiéndose bajo características no siempre similares y desterrando de su círculo aquellos que no se arrodillan ante ella. Y así desterrados, nos encontramos fuera del alcance de lo que la belleza significa socialmente: poder. Así pues, no se trata tan solo del poder de seducción como tal, sino con que fines se utiliza dicha sugestión.

Como pequeña aclaración, si el sujeto femenino es la protagonista de muchos de mis ejemplos ha sido intencionadamente, y aprovecho para recoger unas palabras del propio Burke<sup>36</sup> que me ayudan a justificar todavía más esta decisión: “...*ambos sexos son sin duda susceptibles de belleza, y el femenino, de la máxima*” (Burke 1807, 238).

A todo ello se le añade la revolución de la medicina en el campo de la cirugía plástica y encontramos la moda de “las Bimbo”, mujeres con grandes senos, un gran trasero y unos labios exageradamente voluptuosos que hacen de ellas un posible canon de fealdad basado en la desproporción exagerada de la naturaleza humana. También, y en contraposición, existe la llamada belleza natural, por atribuirle un nombre, que nos recuerda a la época medieval pues entonces se valoraba más la belleza espiritual que la corporal. Lo que llamamos comúnmente “la belleza interior”. Aun así, la superficialidad marca nuestro presente, se rinde culto al cuerpo buscando, desesperadamente, un lugar destacado en la sociedad y cuanto más bello es uno, mejor será la imagen que proyecte y, por lo tanto, mayor será la aceptación natural en la sociedad.

En la Universidad Estatal de Michigan han ido más allá y han querido, con una serie de cuestionarios, descubrir hasta que punto el físico podría tener un punto significativo en las interrelaciones. En este caso, han elegido, como escenario experimental, el mundo laboral. Las conclusiones son que las personas con un físico poco agraciado sufrían rechazo o incluso *bullying*, es decir, y tal y como hemos dicho anteriormente que quedaran excluidos del círculo de los bellos y sufrirán las consecuencias sociales. Aunque es el mismo Brent Scott, profesor asociado de mantenimiento y principal investigador del trabajo<sup>37</sup> quien añadió: “*Los descubrimientos revelan que tanto la personalidad como la apariencia física son importantes*”. Es pues en el equilibrio, elemento central desde donde orbitan los diferentes cánones, donde reside la belleza del cuerpo y del alma.

Somos conscientes de toda esta realidad contemplando el “espejo” de nuestra sociedad que es la televisión. Si he escogido este medio, es por la eficacia de transmisión pasiva de información, al margen de internet, y el impacto directo que puede causar en la comunidad en la creación de valores sociales. Nos enseña a crear etiquetas de aquello que no conocemos, pues nos ofrece estereotipos con los que podemos, o no, sentirnos identificados. Ella es la encargada de globalizar, homogeneizar, sin escrúpulos, a los humanos. Por ello, el famoso actor George Clooney es guapo tanto en España como lo puede ser en su país natal u otras naciones. De alguna forma, los medios se han encargado de comercializar la belleza sacándole el máximo beneficio en todos los sentidos haciendo que a todos nos guste lo mismo. Además, crean las nuevas tendencias en belleza, tendencias o modas que tienen consecuencias en la sociedad y que influyen activamente en la evolución o involución de la misma. Así pues, podemos decir que la belleza se torna en una mercancía susceptible de ser mercantilizada.

Y tras leer sobre los cánones y sus fundamentos, nos damos cuenta de que es más sencillo reflejar la belleza bajo unas reglas que la condicionen que sentenciar las reglas matemáticas de lo que es la **fealdad**. Esta afirmación se justifica por el abanico tan amplio de lo que podría ser hipotéticamente feo, cantidad de respuestas, opciones... es muy difícil poder concretar como se ha hecho a lo largo de la historia con la belleza. Así pues, a la pregunta ¿existe un canon de fealdad? ¿cual sería? ¿Podría existir un único canon que retrate la fealdad perfecta? En mi humilde opinión, podrían existir tantos cánones como personas, es decir, lo que cada uno podría definir como feo.

Una cuestión interesante es saber si la fealdad es tabú en nuestra sociedad. La gente catalogada como bella tiene más facilidades que los que no lo son, ¿qué pasa con los feos? Da la impresión de que los feos tienen que lidiar con más dificultades que el simple hecho de tener más o menos éxito en términos sociales o sentimentales ¿Los feos deben enfrentarse con ser un tema tabú? Este tema es tratado en el

<sup>36</sup> Burke, *Indagación filosófica sobre el origen de las ideas de lo sublime y de lo bello*, 238.

<sup>37</sup> “Ser guapo puede determinar el éxito laboral.” En *El Imperial* (sitio web), 21 de Junio del 2013,

<http://www.elimparcial.com/EdicionEnLinea/Notas/VidayEstilo/21062013/718121-Ser-guapo-puede-determinar-el-exito-laboral-Estudio.html>. [Consulta: 6 de octubre de 2014]

capítulo de una serie de National Geographic Channel llamado *Taboo: Ugly (Tabú: Feos*. National Geographic. Reino Unido, USA. 2013)<sup>38</sup>. Se exponen varios casos en los que el físico de las personas se podría considerar como feas. Estas consideraciones tienen, indudablemente un impacto respecto a la relación intercomunitaria del sujeto y es evidente la reacción reticente de las personas fuera de su ámbito. Pero es agradable ver que, empresas como la agencia de modelos Ugly, con sede en Londres, trabaja con físicos fuera de los estándares aceptados culturalmente. Por ello, nos parece totalmente acertadas las afirmaciones de Burke pues, personas con un físico matemáticamente erróneo, pueden resultar bellas.

¿Pero no es todo este tratamiento antinatural? Es decir, el físico del ser humano se rige, por la naturaleza, bajo unas pretensiones que nos son inherentes. Así, los hombres de estatura alta, corpulentos, con fuerza y bien metidos en carnes, formarán parte del considerado como individuo perfecto para la reproducción de la especie. Y si una mujer tiene curvas, senos llamativos y un trasero agradable, será, de igual modo, elegida como ideal para la reproducción. Ahora bien, si un hombre es de baja estatura y de constitución enclenque, por ejemplo, tendrá menos posibilidades de poder reproducirse o de tener un idilio con una mujer de estatura normal. Es más, si a esa mujer de estatura normal se le ocurriese comenzar una relación con un joven de esas características, nos preguntaríamos por qué ha elegido tener una relación con un individuo con taras que podrían tener como consecuencia, la futuras generaciones de individuos poco agraciados, feos.

Y así, si la moda que define la belleza pusiera su foco en la fealdad como nueva tendencia para que la sociedad cambiase su punto de vista, ciertamente otros elementos entrarían en juego como son el poder, y por lo tanto el dinero, y con ello la atracción por lo material. Mujeres y hombres con carencias morales. Es más, el polifacético escritor francés, Boris Vian (1920-1959), en su libro *Que se mueran los feos*<sup>39</sup> (Vian 1984), habla de la exclusividad del físico que hace de lo raramente feo, lo más codiciado. La historia trata sobre las aventuras de un atractivo joven, llamado Rock Bailey, que es secuestrado durante unas veinticuatro horas y más tarde puesto en libertad, no sin antes haber sufrido una extracción de líquido seminal. El motivo de esta situación cuanto menos kafkiana, se encontraba en el afán del doctor Schutz por realizar un experimento, la creación de una población puramente bella. Y al final del libro, nos encontramos con que las chicas hermosas, acostumbradas a estar rodeadas de cuerpos apolíneos, se abalanzan sobre los marines más feos del grupo allí presentes ¿Cómo es posible que estas mujeres hermosas prefieran antes a los físicamente poco agraciados que a hombres de belleza perfecta? La respuesta está en la exclusividad, lo diferente, lo raro.

Así pues, en un mundo donde la belleza no escasea e incluso donde ésta es un elemento abundante, la fealdad pasa a ser escasa, rara, creando el morbo de lo único y especial. En cuestiones de ejemplos, refiriéndose a lo bello, podemos hablar de los estereotipos. Empezamos con el *latín lover*, un hombre de tez tostada, cabello y ojos oscuros, labios carnosos, cuerpo escultural. Pues bien, este sujeto tendrá éxito en países donde esta tipología de hombre escasee, de igual modo que el prototipo de hombre nórdico, alto, rubio con ojos claros, tendrá éxito en los países donde el rubio de su cabello y su tez pálida sea la contraposición directa al físico autóctono. Y es esta esencia de singularidad, la base del libro de Vian. Y es esta idea aplicable a la fealdad y a su uso en diferentes sociedades. La exclusividad siempre ha sido codiciada por sus consecuencias sociales de prestigio y aceptación creando una jerarquía y, este comportamiento, se convierte en la explicación base de este tratado. Para ilustrar esta idea, hablaremos de la película del director Rod Daniel: *Teen Wolf (Pelo en Pecho*. Daniel, Rod. 1985. USA)<sup>40</sup>. En esta película, todo aquello que pudiésemos creer como consecuencia de una transformación a lo que podríamos considerar como monstruosa, así es descrito un hombre-lobo, se convierte en algo exclusivo dentro de un instituto americano donde los adolescentes ven esta conversión genética en demencia zagal llena de testosterona mezclada con sexualidad femenina.

La pregunta que me hago tras escribir estas líneas es si la belleza, al fin y al cabo, reside mas en el hecho de ser singular que en el propio tratamiento clásico, es decir, el canon. A mi modo de ver, efectivamente la exclusividad puede ser un aliciente para completar la idea de belleza, pero ciertamente su aspecto natural queda restringido en ello y no como definición completa de belleza.

<sup>38</sup> *Taboo: Ugly (Tabú: Feos)* National Geographic, 27 de Febrero de 2013.

<sup>39</sup> Vian, Boris. *Que se mueran los feos*. Traducido por Tabita Peralta. España: Bruguera, 1984.

<sup>40</sup> *Teen Wolf (De pelo en pecho*. Dir. Rod Daniel). [DVD]. Metro-Goldwyn-Mayer (MGM), 1985.

Pero lo que es cierto es que el ser humano es capaz de describirse como bello a sí mismo como especie, de igual modo que es consciente de la existencia de otras y puede ser consciente de la belleza de otras. Un ejemplo para explicar esto son los concursos de belleza que existen ya sean de gatos, perros u otra especie. Así pues, el ser humano utiliza su noción de especie para conocer más aquello que nos rodea, y de esta relación, nace la cultura social o, lo que Emmanuel Ethis (1967), profesor de Ciencias de la Información y Comunicación en universidades francesas, entre otros cargos, denomina en su libro *Sociologie du Cinéma et de ses publics*<sup>41</sup> (*Sociología del cine y de sus públicos*) "cultura de referencia" (Ethis, 2014).

De esta forma, y a modo de conclusión, la teoría de la estética resulta más que evidente en nuestros días y la belleza ha pasado a considerarse plural en todos los sentidos. Ya se sabe que "Para gustos, colores". Pero, ¿de qué trata esta teoría de la estética y que comprende?

## 2. ESTÉTICA COMO CONCEPTO GENERAL

Es muy importante establecer una idea básica que justifica algunas decisiones en este trabajo. Así pues, la relación de la estética está directamente relacionada con la belleza y este, a su vez, es la contraposición del objeto de este trabajo: la fealdad. Pero antes de llegar a esto, me gustaría crear un recorrido descifrando todos estos conceptos que nos llevarán al objetivo.

**"Estética<sup>42</sup>: perteneciente o relativo a la percepción o apreciación de la belleza."**  
**Real Academia Española de la Lengua**

El filósofo y profesor catedrático de Estética en la Universidad de Roma II, Mario Perniola (1941), en su libro *La estética del siglo veinte*<sup>43</sup>, afirma que "...la estética ha pretendido en el siglo veinte ser algo más que la parte de la filosofía que habla de lo bello y del buen gusto" (Perniola 2001, 6). Y si juntamos una definición con la otra, obtenemos que la belleza es el epicentro de reflexión de la cual autores parten para definir, no solo el físico, sino también lo bueno, término del que ya hablaremos en este mismo punto. Lo bello, lo bueno, hacen referencia a aquello que nos hace gozar, que gusta. Así pues en él reside un sentimiento complejo en el que la psicología entra en juego, de igual modo que la cultura social y sus cánones. Pero de igual modo que la parte positiva resulta de estas sensaciones axiomáticas, existe también una parte negativa impregnada en los prejuicios, ya sean respecto al físico como a los valores. Así lo vemos en películas como *The Lost Boys (Aullidos)*. Schumacher, Joel. 1987. USA<sup>44</sup>, dirigido por Joel Schumacher en 1987, donde la corrupción de los valores o principios morales, con germen en la ciudad de Santa Carla "capital criminal del mundo", consiguieron malograr el espíritu débil de un hermano mayor que veía en el crimen, posiblemente, un método de inserción social. Con este ejemplo, principios, valores, prioridades, fuerza de espíritu, nos muestra la verdadera complejidad de la belleza y, por consiguiente de la fealdad.

La idea de belleza explicada en el párrafo anterior no es nueva pues ya lo afirmaba Eco en la primera página de su ya nombrado libro, *Historia de la belleza*<sup>45</sup>: "Bello -al igual que gracioso, o bien sublime, maravilloso, soberbio y expresiones similares- es un adjetivo que utilizamos a menudo para calificar una cosa que nos gusta" (Eco 2013,1) y es más, Eco añade otro término a la definición y que corresponde, no a un sinónimo, pero a una consecuencia directa que es el "deseo". Aunque también es cierto que el filósofo alemán Immanuel Kant, (1724-1804), habla del deseo como algo bello que podríamos definir como un "placer sin interés" pues no hay anhelo de posesión o consumo, idea contraria a la definición anteriormente dada por Eco. Así pues, a lo bello, se le puede atribuir, también, el deseo, y como consecuencia, el placer que se experimenta por ello ya sea como sinónimo de posesión, como por lo contrario. Aunque de ello hablaremos más adelante.

<sup>41</sup> Ethis, Emmanuel. *Sociologie du cinéma et de ses publics* (Paris: Armand Colin, 2014.)

<sup>42</sup> Real Academia Española de la Lengua, s.v. "estética."

<sup>43</sup> Perniola, Mario. *La estética del siglo veinte*. (Madrid: Antonio Machado, 2001), 6

<sup>44</sup> *The Lost Boys (Aullidos)*. Dir. Joel Schumacher). [DVD]. Warner Bros. Pictures, 1987.

<sup>45</sup> Eco, *Historia de la belleza*, 1.

Debido al descubrimiento de estos tipos de bellezas que autores de renombre nos han mostrado, expondré aquí un resumen de los arquetipos de belleza, todos ellos basado en algunos de los libros de autores ya mencionados a lo largo de este trabajo, con el objetivo de comprender mejor qué es la belleza y dónde podemos encontrarla. Y si es ella, y no la fealdad la analizada es por varias razones. La primera de ellas es que resulta más fácil definir y analizar la belleza, sobre todo por la cantidad de información que existe sobre ella. Y la segunda razón es porque una vez entendamos lo que es y representa, será mucho más fácil poder entender la fealdad y donde encontrarla.

### 2.1. Belleza como placer sin interés

La podemos definir como la determinación de saber que algo es bello, y que aunque sepamos de la existencia de esa gran hermosura, no queremos poseerla. Este tipo de belleza me recuerda a la sensación que sufre una persona con síndrome de Stendhal ante una obra de arte. El mundo de las ideas se mezcla con el mundo terrenal mediante la química del cuerpo creando sensaciones que pueden llevar al ser humano a llorar e incluso a desmayarse. Pero aunque sintamos y lloremos ante la presencia de la belleza hecha arte, no significa por ello que tengamos la necesidad de poseer todos los cuadros. Y hablamos de necesidad como “aquello a lo que es irresistible sustraerse, faltar o resistir”. Efectivamente, la Real Academia Española nos proporciona la explicación idónea para poder entender hasta qué punto podemos sentir la belleza por sentir sin ninguna pretensión más.

Así, por ejemplo, en *Blade Runner* (Scott, Ridley. 1982. USA)<sup>46</sup> una película de Ridley Scott de 1982, la majestuosidad de una cultura que, aunque ciertamente decadente, muestra su poder con enormes construcciones con luces brillantes que, reflejados en el ojo de un individuo desconocido, nos recuerdan al carácter épico de la galaxia exterior.

### 2.2. Belleza como deseo de posesión

“...tendemos a considerar bueno aquello que no solo nos gusta, sino que además querríamos poseer”. He aquí las palabras de Eco cuando habla sobre la belleza con pretensiones posesivas. Como ejemplificación no hay más que hablar sobre el *Poderoso caballero Don Dinero* ¿Quién no querría poseer una gran fortuna? Así pues, puede que tan sólo nos interese contemplar la belleza del arte entrando en éxtasis, de igual modo que puede que nos interese más poseer dicho arte y contemplarlo en nuestra casa o, como hizo Napoleón<sup>47</sup> (1769-1821) que, en su profunda admiración por el hombre completo que fue Leonardo da Vinci (1452-1519), quiso poder gozar de la *Gioconda* él solo y para ello la dispuso colgada en su baño.

Y que sentimiento de posesión gana a la que sentía el cazador extraterrestre en *Depredador*, una película de John McTiernan de 1987 donde vemos a un musculoso Schwarzenegger luchar por sobrevivir ante un coleccionista de seres humanos.

Es, entonces, la ambición humana la responsable de esta necesidad de posesión que, en muchas ocasiones, puede llegar a ser incontrolable. ¿Es esa ambición incontrolable la que lleva a la destrucción de los principios morales, por lo tanto, a la destrucción de toda acción bella? Pero, ¿a qué nos referimos con acciones bellas?

### 2.3. Belleza como acción

La acción bella la definiríamos como aquella que nos produce goce moral. Pero existen dos tipos de acciones que nos pueden producir tal sentimiento. La primera se definiría como aquella acción que sabemos que es bella pero que, aún sabiendo de su noble naturaleza, no sabríamos si realizarla nosotros mismos o no. Y así lo explica Eco ejemplificando esta idea con la vida de un héroe, capaz de sacrificarse por todo un país. Pero, ¿quién sería capaz de hacer ese sacrificio pese a saber que su acción es honorable?

<sup>46</sup> *Blade Runner* (Dir. Ridley Scott). [DVD]. Warner Bros. Pictures, 1982.

<sup>47</sup> Julia Gonzalez, “La Gioconda de Napoleon” en *Anécdotas-historia*, martes 18 de enero del 2011, <http://anecdota-historia.blogspot.fr/2011/01/la-gioconda-de-napoleon.html>. [Consulta: 4 febrero de 2015].

Quién no ha soñado alguna vez con protagonizar la vida de Flash Gordon (Hodges, Mike.1980. USA)<sup>48</sup>, un hombre fornido y deportista que tiene que luchar contra un tirano intergaláctico llamado Ming de Mongo. Es en 1980 cuando Mike Hodges decide dirigir la película del que fue personaje del dibujante americano Alex Raymond (1909-1956) en 1934: *Flash Gordon*<sup>49</sup>. En esta película vemos la eterna lucha del bien contra el mal y como, generalmente, el primero es quien consigue, ya no solo la victoria, sino la muerte de su contrincante. Así, la acción de acabar con la tiranía de Mongo eleva a la categoría de héroe a este deportista de tez pálida y pelo rubio.

Y la segunda forma es la expuesta por el filósofo alemán Hegel, (1770-1831), quien afirma que la acción bella, estimulada por el *pathos*, término que Mario Perniola en su libro *Estética del siglo veinte* define como: “el contenido esencial de la racionalidad y de la libre voluntad que conduce a la decisión y la acción”, lleva a la toma de decisión racional de una solución que alivie la sensación de crisis. Y no es, sino el artista, quien realiza este tipo de acción en busca de “una vuelta a los griegos”. Si se le da tanto énfasis al pueblo griego es porque, tal y como dice Perniola: “...consideramos a los griegos como el pueblo que más ha perseguido los ideales estéticos sin limitarse a la sola producción de obras de arte, sino extendiéndose a la totalidad de la experiencia”. Así pues, el artista debe plasmar toda su experiencia creadora en la acción de esculpir, pintar, componer... siendo una tarea ardua por su dualidad plasmada por lo racional y lo puramente sensitivo.

Y que mejor ejemplo cinematográfico que *Videodrome* (Cronenberg, David. 1983. USA)<sup>50</sup> para poder explicar la situación de crisis cuando las convicciones y el deber se entremezclan creando, a su vez, una sensación de agonía angustiosa y de ansiedad. Así, Cronenberg sorprendía en 1983 con *Videodrome* donde presentaba a un protagonista que, debido a unas circunstancias que nos llevan a la esquizofrenia total, descubre que para poder acabar con sus enemigos todas las armas son buenas, incluso su cuerpo.

Es este tipo de belleza la que nos lleva a hablar del siguiente tipo de belleza pues podríamos, incluso, analizarlo como consecuencia de la anterior.

## 2.4. Belleza como sublime

Es en este punto donde lo sublime nos puede recordar a la belleza sin interés pues, al fin y al cabo, lo sublime es un adjetivo que puede hacer referencia a la contemplación sin más pretensión que eso. Pero hay una gran diferencia, pues en lo sublime existe una serie de razonamientos que ayudan a comprender la existencia del ser humano en una naturaleza que según el filósofo español, Eugenio Trías (1942-2013), “evoca y remueve en él, al presentarse caótica, desordenada y desolada”. Así lo explicaba en su libro escrito en 1982 titulado *Lo Bello y lo Sublime* (Trías 2013, 38)<sup>51</sup>. Por ello, vamos a explicar las diferentes fases por las que pasa el ser humano cuando es conmovido por el carácter infinito de aquello que ve. Estas son las cinco etapas que propone Eugenio Trías (Trías 2013, 39)<sup>52</sup> en su libro.

- Somos conscientes de que aquello que vemos nos sobrepasa, y por ello, sentimos dolor.
- Como consecuencia, ante esta realidad, somos temerosos y tenemos un sentimiento de angustia.
- Tras analizar aquello que tenemos delante de nuestros ojos, somos conscientes de nuestra naturaleza insignificante en una comparación inmediata.
- Reacción a esa angustia y a ese dolor mediante el placer de entender por completo lo infinito y nuestra relación para con él mediante la razón.
- Gracias a ello “*el hombre toca aquello que le sobrepasa*” y por eso, el infinito se hace finito y aquello que se encuentra en el mundo de las ideas baja a un nivel entendible y universal. El ser humano intenta entender y aprender sobre su existencia en el caos.

Y tras comprender estas cinco etapas, entendemos lo sublime como la dualidad del dolor y el placer. Pero ¿es posible poder disfrutar de lo sublime tan sólo sintiendo placer? Trías propone una solución a la

<sup>48</sup> *Flash Gordon* (Dir. Mike Hodges). [DVD]. Universal Pictures, 1980.

<sup>49</sup> “The cast” en *Flash Gordon*, <http://flashgordon.com/cast/#flash> [Consulta: 4 febrero de 2015].

<sup>50</sup> *Videodrome* (Dir. David Cronenberg). [DVD]. Canadian Film Development Corporation, 1983.

<sup>51</sup> Trías, Eugenio, *Lo Bello y lo Siniestro* (Barcelona: DEBOLSILLO, 2013), 38.

<sup>52</sup> Trías, *Lo Bello y lo Siniestro*, 39.

dualidad donde el dolor queda, en parte, apaciguado a través de la idea kantiana del sentimiento estético por el cual podríamos disfrutar de lo sublime de la inmensidad de un desierto o del océano siempre y cuando sea a distancia. Y aquí volveríamos a hablar de la relación estrecha entre lo sublime y la belleza sin interés puesto que abordaríamos la contemplación de la belleza sin ninguna pretensión más que la de contemplar.

Pero hay que tener mucho cuidado puesto que puede ocurrir que, aquello que el ser humano no puede soportar en términos ideales de belleza, pueda llevarlo a “la tiniebla, fuente y origen, feudo de misterios...” tal y como nos narra Trías. De hecho, el poeta austríaco Rainer Maria Rike (1875-1926) sentencia que: “*lo bello es el comienzo de lo terrible que los humanos podemos soportar*”. De ahí que la belleza esté ligada a lo sublime y que éste a lo siniestro. Así pues, el significado de siniestro entiende a lo desconocido, al tiempo que a la falta de razón en la aprehensión de lo infinito y caótico.

Y en el ejemplo cinematográfico que puede mostrar con más precisión tanto este tipo de belleza como el precedente, ya explicamos que ambos podían tener relación directa, es la saga de *Stars Wars (Las Guerras de las Galaxias)*. En concreto, es interesante entender estos *films* bajo el punto de vista de uno de los personajes más importantes: Luke Skywalker. Podríamos incluso comparar este personaje de ciencia-ficción con el conocido en la mitología griega Heracles y al que los romanos llamaron: Hércules<sup>53</sup>.

Fue el guionista y director italiano Luigi Cozzi quien, en 1983, dirige al conocido culturista americano Lou Ferrigno, en la película titulada *Hercules*<sup>54</sup> (*El Desafío de Hércules*. Cozzi, Ferrigno. 1983. USA-Italia) a la que le siguió en 1985 una segunda parte bajo el título *Le avventure dell'incredibile Ercole*<sup>55</sup> (*La Furia del Coloso*. Cozzi, Ferrigno. 1983. USA-Italia). He de aclarar en este punto que ambas películas recogen la historia de Hércules tras saber de su naturaleza y estar en el Olimpo pues son los mismos dioses quienes lo bajan a la Tierra para acabar con aquellos que crean el caos y el desastre perturbando la paz.

La parte interesante en estas películas es el destino con el que los personajes tienen que lidiar. Estos, buscarán la manera de comprender y aceptar su sino. Posiblemente no es tan perceptible en la segunda y tercera película propuesta en este apartado, pero sí que podemos ver en la primera película que George Lucas dirigió y con la que decidió comenzar la saga, *Stars Wars: Episode IV: A New Hope (Stars Wars: Episodio IV - Una Nueva Esperanza*. Lucas, George. 1977 USA)<sup>56</sup>, como el joven Skywalker entra en una crisis existencial al saber su propio origen y cual es su papel en una época de guerra y lucha contra la tiranía. La belleza del triunfo de tal escala mediante la buena acción hace estos ejemplos cinematográficos idóneos para la comprensión de este punto.

## 2.5. Belleza del mundo

Los cánones que hemos presentado en el apartado anterior resumen y explican perfectamente este punto donde la proporción, armonía, simetría son las cuestiones más importantes para poder sentenciar que algo es bello. Me gustaría, antes de seguir en este apartado, poder aclarar que me refiero al canon humano y no a la belleza en los seres conocidos pues ello complicaría más esta tarea y nos alejaría de nuestro objetivo principal.

Bajo esta idea básica que es el canon, se rigen las bellezas del mundo. Cada sociedad construye sus propias leyes definiendo sus propios conocimientos. Pero es cierto que pese a las grandes diferencias que puedan existir en ciertos aspectos sociales entre culturas, siempre existe un patrón base similar. Una mujer podrá ser considerada bella o un hombre hermoso en cualquier sociedad si se rigen por estos puntos básicos que ya hemos tratado. De igual modo que una mujer o un hombre podrán ser considerados feos bajo los mismos puntos.

Y así lo vemos en la película *Dune* (Lynch, David. 1984. USA)<sup>57</sup>. En esta película varias razas conviven en una galaxia donde las guerras por la conquista de planetas nos recuerdan a la época colonial de Europa. Pero en cuestión estética y belleza, todas estas razas, pese a pertenecer a distintos planetas e incluso galaxias tienen un punto en común: son humanos, es decir, físicamente humanos. O por lo menos en

<sup>53</sup> “Heracles (Hércules romano),” en *Mitos y Leyendas*, 22 de junio de 2013, consultado el 4 de febrero de 2015, <http://mitosyleyendas.com/mitologia-griega/heracles/>. [Consulta: 20 de octubre 2014].

<sup>54</sup> *Hercules (El desafío de Hércules)*. Dir. Luigi Cozzi. [DVD]. Coproducción USA-Italia, 1983.

<sup>55</sup> *Le avventure dell'incredibile Ercole (La Furia del Coloso)*. Dir. Luigi Cozzi. [DVD]. Coproducción USA-Italia, 1985.

<sup>56</sup> *Stars Wars: Episode IV- A New Hope (Stars Wars: Episodio IV- Una Nueva Esperanza)*. Dir. George Lucas. [DVD]. Lucasfilm, 1977.

<sup>57</sup> *Dune* (Dir. David Lynch). [DVD]. Twentieth Century Fox, Universal Pictures, 1984.

aparición, diferenciándose de algunos detalles como el color de los ojos, siendo los de los Arrakis azules para sobrevivir en el desierto, o el color rojo emblemático y genético en la cabellera de los Harkonnen. Pero, ¿es el canon de la belleza aplicable a aquellos que no entran dentro del catálogo de seres vivos pero que, y pese a ello, interaccionan de forma física y verbal con los demás personajes humanos? Es decir, ¿podríamos sentenciar al propio Schwarzenegger en la película que protagonizó en 1984 titulada *The Terminator*<sup>58</sup> (*Terminator*. Cameron, James. 1984. USA), como un hombre canónicamente bello? En mi opinión la belleza física, bajo el canon clásico, es positiva en este caso. Una imitación del aspecto humano con características particularmente bellas. Este hecho de mimetización donde la belleza es utilizada, no como sinónimo de fuerza y supremacía como en el caso anterior, pero sí como método de atracción y manipulación ya lo hemos visto en otras películas como en el caso de *Lifeforce*<sup>59</sup> (*Fuerza Vital*. Hooper, Tobe. 1985. USA) dirigido por Tobe Hooper en 1985, donde tres figuras humanoides de características casi perfectas, atraen a sus víctimas para darle el beso de la muerte, nunca mejor dicho, y así succionar toda la fuerza vital. Acciones feas en un cuerpo bello.

## 2.6. Belleza como moda

Me ha parecido justo añadir este punto importante en el que los autores puedan mostrar sus opiniones y es, la moda. De igual modo que en el apartado anterior hemos hablado de aspectos similares entre culturas diferentes creando una base homogénea de la que la mayoría parten, debemos hablar de las modas. Éstas se encargan de realizar algún que otro cambio en los parámetros básicos del canon. Y volvemos a retomar un ejemplo ya expuesto donde el cambio de peso de las mujeres, en este caso, era una moda. Por ello, lo que era bello en un momento dado de la historia de la Humanidad, deja de serlo más tarde cuestionándonos así, el verdadero valor de lo que podemos considerar verdaderamente bello.

Así, si echamos un vistazo en la filmografía de la década de los 80, podemos ver que las curvas naturales de la mujer, que poco a poco ha ido engordando algunas tallas desde los 70, se contraponen con el físico nervudo de unos hombres que ven sus músculos crecer encarnando los héroes del futuro, futuros tecnológicos o pasados y primitivos. Como ejemplo en el cine de los 80, podemos hablar de *Conan the Barbarian*<sup>60</sup> (*Conan el Bárbaro*. Milis, Julian. 1982. USA) siendo Schwarzenegger (Mister Universo) utilizado por su cuerpo trabajado para conseguir completar el personaje en todas sus facetas, es decir, un personaje de una fuerza física algo comparable a una fuerza sobrenatural, mezclada con una brutalidad y un razonamiento algo primitivo que hacen de él, un soldado peligroso ya no por su fuerza, pero por su ausencia de miedo. De hecho, los años 80 está representado por físicos esbeltos en lo que concierne el cuerpo femenino y musculoso para el masculino, así lo podemos ver en la línea temporal<sup>61</sup> adjuntada a este trabajo.

## 2.7. Belleza como poder

Y si hablábamos anteriormente de la belleza como posesión, el poder podría ser una de las consecuencias directas de ésta. El poder podría ser otra voluntad de posesión ansiada por gran parte de la gente, pero ¿qué pasa si uno ya lo tiene? Se podría ejemplificar perfectamente con el caso de Carla Bruni, modelo casada con el que fuera Presidente de Francia, Nicolas Sarkozy. ¿Por qué una mujer de tal belleza se interesaría por un hombre de las características físicas del ex presidente? No es difícil contestar a esta pregunta pues hasta ella asume que es el poder el elemento principal por el cual Sarkozy pasa de ser un hombre de estatura baja al hombre de su vida. Así que entendemos poder, ya no sólo como la posesión de dinero, sino también por la influencia y las relaciones respecto a la sociedad en la que un individuo vive. Una de las frases que puede explicar con mayor determinación esta idea es la que Umberto Eco nos dice en su libro "*No soy feo si puedo comprar la mujer más hermosa*".

Pero existe otra forma interesante de poder. Hablar sobre la belleza en el poder tal y como nos cuenta Eco en *Historia de la belleza*. Para ello, deberemos dividir la sociedad en poderosos y en pobres.

<sup>58</sup> *The Terminator* (*Terminator*. Dir. James Cameron). [DVD]. Metro Goldwyn Mayer, 1984.

<sup>59</sup> *LifeForce* (*Fuerza Vital*. Dir. Tobe Hooper). [DVD]. Golan-Globus Productions, 1985.

<sup>60</sup> *Canon de Barbarian* (*Conan el Bárbaro*. Dir. John Milis). [DVD]. Universal Pictures 20th Century Fox, 1982.

<sup>61</sup> Véase Anexo 2.

Estos primeros tendrán una forma de entender la belleza basada en el color de sus prendas delicadamente teñidas de igual modo que encontrarán bello el brillo de las joyas que cuelgan de sus cuellos y sus enormes castillos, pues todo ello es símbolo de poder. Mientras que, el pobre, que tiene un lazo más estrecho con la naturaleza, encontrará bello la luz del sol, el color de los árboles e incluso de las cosechas que todos los días trabaja. Pero ¿el pobre no desea el poder y el rico encuentra bello el paisaje que contempla? El rico puede disfrutar de lo que el pobre goza, pero no ocurre así a la inversa. ¿Eso quiere decir que el rico está rodeado de un número mayor de bellezas mientras que el pobre vive falto de ella en un ideal global? Lógicamente, la arbitrariedad del contexto particular bajo un punto de vista individualista, será la respuesta a esta pregunta pues la ambición no es sino un don o una maldición y de ella depende la observación libre de la belleza sin obstáculo alguno.

El poder se podría definir, en muchas ocasiones, como un compendio de varios elementos externos que completan así la naturaleza de un personaje a modo general. Para poder explicar esta afirmación podemos poner como ejemplo a *Batman*, concretamente la película de la que ya hemos hablado de 1989 dirigida por Tim Burton. Se nos presenta un héroe harto complejo, dos personas en un mismo cuerpo. Por un lado tenemos al superhombre al que llamamos Batman, y por otro lado tenemos a quien financia Batman, Bruce Wayne. Así pues, el poder no es solo valentía e inteligencia, sino también dinero para financiar ese coraje, al que también podemos atribuir parte de potestad, sin morir en el primer intento.

Y de igual modo que el personaje en sí son dos mitades distintas que se acoplan en un solo cuerpo y mente, el decorado no es menos. Por un lado obtenemos el poder en la mansión, una mansión espaciosa de tintes cálidos que no es más que ese reflejo de autoridad venida del dinero y que representa Wayne; y por el otro lado tenemos la *batcueva*, un lugar lúgubre de tonos oscuros y húmedos que contrasta con la mansión y representa la cara oculta del protagonista poniéndole, a su vez, casa a Batman.

## 2.8. Belleza como perfección

Bajo la perfección he querido plasmar todas las bellezas relacionadas con la divinidad, pues en ella reside toda perfección física y moral. Ello permite que bajo esta perfección, se encuentren englobadas todas las anteriores. Desde la belleza canónica hasta la “buena acción” todas encuentran representación en Dios o dioses. Y es toda esta belleza que, en su complejidad y totalidad, inspira al hombre para buscar la excelencia. Ello nos llevará a la satisfacción de saber que somos perfectos. De alguna forma, la divinidad representa la victoria de lo terrenal en el mundo de las ideas, la ascensión de lo terrenal al Olimpo del mundo de las ideas creando así, la perfección en mayúsculas, desterrando el error. ¿Es posible pues compararse con una divinidad? ¿Es posible buscar ser equiparables? Siempre se ha castigado cualquier comparación con un dios, así lo hizo Lucifer y acabó desterrado de los cielos. Así, él mismo incitó a Adán y a Eva a tomar la manzana prohibida alejándose de las directrices de Dios y comportándose así, como divinidades realizando actos de libre albedrío acabaron, como Lucifer, desterrados del paraíso.

Todas estas representaciones son sinónimos de necesidad de cambio en un contexto donde el individuo, consciente de su realidad, ve la necesidad de una revancha esperando llegar a la perfección mediante la muerte. Así, hasta en la muerte la belleza reside en la esperanza. La luz, el fuego, el color... son elementos representativos de la divinidad y, por lo tanto, de la perfección. Y retomando la idea por la cual la belleza reside en aquello que brilla como el oro pues representa el poder, ocurre exactamente lo mismo con las representaciones, ya sean en pinturas como ornamentos, que hacen referencia a todo lo que tenga relación con la divinidad.

Aunque, es verdad que me gustaría poder abrir, después de esta explicación, otro punto pues la perfección también puede ser analizada bajo otro punto de vista. Hablamos del equilibrio entre belleza interior y belleza exterior. Una serie de cualidades agrupadas en dos tipos diferentes que consiguen crear uno perfecto. Así, la belleza exterior y según los cánones, caracterizada por las ya conocidas proporción, simetría y armonía, completan a una belleza interior donde la buena acción, donde el amor por sí mismo (sin llegar al narcisismo) y donde la sabiduría, entre otros, consiguen crear un equilibrio perfecto.

Así pues, la imagen divina representa la perfección, tal y como hemos explicado, aunque también puede ser representado por la magia y en ese sentido, *Excalibur* (Booman, Jhon. 1981. USA-Reino Unido)<sup>62</sup>

---

<sup>62</sup> *Excalibur* (Dir. John Boorman).[DVD]. Warner Bros, 1981.



es un ejemplo perfecto. La Dama del Lago es la representación de perfección que podemos encontrar, ya no solo por un físico canónicamente acabado, sino también por su pureza y significado. Así, una imagen de magnanimidad se eleva sobre la figura de la Dama del Lago por su lejanía en cuanto a naturaleza humana se refiere sin caer en pecados banales.

### 3. FEALDAD

Una vez que hemos visto lo que significa la belleza y qué tipos podemos encontrar, es hora de centrarnos en la fealdad y qué podemos considerar feo teniendo en cuenta varios factores.

Como ya hemos visto, los cánones son reglas por las cuales se rigen ciertos elementos que sirven como ejemplo con el objetivo de analizar, definir, etiquetar. Así ocurre con la belleza, tal y como lo hemos explicado pero ¿ocurre lo mismo con la fealdad? Muchos son los que afirman que la fealdad ha sido, en cierta manera, marginada por los artistas y pensadores.

En vista de la poca información que he podido encontrar sobre la posible existencia de cánones de fealdad, me he llegado a plantear si de verdad existe como tal y sobre todo, al tener un significado tan amplio, qué opina la sociedad sobre la fealdad. Así que he decidido buscar en foros de opinión acerca de lo que las personas opinan y si creen que existe. Esta investigación me ha hecho ver que, hoy en día, hay cuatro criterios predominantes que servirán para agrupar algunas de las opiniones que he encontrado. Las opiniones<sup>63</sup> que se van a mostrar han sido copiadas directamente con el objetivo de no manipularlas a favor de mi trabajo. Como anotación, algunas de ellas comparten grupo por tener una esencia repartida y no muy definida. Estas opiniones plantean la discusión de la fealdad y la belleza. Pero aún así, me parece extremadamente interesante saber cuál es la forma de pensar dominante entre estos cuatro grupos que he expuesto en el anexo.

Una de las conclusiones a las que he llegado analizando estas opiniones es que la cultura social sobre la fealdad hoy en día es realmente limitada, y por lo tanto, lo es también su cultura. La principal causa la podemos encontrar en que la belleza, tiene mucho más valor que la fealdad, tal y como hemos podido demostrar en este trabajo. Pocas personas opinan más allá de lo puramente estético sin intentar o profundizar un poco más, lo que nos lleva a pensar que la sociedad del presente es materialista. Otra opción es que simplemente hablen de la subjetividad como método justificativo de aquello que es o no es feo. Esta última reflexión me ha hecho pensar en si es posible analizar, de forma objetiva, aquello que no es bello tal y como hemos podido hacer con la belleza.

En mi opinión, es más que posible y por ello voy a presentar los tipos de fealdades que podemos encontrar igual que se hizo con la belleza. Como pequeño apunte, que a mi parecer es necesario, consideraré feo a aquellos que no se rijan por la teoría de cada tipo, siendo posible que actores o personajes con una belleza atractiva sean considerados antiestéticos según el punto en el que se debata.

#### 3.1. Fealdad como anti-canon

La fealdad en contraposición directa a los cánones clásicos griegos y egipcios. Hablamos de la falta de armonía, de la falta de simetría o de proporción. Es el pensamiento más tradicional y la definición más general y universal que podemos tener de la fealdad. Se podría decir que es, a ojos del mundo, lo que no entra dentro del canon no es bello sino feo.



Me gustaría diferenciar claramente este tipo de fealdad y la referida a deformaciones o enfermedades pues existe una gran semejanza. La principal disimilitud entre estos tipos es que el primero no se encuentra tan distante de las reglas básicas de los cánones y es entendido, pues, como aquellas pequeñas alteraciones que podemos encontrar en una persona considerada con un físico normal. Para que podamos entender mejor este tipo de fealdad, sólo hace falta imaginarse a un *pillar* de cualquier equipo de rugby. Estos jugadores se caracterizan por tener un cuello más ancho de lo normal debido a su posición y a su papel dentro del equipo. Debido a ello, su cuello se encontrará fuera del canon por tener unas dimensiones más grandes.

<sup>63</sup> Ver Anexo 1

Como ejemplo cinematográfico para este tipo de fealdad podemos encontrar en todas las películas que hayamos podido ver pues no pocos son los actores, que pese a resultar altamente atractivos, quedan excluidos de una belleza canónica. ¿Podríamos entonces considerarlo canónicamente feos? Mi respuesta es contundente, sí. Pero si buscamos un modelo ilustrativo para este tipo de fealdad, podemos hablar de cualquiera de los personajes de *Ghostbusters (Los Cazafantasmas)*. Reitman, Ivan. 1984. USA)<sup>64</sup> película dirigida por Ivan Reitman en 1984. Cada uno de ellos con un físico notablemente distinto, debido a sus formas faciales, estatura o envergadura se alejan en algún momento de lo canónicamente establecido.

Esta idea se perdía en la segunda película dirigida por el mismo realizador unos años más tarde, concretamente en 1989, donde seguimos viendo a sus protagonistas: Bill Murray, Peter MacNikol, Dan Aykroyd en el reparto masculino y a la gran Sigourney Weaver, actriz protagonista en nuestro próximo punto.

### 3.2. Fealdad como anti-moda

Ha sido muy importante para mí poder diferenciar canon y moda en este trabajo pues, al fin y al cabo, no es lo mismo. Como recordatorio conclusivo, definíamos canon como las reglas básicas por las que las sociedades se han ido rigiendo para definir aquello que era bello tanto en el cuerpo humano como en los demás elementos que les rodeaban. Pero con cada nueva etapa, cada nueva época, encontramos pequeñas modificaciones en estos elementos base que hacen que se consideren bellas cosas que, posiblemente, no lo serían en otra época. Así, Rubens (1577-1640) pintaba la sensualidad y la exuberancia palpable en *Las tres gracias* y más tarde, y el siglo 20 recibía a actrices de renombre como son Mae West (1893-1980), Marilyn Monroe (1926-1962) o a la aún viva Sophia Loren. Mujeres totalmente diferentes a las de hoy en día, época en la que Karl Lagerfeld, por ejemplo, impone una delgadez extrema para poder desfilarse con sus obras textiles. Pese a ello, ambos siguen pensando que la simetría es bella al igual que las proporciones y la armonía de los cuerpos en su conjunto. Así pues, pese a ciertos cambios, la base canónica sigue intacta.



Paul Rubens, *Las tres Gracias*, Museo del Prado, Madrid,



Modelos en desfile de Karl Lagerfeld.

Aunque es necesario hacer un punto y aparte en este apartado pues existe un arquetipo de mujer totalmente contraria a lo que entonces era la moda en cuanto a talla femenina: Sigourney Weaver.

De hecho, fue la elegida, como ya sabemos, en la saga exitosa de *Alien*<sup>65</sup> (*Alien: El Octavo Pasajero*. Scott, Ridley. 1977. USA) con su primera película en 1977, y la última en 2012 con la que se define como precuela de la primera: *Prometheus* (Scott, Ridley. 2012. USA)<sup>66</sup>. Existe un futuro proyecto para la segunda parte de esta precuela, concretamente para el 2016, dirigido por el mismo director que empezó la saga de uno de los monstruos más feos del cine y al que trataremos próximamente.



Sigourney Weaver (actriz), ejemplo de fealdad anti-moda.

<sup>64</sup> *Ghostbusters (Los Cazafantasmas)*. Dir. Ivan Reitman). [DVD]. Columbia Pictures, 1984.

<sup>65</sup> *Alien (Alien: El Octavo Pasajero)*. Dir. Ridley Scott). [DVD]. Brandywine productions, 1977.

<sup>66</sup> *Prometheus* (Dir. Ridley Scott). [DVD]. Brandywine productions, 2012.

Me gustaría poder ajustar un poco más este punto pues a medida que vamos avanzando en la comprensión de la fealdad, nos damos cuenta de la dualidad que existe en este punto en concreto. Y la pregunta viene dada por la idea de que, Sigourney Weaver, por ir en contra de las modas del momento, queda o no excluida de la afirmación de que es bella. Es decir, ¿es gracias a su complexión musculosa, lo cual discierne en parte con la moda femenina de entonces, que consideramos a esta actriz fea? Para mí, la respuesta es clara y concisa, bajo un punto de vista general no se puede sentenciar que Weaver no sea bella, pero bajo el punto de vista aquí tratado, sí.

### 3.3. Fealdad como enfermedad

Enfermedad como causante de la fealdad por la deformación o malformación en cuanto al físico se refiere a que hacen del cuerpo un elemento ajeno a la belleza. De nuevo me veo obligada a diferenciar entre enfermedad y locura puesto que esta segunda también es considerada como enfermedad. La diferencia radica en que la enfermedad representa la parte física del humano mientras que la locura, tiene que ver con como representar la psique y de ello hablaremos más adelante.

Pero es la enfermedad, un tipo de fealdad que, según el científico Charles Darwin (1809-1882) sirve al mismo tiempo como selección natural. Y si hablamos de selección natural, hablamos de la elección del ser humano con fines relacionados con la reproducción de la especie y de su mejora, en busca del equilibrio entre belleza exterior y belleza interior en la lucha por la supervivencia. Aunque hablar de supervivencia en países con la economía de Europa sería una falacia pues ya no es la supervivencia lo que buscamos sino simplemente vivir correctamente en nuestro entorno. Y esto ha cambiado totalmente nuestra organización y el modo de ver la vida, es decir, el no tener que luchar todos los días para subsistir cazando o defendiéndonos de clanes adversos o bestias carnívoras, nos permite ver la belleza, ya no solo bajo un punto de vista darwiniano, sino bajo una nueva percepción que se amplía para dar paso a una liberalización del amor tal y como lo conocemos ahora.

Existe otro tipo de enfermedad, esas son las que no se dejan ver. Y estas son, al fin y al cabo, las más peligrosas. Además, estas son tratadas dentro de una misma comunidad de igual modo que se trata el racismo o la homofobia, temas tabú que se toman con pinzas para no molestar al ya molesto. Pero ¿por qué? Esta idea es la que nos quiere transmitir Susan Sontag en su libro *La enfermedad y sus metáforas. El sida y sus metáforas*<sup>67</sup>, donde argumenta que “Basta ver una enfermedad cualquiera como un misterio, y temerla intensamente, para que se vuelva moralmente, si no literalmente, contagiosa.”(Sontag 2013, 2) Efectivamente, el miedo es uno de los principales causantes de muchas de las reacciones ante las distintas enfermedades, ya sean visibles como el enanismo o invisibles como el cáncer o el sida.

Y como ejemplo cinematográfico, me gustaría aportar dos películas bastante lejanas en el tiempo pero muy parecidas en contenido. La primera de ellas y, pese a que no se encuentre dentro de la cinematografía de los años 80, ilustra perfectamente el trato que la sociedad tendía a proporcionar estas anomalías: *Freaks (La Parada de los Monstruos*. Browning, Tod. 1932. USA)<sup>68</sup>. Una película de 1932 dirigida por Tod Browning en la que se muestran personas con diferentes anomalías genéticas que afectan directamente al físico de las personas que componen esta parada. Y son estas anomalías las que se venden en un *show* que sirve, principalmente, para que las personas “normales” se asombren o estremezcan con estos *freaks*. El miedo a poder pertenecer a este grupo aterroriza al populacho así que un sentimiento negativo se instala en la visita de los espectadores al igual que un sentimiento de superioridad. Y ese sentimiento de superioridad es palpable con dos de los personajes clave en esta historia que son Hércules y Cleopatra pensando que anomalía física es, también, mental. Lo que si se valora en esta película es el sentimiento de pertenencia de estos *freaks*, consecuencia de un trato discriminatorio del resto. Y la segunda película es *Willow* (Howard, Ron.1988.USA-Reino Unido)<sup>69</sup>, una historia entrañable en la que un

<sup>67</sup> Sontag, Susan, *La enfermedad y sus metáforas. El sida y sus metáforas* (Barcelona: DEBOLSILLO, 2013), 2.

<sup>68</sup> *Freaks (La Parada de los Monstruos*. Dir. Tod Browning). [DVD]. Metro-Goldwyn-Mayer, 1932.

<sup>69</sup> *Willow* (Dir. Ron Howard). [DVD]. Metro-Goldwyn-Mayer, 1988.

hombre perteneciente a la raza de los Nelwyns, raza despreciada por los humanos de talla grande, debe salvar a un bebé de la tirana Reina Bavmorda quien, sabiendo la existencia de una profecía al nacimiento de esta niña, busca la muerte de ésta de forma obsesiva. En ambas películas podemos ver el trato negativo con las que estas anomalías son tratadas. Como consecuencia, y como ya he explicado antes, ya sea en un intento de arreglo mal cosido al pasado y, por tanto, para no ofender, esta cuestión genética o simplemente este padecimiento físico, es tratado con pinzas y, desde mi punto de vista, de forma muy hipócrita. Aunque, tal y como dice Sontag en su libro, el miedo a ser contagiados es el principal causante de este sentimiento.

### 3.4. Fealdad como deformación

Existen aquí, tres formas de ver la deformación: en vida causada por algún tipo de **elemento externo** que encadena una serie de deformaciones físicas o una simple **desproporción de carácter genético** que nada tiene que ver con una enfermedad, pero que, pese a ello, es igual de visible que una anomalías más grave. O **post-mortem**, es decir, deformación causada por la putrefacción como consecuencia de la muerte de los tejidos orgánicos del cuerpo.

Así pues, la primera es resultado de un accidente, de una agresión, o de un factor externo con la suficiente fuerza como para cambiar nuestra materia corporal. No podemos sino hablar de uno de los que pueden ser uno de los mejores representantes y ejemplo: *The Toxic Avenger (El Vengador Tóxico)*, una película dirigida por Lloyd Kaufman y Michael Herz en 1985. Es la historia de un joven enclenque y algo torpe que cae en un cubo de residuos tóxicos y se convierte en el que todos conocen como el nuevo héroe de la ciudad, pues ahora es más grande, más fuerte, pero más feo si cabe. La parte más graciosa de esta película puede que sea que, pese a tener un físico totalmente desagradable, consigue tener una relación idílica con una chica a la que consideraríamos bella por un físico a la moda. Pero, ¿cómo es posible que una chica como ella esté con un chico como él? Ella es ciega. Lo que demuestra que el vengador tóxico, en su esencia, es bello, bello en sus buenas acciones más allá de la fealdad de este personaje.

En el segundo caso, hablamos de una simple desproporción exagerada que puede hasta parecer una deformación y que nada tienen que ver con una enfermedad. Hablamos solamente de una genética caracterizada por un aspecto físico diferente. Un ejemplo clásico es el famoso caso de Cyrano de Bergerac (Rappeneau, Jean-Paul. 1990, Francia)<sup>70</sup>, a quien podríamos dedicarle las palabras del famoso escritor Francisco de Quevedo (1580-1645) "*Érase un hombre a una nariz pegado*", pues así nos lo presentaba el dramaturgo francés Edmond Rostand (1868-1918) en su obra teatral *Cyrano de Bergerac*. Y de él podemos hablar de su mente cultivada que bajo esa nariz, dejaba sin habla, con gran ironía y desparpajo, a todo aquel que se riese de su majestuosa nariz, del mismo modo que enamoraba a mujeres con su *savoir faire* creándose una fama de hombre ducho en letras y armas, pero feo "de narices", nunca mejor dicho.

Y como tercer punto, hablamos de la muerte. Este punto hubiese podido pertenecer al que tratara de la fealdad como sentimiento de asco, pero, a mi modo de ver, tiene más valor la descomposición física palpable que el sentimiento que ello produce. Así pues, bajo mi punto de vista, podemos atribuirle a la muerte, la deformidad. Y es un texto del teólogo italiano Sebastiano Pauli (1684-1751), que el mismo Eco nos presenta (pág. 65) "*Apenas este cuerpo...sea encerrado en el sepulcro, cambia de color y se vuelve amarillo y pálido... Luego ennegrece por completo desde la cabeza hasta los pies... Después, comienza a hincharse extrañamente por el rostro, por el pecho y por el vientre...*" y así el texto continúa dejándonos ver la fealdad representada por lo repugnancia y por el asco, punto que ya trataremos más adelante. De esta forma, podríamos atribuirle a esta fealdad, el adjetivo de clásico por ser, incluso para Umberto Eco, la fealdad en sí misma, la cual, no quiere confundir con la fealdad formal, definida como desequilibrio en la relación de los elementos que forman un todo.

Y para dar un toque cómico, utilizaré un ejemplo que tiene como principal contenido justamente la muerte. Hablamos de *Beetlejuice*, una película de 1988 dirigida por Tim Burton y protagonizada por Michael Keaton. En esta película la descomposición es visible en aspectos físicos, ya sea por el color, exagerado por el estilo particular del film, por decapitaciones, por aplastamientos, etc.

---

<sup>70</sup> Cyrano de Bergerac (Dir. Jean-Paul Rappeneau). [DVD]. Hachette Première et Cie, 1990.

### 3.5. Fealdad como monstruos

¿Quién no ha tenido miedo alguna vez a ese monstruo de debajo de la cama o dentro del armario? ¿O quién no ha sufrido alguna vez con el monstruo asesino de una película de terror? Generalmente, los monstruos lo son porque tienen en nosotros una influencia que va más allá de lo estético. Es decir, un monstruo nos puede dar asco por su aspecto pegajoso o sus ojos saltones, desorbitados, o incluso su fétido hedor, pero si no conmueve nuestras almas, podría caer en lo cómico alejándonos del ideal de monstruo.

Por ello, para que el monstruo conmueva nuestras almas debe crear en nosotros la sensación de miedo, un miedo basado en la ignorancia y, por tanto, ignorancia de nuestro propio destino frente a su presencia. Y será en este preciso momento cuando en el análisis buscaremos, en la cultura social del presente, la necesidad de comprender qué tenemos delante con el objeto de conocer ese elemento exterior hostil y peligroso. A este hecho, le añadimos el miedo al sufrimiento, al dolor físico, sensación que será incitada por unos dientes largos y puntiagudos o unos músculos realmente voluminosos. Y en cuanto a su carácter, sean o no inteligentes, la piedad no se encuentra entre sus virtudes y por ello, en muchas ocasiones, nos encontramos como presas frente a un cazador implacable. La esperanza desaparece y nuestra naturaleza más primitiva aflora en busca de la supervivencia. Y es en este preciso momento cuando ese ser ha conseguido conmover suficientemente nuestras almas para que sintamos miedo. Y esta es la sensación que se quiere conseguir, en muchas ocasiones, en las películas de terror. Es este carácter físico aterrador para la supervivencia del ser humano, el que pondremos en valor para poder analizar este punto.

Por ello, los monstruos no son sólo feos sino también terroríficos, horrorosos y cualquier otro sinónimo que tenga connotaciones negativas. Aún así ¿es posible encontrar belleza en ellos? La primera respuesta es, evidentemente, no. En nuestra cultura, se considera al monstruo como un ser totalmente alejado del físico humano, siendo imposible encajarlo en ningún canon. Excepto uno, el arte. Esta idea que, *a priori* no se nos hubiera ocurrido. Así pues, sería tal y como dice Umberto Eco <sup>71</sup>“una bella representación de lo feo” (Eco 2007, 15). Y es Kant en su *Crítica del juicio* (Kant 1790)<sup>72</sup> quien nos exige que, en el caso de representar lo feo en el arte, debemos conocer el fin de ese objeto representado para poder disfrutar así de su bella representación. Así, “El arte bello muestra precisamente su excelencia en que describe como bellas cosas que en la naturaleza serían feas o desagradables”.

Pero puede existir toda una dualidad bajo estas líneas, pues es cierto que se considera monstruo todo ser que se encuentre alejado del canon clásico del hombre y la mujer pero, ¿hasta qué punto eso puede ser cierto? Sin ir mas lejos pondré un ejemplo que puede ser esclarecedor: *The Gremlins* (Los Gremlins, 1984, USA)<sup>73</sup>. Esta película de 1984 representa una posible dualidad prevista en la utilización las pequeñas criaturas llamadas *mogwai*. En su estado normal, son criaturas dulces, suaves y bonitas, pero cuando se mojan, se convierten en verdaderos monstruos. ¿Es entonces, el *mogwai* seco, un monstruo? Para contestar esta pregunta, debemos imaginarnos la existencia de varios niveles donde la objetividad y la subjetividad sentencian, cada una bajo su bandera, sus respuestas contrarias. Así, si tenemos en cuenta que estas criaturas, sea cual sea su fondo, se alejan del canon clásico establecido, sentenciamos que sí son monstruos. Pero si, a un nivel mucho más profundo, donde las sensaciones toman su lugar y la dualidad que puede ser falsa bajo el prisma de la objetividad, pasa a convertirse en realidad, el *mogwai* primero se alejará de la definición de monstruo, acercándose más a una dulce criatura bella en su conjunto, mientras que el segundo será sentenciando a ser un engendro.

Existe claramente una relación directa entre la imagen de un monstruo y la esencia del mal en él. Y no sería descabellado pensar en ello, pero, tal y como hemos dicho anteriormente, en este apartado lo que impera y se pone en valor es esta característica monstruosa desde un punto de vista físico más que psicológico de alguno de los monstruos más malvados, de los que hablaremos en el siguiente punto.

### 3.6. Fealdad como el mal

<sup>71</sup> Eco, Umberto, *Historia de la fealdad*, 15.

<sup>72</sup> Immanuel Kant, *Crítica del juicio*, Trad. Manuel Garcia Morente (Madrid: TECNOS, 2007), 464.

<sup>73</sup> *Gremlins* (Dir. Joe Dante). [DVD]. Warner Bros, 1984.

Igual que hablábamos de la “buena acción” como belleza, es decir, hacer el bien, sacrificarse por los demás o cuidar a los más necesitados por ejemplo, también existe su contraposición directa, es decir, la “mala acción”. Una mala conducta es cuando sentimientos negativos como envidia, celos o ambición entran en juego y hacen que el ser humano se comporte mal con su comunidad. De hecho, existe en nuestro refranero una expresión relacionada con este tipo de acción que dice “hacer un feo a alguien”. Significa pues, comportarse de forma inapropiada, de forma mal educada frente a uno o varios individuos. La consecuencia propia de este tipo de situación es una mala reputación dentro de una comunidad con el resultado final de una posible exclusión y falta de aprecio por los congéneres que rodean al sujeto.

Para poder ejemplificar este arquetipo de fealdad, debemos buscar en el cine de los 80 aquellos personajes que encarnen el mal en sí, sobre todo, bajo un punto de vista psicológico más que físico. Varias películas me vienen a la mente. Una de ellas, y me sirve como introducción, es *Legend* (Scott, Ridley.1985. USA-Reino Unido)<sup>74</sup>, una película de 1985 dirigida por Ridley Scott y donde el mal es representado por su máximo apoderado: el diablo. Si cambiamos de género, lo cual nos llevaría incluso a lidiar con personajes menos simpáticos que el propio diablo enfrentado a un joven Tom Cruise, podemos hablar de las conocidas sagas de *A Nightmare on Elm Street* (*Pesadilla en Elm Street*. Craven, Wes. 1984-2010. USA)<sup>75</sup> publicando su primera película en 1984 hasta el 2010 acumulando un total de nueve películas en su haber o también *Halloween* (*La Noche de Halloween*. Carpenter, Jhon. 1978. USA)<sup>76</sup> con su primera película proyectada en 1978 siendo la última en 2009, la serie con un total de nueve largometrajes. Así pues, Freddy Krueger desde los sueños, y Michael Myers, el hombre sin alma, a tiro de cuchillo, matan con descaro a diestro y siniestro siguiendo la estela de la familia caníbal que en 1974, protagonizó una de las películas más aterradoras conocida como *The Texas Chain Saw Massacre* (*La matanza de Texas*. Hooper, Tobe. 974. USA)<sup>77</sup>

Si hablamos de maldad con estos personajes es porque son conscientes al cien por cien de sus actos y en ellos basan sus días, alejándose de cualquier tipo de locura enfermiza o esquizofrenia, de hecho, un aire sobrenatural impregnan a estos protagonistas. Por supuesto, no caeremos en la banalización de sus actos comparándolos con otros personajes con un papel antagonista que, con otras aspiraciones diferentes que el simple hecho de matar, se enfrentan al bien. En este último caso, hacemos referencia a esos malos y malas de las películas como *Romancing the Stone* (*Tras el corazón verde*. Zemeckis, Roberto. 1984. USA)<sup>78</sup> o cualquier película de la saga de *Indiana Jones* (Spielberg, Steven. 1981-2009. USA)<sup>79</sup> que más que matar, en muchas ocasiones tan solo quieren llenarse el bolsillo de dinero o aspiran a dominar el mundo. Pero volviendo al primer tipo de personaje, el malvado de verdad, la pregunta que nos podemos hacer entonces si, en realidad, más que malos están locos, lo cual nos lleva al siguiente punto.

### 3.7. Fealdad como locura

La locura podría adaptarse perfectamente a la condición de enfermedad, la cual nos llevaría a justificar la maldad, pero, en vista de las posibles situaciones que podemos encontrar y que a continuación explicaré, he decidido crear un punto independiente para la locura. Así pues, en este apartado, podemos encontrar dos tipos bien definidos, el loco de nacimiento y el loco creado por el mundo.

El primero de todos ellos trata sobre la locura creada, si así podemos decirlo, desde el nacimiento y, por lo tanto, inherente en la existencia de ese ser. Éste, aparentemente normal, esconde en su mente, una sala oscura donde su locura le lleva a realizar actos inapropiados ya sea consigo mismo o con terceras personas. Se trataría de una mala acción llevada al extremo llegando a realizar un acto monstruoso en el sentido más salvaje de la palabra. De hecho, incluso puede que su naturaleza le sea escondida a sí mismo esperando ser despertado por alguna acción que le lleve a entender su oscura condición. Así como ejemplo clásico tenemos a Vlad Draculea o también conocido como Vlad el Empalador (1431-1476) quien empalaba a sus víctimas disfrutando de esta visión. Y para buscar la paridad entre sexos, como representante femenina de la locura hablaremos de Erzsébeth Báthory (1560-1614) quien tenía el sobrenombre de “La condesa sangrienta”. No fue hasta la muerte de su marido que Báthory comenzó sus crímenes, de esta

<sup>74</sup> *Legend* (Dir. Ridley Scott). [DVD]. 20th Century Fox y Universal Pictures, 1985.

<sup>75</sup> *A Nightmare on Elm Street* (*Pesadilla en Elm Street*.Dir. Wes Craven). [DVD]. New Line Cinema, 1984-2010.

<sup>76</sup> *Halloween* (*La Noche de Halloween*. Dir. John Carpenter). [DVD]. Dean Cundey, 1978-2009.

<sup>77</sup> *The Texas Chain Saw Massacre* (*La matanza de Texas*. Dir. Tobe Hooper). [DVD]. Bryanston Pictures, 1974.

<sup>78</sup> *Romancing the Stone* (*Tras el corazón verde*. Dir. Robert Zemeckis ). [DVD]. 20th Century Fox, 1984.

<sup>79</sup> *Indiana Jones* (Dir. Steven Spielberg). [DVD]. Paramount Pictures, 1981-2009.

forma y tal y como hemos dicho anteriormente, no fue hasta más tarde que su verdadero yo salió a la superficie. Y para terminar, Eco nos presenta a un nuevo personaje con unos sentimientos de lo más perverso donde los haya, sediento de sangre. Hablamos del infanticida francés Gilles de Rais (1405-1440) quién junto a Báthory, fueron los dos aristócratas que utilizaron su poder para dar rienda suelta a su enferma imaginación. De hecho, el mismo de Rais gozaba de buena fama además de ser considerado un gran cristiano. De igual modo que no todo lo que brilla es oro, ocurre lo mismo con las personas. Pero ¿cómo saberlo? Difícil es desenmascarar a un loco que roza la monstruosidad.

Como ejemplo cinematográfico hablaremos de un clásico: *The Shining (El Resplandor)*. Kubrick, Stanley. 198. USA)<sup>80</sup> Una película de Stanley Kubrick realizada en 1980 donde nos presenta a una familia cualquiera formada por un padre, de profesión escritor, una madre y un hijo, que se trasladan a un hotel en unas montañas nevadas en invierno. Esta experiencia pone a prueba los sentidos más profundos de cada personaje, jugando con los fantasmas interiores y con aquellos considerados como débiles. Así, el padre, caerá en una locura que le llevará a querer matar a su propia familia.

Y esa locura puede llevar incluso a maximizar un pensamiento que, en su origen, es sensato y bueno. Ello nos lleva a pensar en el clásico personaje que es el doctor. Pero atención, es importante darse cuenta de que estos, en su esencia, son carentes de comedia alguna, comedia que de hecho, trataremos más adelante. Es decir, su naturaleza es oscura y su obsesión enfermiza, sin líos, les lleva directamente a la locura. Lo vemos en *Re-Animator* (Gordon, Stuart. 1985. USA)<sup>81</sup>, una película de 1985 dirigida por Stuart Gordon donde nos presenta a un estudiante de universidad expulsado por realizar experimentos de dudosa moral, ¿con qué objetivo? Resucitar a los muertos. Los resultados son más que positivos pero, a qué precio pues una vez los muertos reviven, ya no son los mismos. ¿Qué es lo que les hace ser diferentes? Pierden el miedo a la muerte y, por lo tanto, se sienten libres haciendo que, alguno de ellos, se convierta en un verdadero peligro.

### 3.8. Fealdad como siniestro

Este tipo de fealdad es, a mi forma de ver, una de los más peligrosas porque se sitúa a un nivel superior a aquel al que nos referíamos en la fealdad como monstruo, y consigue remover al individuo por dentro descolocándole por completo. Y si esto es posible es porque juega con una carta a la que no estamos acostumbrados, o por lo menos, no de ese modo. Lo siniestro se esconde en uno de los lugares más inimaginables a primera vista y, por esta misma razón, consigue conmovernos mucho. Ese lugar es lo familiar, todo aquello que conocemos y que aceptamos. De esta forma, lo familiar se convierte en extraño y eso nos hace sentir incómodos. Para entender este *puzzle* complejo no hay más que buscar una idea común en una sociedad y que tenga un significado como por ejemplo: los niños. Estos son, en nuestra cultura social, seres puros, indefensos y a los que hay que proteger de todos los peligros. Son dulces y buenos, sonrientes y cariñosos... pero, ¿qué ocurre cuando no son nada de eso? Entonces podemos hablar de *Children of the Corn (Los chicos del maíz)*. Kiersch, Fritz. 1984. USA),<sup>82</sup> una película dirigida por Fritz Kiersch en 1984, en el que aquellos dulces niños de un pequeño pueblo de Nebraska, se convierten en las peores pesadillas de todos los adultos. Y en realidad con un objetivo claro que no dista de los que hacían nuestros antecesores: sacrificar en honor a las divinidades; aunque en este caso sea el propio mal.

Y normalmente se utiliza mucho esta idea de inocencia, y por lo tanto temáticas donde los infantes son protagonistas, con un objetivo claramente perturbador que juega con la psicología del espectador. La inocencia se ha convertido en un símbolo esclarecedor de una muerte certera y sangrienta. Por ello, no podemos pasar por alto la película del muñeco que todos los niños han pedido a Papa Noël y al que ya hemos nombrado anteriormente: *Chucky, el Muñeco Diabólico*. Charles Lee Ray dirige este film sabiendo hacia donde quiere llevar al espectador y por donde, es decir, sabe que en nuestra cultura social un muñeco es un objeto inerte y de esencia benévola creando, así, una pista falsa. El ser humano se siente incómodo ante esta imagen engañosa.

### 3.9. Fealdad como comedia

<sup>80</sup> *The Shining (El Resplandor)*. Dir. Stanley Kubrick). [DVD]. Warner Bros, 1980.

<sup>81</sup> *Re-animator (Dir. Stuart Gordon)*. [DVD]. Empire Pictures, 1985.

<sup>82</sup> *Children of the Corn (Los chicos del maíz)*. Dir. Fritz Kiersch). [DVD]. New World Pictures, 1984.

Siempre se ha pensado que la gordura hace que un ser parezca bondadoso, gracioso, patoso e incluso bobalicón. Pero no hay que engañarse pues existen gordos malos de igual modo que flacos graciosos. En este punto hablaremos de las caricaturas puesto que pueden funcionar como arquetipos que actúen como ejemplos y que nos ayudarán a entender mejor los personajes de las películas que vemos.

Pero antes de comenzar esta lista de estereotipos de feos cómicos, me gustaría poder definir caricatura con la ayuda tanto de Umberto Eco como como la opinión del filósofo alemán Karl Rosenkranz (1805-1879). Ambos, estaban de acuerdo en que la caricatura era una exageración de la fealdad, una burla a los aspectos más vistosos de alguien. De hecho, Eco, cuando nos habla de la caricatura también habla del historiador austriaco Hans Sedlmayr (1896-1984) para quien la caricatura hacía perder al hombre, no sólo las proporciones características de un canon, pero también la dignidad. Entonces, ¿solo podemos hablar de caricatura como burla y denuncia? Pues según Rosenkranz en su libro *Estética de lo feo* (Karl 1853)<sup>83</sup>, la caricatura también puede ensalzar aspectos positivos de la persona y por ello, mediante la exageración de esos aspectos hace que “Se trate de una hermosa representación que hace un uso armónico de la deformación”. Así pues, podemos tener varios tipos de estereotipos caricaturizados de lo que puede ser cómico. En este caso, mostraré algunos tipos de caricaturas que podemos encontrar ya sea como imágenes literarias, cinematográficas o incluso en la vida misma.

- **El gordo:** las personas de tal tamaño suelen ser personas de carácter afable y bueno. Cuando se ríe todo su cuerpo se ríe. Tiene, además, las mejillas rojas y la punta de la nariz también. Le gusta mucho comer y beber. Y, aunque a primera vista no lo parezca, es una persona sabia que, cuando menos te lo esperas, te ayuda con alguna frase elocuente y certera.

Como ejemplo ilustrativo hablaremos de Lawrence Cohen, más conocido como "Gordi" en la película *The Goonies* (*Los Goonies*. Donner, Richard. 1985. USA)<sup>84</sup> en 1985. Un verdadero estereotipo sabiendo que, es uno de los chicos más corpulentos del grupo, a pocos minutos de empezar la película ya esta comiendo o pidiendo comida. Es gracioso, patoso, algo simplón pero muy bueno e inocente.

- **El simplón:** es una persona a la que no le vamos a poner físico alguno puesto que puede ser flaco, gordo o incluso de peso medio, pero sí que le vamos a poner una personalidad. Al igual que el gordo, no tiene malicia alguna pero, en su caso, es porque su inteligencia es menor de la normal. Ello hace de él un ser maleable, sincero y puro que despierta compasión en los corazones de las personas. Suelen ser personas que sufren las burlas de aquellos que no entienden su naturaleza. Aún así, no está solo y siempre tiene personas para ayudarle y defenderle. Sus gestos, sus comentarios, sus risas son elementos que hacen que este personaje ser gracioso.

Es un ser hipocondriaco, inocentón, algo enclenque, con poca personalidad y con problemas de seguridad, se llama Jack y protagoniza la película *Innerspace* (*El Chip Prodigioso*. Dante, Joe. 1987. USA)<sup>85</sup>, película dirigida por Joe Dante en 1987. En realidad es tratado como un personaje al que podríamos etiquetar como un perdedor. Aunque, a veces, podemos entender que posiblemente el problema, más que de su naturaleza simple, es por la gravedad de su situación por el que se ha podido ver superado.

- **El loco:** es un personaje que, desde un punto de vista externo, puede parecer un ser incoherente y algo caótico pero detrás de toda esta irracionalidad, existe un orden establecido bajo su propia lógica. En cuanto a su relación con aquellos que les rodea suele ser poco aceptado por sus extravagancias y querido por muy pocos. Algo torpes en el andar y con un humor particular, son gente obsesiva y sin casi ningún hobby. No están interesados por el dinero y suelen ser claves para ayudar al protagonista a conseguir sus objetivos.

Como ejemplo, la película *Back to the Futuro* (*Regreso al Futuro*. Zemeckis, Robert. 1985. USA),<sup>86</sup> una película de Robert Zemeckis realizada en 1985 y donde encontramos el mejor ejemplo para este apartado: el doctor Emmett Brown, más conocido como “Doc “. Este doctor chiflado ha conseguido poder viajar en el tiempo llevando a Marty, el protagonista, a vivir extraordinarias aventuras a lo largo de las diferentes décadas.

Estos tipos de personajes, entre otros, los podemos encontrar desde la literatura clásica hasta nuestros días. Además, las caricaturas en general permiten al espectador identificarse con alguna de las características

<sup>83</sup> Rosenkranz, Karl, *Estética de lo feo*, Trad. Miguel Salmeron (Julio Ollero Editor, Madrid, 1992), 446 páginas.

<sup>84</sup> *The Goonies* (*Los Goonies*. Dir. Richard Donner). [DVD]. Warner Bros, 1985.

<sup>85</sup> *Innerspace* (*El Chip Prodigioso*. Dir. Joe Dante). [DVD]. Warner Bros, 1987.

<sup>86</sup> *Back to the Futuro* (*Regreso al Futuro*. Dir. Robert Zemeckis ). [DVD]. Universal Pictures, 1985.



exageradas llevándole a imaginarse en las mismas situaciones. O simplemente el espectador es conmovido por alguno de esos personajes creando un lazo empático muy estrecho.

### 3.10. Fealdad como sensación de asco

Se podría decir que es la fealdad máxima en cuanto a sentimiento de rechazo hacia un objeto, animal o persona, o cualquier tipo de ente. Aunque generalmente este tipo de sensación está basada más en el sentido de la vista, es decir, con el físico de aquello que vemos. Pero puede ser que también otros sentidos entren en acción como puede ser el olfato. ¿Quién no ha sentido asco al oler un elemento orgánico en descomposición? Lo que sí es cierto es que el sentido de la vista es el encargado de crearnos esa sensación y que la sangre es una de las causas.

Podemos encontrar un gran número de películas que transmiten este sentimiento de asco, como por ejemplo: *Incubo sulla Città Contaminata (La Invasión de los Zombies Atómicos)*. Lenzi, Umberto. 1980. Italia)<sup>87</sup> una producción hispano-italiana realizada en 1980 por Umberto Lenzi. Y siguiendo un poco el estilo de la película anterior, por qué no hablar sobre las dos películas de Darío Argento, dirigidas por Lamberto Bava, una de ellas la secuela, tituladas *Demons (Demonios)*. Bava, Lamberto. 1985. Italia)<sup>88</sup> y *Demons 2 (Demonios 2)*. Bava, Lamberto. 1986. Italia)<sup>89</sup>. Pasando por el clásico y del que se ha hecho recientemente una precuela: *The Thing (La Cosa)*. Carpenter, John. 1982. USA)<sup>90</sup>. Pero si queremos llegar al *gore* más básico y profundo, debemos hablar de dos de las obras cinematográficas maestras de los comienzos de Peter Jackson *Bad Taste (Mal Gusto)*. Jackson, Peter. 1987 Nueva Zelanda)<sup>91</sup> y pocos años después, *Braindead (Tu mamá se comió a mi perro)*. Jackson, Peter. 1992. Nueva Zelanda)<sup>92</sup>.

## 4. LOS AÑOS 80 Y SU CINE

***“Le cinéma n’a pas été pensé comme devant faire l’objet d’une démocratisation de sa pratique qui partirait des sphères savantes pour se diffuser à l’ensemble de la population”.***  
**Emmanuel Ethis<sup>93</sup> (Ethis 2014,4)**

*(El cine no se pensó como objeto de una democratización de su práctica nacida en las altas y sabias esferas para difundirse al conjunto de la población).*

Esta es una de las frases que podemos leer en el libro de Emmanuel Ethis llamado *Sociologie du cinéma et de ses publics (Sociología del cine y de sus públicos)*. En él, Ethis expone que el cine nunca se realizó con objetivos de democratización pero que, para gran sorpresa de la primera generación de cineastas como los hermanos Lumière que no creían en su invención, el cine nacido del pueblo se expandió. Y la consecuencia de ello es que el cine viva obsesionado por gustar a la gente. Por esto se dice del cine que puede llegar a ser “populiste”. Y de esta búsqueda de aceptación social, surgen las películas que conocemos como *Exploitation Movie*, un tipo de película que tiene como máximo objetivo ser comercial más que película de calidad, sin casi ninguna ambición artística. Una especie de fábrica en cadena de películas, generalmente de bajo presupuesto: la industria de la serie B o Z siendo estas, casi siempre de naturaleza violenta llegando a extremos como el *gore*, con películas que ya hemos visto anteriormente como la mítica *Mal gusto* de Peter Jackson.

Pese a estas carencias, porisblemente como consecuencia de un presupuesto no muy elevado, existe una cierta búsqueda que va más allá de lo puramente estético. Cuando hablamos de la fealdad en los monstruos y en aquello que consideramos siniestro, afirmamos que se podía conseguir ese miedo llegando al alma de los espectadores. Esta reacción de la audiencia que, por puro morbo, no puede apartar la mirada de la pantalla es el objetivo primordial de cualquier película que lleva a los límites cinematográficos. Pero

<sup>87</sup> *Incubo sulla città contaminata (La invasión de los zombies atómicos)*. Dir. Umberto Lenzi. [DVD]. 1980.

<sup>88</sup> *Demons (Dir. Lamberto Bava)*. [DVD]. Titanus, 1985.

<sup>89</sup> *Demons 2 (Dir. Lamberto Bava)*. [DVD]. Titanus, 1986.

<sup>90</sup> *The thing (La cosa)*. Dir. John Carpenter. [DVD]. Universal Pictures, 1982.

<sup>91</sup> *Bad Taste (Mal Gusto)*. Dir. Peter Jackson. [DVD]. Image Entertainment, 1987.

<sup>92</sup> *Braindead (Tu madre se comió a mi perro)*. Dir. Peter Jackson. [DVD]. Entertainment, 1992.

<sup>93</sup> Ethis, *Sociologie du cinéma et de ses publics*, 4.

existe otro tipo de película, aquella que resulta banal en muchos aspectos y que solo desea ser consumida sin llegar a conmover al público. El sociólogo francés Ethis llama a este tipo de películas: *films du sam'di soir*<sup>94</sup> (películas de sábado por la noche) (Ethis, 2014,9) un tipo de producto audiovisual que consumimos, no por placer, sino por pasar el rato sin prestar excesiva atención. Para mí, esto es otro tipo de fealdad muy común, incluso hoy en día, que pese a que no actúe directamente en el estilo estético del film y por lo tanto, no podamos crear otra categoría en el apartado correspondiente, nos genera un sentimiento negativo.

Claros ejemplos cinematográficos son las películas de caballeros/superhombres que luchan contra el mal al mismo tiempo que seducen o salvan a la princesa de turno y que tanto se han repetido en esta década de los 80. *The Beast Master (El Señor de las Bestias*. Coscarelli, Don. 1982. USA<sup>95</sup>), *Krull* (Yates, Peter. 1983. USA)<sup>96</sup>, *Master of the Univers (Masters del Universo*. Goddard, Gary. 1987. USA)<sup>97</sup> o *The Princess Bride (La Princesa Prometida*. Reiner, Rob. 1987. USA)<sup>98</sup> son algunos de los ejemplos que siguen el mismo tipo de estructura con casi las mismas dosis de elementos que influyen en su realización. Además, añade que este tipo de cine, sigue una fórmula bien marcada basada en un supuesto sistema comercial rentable con una serie de porcentajes de lo que sería una película 10. Y, dependiendo de a que genero pertenezca, esa formula cambiara. Así, *Master of the Univers* será una película más violenta que *The Princess Bride* la cual, a diferencia de la anterior, tiene un carácter más romántico y menos agresivo. Por ello, el aspecto “feo” que encontremos en cada de estas películas es distinto, posiblemente en grado, pues las acciones que los personajes realizan no son las mismas, y en forma porque no habrán los mismos “monstruos” en una u otra.

Lo que sí queda claro es que, en el terror, cine donde los nuevos directores con ansias de entrar en el mundo audiovisual veían su momento profesional y artístico, es una de los subgéneros con los que más se ha experimentado. De esta forma, tenemos películas tan especiales como *From Beyond*<sup>99</sup> (*Re-sonator*. Gordon, Stuart. 1986. USA), *TerrorVision* (Nicolaou, Ted. 1986. USA)<sup>100</sup> o *Creepozoids* (DeCoteau, David. 1987. USA)<sup>101</sup> sin contar con todas las secuelas y precuelas de proyectos audiovisuales que han acabado a años luz de lo que fuera en su momento la película original. De hecho, podríamos decir que es la década de los *spins-off*, creados con el objetivo de buscar lo que significó en su momento la película original: un *blockbuster*. Así, lo que empezó siendo un proyecto innovador y verdaderamente y terroríficamente feo, ha pasado a ser carne de mercado fácil. Además, con la llegada del VHS (*Video Home System*) que, hasta los 2000 con la aparición del DVD, fue el sistema de grabación y reproducción por excelencia, los productores vieron como las salas de cine se vaciaban y sus películas recaudaban menos dinero del esperado. Como consecuencia, se busca llamar la atención del espectador mediante los efectos especiales. Aun así, los 80 también significaron la vuelta a la comedia marcada por directores como Woody Allen, y algunas películas de carácter melodramático.

En lo 90, muchos de los proyectos que se empezaron en la década anterior, han encontrado su momento y el tiempo para evolucionar, en cuanto a efectos especiales se refiere. También es notoria la recuperación de la comedia, teniendo como consecuencia que, en los 2000, aquello que nos daba miedo en los 80 y 90, se distorsionen con películas como *Scary Movie* (Wayans, Ivory Keenen. 2000. USA)<sup>102</sup> donde se parodia a clásicos de terror adolescente de la década anterior como *I Know What You Did Last Summer* (Gillespie, Jim. 1997. USA)<sup>103</sup>, formato que nos recuerda mucho al teatro *burlesque*, teatro que trataremos en el próximo párrafo. Todo ello, como consecuencia de un desgaste notorio del género que ya empezó en los 70 donde el cine, cada vez menos pudoroso, mostraba al público lo que se imaginaba y antes se disimulaba, los 80 donde la libertad ha llegado a su culmen, y los 90 donde películas buscan también ganar adeptos tanto por parte de críticos como por parte del público, con películas de animación o con efectos especiales digitales más realistas. Y tras la tormenta llega la calma, y así, tras el mar de sangre de películas ochenteras como *Bloody Birthday (Cumpleaños Sangriento*. Hunt, Ed. 1980. USA)<sup>104</sup> o *The Dorm That*

<sup>94</sup> Ethis, *Sociologie du cinéma et de ses publics*,9.

<sup>95</sup> *The Beast Master* (El Señor de las Bestias. Dir. Don Coscarelli). [DVD]. MGM, 1982.

<sup>96</sup> *Krull* (Dir. Peter Yates). [DVD]. Columbia Pictures, 1983.

<sup>97</sup> *Master of the Univers (Masters del Universo*. Dir. Gary Goddard). [DVD]. Columbia Pictures, 1987.

<sup>98</sup> *The Princess Bride* (La Princesa Prometida Dir. Rob Reiner). [DVD]. Twentieth Century-Fox Film Corporation, 1987.

<sup>99</sup> *From Beyond (Re-sonator*. Dir. Stuart Gordon). [DVD]. Empire Pictures, 1986.

<sup>100</sup> *TerrorVision* (Dir. Ted Nicolaou). [DVD]. Empire Pictures, 1986.

<sup>101</sup> *Creepozoids* (Dir. David DeCoteau). [DVD]. Urban Classics, 1987.

<sup>102</sup> *Scary Movie* (Dir. Keenen Ivory Wayans ). [DVD]. Dimension Films, 2000.

<sup>103</sup> *I Know What You Did Last Summer (Se lo que hicisteis el ultimo verano*. Dir. Jim Gillespie). [DVD]. Columbia Pictures, 1997.

<sup>104</sup> *Bloody Birthday (Cumpleaños Sangriento*. Dir. Ed Hunt). [DVD]. Rearguard Productions, 1980.

*Dripped Blood (El dormitorio de los crímenes.* Carpenter, Stephen. 1982. USA)<sup>105</sup>, jugamos con los miedos interiores basados en leyendas urbanas como con la rentabilísima película *The Blair Witch Project (El Proyecto de la Bruja de Blair.* Sanchez, Eduardo y Myrick, Daniel. 1999. USA)<sup>106</sup> o *Scream*.

Esta violencia no es nueva pues existe incluso desde antes de la invención del cine, antecedentes que me gustaría mostrar para entender que el género fantástico lleva recorrido un largo camino. Así, el ya nombrado teatro *burlesque*, formato teatral de variedades, cuyos espectáculos eran creados con el objetivo de ridiculizar un tema cualquiera valiéndose de la exageración y de la parodia para tratarlo. Se puede relacionar con toda película que tenga dicho objetivo como por ejemplo *Scary Movie*. Y por otro lado, tenemos el llamado “cine *snuff*”, un cine donde se apoya la idea de matar por matar. Supuestos hechos reales que muestran las agonizantes últimas horas o minutos de una persona a la que se le tortura y mata. Aun así, estas obras hechas por “psicópatas audiovisuales” son más una leyenda urbana que una realidad cinematográfica pues nunca se ha sabido de su verdadera existencia. De hecho en la película de *Videodrome*, la cinta cassette que lleva como título el mismo nombre, se definiría como una película *snuff*.

Así pues, y tal y como hemos explicado anteriormente, el género fantástico vuelve a encontrar su momento en los 80 vestido de efectos que cautivan a unos espectadores sometidos. Pero, ¿qué es el género fantástico? Y sobre todo ¿qué comprende? La tarea de buscar una definición correcta a este término no ha sido tan fácil como se podría pensar. Esto se debe a que cuando buscamos información cada cual tiene su propia teoría. A saber, la fantasía como género relacionado directamente con la ciencia-ficción o con el cine de terror, de igual forma que podemos encontrar este género totalmente desligado de éstos.

Empecemos definiendo el término *fantástico* para poder, más tarde, proporcionar también nuestra opinión y hablar sobre todos los elementos necesarios para completar este puzle. Así pues, buscaremos diferentes definiciones en el mundo digital.

*“Fantástico se refiere a aquello perteneciente o relativo a la fantasía. De igual forma, permite nombrar a lo fingido, que no tiene realidad o que sólo existe en la imaginación.” Definicion.de<sup>107</sup>*

*“Se usa la palabra fantasía para designar a aquellas cosas que no son reales sino que pertenecen al mundo de la imaginación. Lo que está pasando en la pantalla contiene elementos que no pueden pertenecer a la realidad cotidiana.” Txapulin<sup>108</sup>*

*“La fantasía puede ser un recurso placentero, que estimula el gusto por el vuelo imaginativo, o un medio tendente a exacerbar emociones como el miedo, la perplejidad, el terror, la incertidumbre.” Docum<sup>109</sup>*

El género fantástico nos permite imaginar lo inimaginable, haciendo realidad que personajes inexistentes sean bellos o feos, de igual modo que lugares ficticios que vamos descubriendo. Existe una realidad en todo lo fantástico, y es que, cuando una persona se dispone a ver una película de este género, está abierta desde el minuto cero a aceptar cualquier personaje o situación, por muy irreal que parezca. Y a esto llegamos cuando el espectador ha entendido qué significa el término fantástico, otorgando a los cineastas, toda la libertad imaginativa. Aunque esta libertad, ciertamente, se ve limitada por un concepto que debe existir para que este diálogo entre director-espectador funcione: la verosimilitud. Cada uno de los elementos que salen en la pantalla, debe comprender una serie de puntos semejantes a la realidad para que sea más fácil la acción catalogadora de los mismos por parte del espectador. Y si nos encontramos en tierra de nadie, donde reine el desconcierto, se nos debe presentar poco a poco la naturaleza de todo aquello que representa una pieza clave para el film. Esta tarea, nos llevará a crear un mapa mental que confeccionaremos con los componentes que el director nos facilite. De hecho, es muy interesante ver la trascendencia que puede llegar a tener el cine cuando grandes personajes irreales han marcado un antes y un después en el mundo cinematográfico llegando incluso a formar parte de nuestra cultura social. Un claro ejemplo es el alien en la película que ya hemos nombrado en este trabajo, *Alien: el octavo pasajero*.

<sup>105</sup> *The Dorm That Dripped Blood (El Dormitorio de los Crímenes.* Dir. Stephen Carpenter). [DVD]. New Image releasing, 1982.

<sup>106</sup> *The Blair Witch Project (El proyecto de la bruja de Blair.* Dir. Eduardo Sanchez y Daniel Myrick). [DVD]. Artisan Entertainment, 1999.

<sup>107</sup> Definicion.de. “Definicion de Fantastico”. Última modificación: 27 de julio. <http://definicion.de/fantastico/>.

<sup>108</sup> Txapulin, “El Cine Fantástico”. Última modificación: 5 de septiembre. <http://www.txapulin.net/fantasia.html>.

<sup>109</sup> Docum, “Genero Fantastico”. Última modificación: 9 de mayo. <http://docum.x10.mx/letras/fantastico.htm>.

Pero, a parte de la verosimilitud, sería conveniente citar otros puntos que ayudan a crear films de este tipo de género. Para ello, hablaré de Daniel F. Ferreras, profesor de literatura en *West Virginia University*, que nos expone tres elementos a tener en cuenta cuando hablamos de este género. A continuación expondré estos puntos<sup>110</sup> y los explicaré con mis propias palabras:

- **Elemento sobrenatural inédito:** lo que Ferreras presenta es la existencia obligatoria, ya no sólo de un elemento sobrenatural, es decir, que no siga las leyes naturales, sino que éste, además, debe encontrarse fuera de la tradición mitológica, elemento que estudiaremos más tarde. Añade, que no puede encontrar justificación o solución lógica a este tipo de suceso, principalmente porque caeríamos en la fórmula de género policíaco donde, partiendo de un elemento desconocido, vamos utilizando la lógica para encontrar, finalmente, una solución.

- **Universo identificable:** la narración se desarrolla en un mundo que nos es familiar, una “réplica” de nuestro mundo. Y, al parecer, ésta es la diferencia entre lo que consideramos narración fantástica y la ciencia-ficción. Si se nos convence de que esa realidad es la nuestra, podremos crear sensaciones de miedo, duda o alegría.

- **Ruptura radical entre el protagonista y su universo:** lo que aquí se explica es que, debido a esos fenómenos, oponen al protagonista a la estructura social a la que estaba acostumbrado. Por así decirlo, el protagonista sufre un choque con una realidad que no es la suya y a la que debe adaptarse.

Tras mostrar estos tres puntos descritos por el profesor Ferreras, he de exponer cierto desacuerdo con lo que dice, o por lo menos, en la medida en que trata estos elementos. No estoy de acuerdo sobre el hecho de que el elemento sobrenatural deba ser insólito obligatoriamente, no creo que deba estar fuera de la mitología clásica. Sino ¿en qué tipo de género podríamos catalogar la película de *Furia de Titanes* de Desmond Davis de 1981? Estoy de acuerdo en que la acción debe desarrollarse en un marco donde no es necesaria la presencia de las leyes naturales, pero no comparto la idea de que deba alejarse de nuestra cultura o tradición para que hablemos de fantasía. Y, en cierta medida, me resulta contradictorio al segundo punto que nos explica la necesidad de hacer una réplica de nuestra realidad para buscar la verosimilitud. ¿Y no es la tradición parte de esa cultura? El ser humano necesita sentir cierto carácter familiar en lo que ve para poder entender, en cierta medida, las situaciones que se le presenta y así aceptar la historia como posible. Y de hecho, esta acción natural en nosotros, es la base de la naturaleza siniestra que, como ya hemos explicado, se basa en el carácter familiar para conseguir conmovir al espectador. Además de todo lo dicho, me gustaría añadir que no es porque encontramos una solución a ese elemento desconocido que esa naturaleza fantástica va a desaparecer acercándonos al género policíaco. *Chucky el muñeco diabólico* (1988) sigue siendo horrible incluso después de saber qué es, y por qué es: un muñeco poseído por el fantasma de un violento asesino, es decir, un ser malvado, y por lo tanto feo en acciones, en un muñeco de figura inocente.

En vista de la cantidad de posibles definiciones que podemos encontrar sobre el significado de fantasía y de los elementos que en ella se repiten y que sirven como identificación, voy a aventurarme y proponer mi propia visión de lo que es el género fantástico y sus elementos más básicos. Algunos de ellos son contraposiciones a hechos mostrados, de igual modo que otras son opiniones compartidas.

***“El género fantástico es lo relacionado con la imaginación y que, como consecuencia, no tiene porque obedecer a las leyes naturales. Pese a ello, debe haber un carácter familiar y verosímil en su interior para ayudar a la aceptación de la historia por parte del espectador.”***

En cuanto a los elementos que podemos encontrar en la construcción de la fantasía existen especialmente tres:

---

<sup>110</sup> Tumba Abierta. 2013. “Teorías sobre el Genero Fantastico”. Última modificación: 22 de enero.  
<http://www.alonsoquijano.org/esferas/marco1/paginas%20word/teorias%20sobre%20el%20genero.htm> .

- **Cultura de referencia:** para buscar ese carácter familiar presentado ya en este trabajo, debemos buscar en nuestra cultura las referencias que tenemos a nuestro alrededor y que ayudarán al espectador a situarse, ya sea en un lugar, en una época o incluso a identificarse con algún personaje. No quiere decir que esté prohibida la innovación, pues en ella está la evolución, siempre y cuando se tenga un extremo cuidado en la forma que se le dé a esa nueva creación.

Una gran película que juega con esta idea es *The Fly*<sup>111</sup> (*La mosca*. Cronenberg, David. 1986. USA). Es muy interesante ver como se juega y se contesta a la pregunta ¿qué pasaría si un hombre se convirtiese en una mosca? Nos hace gracia porque conocemos este animal y queremos saber más.

- **Lo sobrenatural:** hago referencia a todo elemento que no forme parte de nuestra vida cotidiana y que, por lo tanto, nos muestre ese lado puramente fantástico. En este punto la imaginación es la que toma las riendas en la creación de la obra. En resumidas cuentas, no hay una priorización del realismo sino de lo irreal.

Qué mejor película para ejemplificar este punto que *The Neverending Story*<sup>112</sup> (*La Historia Interminable*. Petersen, Wolfgang. 1984. USA, Alemania). Una película que se basa justamente en la imaginación y que representa la moraleja final de ésta.

- **Destrucción de la realidad presente:** como ya dijo el profesor Ferreras, lo que ocurre es que la realidad del protagonista, del héroe o incluso anti-héroe, se ve totalmente truncada por un evento fuera de lo común poniéndole, directamente, en posiciones totalmente desconocidas. Este tipo de situación puede llevar al protagonista o a los protagonistas a entrar en discordia con lo que hasta entonces era para ellos la verdad. Y es esa verdad la que deja de serlo para dejar paso a la construcción, ya no sólo de la realidad que le rodea, sino del propio yo.

*Ladyhawke*<sup>113</sup> (*Lady Halcon*. Donner, Richard. USA. 1985) muestra justamente lo que ocurre en este tipo de casos cuando, lo que era tu vida se ve cambiada por la magia, en este caso. Ambos amantes no pueden verse en forma humana pues, ella por el día y el por la noche, cambian sus formas para convertirse en humanos. Se confrontan a una vida lejos, pese a estar juntos.

Y si ya hemos estudiado la naturaleza de este género cinematográfico, es hora de saber que subgéneros podemos encontrar en él. Es importante realizar esta tarea porque, al fin y al cabo y tal y como dice Rick Altman en su libro *Los géneros cinematográficos*<sup>114</sup> (Altman 2000, 34): "...ejercen una función concreta en la economía global del cine, una economía compuesta por una industria, una necesidad social de producción de mensajes, un gran número de seres humanos, una tecnología y un conjunto de prácticas significativas". Es muy interesante este tipo de frase pues a lo largo de la historia se ha visto que el vaivén que los géneros han ido experimentando es muy significativo. De hecho, un claro ejemplo es el cine de terror pues no siempre ha sido bien recibido por la sociedad. Antaño llegó a ser vergonzoso ver películas de este subgénero, tanto como ver una película X.

Esta tarea es muy importante pues, cada película tiene que pertenecer a un género en concreto, y no a dos, y por esta razón, estos géneros deben de estar bien definidos perpetuando su historia. Por ello, voy a presentar la lista de subgéneros fantásticos que podemos encontrar dentro del cine fantástico.

#### 4.1. Alta Fantasía

Este subgénero de la Fantasía trata aquellas historias con un contenido extremadamente rico, ya sea en relación a la propia historia de la película, como a la cultura social de los protagonistas y sus mundos. Se podría hacer una comparación con películas de caballeros y princesas, la antigua historia del bien contra el mal, pero rodeada de un bagaje histórico interesante y profundo en contenido cultural, ya sea en lenguaje como en tradición.

Un gran ejemplo de Alta Fantasía sería *La Guerra de las Galaxias* tanto por la complejidad en la historia, mostrada en varios capítulos, como por la cantidad de información que existe en este universo.

<sup>111</sup> *The Fly* (*La mosca*. Dir. David Cronenberg ). [DVD]. 20th Century Fox, 1986.

<sup>112</sup> *Neverending Story* (*La Historia Interminable*. Dir. Wolfgang Petersen). [DVD]. Warner Bros. Pictures, 1984.

<sup>113</sup> *Ladyhawke* (*Lady Halcon*. Dir. Richard Donner). [DVD]. Warner Bros, 20th Century Fox, 1985

<sup>114</sup> Rick Altman, *Los Géneros Cinematográficos*, Trad. Carles Roche Suarez (Barcelona: Ediciones Paidós Iberica, 2000)336.

Cientos de planetas, cada uno con su civilización y en ellos toda su cultura social. Al igual que ocurre con *Furia de Titanes*, a diferencia de que esta cultura social es la nuestra y, por ello, debe haber una formación previa para entender los diferentes elementos dentro del film o Excalibur por toda la historia que rodea al rey Arturo. Y, pese a que no pertenezca a la década aquí presentada, no puedo pasar este punto sin hablar de *The Lord of de Rings*<sup>115</sup> (*El Señor de los Anillos*. Jackson, Peter. USA, Nueva Zelanda, Reino Unido. 2001). Obra literaria del escritor británico John Ronald Reuel Tolkien, inventor de civilizaciones con historia y una profundidad sin igual.

#### 4.2. Espada y brujería

Este subgénero es muy parecido al anterior diferenciándose tan solo, en cuanto a la tradición y cultura social. Así pues “Espada y Brujería” se centra, no tanto en la complejidad y el detallismo en la historia de las civilizaciones presentadas, pero más en la acción misma de la batalla donde las fuerzas del bien ganan.

Y ejemplos cinematográficos de esto podemos encontrar bastantes, como los ya nombrados anteriormente: *Krull*, *Lady Halcon*, *Hércules* o *La Princesa Prometida*.

#### 4.3. Ciencia Ficción

La Ciencia Ficción se puede definir como el subgénero donde la tecnología es el principal estandarte. Allí donde hay ordenadores, sistemas electrónicos o procesadores que ayuden a los protagonistas en su travesía en la batalla contra el mal, hablaremos de Ciencia Ficción.

Y como ejemplo perfecto tenemos la saga *Alien* así como *Blade Runner* o incluso *Juego de Guerra*.

#### 4.4. El terror

Cuando buscamos el significado de terror por internet, nos encontramos con que se diferencia con el horror por ser racional, es decir, tener una explicación lógica y terrenal o como algunas otras dicen: “...es algo hecho por humanos o animales”.

Podemos poner muchos ejemplos de este tipo de subgénero como un clásico que, en su momento, fue presentado como una película realmente terrorífica, toda una película de *exploitation extrema*: *The Last House on the Left*<sup>116</sup> (*La última casa a la izquierda*. Craven, Wes. USA. 1972)

#### 4.5. El horror

**“Horror<sup>117</sup>: sentimiento intenso causado por algo terrible y espantoso. Aversión profunda hacia alguien o algo.” Real Academia de la Lengua Española**

En el caso anterior, presentamos el terror como un miedo racional y causado por elementos terrenales. Ahora, al hablar del horror, debemos comprenderlo como una oposición al terror y, por lo tanto, debemos buscar otro causante. Así, lo paranormal pasa a ser el causante del horror. Pero ¿y si ese ser paranormal toma forma? ¿Seguimos hablando de horror?

En el caso de que la respuesta sea “sí”, que ejemplo mejor que *Chucky el muñeco diabólico*. Un hombre que por medio de la magia se transmuta en un muñeco para vengarse de su asesino y del que fue amigo suyo. En el caso de que la respuesta sea “no”, *The Entity (El Ente. Furie, Sidney. 1982. USA)*<sup>118</sup> es un ejemplo perfecto.

#### 4.6. Gore

<sup>115</sup> *The Lord of de Rings (El Señor de los Anillos*. Dir. Peter Jackson). [DVD]. [New Line Cinema](#) 2001.

<sup>116</sup> *The Last House on the Left*<sup>116</sup> (*La última casa a la izquierda*. Dir., Wes Craven). [DVD]. [Metro-Goldwyn-Mayer](#), 1972.

<sup>117</sup> *Real Academia Española de la Lengua*, s.v. “terror.”

<sup>118</sup> *The Entity (El Ente*. Dir. Sidney Furie). [DVD]. 20th Century Fox. 1982.

Las películas catalogadas como *gore* son aquellas en las que no existe la sensualidad del juego de la imaginación frente a lo no mostrado. Es decir, nos encontramos con la exageración de la violencia, mostrada sin ningún tipo de pudor.

Así, como ejemplo podemos encontrar *The Slumber Party Massacre (La Masacre de la Fiesta de Pijama)*<sup>119</sup>. Jones, Holden Amy. 1982. USA) *Razorback (Razorback: los Colmillos del Infierno*. Mulcahy, Russell. 1984. Australia)<sup>120</sup>, *Society (Sociedad*. Yuzna, Brian. 1989. USA)<sup>121</sup> o *Basket case (Basket case: ¿Dónde te escondes hermano?*. Henenlotter, Frank. 1983. USA)<sup>122</sup>, entre otros tanto títulos de sangre y vísceras.

## 5. INTERPRETACION DEL USO DE LA FEALDAD

Ya hemos visto los tipos de fealdades que podemos encontrar, ya no sólo en la gran o pequeña pantalla, sino también en nuestra vida cotidiana. Lo que a continuación se va a explicar es la función de esa fealdad y su uso limitado, lógicamente, en el contexto cinematográfico de los años 80.

Así pues, tras haber visionado unas 45 películas de género fantástico de la década de los años 80, podemos hacer un mapa de la funcionalidad que los directores le dieron a la fealdad en sus obras cinematográficas. Para ello, aprovecharé las categorías expuestas a lo largo del trabajo, ya sea la explicación de los tipos de fealdad como los subgéneros del género fantástico, con el objetivo, no solamente de poder hablar sobre la fealdad y explicar sus usos sino también para demostrar la finalidad de mi estudio tanto desde el punto de vista social como cinematográfico.

Para ello he creado unas tablas para presentar de forma clara las diferentes categorías y películas. En cada una de ellas aparecerán todos los tipos de fealdades mostradas en el punto número 3 y ejemplos del cine de los 80 del mismo género apoyando la idea de una homogeneidad en la confección de cada tipo de categoría.

### 5.1. Alta Fantasía, Espada y Brujería

Si he decidido poner en un mismo punto ambos subgéneros es porque la única diferencia que podemos encontrar reside en la complejidad de una temática que, al fin y al cabo y pese a todo, es compartida.

¿Qué uso se le da a la fealdad en este tipo de subgénero? Como hemos visto, en ambos casos, la temática clásica se apoya en monstruos, caballeros valerosos, damiselas en apuros y brujas vengativas. Una temática que comprende diferentes tipos de fealdades. Pero, ¿cuán feos son?

	Anti-canon	Anti-moda	Monstruo	El mal	Asco
<i>Furia de Titanes. 1981</i>	X		X	X	X
<i>Wilow. 1988</i>	X		X	X	X
<i>Excalibur. 1981</i>			X	X	X
<i>Krull. 1983</i>	X		X	X	X
<i>La historia interminable. 1984</i>	X		X	X	X
<i>Tras el corazón verde. 1984</i>	X			X	X
<i>Indiana Jones. 1981-2008</i>	X			X	X
<i>Legend. 1985</i>	X		X	X	X
<i>Dentro del laberinto. 1986</i>	X		X	X	X

	Siniestro	Deformación	Enfermedad	Locura	Comedia
<i>Furia de Titanes. 1981</i>	X	X			

<sup>119</sup> *Slumber Party Panic (La masacre de la fiesta de pijama*. Dir. Amy Holden Jones ). [DVD]. New World Pictures, 1982.

<sup>120</sup> *Razorback (Razorback: los Colmillos del Infierno*. Dir. Russell Mulcahy). [DVD]. Warner Bros y Umbrella Entertainment, 1984.

<sup>121</sup> *Society (Sociedad*. Dir. Brian Yuzna). [DVD]. Wild Street Pictures, 1989.

<sup>122</sup> *Basket Case (Basket case: ¿Dónde te escondes hermano?* Dir. Frank Henenlotter). [DVD]. Analysis Film Releasing Corporation, 1983.

<i>Willow. 1988</i>	X	X	X	X	X
<i>Excalibur. 1981</i>	X	X		X	
<i>Krull. 1983</i>	X	X			
<i>La historia interminable. 1984</i>	X	X			X
<i>Tras el corazón verde. 1984</i>	X				X
<i>Indiana Jones. 1981-2008</i>	X				X
<i>Legend. 1985</i>	X	X			
<i>Dentro del laberinto. 1986</i>	X	X			X

Estos ejemplos nos ayudan a entender mejor el panorama que podemos encontrar en este tipo de subgénero fantástico. Destacaremos dos tipos de antihéroes.

El primero es un malo de características humanas, sin ningún tipo de magia aparente. Puede ser físicamente feo con rasgos físicos fuera del canon de estética clásico incluso llegando a ser desagradable provocando cierto sentimiento de asco. O bien puede ser tremendamente hermoso, pero terriblemente cruel. En este último caso se juega con la dualidad de la belleza frente a la fealdad de su alma. Esta fealdad puede llegar a ser locura, siendo sus actos incontrolables y algo impredecibles. Como ejemplo, en *Willow*, la reina Bavmorda intenta matar a su propia hija, quien se interpuso entre su madre y su afán de poder e inmortalidad. En el segundo caso podemos poner ejemplo de la relación antagónica en *Excalibur* entre Arturo y su hijo Mordred quien tiene como máximo objetivo, la destrucción de su propio padre.

También encontramos a los monstruos que, generalmente, suelen formar parte del ejército del mal debido a sus características físicas hostiles y desagradables. Aunque no ocurre lo mismo cuando hablamos de *La historia interminable*, que aunque de género distinto al de la película del rey Arturo, los monstruos que encontramos son de acciones bellas, pues ayudan a Atreyu a salvar al Reino de Fantasía, arreglando un físico desagradable.

Lo que sí que está claro es que, en casi todos los ejemplos (salvo en *Willow*), el físico de los héroes o antihéroes son bellos, atractivos. Y más en la década de los 80 con la llegada de los hombres de grandes músculos y fuerza colosal. En el caso de *Willow*, la incertidumbre de un futuro sólo se ve positivada por la tranquilidad que nos proporcionan los personajes que acompañan en su travesía al protagonista.

## 5.2. Ciencia Ficción

Las películas que ejemplificarán el subgénero de la ciencia-ficción han sido elegidas por tener en cierto carácter tecnológico, tal y como explicamos en el punto anterior.

	Anti-canon	Anti-moda	Monstruo	El mal	Asco
<i>Guerra de las Galaxias 1977-presente</i>	X		X	X	X
<i>Batman. 1989</i>	X			X	X
<i>Mad Max. 1979-1985</i>	X	X		X	X
<i>Blade Runer 1982</i>	X	X		X	X
<i>Brazil. 1985</i>	X	X		X	
<i>Flash Gordon</i>	X	X		X	X
<i>E.T. 1982</i>	X		X	X	X
<i>Dune. 1984</i>	X	X	X	X	X
<i>Enemigo mío.</i>	X		X		X



1985					
<i>Robocop. 1987</i>	X	X		X	

	Siniestro	Deformación	Enfermedad	Locura	Comedia
<i>Guerra de las Galaxias 1977-presente</i>	X	X		X	X
<i>Batman. 1989</i>	X	X	X	X	X
<i>Mad Max. 1979-1985</i>	X	X		X	X
<i>Blade Runer 1982</i>	X			X	
<i>Brazil. 1985</i>	X			X	X
<i>Flash Gordon</i>	X			X	X
<i>E.T. 1982</i>					X
<i>Dune. 1984</i>					
<i>Enemigo mío. 1985</i>	X				X
<i>Robocop. 1987</i>	X				

Las atmósferas de cada una de las películas aquí seleccionadas son totalmente diferentes. La tensión de las guerras, los misteriosos bosques, el ambiente pesado de nuevos planetas o incluso las calles de cualquier ciudad sumergida en un caos. Pese a ello, muchas de ellas, comparten ese carácter siniestro que ayuda a que el espectador entre en situación y empiece a comprender la naturaleza del film.

El hecho de que la mayoría de estas películas tengan como personajes a monstruos o nuevas especies de seres vivos, nos hace plantearnos lo que, hasta entonces, conocíamos sobre seres extraños. Estos seres, no son solamente monstruos hostiles, también son inteligentes que discurren y toman decisiones. Esto tiene como consecuencia que comparemos a ese nuevo ser con nuestra propia naturaleza. Esto hace que nos sintamos más en peligro, si cabe, puesto que ya no sólo estamos en desventaja física, sino también intelectual.

En cuanto a los héroes, encontramos un abanico más amplio que en el subgénero anterior. La tecnología proporciona un “as en la manga” que puede ayudar a crear una personalidad más retorcida, compleja y original pese a saber que, en el fondo, no dista tanto de los personajes clásicos. Como ejemplo tenemos a *RoboCop* (Verhoeven, Paul. 1987. USA)<sup>123</sup> (Verhoeven, Paul. USA. 1987) el que era antes un hombre y que se convierte en un robot que lucha contra el mal en las calles de una ciudad.

### 5.3. El terror

Llegamos al terror. Como indicamos en el punto 3, el terror es, básicamente, el miedo racional a una persona o animal que pone en peligro nuestra supervivencia. Estos son algunos de los ejemplos que podemos encontrar en los años 80 de películas de este subgénero.

	Anti-canon	Anti-moda	Monstruo	El mal	Asco
<i>La cosa. 1982</i>	X		X	X	X
<i>Alien el octavo pasajero. 1979-1997</i>	X	X	X	X	X
<i>Depredador. 1987</i>	X	X	X	X	X
<i>Phenomena. 1985</i>	X	X		X	X

<sup>123</sup> *RoboCop* (Dir. Paul Verhoeven). [DVD]. Orion Pictures Corporation.1987.

<i>Angustia . 1987</i>	X	X		X	X
------------------------	---	---	--	---	---

	<b>Siniestro</b>	<b>Deformación</b>	<b>Enfermedad</b>	<b>Locura</b>	<b>Comedia</b>
<i>La cosa. 1982</i>	X	X		X	
<i>Alien el octavo pasajero. 1979-1997</i>	X			X	
<i>Depredador. 1987</i>	X			X	
<i>Phenomena. 1985</i>	X	X	X	X	
<i>Angustia . 1987</i>	X			X	

Posiblemente, una de las diferencias con respecto a los demás subgéneros es que se juega con la fragilidad de los personajes, quienes no suelen o no pueden oponer resistencia. Aunque también hay películas como *Alien: el octavo pasajero* o *Depredador* donde, como espectadores, nos sentimos seguros incluso al pensar que, pese a la superioridad física e intelectual de la amenaza, el ser humano tiene la posibilidad de sobrevivir. Por ello, sentimos admiración. En el caso de *Alien*, como ya hemos indicado en este trabajo, el hecho de que la heroína de esta película sea una mujer como Sigourney Weaver, con un físico envidiablemente tonificado, hace que nos replanteemos, de nuevo, lo que entendíamos como figura de líder. No hubiese tenido el mismo efecto si hubiésemos puesto a una mujer con características físicas muy diferentes, concretamente una mujer flaca como la que podemos encontrar en *Fuerza Vital*, bella en formas pero aparentemente no lo suficientemente fuerte para luchar contra el alien.

#### 5.4. El Horror

Fantasmas, zombis, vampiros... Son sólo algunos de los personajes que podemos encontrar en este tipo de películas y que forman parte de un mundo esotérico al que, desde siempre, se le ha tenido respeto y miedo. Se juega con ese temor para poder crear historias que lleven al espectador a sentir horror ¿Cómo se puede matar a un muerto? ¿Y cómo se hace desaparecer a un fantasma?

	<b>Anti-canon</b>	<b>Anti-moda</b>	<b>Monstruo</b>	<b>El mal</b>	<b>Asco</b>
<i>Pesadilla en Elm Street. 1984-2010</i>	X			X	X
<i>Jóvenes ocultos 1987-2004</i>	X	X		X	X
<i>Chucky, el muñeco diabólico. 1988</i>	X			X	X
<i>El ente. 1981</i>	X			X	X
<i>Poltergeist. 1982</i>	X	X		X	X

	<b>Siniestro</b>	<b>Deformación</b>	<b>Enfermedad</b>	<b>Locura</b>	<b>Comedia</b>
<i>Pesadilla en Elm Street. 1984-2010</i>	X	X		X	
<i>Jóvenes ocultos 1987-2004</i>	X	X		X	
<i>Chucky, el muñeco diabólico. 1988</i>	X	X		X	
<i>El ente. 1981</i>	X			X	
<i>Poltergeist. 1982</i>	X			X	

Me gustaría volver a hablar de una película de 1990, que me parece una obra maestra (a excepción del final) en cuanto al modo de tratar una temática tan difícil sin caer en lo absurdo: *It*. Es una forma fascinante en cuanto al uso del miedo interno de las personas exteriorizándolo en una figura tan siniestra y universal como la de un payaso. De esta forma, tenemos dos posibilidades: la primera, donde juntamos el miedo a un ente desconocido que no tiene porque tener figura, y un aspecto terrenal con un carácter siniestro. Un payaso, un muñeco, todo vale. Y la segunda, cuando no hace falta ese aspecto terrenal para crear el horror en los espectadores.

Pero, ¿qué tipo de horror es más eficaz? La conclusión a la que llego es que da exactamente lo mismo puesto que en ambas situaciones, se juegan con elementos que culturalmente dan miedo y que consiguen perturbar nuestra alma.

## 5.5 Gore

Si alguna vez se ha tenido en consideración todo aquello que se mostraba en la pantalla, si alguna vez se ha tratado con cuidado aquello que debía o no mostrarse, desaparece por completo en el gore. En este subgénero, la causa ya puede ser un hombre, un animal o el fantasma más terrorífico del planeta que lo único que veremos será sangre, vísceras, corta céspedes mutilando zombis, etc. Todo vale. Efectivamente, lo que prima en el gore es mostrar todo lo que no se muestra en el cine de horror y terror de forma realista. De hecho, podríamos decir que es una exageración sin medida con un detallismo puntilloso de aquello que siempre se nos ha escondido. Y en esta salsa roja, se encuentra la fealdad como asco, imponiendo su ley ante cualquier otro tipo.

	<b>Anti-canon</b>	<b>Anti-moda</b>	<b>Monstruo</b>	<b>El mal</b>	<b>Asco</b>
<i>Re-Animator. 1985-2010</i>	X	X		X	X
<i>Demonios. 1985</i>	X	X		X	X
<i>Bad taste. 1987</i>	X			X	X
<i>El vengador- tóxico. 1984-2000</i>	X			X	X
<i>La invasión de los zombis atómicos. 1980</i>	X	X		X	

	<b>Siniestro</b>	<b>Deformación</b>	<b>Enfermedad</b>	<b>Locura</b>	<b>Comedia</b>
<i>Re-Animator. 1985-2010</i>	X	X		X	X
<i>Demonios. 1985</i>	X	X		X	
<i>Bad taste. 1987</i>	X	X		X	X
<i>El vengador- tóxico. 1984-2000</i>	X			X	X
<i>La invasión de los zombis atómicos. 1980</i>	X			X	

Y al igual que hice en el apartado anterior, me gustaría poder volver a hablar de una película de los 90: *Tu madre se ha comido a mi perro* ya que si ya teníamos ganas de vomitar con *Bad taste*, Peter Jackson no duda en ir más allá y estrena en 1992 una nueva obra llena de sangre, vísceras mezclado con cierto toque cómico.

El problema de las exageraciones es que, en ocasiones, puede sacar al espectador de la historia produciendo un efecto negativo. Aunque no es la primera vez que este tipo de películas busca este trasfondo cómico, tal y como lo podemos ver en el *Vengador tóxico* o en *Re-Animator*. Lo gracioso en esta

última película es que, tras la muerte, vuelven la vida, en el mismo cuerpo con la misma consciencia sólo que muertos. Cuidado, no hay que confundirlos con los *zombis*. Este nuevo trasfondo que podemos encontrar en algunas de las obras audiovisuales, nos llevan al siguiente subgénero: la comedia.

## 5.6 Comedia

La comedia en el género fantástico se puede atribuir a la mofa, a veces en todo irónico, de los medios más antiguos de los seres humanos. Y he aquí varios de los ejemplos.

	Anti-canon	Anti-moda	Monstruo	El mal	Asco
<i>Los cazafantasmas. 1984</i>	X	X		X	X
<i>Las tortugas ninja. 1984</i>	X	X		X	X
<i>De pelo en pecho. 1985</i>	X	X		X	X
<i>Beetlejuice. 1988</i>	X	X			X

	Siniestro	Deformación	Enfermedad	Locura	Comedia
<i>Los cazafantasmas. 1984</i>	X	X		X	X
<i>Las tortugas ninja. 1984</i>	X	X		X	X
<i>De pelo en pecho. 1985</i>	X	X			X
<i>Beetlejuice. 1988</i>	X	X		X	X

Desde un punto de vista más ingenuo, estas películas tratan temáticas que hemos visto anteriormente y que, por lo tanto, tienen una influencia llamativa en la sociedad.

Los héroes en estos casos, son personas normales, sin ningún tipo de súper fuerza o de súper inteligencia que les ayude a sobrellevar los acontecimientos que están viviendo. En este tipo de caso, y al no encontrarse en ningún peligro mortal, disfrutamos de la inexperiencia y nos dejamos llevar por los acontecimientos que viven los personajes.

## 6. CONCLUSIÓN

Tras la caída en picado del género bélico o histórico a finales de los 70, la década de los 80, cinematográficamente hablando, ha supuesto la recuperación de un género fantástico reinventado a través de los nuevos efectos visuales, que representan una evolución dentro de este tipo de género que verá en los 90 un nuevo empuje gracias a la digitalización. Sin embargo, existe un uso, desde mi punto de vista, abusivo especialmente de los subgéneros de Terror y de Espada y Brujería, creando películas en cadena como *Conan el Bárbaro*, *El Señor de las Bestias*, *La princesa prometida*, *Flash Gordon*, *Ator l'invincibile (Ator el poderoso. D'Amato, Joe. Italia. 1982)*<sup>124</sup> y todas las películas gore que buscan cualquier excusa para mostrar sangre y vísceras. Aún así no podría no se puede despreciar este subgénero ha generado tantos audiovisuales y quiero destacar una de las películas más nombradas en este trabajo, *Mal gusto*, o películas cómicas sin sentido aparente como *El Vengador Tóxico*, *Re-Animator* o *La Invasión de los Zombies Atómicos*. Y a decir verdad, es el subgénero que más me ha aportado a la hora de realizar este trabajo y en el que me he basado para comprender lo que era el cine en lo 80. Pude revivir los clásicos de horror y terror como *El Resplandor*, *Pesadilla en Elm Street* o *Alien* entre otros, disfrutando lo que no pude disfrutar años antes por

<sup>124</sup> *Ator l'invincibile (Ator el Poderoso. Dir. Joe D'Amato).[DVD]. New Linea Cinema, 1982.*

miedo o asco.

Así, el terror, el horror, el gore... me han dado a los feos más feos y feos dejándome claro cuáles eran las reglas del juego. Dientes, garras y ojos brillantes para los terroríficos; ruidos, movimientos y posesiones para los horrorosos. Pero no todo es sangre, y así lo he tenido que demostrar a la hora de buscar otras películas realizadas en esta década de neones y efectos especiales. Por ello, *Dune* me aportó sus ojos azules y gusanos gigantes, *Indiana Jones* el arca perdida y *Blade Runner* el gusto por los coches espaciales. También pude volver a reír con los *Cazafantasmas* más patosos de New York, el hombre lobo más popular del instituto en *De Pelo en Pecho* o una de las mejores parodias con *Spaceballs (La Loca Historia de las Galaxias. Brooks, Mel. USA.1987)*<sup>125</sup>.

También me ha permitido entender la evolución de la belleza y conocer, bajo un punto de vista sociológico, como el ser humano se desenvuelve dentro de una sociedad y lo que ello comporta. Del mismo modo que he visto que la evolución social sigue un mismo patrón en el que se van turnando, como modas, los diferentes componentes que intervienen en la vida social de una civilización. Por ejemplo, lo que era bello ayer, hoy es feo. Pero lo que si que es cierto es que, tras esos patrones enmascarados en modas pasajeras, existe un poso común, que no cambia y sirve de base evolutiva. En ella nos basamos y como ella soñamos ser: el canon. He podido entender la fealdad, un elemento como contraposición a la belleza, sin ser visto con una mirada amplia y vasta pues la fealdad, en su naturaleza y esencia, es incluso más compleja. En ella reina el caos y nada se da por sentado ya que en ella también existe belleza. Y bajo un punto de vista social, las películas muestran muchas veces el comportamiento humano frente a la fealdad y ahí llega lo más interesante, saber como un individuo puede aceptar, o no, que lo desagradable le rodee.

La fealdad es, pues, bella. Solo hay que buscar el perfil bueno.

## **Libros**

- José Antonio Marina, *"Las culturas fracasadas"* (Barcelona: Anagrama 2010), 15.
- Umberto Eco *"Historia de la fealdad"* (Barcelona: Debolsillo 2013), 8
- Umberto Eco *"Historia de la belleza"* (Barcelona: Debolsillo 2013).
- Edmund Burke, *Indagacion filosófica sobre el origen de las ideas de lo sublime y de lo bello*, Trad. Don Juan De La Dehesa (Alcala: Universidad de Alcala, 1807), 237.
- Vian, Boris. *Que se mueran los feos*. Traducido por Tabita Peralta. España: Bruguera, 1984.
- Ethis, Emmanuel. *Sociologie du cinéma et de ses publics* (Paris: Armand Colin, 2014.)
- Perniola, Mario. *La estetica del siglo veinte*. (Madrid: Antonio Machado, 2001.)
- Trias, Eugenio, *Lo Bello y lo Siniestro* (Barcelona: DEBOLSILLO, 2013), 38.
- Sontag, Susan, *La enfermedad y sus metáforas. El sida y sus metáforas* (Barcelona: DEBOLSILLO, 2013), 2.
- Immanuel Kant, *Critica del juicio*, Trad. Manuel Garcia Morente (Madrid: TECNOS, 2007), 464.
- Rosenkranz, Karl, *Estetica de lo feo*, Trad. Miguel Salmeron (Julio Ollero Editor, Madrid, 1992), 446 páginas.
- Rick Altman, *Los Géneros Cinematograficos*, Trad. Carles Roche Suarez (Barcelona: Ediciones Paidós Iberica, 2000)336.

## **Artículos y Páginas web**

- Denis de Moraes, *"Imaginario social, cultura y construcción de la hegemonía,"* en *Especulo: Revista de Estudios Literarios*, 2007, consultado el 10 de diciembre de 2014 , <http://pendientedemigracion.ucm.es/info/especulo/numero35/hegecult.html> .

---

<sup>125</sup> *Spaceballs (La Loca Historia de las Galaxias. Dir. Mel Brooks).*[DVD]. MGM, 1987.

- *Juan da Fidanza, conocido como San Buenaventura, Bagnoregio, (Toscana, Italia 1221– Lyon, Francia 1274)* Referencia: PROYECTO FILOSOFIA EN ESPAÑOL: Juan Fidanza Buenaventura. [www.filosofia.org/enc/ros/buen.htm](http://www.filosofia.org/enc/ros/buen.htm) [Consulta: Enero 2015]
- “*Ser guapo puede determinar el éxito laboral.*” En *El Imperial (sitio web)*, 21 de Junio del 2013, <http://www.elimparcial.com/EdicionEnLinea/Notas/VidayEstilo/21062013/718121-Ser-guapo-puede-determinar-el-exito-laboral-Estudio.html>. [Consulta: 6 de octubre de 2014]
- Julia Gonzalez, “*La Gioconda de Napoleon*” en *Anécdotas-historia*, martes 18 de enero del 2011, <http://anecdotas-historia.blogspot.fr/2011/01/la-gioconda-de-napoleon.html>. [Consulta: 4 febrero de 2015].
- “The cast” en *Flash Gordon*, <http://flashgordon.com/cast/#flash> [Consulta: 4 febrero de 2015].
- “Heracles (Hércules romano),” en *Mitos y Leyendas*, 22 de junio de 2013, consultado el 4 de febrero de 2015, <http://mitosyleyendascr.com/mitologia-griega/heracles/>. [Consulta: 20 de octubre 2014].
- Definicion.de. “Definicion de Fantastico”. Última modificación: 27 de julio. <http://definicion.de/fantastico/>.
- Txapulin, “El Cine Fantástico”. Última modificación: 5 de septiembre. <http://www.txapulin.net/fantasia.html>.
- Docum, “Genero Fantastico”. Última modificación: 9 de mayo. <http://docum.x10.mx/letras/fantastico.htm>.
- Tumba Abierta. 2013. “Teorias sobre el Genero Fantastico”. Última modificación: 22 de enero. <http://www.alonsoquijano.org/esferas/marco1/paginas%20word/teorias%20sobre%20el%20genero.htm>.

## Películas

- *Freaks (La Parada de los Monstruos*. Dir. Tod Browning). [DVD]. Metro-Goldwyn-Mayer, 1932.
- *The Last House on the Left* <sup>1</sup>(*La ultima casa a la izquierda*. Dir., Wes Craven). [DVD]. Metro-Goldwyn-Mayer, 1972.
- *The Texas Chain Saw Massacre (La matanza de Texas*. Dir. Tope Hooper). [DVD]. Bryanston Pictures, 1974.
- *Alien (Alien: El Octavo Pasajero*. Dir. Ridley Scott).[DVD]. Brandywine productions, 1977.
- *Stars Wars: Episode IV- A New Hope (Stars Wars: Episodio IV- Una Nueva Esperanza*. Dir. George Lucas). [DVD]. Lucasfilm, 1977.
- *Halloween (La Noche de Halloween*. Dir. John Carpenter). [DVD]. Dean Cundey, 1978-2009.
- *Incubo sulla città contaminata (La invasión de los zombies atomicos*. Dir. Umberto Lenzi). [DVD]. 1980.
- *Bloody Birthday (Cumpleaños Sangriento*. Dir. Ed Hunt). [DVD]. Rearguard Productions, 1980.
- *The Shining (El Resplandor*. Dir. Stanley Kubrick). [DVD]. Warner Bros, 1980.
- *Flash Gordon* ( Dir. Mike Hodges). [DVD]. Universal Pictures, 1980.
- *Excalibur (Dir. John Boorman)*. [DVD]. Warner Bros, 1981.
- *Indiana Jones* (Dir. Steven Spielberg). [DVD]. Paramount Pictures, 1981-2009.
- *Clash of Titans (Furia de Titanes*. Dir. Desmond Davis ). [DVD]. Metro-Goldwyn-Mayer (MGM), 1981.
- *Blade Runner* (Dir. Ridley Scott). [DVD]. Warner Bros. Pictures, 1982.
- *Outland (Atmósfera 0* Dir. Peter Hyams). [DVD]. Warner Bros Pictures, 1981.
- *Conan de Barbarian (Conan el Barbaro*. Dir. John Milius). [DVD]. Universal Pictures 20th Century Fox, 1982.

- *The Thing (La Cosa. Dir. John Carpenter)*. [DVD]. Universal Pictures, 1982.
- *Ator l'invincibile (Ator el Poderoso. Dir. Joe D'Amato)*. [DVD]. New Linea Cinema, 1982.
- *The Entity (El Ente. Dir. Sidney Furie)*. [DVD]. 20th Century Fox, 1982.
- *Slumber Party Panic (La masacre de la fiesta de pijama. Dir. Amy Holden Jones)*. [DVD]. New World Pictures, 1982.
- *The Dorm That Dripped Blood (El Dormitorio de los Crímenes. Dir. Stephen Carpenter)*. [DVD]. New Image releasing, 1982.
- *The Beast Master (El Señor de las Bestias. Dir. Don Coscarelli)*. [DVD]. MGM, 1982.
- *Krull (Dir. Peter Yates)*. [DVD]. Columbia Pictures, 1983.
- *Videodrome (Dir. David Cronenberg)*. [DVD]. Canadian Film Development Corporation, 1983.
- *Hercules (El desafío de Hércules. Dir. Louigi Cozzi)*. [DVD]. Coproducción EEUU-Italia, 1983.
- *Basket Case (Basket case: ¿Dónde te escondes hermano? Dir. Frank Henenlotter)*. [DVD]. Analysis Film Releasing Corporation, 1983.
- *1984 (Dir. Michael Radford)*. [DVD]. 20th Century Fox, 1984.
- *Children of the Corn (Los chicos del maíz. Dir. Fritz Kiersch)*. [DVD]. New World Pictures, 1984
- *Dune (Dir. David Lynch)*. [DVD]. Twentieth Century Fox, Universal Pictures, 1984.
- *The Terminator (Terminator. Dir. James Cameron)*. [DVD]. Metro Goldwyn Mayer, 1984.
- *Ghostbusters (Los Cazafantasmas. Dir. Ivan Reitman)*. [DVD]. Columbia Pictures, 1984.
- *Romancing the Stone (Tras el corazón verde. Dir. Robert Zemeckis)*. [DVD]. 20th Century Fox, 1984.
- *A Nightmare on Elm Street (Pesadilla en Em Street. Dir. Wes Craven)*. [DVD]. New Line Cinema, 1984-2010.
- *Gremlins (Dir. Joe Dante)*. [DVD]. Warner Bros, 1984.
- *Neverending Story (La Historia Inerminable. Dir. Wolfgang Petersen)*. [DVD]. Warner Bros. Pictures, 1984.
- *Razorback (Razorback: los Colmillos del Infierno. Dir. Russell Mulcahy)*. [DVD]. Warner Bros y Umbrella Entertainment, 1984.
- *Legend (Dir. Ridley Scott)*. [DVD]. 20th Century Fox y Universal Pictures, 1985.
- *Back to the Futuro (Regreso al Futuro. Dir. Robert Zemeckis)*. [DVD]. Universal Pictures, 1985.
- *Re-Animator (Dir. Stuart Gordon)*. [DVD]. Empire Pictures, 1985.
- *The Goonies (Los Goonies. Dir. Richard Donner)*. [DVD]. Warner Bros, 1985.
- *LifeForce (Fuerza Vital. Dir. Tobe Hooper)*. [DVD]. Golan-Globus Productions, 1985.
- *Enemy mine (Enemigo mio. Dir. Wolfgang Petersen)*. [DVD]. 20th Century Fox, 1985.
- *Teen Wolf (De pelo en pecho. Dir. Rod Daniel)*. [DVD]. Metro-Goldwyn-Mayer (MGM), 1985.
- *Le avventure dell'incredibile Ercole (La Furia del Coloso. Dir. Louigi Cozzi)*. [DVD]. Coproducción USA-Italia, 1985.
- *Ladyhawke (Lady Halcon. Dir. Richard Donner)*. [DVD]. Warner Bros, 20th Century Fox, 1985
- *Demons (Dir. Lamberto Bava)*. [DVD]. Titanus, 1985.
- *Demons 2 (Dir. Lamberto Bava)*. [DVD]. Titanus, 1986.
- *From Beyond (Re-sonator. Dir. Stuart Gordon)*. [DVD]. Empire Pictures, 1986.
- *TerrorVision (Dir. Ted Nicolaou)*. [DVD]. Empire Pictures, 1986.
- *From Beyond (Re-sonator. Dir. Stuart Gordon)*. [DVD]. Empire Pictures, 1986.
- *The Fly (La mosca. Dir. David Cronenberg)*. [DVD]. 20th Century Fox, 1986.
- *TerrorVision (Dir. Ted Nicolaou)*. [DVD]. Empire Pictures, 1986.
- *The Lost Boys (Aullidos. Dir. Joel Schumacher)*. [DVD]. Warner Bros. Pictures, 1987.

- *Innerspace (El Chip Prodigioso. Dir. Joe Dante).* [DVD]. Warner Bros, 1987.
- *Creepozoids (Dir. David DeCoteau).* [DVD]. Urban Classics, 1987.
- *Bad Taste (Mal Gusto. Dir. Peter Jackson).* [DVD]. Image Entertainment , 1987.
- *Master of the Univers (Dir. Gary Goddard).* [DVD]. Columbia Pictures, 1987.
- *RoboCop (Dir. Paul Verhoeven).* [DVD]. Orion Pictures Corporation.1987.
- *The Princess Bride (La Princesa Prometida).* [DVD]. Twentieth Century-Fox Film Corporation, 1987.
- *Spaceballs (La Loca Historia de las Galaxias.Dir. Mel Brooks).*[DVD]. MGM, 1987.
- *Willow (Dir. Ron Howard).* [DVD]. Metro-Goldwyn-Mayer, 1988.
- *Mac and Me (Mi amigo Mac. Dir. Stewart Raffill).* [DVD]. Orion Pictures, 1988.
- *Child's Play (Chucky el Muñeco Diabólico. Dir. Tom Holland ).* [DVD]. Metro-Goldwyn-Mayer (MGM) / United Artists, 1988.
- *WarGames (Juegos de Guerra. Dir. John Badham ).* [DVD]. Metro-Goldwyn-Mayer (MGM), 1988.
- *Society (Sociedad. Dir. Brian Yuzna).* [DVD]. Wild Street Pictures, 1989.
- *Batman (Dir. Tim Burton).* [DVD]. Warner Bros, 1989.
- *Cyrano de Bergerac (Dir. Jean-Paul Rappeneau).* [DVD]. Hachette Première et Cie, 1990.
- *IT (Eso. Dir. Tommy Lee Wallace).* [DVD]. Warner Bros. Televisión, 1990.
- *Bram Stoker's Dracula (Drácula, de Bram Stoker. Dir. Francis Ford Coppola).* [DVD]. Columbia Pictures, 1992.
- *Braindead (Tu madre se comio a mi perro. Dir.).* [DVD]. Entertainment, 1992.
- *Scream (Scream: Vigila quien llama. Dir. Wes Craven).* [DVD]. Dimension Films, 1996.
- *I Know What You Did Last Summer (Se lo que hicisteis el ultimo verano. Dir. Jim Gillespie).* [DVD]. Columbia Pictures, 1997.
- *The Blair Witch Project ( El proyecto de la bruja de Blair. Dir. Eduardo Sanchez y Daniel Myrick).* [DVD]. Artisan Entertainment, 1999.
- *Scary Movie (Dir. Keenen Ivory Wayans ).* [DVD]. Dimension Films, 2000.
- *The Lord of de Rings (El Señor de los Anillos.Dir. Peter Jackson).* [DVD]. New Line Cinema 2001.
- *Prometheus (Dir.Ridley Scott ).*[DVD]. Brandywine productions, 2012.

## **DOCUMENTALES**

*Tabu, Feos, National Geographic, 27 de Febrero de 2013.”*