

La sublime “horrendez” del celuloide:

Estética en los fotogramas menos agraciados

(Umberto Eco y la crítica de la belleza)

JUAN DAVID MARTÍNEZ ZULUAGA¹

La *belleza* y la *fealdad* son temas que han inquietado al ser humano desde que pudo satisfacer sus necesidades básicas y biológicas. A lo largo de los distintos tiempos y espacios de la historia del hombre, se han urdido alrededor de esta dupla de conceptos un centenar de definiciones y estatus. Umberto Eco, filósofo y genio contemporáneo, al igual que muchos otros de pensamientos errantes fortuitos (aquellos que divagan mucho), en algún momento se planteó interrogantes sobre el significado

y significantes que estos calificativos pueden enfrascar. ¡Qué mejor manera de aprehender sobre la percepción de la estética en la sociedad, que haciendo un epítome sobre su evolución!

La premisa general del pensador italiano se resume precisamente en la variabilidad de los cánones de hermosura y desagrado según la época. Lo que para una generación pasada fue repudio, escándalo y desazón, para una futura será atracción, divertimento, algo ameno e imitable: Lo que mañana es catalogado por arte, hoy bien es tacha-

“Supongo que ustedes aún no están listos para esto, pero a sus hijos les va a encantar”; sentenció Marty McFly (Volver al futuro, 1985) durante el baile de gala de la secundaria, cuando notó que la concurrencia le miraba extrañada y ligeramente aturdida. Como un gesto de mal gusto y estridencia habían percibido su remate alocado de guitarra... ¡Con lo bien que había interpretado la novedosa canción Johnny B. Goode! Era 1955, todos excepto Marty eran ajenos a los violentos acordes que el rock de la década de los 70's y 80's entregaría, pero claro, Marty era un viajero del tiempo.

¹ Estudiante del Programa de Comunicación Social y Periodismo de la Universidad de Manizales. jd_martinez100296@hotmail.com

do de bodrio, la vanguardia artística en múltiples ocasiones dictará aquello que será apreciado a largo plazo (Eco, 2007).

El estudio de las transfiguraciones sociales ayuda a seleccionar y demarcar concretamente aquellos factores definitivos de lo feo. “Nietzsche [argumentaba que] ‘en lo bello el hombre se propone a sí mismo como medida de la perfección’ y ‘se adora a sí mismo’ (...) ¿A quién odia el hombre? No hay duda: odia la decadencia de su tipo (...) Lo feo se entiende como señal y síntoma de degeneración” (Eco, 2007, p. 15). A partir de aquí podemos decir que todo aquello que se oponga o rompa con los rasgos corrientes del hombre (en conjunto, comunidad), lo diferente, evoca un marchitamiento, una sensación de extrañeza y choque... o sea, “la ausencia de forma, la asimetría, la falta de armonía, (...) la falta de integridad también por exceso (...), la desfiguración y deformación, y las distintas formas de lo repugnante” (Eco, 2007, p. 16).

El arte, desde siempre, ha jugado con los citados adjetivos y los representa deliberadamente (a veces no tanto) trayendo a tela de juicio quiméricas piezas que invitan a la reflexión, aprovechando así sus particularidades como mecanismos narrativos, críticos y, obvio, visuales. A continuación, una serie de películas horrendas muy a su modo.

El western, en su “feúra” más pura

Rango (2011) es un espectáculo animado de fealdad hipnótica. Gore Verbinsky (director de *El aro* y *La Trilogía de Piratas del Caribe*) nos cuenta la historia

de un histriónico camaleón interpretado por Johnny Depp, quién pierde su rumbo durante un viaje de carretera, vaga por el desierto y bajo el azote picante del sol llega a un viejo pueblo del oeste llamado *Dirt*. Nuestro reptil protagonista no tiene nombre, no tiene pasado y mucho menos futuro, así que haciendo gala de su habilidad adaptativa/actoral asimila el nombre de *Rango* y se transforma en el nuevo sheriff de *Dirt*.



La cinta, en apariencia infantil, en realidad es toda una tesis sobre la identidad del héroe arquetípico por excelencia del western; es decir, de ese ser anónimo del que no se conoce absolutamente nada, pero que realiza su buena acción del día y cabalga a contraluz hacia poniente. La película explora en el porqué de su existencia, su desarrollo y aquellos

elementos que le refuerzan y le sustentan; hablamos de una propuesta fílmica brillante dotada de múltiples referentes al género, y cuyo mayor homenaje no podría ser más que la aparición animada vía ordenador del propio Clint Eastwood como “*El espíritu del oeste*”.

Temáticas y contenido aparte, el metraje en su forma y aspecto visual presenta una estética pintoresca. La mítica empresa pionera de efectos CGI dentro del mundo del cine, *Industrial Light and Magic (ILM)*, manufactura unos personajes animales propios del mundo árido donde el conflicto sucede y los antropoformiza. Pero el asunto no se estanca aquí, ILM sube un escalón de más enmarcando su puesta en escena en el fotorrealismo y dotando a la población de *Dirt*, de los rasgos anatómicos chuecos de los moradores de los pueblos del oeste de finales del siglo XIX.

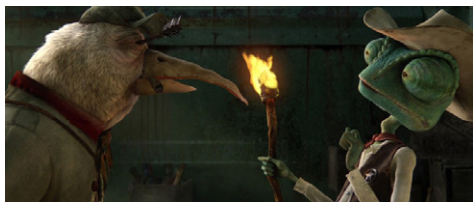
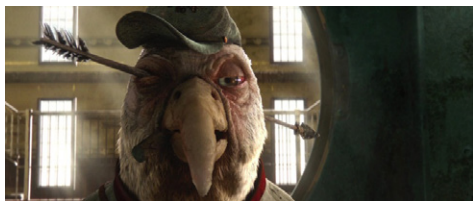
Esto abre la puerta a una fauna abarrotada de entes tullidos, amputados, desdentados, despelucados, mugrosos, inválidos, rugosos, opacos, ásperos, ciegos, excéntricos, atropellados, etcétera. Bien es sabido que la época del lejano oeste era todo menos higié-

nica y segura para sus habitantes... y el planteamiento de estos seres nos lo recuerda. Eco, parafraseando a Adorno, formula “que el arte ha de apropiarse justamente de lo que es despreciado por feo, no ya para integrarlo, para mitigarlo, o para hacerle aceptar la existencia recurriendo a lo humorístico [que en mi opinión también funciona dentro de este trío de aspectos] (...) sino para denunciar, en lo feo, el mundo que lo crea y lo reproduce según su propia imagen” (2007, p. 379).

El Sargento Turley (a quien da voz el mismo Gore Verbinsky) es probablemente uno de los secundarios que más vale la pena destacar, debido a que es el ejemplo perfecto de la trivialización de la fealdad dentro de su círculo social. Se trata de un gallipavo, probable veterano de guerra, con la particularidad de que una flecha (¿india quizá?) ha penetrado su ojo derecho, traspasado su cráneo y salido debajo del lóbulo parietal izquierdo, cerca de la nuca, sin afectar milagrosamente ningún órgano vital. Turley reacciona como si nada cuando discretamente se le pregunta sobre



aquella herida expuesta y palpitante; contradictoria e irónicamente, se muestra más preocupado por la conjuntivitis que carga su ojo derecho. Asimismo, los pueblerinos que interactúan con él se ven inmutables ante su condición.



A través de este gallipavo hiperrealista (de alto detallismo, relieve, textura) y malherido estamos siendo testigos de lo que Eco se esfuerza en denominar como la representación artística de lo feo:

Y respecto a la fealdad artística, recordemos que en casi todas las teorías estéticas, al menos desde Grecia hasta nuestros días, se ha reconocido que cualquier forma de fealdad puede ser redimida por una representación artística fiel y eficaz. Aristóteles (Poética, 1448b) habla de la posibilidad de realizar lo bello imitando con maestría lo que es repelente, y Plutarco (De audiendis poetis) nos dice que en la representación artística lo feo imitado sigue siendo feo, pero recibe como una reverberación de belleza procedente de la maestría del artista (2007, p. 19).

Sí, Turley es espantoso, representa desfiguración, enfermedad, malestar y ejemplifica la incomodidad que estas condiciones provocan al forastero/a aquel que desconoce el padecimiento crónico del otro (que en este caso es Rango), empero, desde la perspectiva de la elaboración técnica, su diseño y animación denotan semanas de extenuante y minucioso trabajo de múltiples personas.

Esta fealdad en manifiesto bien que podrá escandalizar tanto a infantes como adultos, pero es un recurso del propio metraje que remite en cierto modo al humor negro y humor visual y que, claro está, es un exponente fehaciente de *lo feo en el medio comercial animado*; medio que en pos de lo políticamente correcto, lo ortodoxo y lo agradable al target, siempre apela a lo afelpado, lo tierno, lo proporcionado, lo colorido y lo simétrico.

Lo exótico y el “bizarrré”: la fascinación por lo estrafalario

Animales fantásticos y dónde encontrarlos (2016) es una película sobre el universo mágico de Harry Potter creado por J.K. Rowling, dirigida por David Yates (quien en el pasado comandó del 5° al 8° metraje de la franquicia). Se nos presenta pues a Newt Scamander (Edie Redmayne), un hechicero británico que en su viaje a Estados Unidos libera por accidente a un grupo de criaturas exóticas, que mantenía encerradas en su maletín encantado. Como dueño responsable de toda mascota, se dispone entonces a hallarlas entre las calles neoyorkinas.



En este spin-off de la saga, libre de los grises pero acogedores muros del castillo de Hogwarts, en otro país y ante una comunidad mágica más descuidada y que subsiste en una época de tránsito y aclimatación de los magos a un mundo post revolución industrial (1926, setenta años antes de la aventura del niño mago), tenemos un festival de situaciones que llevan a que las travesuras que cada animal dado a la fuga, no solo sean pirotécnicas, efectivas y más que divertidas, sino que distienden y ofertan nuevas posibilidades jamás contempladas en libros, películas o videojuegos de la licencia.

Entre estas tenemos el sólido perfil de su protagonista. El Sr. Scamander es un *magizoólogo*, un hombre que dedica su vida al cuidado, crianza y estudio de las criaturas mágicas y, a partir de esta

característica, se empieza a transmitir embelesamiento y fascinación a la audiencia para con los extraños bichos puestos en pantalla.



Newt es un espécimen raro de por sí: podrá ser humano pero se muestra retraído la mayor parte del tiempo y casi completamente apático ante las relaciones sociales humanas (de hecho, rara vez mira a sus interlocutores a los ojos); por el contrario, una vez está en contacto con bestias fantásticas se le ve más cómodo y liberado. El estelar rechaza a los similares suyos y opta por convivir con seres potencialmente peligrosos (porque los cuernos, las zarpas, los agujones, los pisotones y las embestidas no se hacen esperar con esta fauna insólita). “[En la edad media]... se consideraban feos, sin piedad alguna, los adefesios, que los artistas han representado a menudo de forma despiadada, y en el mundo animal los híbridos que fundían de forma

violenta los aspectos formales de dos especies distintas” (Eco, 2007, p. 16).

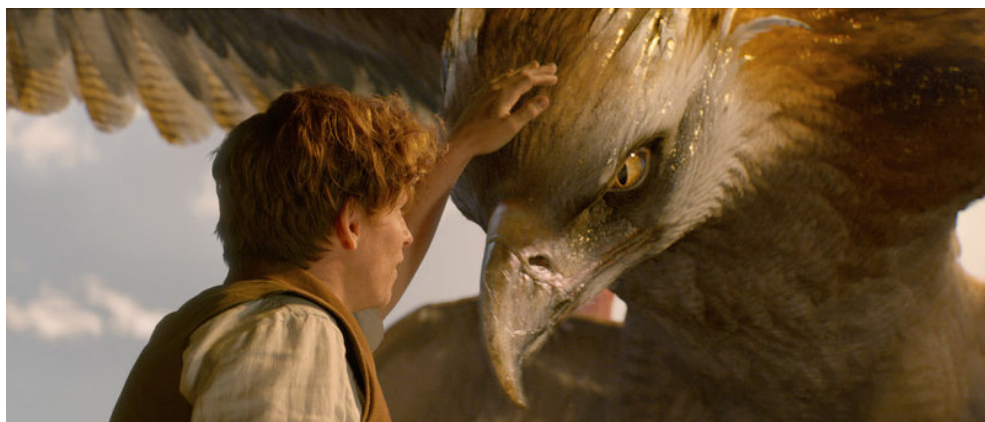
¿Cómo se consume entonces un cambio de perspectiva ante estas bestias tanto dentro como fuera de la obra? Al igual que en *Cómo entrenar a tu dragón* (2010) la clave radica en un proceso metódico de generación de empatía. Tanto con Thoothless (Desdentao/Chimuelo para los amigos hispanos) como en *Animales fantásticos...* a pesar de ser ejemplares nuevos, estrafalarios e imponentes se les permite generar una mimesis fisiológica y conductual frente a otros seres del mundo animal que reconocemos.

Es así como el dragón de la obra del 2010 parece una extraña aleación entre gato y perro; o el gran *erumpent* de la cinta del 2016 luce como un rinoceronte gigante con bulbos rosáceos sobre la cabeza, y su lenguaje corporal, a la hora del cortejo de apareamiento, es, cuanto menos, divertido al parecerse a los saltos de un cachorro o de un ave vivaracha (cabe mencionar que el diseño visual de estos seres muchas veces hace eco de la imitación suscitada).

Incluso, este símil comportamental se extiende a los humanos, permitiéndoles a los bichos mostrar ademanes básicos, pero tiernos en su estado más puro. Thothless puede generar una torcida y tímida sonrisa que deja ver su encía baldía; y el *demiguise* (el mono perlado capaz de hacerse invisible, de ojos ambarinos tristes y expresivos) se muestra amorosamente paternal cuidando de otros seres que él considera indefensos, a pesar de ser morfológicamente titánicos respecto a su tamaño.

Las cualidades persisten en la lista restante de personajes fugados:

- El *escarbato* se asemeja a un topo, que a nivel de personalidad es bastante revoltoso y es capaz de generar pantomimas.
- El *billywig* no es más que un abejorro añil con las alas sobre la cabeza, que giran del mismo modo que un helicóptero.
- El *occamy* es una serpiente color turquesa con alas en los costados y un pequeño pico; por no mencionar su actitud juguetona y su habilidad para encogerse y agigantarse a voluntad.



El embeleso (locura para algunos) de Newt Scamander comienza a verse más racional, ahora que se comprende el desenvolvimiento de estos animales en nuestro mundo. Además, conforme el filme se desarrolla, este elemento se reafirma sin parar, siendo atestiguado por el personaje de Jacob Kowalski, un muggle que opera como los ojos de la audiencia dentro del largometraje... de esta manera, más pronto que tarde se genera simpatía por bestias extravagantes y monstruosas.

Un botón de autodestrucción: La fealdad como mecanismo de choque, desmontaje y renacimiento

Los idiotas (1998) fue la segunda propuesta de Lars von Trier dentro de su vanguardista movimiento cinematográfico: Dogma 95. El largometraje expone a un grupo de adultos (interpretados por completos desconocidos en esta parte del globo) que actúan como discapacitados mentales, con el fin de burlar y desencadenarse de las convenciones sociales para así lograr una catarsis durante el proceso.

UNA PELÍCULA DE LARS VON TRIER



La naturaleza de este trabajo implica falta de belleza por todos sus vértices. Dogma 95 es un movimiento cinematográfico contestatario a Hollywood, que dice no a todas sus convenciones técnicas pulcras y su astronómico presupuesto. Defiende la realización más natural, aleatoria y espontánea. Lo mencionado abre la puerta a una cámara con parkinson, fotografía no artificial, montaje desgarbado y descuidado,





actores naturales, sonido ambiente, historias improvisadas con circunstancias e implicaciones incómodas (el guión se construye sobre la marcha).

En *Los idiotas* hay un descuido absoluto por la abstracción del público, de ahí que al director no le importe la invasión de los micrófonos en el encuadre, de sombras inusitadas del equipo técnico, o de las propias cámaras enfocándose unas a otras en los planos. Estas posturas desgarradas y desproporcionadas dentro de la producción fílmica, harían pensar a más de uno que la obra (o todo el Dogma 95 en general), pretende reivindicar lo feo desde posturas *kitsch*.

Cuando nos referimos a lo *kitsch* hablamos de una especie de *gastronomía barata plástica*, es decir, un arte imitativo con altas aspiraciones pero pobres técnicas -demasiado evidentes, descaradamente estimulantes-, y que aun así la masa consume pensando que está siendo testigo de una elevadísima experiencia:

Kitsch es la obra que, para lograr que se justifique su función estimuladora de efectos, se pavonea con los despojos de otras experiencias, y se vende como arte sin reservas (...) esto obliga al artista a hacer no un 'buen' trabajo sino un 'bello' trabajo; lo que importa es el efecto bello (...) kitsch ilustra el mundo no 'como es', sino como 'lo desea o lo teme' (Eco, 2007, pp. 403-404).

¿Es en verdad el movimiento impugnador de Lars von Trier una actividad netamente polémica, mas vacua en lo referente a contenido y lindeza?

La respuesta es no. Dogma 95/Idioterne no puede ser rebajada a tales características tan inmediatamente, sin antes reflexionar sobre su condición. De ser así entonces cualquier pieza de trabajo de fines no contemplativos, sin importar el autor, sería encarcelada en tales categorías.

Está claro que el director danés se apoya en otros tratados cinematográficos como

el *neorrealismo italiano* o la *nouvelle vague*, que también apostaban por un cine lejos de la parafernalia de Hollywood y de sus típicas historias clásicas. No obstante, él no busca el arte del que en ocasiones alardea el mundo del metraje, en su lugar, quiere deconstruirlo, burlarse de él y darle una sonora cachetada a las masas que le atienden y que se han amoldado a la fórmula de siempre (su experiencia no resulta grata). Además, habla de los tabúes de la sociedad, de la doble cara afianzada en su moralidad; de esta manera, critica al mundo en la que se basa e insulta a su dios creador, que es el cine comercial. *Dogma 95* no es arte, simplemente.

Por otro lado, toda la cajita de fealdades de Lars von Trier apunta a ciertos sectores de *lo camp*: obras que “transforman lo serio en frívolo (...), su objeto es hacer cierta exageración y marginalidad, además de cierta vulgaridad, incluso cuando pretende ser refinado. (...) Es el amor por lo excéntrico, por las cosas-que-son-lo-que-no-son” (Eco, 2007, pp. 408-410).

Dogma 95 es una quimera antisistema que huye del cine, empero a la larga debe retornar a elementos de su lenguaje para concebir el dramatismo y las emociones específicas que impulsen la narrativa y la acción en pantalla. Cuando un personaje dentro de *Los idiotas* experimenta sensaciones fuertes, la cámara adopta un primerísimo primer plano del rostro, movimiento básico dentro de la construcción de material audiovisual, que representa introspección, que transmite al público que el personaje que avizora en pantalla está siendo afectado psicológica y sentimentalmente. Ni qué decir de aquellas escenas simbólicas donde a manera de metáfora visual se dibuja y expresa la

personalidad de un ente en particular de la película: véase la secuencia de la orgía, donde Trier no adopta reparos para dejar ver a contra luz a Karen, que se abstuvo de ingresar en el acto carnal, como si de un ser divino y puro se tratase.

Los idiotas es un experimento fílmico fascinantemente horrible, que origina sensaciones mixtas más allá de la catarsis o el escapismo habitual que las producciones ortodoxas suelen generar. Con maña se beneficia de lo desagradable en el cine, complementando y destrozando posturas clásicas (un juego de contradicciones) para poner en evidencia una nueva materialización desde la descomposición y la ruina.

Referencias

- Arnold, B.; Lee, R. (productores); Sanders, C. & DeBlois, D. (directores). (2010). *How to train your dragon*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Paramount Pictures
- Carls, J.B.; King, G.; Verbinsky, G. (productores) & Verbinsky, G. (director). (2011). *Rango*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Paramount Pictures
- Eco, U. (2007) *Historia de la fealdad*. Barcelona: Grupo Editorial Lumen
- Heyman, D.; Kloves, S.; Rowling, J.K.; Wi-gram, L. (productor) & Yates, D. (director). (2016). *Fantastic beast and where to find them*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos y Reino Unido: Warner Bros. Pictures
- Steven, S. (productor) & Zemeckis, R. (director). (1985). *Back to the future*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Universal Pictures
- Windeløv, V. (productor) Von Trier, L. (director). (1998). *Idioterne* [Cinta cinematográfica]. Dinamarca, Suecia, Italia y Francia: October Films



Imagen tomada de:
<http://sopaderelatos.com/2016/10/20/homenaje-a-umberto-eco-en-onda-letristica/>

La fealdad no es una sensación negativa y repulsiva, eso ya quedó atrás. El hoy nos brinda nuevas opciones de contemplar lo horripilante, de aceptarlo en nuestra materialidad, de descubrir elementos estéticamente artísticos en él y detallar connotaciones inesperadas: apelar al humor, a la fascinación por lo extraordinario y lo raro, plantear discursos que ponen en manifiesto y critican bruscamente la fragilidad y futilidad de la propia belleza sobresaturada. ¿Quién diría que dentro de lo feo podrían hallarse brillantes haz de belleza?