

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL PERÚ
FACULTAD DE CIENCIAS Y ARTES DE LA COMUNICACIÓN



Relevancia semiótica de la dirección de arte en la representación del miedo a la paternidad en el cine de horror. El caso de las películas “Eraserhead” (1977) y “Little Otik” (2000)

TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

AUTORA

GABRIELA CAROLINE CARRILLO GARCIA

ASESOR

MIGUEL ANGEL TORRES VITOLAS

Lima, octubre, 2020

RESUMEN

La presente tesis de investigación tiene como tema central el estudio semiótico de la dirección de arte en la representación del miedo a la paternidad en el cine de horror de dos películas representativas del género: “Eraserhead” (1977), ópera prima del director estadounidense David Lynch, y “Little Otik” (2000), largometraje del director checo Jan Svankmajer. La relevancia de este estudio recae en el aporte de dicha área artística a la construcción de sentido en escena de la representación visual de la realidad en el género de horror que se desarrolla en ambas películas. El objetivo principal de esta investigación es analizar la estructura semiótica del signo visual presente en los elementos de la dirección de arte que intervienen en la materialización de la historia. Para ello, se emplea como principal herramienta de análisis la semiótica del texto fílmico establecido por Christian Metz y Desiderio Blanco. Esta metodología unida a un análisis de contenido de los diversos códigos visuales que intervienen en la configuración de la imagen cinematográfica de ambas películas evidencia el valor significativo que brinda la dirección de arte a la representación visual de la historia, sobre todo, en un género tan complejo como el horror. De esta manera, la presente investigación tiene como finalidad analizar la labor del director artístico dentro de la producción audiovisual, no solo a un nivel estético sino también a un nivel mucho más profundo como es la construcción de sentido de cada uno de los elementos que intervienen en la puesta en escena, y, por ende, en la representación y materialización final de la atmósfera visual de toda la historia.

Palabras clave: dirección de arte, semiótica fílmica, cine de horror, representación cinematográfica de la paternidad.

AGRADECIMIENTOS

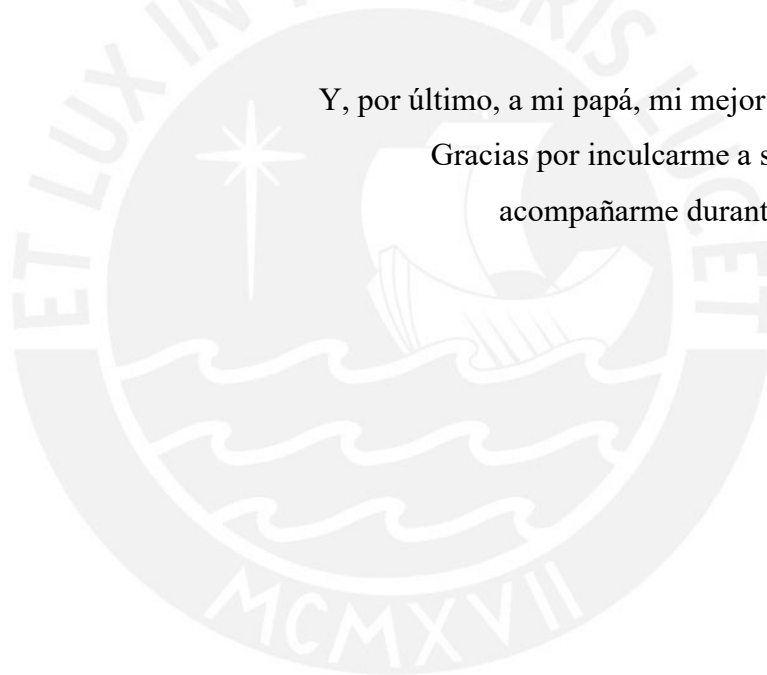
A mi familia y amigos, por todo el apoyo incondicional.

A mi asesor, por guiarme desde el nacimiento de este trabajo.

A todos mis profesores, que incentivaron mi curiosidad por la investigación y el amor a mi carrera.

Y, por último, a mi papá, mi mejor amigo y maestro.

Gracias por inculcarme a seguir creciendo y acompañarme durante todo el proceso.



ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	i
CAPÍTULO 1: PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	1
1.1 Planteamiento y delimitación del tema.....	1
1.2 Justificación y relevancia del tema.....	3
1.3 Preguntas y objetivos de la investigación	5
1.4 Hipótesis	8
CAPÍTULO 2: DISEÑO METODOLÓGICO	9
2.1 Enfoque metodológico y tipo de investigación.....	9
2.2 Método de investigación, unidades y categorías de análisis.....	11
2.3 Técnica e instrumentos para el recojo de información	13
2.4 Técnica e instrumentos para el análisis de información	14
CAPÍTULO 3: MARCO TEÓRICO	16
3.1 Semiótica filmica del signo visual	16
3.1.1 Lenguaje cinematográfico.....	16
3.1.1.1 La imagen cinematográfica	18
3.1.1.2. Códigos visuales	20
3.1.1.3 Códigos cinematográficos.....	22
3.1.2 Semiótica del texto filmico	25
3.1.2.1 Signo visual.....	26
3.1.2.2 Nivel icónico	28
3.1.2.3 Nivel plástico.....	34
3.1.2.4 Nivel iconográfico	41
3.2 La representación del miedo a la paternidad en el cine de horror	43
3.2.1. La representación de la realidad en el cine	44
3.2.1.1 Códigos de reconocimiento y generalidad	46
3.2.1.2 Códigos de transcripción y ejemplaridad.....	47
3.2.1.3 Regímenes de representación en el cine	49
3.2.2 La representación del miedo en el cine de horror.....	51
3.2.2.1 Lo siniestro del horror.....	55
3.2.2.2 Lo abyecto del horror.....	57
3.2.2.3 Lo monstruoso del horror cinematográfico	59
3.2.3. La representación del miedo a lo familiar en el cine de horror	62
3.2.3.1 El miedo a la paternidad en el cine de horror.....	64
3.2.3.2 La figura del padre en el complejo de Edipo.....	67
3.2.3.3 La figura del bebé monstruo.....	68
3.3 La dirección de arte en el horror cinematográfico	70
3.3.1 La dirección de arte en el cine.....	70

3.3.1.1 Elementos de la dirección de arte	74
3.3.1.2 Las funciones de la dirección de arte	76
3.3.1.3 Los componentes de la dirección de arte	80
3.3.1.4 Los sets cinematográficos	87
3.3.2 La dirección de arte en el cine de horror.....	91
3.3.2.1 Influencias artísticas en el cine de horror.....	93
3.3.2.2 Estética visual del cine de horror.....	98
CAPÍTULO 4: “ERASERHEAD” (1977) Y “LITTLE OTIK” (2000).....	103
4.1 Sobre Eraserhead (1977)	103
4.1.1 El cine onírico de David Lynch.....	103
4.1.2 Eraserhead (1977): retrato de un padre en Filadelfia.....	105
4.1.3 La estética lyncheana en “Eraserhead” (1977).....	108
4.2 Sobre Little Otik (2000).....	111
4.2.1 El cine surrealista de Jan Svankmajer.....	112
4.2.2 “Little Otik” (2000): el cuento hecho realidad.....	114
4.2.3 Estética realista en “Little Otik” (2000).....	117
CAPÍTULO 5: ANÁLISIS SEMIÓTICO FÍLMICO	120
5.1 Análisis semiótico fílmico de “Eraserhead” (1977) y “Little Otik” (200)	120
5.1.1 Análisis semiótico fílmico de “Eraserhead (1977).....	120
5.1.1.1 Identificación y descripción de los códigos de reconocimiento y transcripción icónica en “Eraserhead” (1977)	121
5.1.1.2 Análisis icónico de “Eraserhead” (1977).....	134
5.1.1.3 Identificación y descripción de los elementos de la dirección de arte en “Eraserhead” (1977).....	147
5.1.1.4 Análisis plástico de la dirección de arte en “Eraserhead” (1977).....	157
5.1.1.5 Análisis iconográfico final de “Eraserhead” (1977).....	175
5.1.2 Análisis semiótico de “Little Otik” (2000)	180
5.1.2.1 Identificación y descripción de los códigos de reconocimiento y transcripción en “Little Otik” (2000).....	181
5.1.2.2 Análisis icónico de “Little Otik” (2000).....	193
5.1.2.3 Identificación y descripción de los elementos de la dirección de arte en “Little Otik” (2000).....	206
5.1.1.4 Análisis plástico de la dirección de arte de “Little Otik” (2000).....	217
5.1.1.5 Análisis iconográfico final de “Little Otik” (2000).....	238
5.2 Resultados	243
CONCLUSIONES.....	250
RECOMENDACIONES	252
BIBLIOGRAFIA.....	253

INTRODUCCIÓN

El género cinematográfico de horror es un género bastante difícil de definir debido a su compleja naturaleza. Por lo general, este se caracteriza por su intención de asustar; no obstante, su definición va más allá de ello. El horror es un género netamente emotivo cargado de temas instintivos e inconscientes que retoma los más grandes miedos que el hombre reprime para convertirlos, por medio de representaciones fílmicas dramatizadas y aterradoras, en una gran amenaza o fuerza maligna que atente contra su humanidad y, por ende, le genere esta sensación intensa de temor al espectador. Es uno de los géneros cinematográficos más estudiados debido a que intenta, precisamente, darle forma a temas que han sido reprimidos por la sociedad mediante una representación visual bastante simbólica y aterradora de la realidad que yace, sobre todo, en la configuración artística de su puesta en escena.

La dirección de arte en el cine de horror es fundamental para la representación significativa de su realidad cinematográfica. Debido a que es el área encargada de la creación del universo profílmico de una película, esta posee la capacidad de materializar físicamente todos aquellos temores, inquietudes y trastornos que acechan al hombre por medio de diversos elementos artísticos que componen visualmente la escena. Su función radica, principalmente, en la interpretación del sentido y el efecto que una película desea transmitir para, así, seleccionar los elementos más idóneos que logren dicho objetivo. Es así como está estrechamente relacionada con el principio unificador de la estética visual que rige a una obra, pero, también con la construcción de sentido de su narrativa visual. De este modo, se configura como una de las áreas más importantes para la creación del universo cinematográfico del género de horror ya que permite repotenciar significativamente su relato, de manera simbólica, y enfatizar el impacto emocional que este género emotivo requiere.

Sin duda, esta es un área esencial para la identificación y comprensión de la realidad cinematográfica que define al cine de horror, pero, también, resulta ser la más compleja debido a que es la encargada de materializar física y visualmente el miedo, una emoción que rige la representación de su relato. En ese sentido, surge la siguiente interrogante en torno al tema: ¿de qué manera la dirección de arte puede representar el miedo en escena?

La presente tesis tiene como objetivo, precisamente, identificar y analizar el valor significativo que posee la dirección de arte en la representación y materialización visual del miedo en el género de horror. Por medio de un estudio semiótico de dicha área, este trabajo pretende establecer un análisis exhaustivo de la configuración de cada uno de sus elementos en escena para, así, evidenciar la construcción de sentido que yace detrás y que, indudablemente, aporta de manera significativa a la narrativa visual de dicho género cinematográfico. Para esto, se plantea el estudio y análisis de la dirección de arte de las películas de horror: “Eraserhead” (1977), ópera prima de David Lynch, y “Little Otik” (2000), largometraje de Jan Svankmajer, que giran en torno al miedo a la paternidad desde su lado más horrible y que presentan una dirección de arte bastante particular que refuerzan su representación. De esta forma, esta tesis propone el estudio semiótico de ambas obras cinematográficas para identificar y analizar el valor significativo que aporta la configuración artística de su puesta en escena al relato y representación del tipo de realidad y horror que cada filme presenta. No obstante, debido a la naturaleza de esta investigación, este análisis debe tomar en cuenta otras variables que intervienen en su estudio como la representación cinematográfica de la paternidad y la dirección artística en el cine de horror que permitirán comprender la labor que cumple el director artístico en ambas obras del género ya que son fuentes de información y sustento que se emplean para la selección de los elementos artísticos más idóneos que configuran la puesta en escena final en cada uno de los casos en cuestión.

Para esto, la presente investigación se divide en seis capítulos. Los dos primeros se centran en la presentación y el planteamiento del problema como del diseño metodológico implementado mientras que los cuatro últimos desarrollan y exponen los principales conceptos y variables que guían a este trabajo desde su aspecto más teórico como práctico finalizando, así, en el análisis de los casos ya mencionados y las conclusiones respectivas de cada uno.

En el primer y segundo capítulo, se plantea el problema de investigación que rige al presente trabajo a partir de su delimitación, justificación y relevancia del tema, y se presenta el diseño metodológico como las principales herramientas, categorías y unidades de análisis que guiaran su estudio, respectivamente. En el tercer capítulo, por su parte, se desarrolla el marco teórico que reúne las variables y conceptos de este trabajo. Este parte desde la naturaleza de la perspectiva teórica seleccionada, en este caso, la semiótica, hasta su correlación con las variables que se presentan en torno a la representación cinematográfica del miedo a la paternidad y la dirección de arte en el género de horror. En el cuarto y quinto capítulo, se lleva a cabo la presentación de las películas a analizar partiendo de su naturaleza cinematográfica e inspiración de su relato hasta el análisis semiótico respectivo de su representación y dirección artística en escena, así como la discusión de sus resultados. Y, finalmente, en el último capítulo, se establecen las principales conclusiones y recomendaciones finales de este trabajo.

Esta investigación, de tal manera, tiene el objetivo de evidenciar, por medio de un estudio semiótico, la construcción de sentido que aporta la dirección de arte a la representación cinematográfica del miedo a la paternidad en las películas de horror “Eraserhead” (1977) y “Little Otik” (2000). Esto no solo servirá para demostrar el valor significativo que posee en ambas obras cinematográficas, sino, también, permitirá identificar y comprender el proceso de significación que yace detrás tomando en cuenta el tipo de representación de la realidad que

cada obra sugiere. No obstante, es necesario recalcar que este trabajo no pretende detenerse en el análisis a profundidad del comportamiento o la realidad humana representada en cada una de las películas antes mencionadas, sino en el estudio semiótico del signo visual inmerso en los elementos de la dirección artística que otorgan sentido a la narrativa visual del género de horror. De este modo, se establece una línea de investigación que responde únicamente al estudio de la función semiótica presente en la dirección de arte de ambas obras cinematográficas.

Finalmente, la presente tesis se plantea como un primer acercamiento hacia la revaloración de la dirección de arte, sobre todo, dentro de un género bastante complejo como es el horror. Por medio del estudio semiótico de dicha área, se busca generar, así, mayor conocimiento y reflexión en torno al tema, pero, sobre todo, generar nuevas interrogantes que puedan ser abordadas desde diversas perspectivas o ciencias que enriquezcan, profundicen y amplíen aún más el alcance de esta investigación a futuro.

CAPÍTULO 1

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 Planteamiento y delimitación del tema

La dirección de arte es una actividad creativa que se encarga de la creación y el diseño de los elementos materiales como los escenarios, la utilería, los vestuarios y el maquillaje que construyen el acontecimiento profilmico y desarrollan un principio unificador de la estética visual en el filme. Esta tiene como objetivo comunicar el concepto narrativo, expresivo y de significación que una película quiere materializar (Tamayo & Hendrickx, 2015, págs. 11-13). Por ello, su función principal radica en la interpretación del sentido y el efecto que un filme desea producir para, así, proponer y diseñar los elementos artísticos más adecuados que logren dicho objetivo. Esta es un área, evidentemente, esencial para la creación del universo cinematográfico de una historia, pero, también, el más significativo debido a que le otorga sentido a toda la narrativa visual de un filme.

La presente investigación toma como universo la dirección de arte en el cine, específicamente, en el cine de horror, un género que busca materializar las principales preocupaciones y temores del hombre en escena y que, por ende, ejemplificaría claramente el papel que juega dicha área en la construcción de sentido de su representación bastante simbólica de la realidad. Es por ello que el análisis de este trabajo enfoca el campo de investigación en la dirección de arte de dos películas del género de horror: “Eraserhead” (1977), del director estadounidense David Lynch, y “Little Otik” (2000), del director checo Jan Svankmajer, que tienen como eje central el miedo a convertirse en padre y que, además, cuentan con una dirección de arte bastante peculiar que, de alguna forma, contribuye al tipo de representación visual que desarrollan. Es así como el interés en el tema de investigación recae, entonces, en un estudio basado en la relevancia

semiótica, ciencia que estudia los sistemas de signos y la construcción del sentido, de la dirección de arte en la representación del miedo a la paternidad en el cine de horror, concretamente, en los casos de las películas “Eraserhead” (1977) y “Little Otik” (2000) y que, por tanto, tenga como objetivo principal analizar la estructura semiótica de los elementos de la dirección artística de estas dos películas para establecer, así, su aporte significativo a la representación del miedo que desarrollan dentro del género de horror.

Este estudio responde a un trabajo de investigación cualitativo y de nivel descriptivo con la presencia de estudios de caso interpretativo ya que se llevará a cabo un análisis semiótico, específicamente, fílmico, de la construcción de sentido de la representación del miedo a la paternidad en el cine de horror y los elementos de la dirección de arte que intervienen en ella. Para ello, se ha tomado como principal perspectiva teórica la semiótica del signo fílmico desarrollado, por primera vez, por Christian Metz (1968) con “Ensayos sobre la significación en el cine” y cuyo trabajo es retomado, posteriormente, por los siguientes autores y obras que guiarán esta investigación: Francesco Casetti y Federico Di Chio (1991) con “Cómo analizar un filme”, un estudio sobre los signos que intervienen en la representación de la realidad en el cine, y Desiderio Blanco (2003) con “Semiótica del texto fílmico”, una investigación detallada sobre los códigos cinematográficos y sus diversas categorías y niveles de análisis. Esta perspectiva teórica, en general, establece el estudio exhaustivo de los signos, tanto sonoros como visuales, en el cine desde sus diferentes niveles y variedades de interpretación. No obstante, para el presente trabajo solo se desarrollará el estudio del signo visual, base de la imagen cinematográfica, y sus respectivas categorías y niveles de análisis ya que responden, justamente, a las características y variables del presente estudio. La semiótica fílmica permitirá analizar el valor significativo de la dirección de arte en las películas de horror “Eraserhead” (1977) y “Little Otik” (2000), respectivamente, pero, también, permitirá explorar a detalle otras

de las disciplinas con las que dialoga esta área para la construcción eficaz de sentido en escena. Estudiar semióticamente cómo es que se da la representación del miedo a la paternidad en el cine de horror y cómo los elementos de la dirección de arte intervienen en ella sugiere, además, estudiar a fondo temas relevantes como la representación de la realidad en el cine, el retrato del miedo en el género de horror y el miedo a la paternidad ya que son temas que servirán para comprender cómo es que se da la construcción de sentido en la dirección de arte del horror cinematográfico en estas dos películas y evidenciar cómo otras ciencias como la psicología, la filosofía e inclusive el arte del propio director contribuyen al proceso creativo de esta área para la construcción del mundo ficcional en el que se desarrolla la historia. Es así como la elección de la semiótica fílmica del signo visual como perspectiva teórica es pertinente para el tema ya que no solo permitirá analizar la estructura y la construcción de sentido de los elementos de la dirección de arte en estas películas del género de horror sino también estudiará cómo es que estos responden y se configuran dentro de sistemas ya pre establecidos que son sumamente importantes para la comprensión final de su valor significativo en escena.

1.2 Justificación y relevancia del tema

Plantear un tema de investigación de esta índole dentro del campo de las comunicaciones es relevante académicamente hablando ya que no solo impulsa el conocimiento de los procesos de significación provocados por la misma comunicación, sino que también permite entender las configuraciones simbólicas con las que se construyen las representaciones en diversos medios de comunicación como ocurre en el caso del cine. La elección del presente tema recae, de esta manera, en un interés por evidenciar la construcción de sentido que implica la dirección de arte a la hora de representar visualmente una narrativa cinematográfica propia de un género en específico. Al igual que las otras áreas, la dirección de arte tiene el objetivo de comunicar en escena parte de la historia; no obstante, ésta tiene que materializarlo mediante el diseño de

la escenografía y la caracterización del personaje. Para esto el director de arte tiene que realizar una lectura e interpretación detallada del guion seguida de una recolección de información mediante una exhaustiva investigación para, así, proponer los elementos más idóneos para la narrativa visual y el género cinematográfico de un filme.

Por otro lado, proponer el campo de investigación en el análisis semiótico de la dirección de arte presente en las películas de horror “Eraserhead” (1977) y “Little Otik” (2000) recae en el interés por demostrar la ardua labor que cumple dicha área, tal y como se menciona previamente, al responder tanto a las necesidades como características propias de cada narrativa, pero, sobre todo, al género de cine en la que se desarrollan. No obstante, la elección de estas va más allá de ello. Ambas obras cinematográficas poseen un gran carácter simbólico. Tanto David Lynch como Jan Svankmajer desarrollan cinematográficamente un tema tan cotidiano como es el miedo a la paternidad desde el género de horror a partir de la representación que hacen como de la dirección de arte que manejan respectivamente. Ambos llevan este miedo al lado más extraño u horrible posible cargándolo, así, de elementos fantásticos, realidades distorsionadas o exageradas, espacios y personajes bastante peculiares que aportan tanto a la estética visual, pero, sobre todo, al desarrollo progresivo de la historia y la visión particular que cada director tiene sobre el miedo a convertirse en padre. Sin embargo, por más que desarrollen una misma temática en el mismo género cinematográfico, la representación visual que cada uno tiene es evidentemente diferente. “Eraserhead” (1977) es una obra más íntima ya que parte de una experiencia personal del director mientras que “Little Otik” (2000) es una adaptación visual de un cuento tradicional europeo que lleva el mismo nombre. Sea cual fuese el caso, ambas representaciones cinematográficas están influenciadas por ello. Es, así, como la dirección de arte actúa como un ente conciliador entre el origen del relato y la estética propia del género. Es por ello que resulta fascinante la elección de ambas

películas ya que ejemplifican el rol que cumple la dirección artística en la representación y materialización del miedo que manejan dentro de su propia narrativa, pero que, además, permiten evidenciar el proceso de la construcción de sentido dentro de ciertos parámetros que la dirección artística debe responder, para, así, proponer y crear los elementos más significativos para la obra. De esta manera, la investigación se centra en el estudio y análisis semiótico interpretativo de los elementos de la dirección de arte de ambas películas y el alcance de su aporte semiótico a la narrativa filmica, sobre todo, a la representación visual del miedo a la paternidad que se desarrolla en ambas películas del género de horror.

El interés de este estudio, como se ha mencionado, no solo radica en proporcionar información clara y concisa sobre los puntos que intervienen en la labor de la dirección artística en ambas películas sino, también, en evidenciar su importancia en la construcción de sentido de la narrativa y la representación visual del tipo de realidad que ambas desarrollan dentro de un género bastante complejo como este. La relevancia de una investigación de tal naturaleza yace en plantear, de este modo, un estudio comunicacional analítico de la dimensión constructora de sentido que brinda la dirección de arte a la representación visual de la realidad en el cine de horror para, así, identificar y comprender el proceso de significación y configuración simbólica que se construyen a partir de dicha área en relación a la representación del miedo en escena y, por ende, evidenciar el valor significativo que posee en dicho género cinematográfico.

1.3 Preguntas y objetivos de la investigación

El presente estudio pretende resolver de qué manera la dirección de arte de las películas “Eraserhead” (1977) y “Little Otik” (2000) contribuye significativamente al desarrollo narrativo de la historia y a la representación visual de la realidad que ambas desarrollan en el género cinematográfico de horror. Para esto, la investigación se plantea la siguiente pregunta:

- **Pregunta principal:** ¿De qué manera los elementos de la dirección de arte aportan semióticamente a la representación del miedo a la paternidad en las narrativas fílmicas de las películas de horror, “Eraserhead” (1977) y “Little Otik” (2000)?

Si bien, plantear una interrogante de tal naturaleza sugiere un estudio bastante detallado y amplio sobre el proceso de configuración de esta área en ambas obras cinematográficas, esta resulta ser idónea para el presente trabajo ya que incita al desarrollo de un análisis mucho más profundo sobre el tema en ambos casos. No obstante, para ello, es necesario tomar en cuenta otros puntos previos que intervienen en su configuración para, así, identificar y comprender el verdadero valor de su contribución a ambas narrativas fílmicas. Es por ello que se plantean también las siguientes preguntas secundarias que servirán de base para esta primera:

- **Pregunta secundaria 1:** ¿Qué elementos y/o aspectos del miedo a la paternidad son representados en la narrativa fílmica de las películas de horror “Eraserhead” (1977) y “Little Otik” (2000)?
- **Pregunta secundaria 2:** ¿Cuáles son los elementos de la dirección de arte que intervienen en la representación del miedo a la paternidad en la narrativa fílmica de las películas de horror “Eraserhead” (1977) y “Little Otik” (2000)?

Como se ha señalado, la dirección de arte de una película es producto de un proceso previo de investigación y lectura del guion. Antes de hablar de esta área tal cual es necesario identificar qué tipo de representación de la realidad se va a desarrollar en escena y qué mensaje es el que se desea transmitir con ella. Es por ese motivo que es preciso plantearse estas dos preguntas que, justamente, hacen referencia a ello. Al identificar en primer lugar qué tipo de realidad se está representando y qué se desea comunicar en escena, el director artístico puede seleccionar

los elementos y componentes artísticos más idóneos para la historia. De esta forma, estas preguntas sirven de apoyo para comprender el proceso de configuración de dicha área artística en relación a los parámetros establecidos por la historia y el género cinematográfico en sí, pero, sobre todo, sirven de base para responder a la pregunta principal de toda la investigación.

Sin duda, estas interrogantes son claves para guiar el estudio y el análisis del objeto en cuestión debido a que no solo pretenden brindar información sobre ciertos puntos que intervienen en la configuración de los elementos artísticos en escena, sino, también, permiten evidenciar el proceso de la construcción de sentido que está detrás y comprender la función semiótica de la dirección de arte en ambas obras cinematográficas de horror. Es así como, dichas preguntas plantean también los siguientes objetivos que guiaran la investigación:

- **Objetivo principal:** Analizar la estructura semiótica de la dirección de arte para establecer su aporte a la representación del miedo a la paternidad desarrolladas por las narrativas filmicas de las películas de horror, “Eraserhead” (1977) y “Little Otik” (2000)
 - **Objetivo específico 1:** Identificar los elementos y/o aspectos iconográficos que estructuran la representación del miedo a la paternidad en las películas de horror “Eraserhead” (1977) y “Little Otik” (2000).
 - **Objetivo específico 2:** Identificar la significación de cada uno de los elementos de la dirección de arte que intervienen en la representación del miedo a la paternidad en las narrativas filmicas de las películas de horror “Eraserhead” (1977) y “Little Otik” (2000).

De esta forma, se plantea un análisis bastante detallado sobre el proceso de configuración de la dirección artística en ambas películas de horror partiendo desde su origen hasta la materialización final de lo que se desea narrar y representar en escena. Es así como se podrá identificar y comprender, de manera clara y progresiva, el verdadero valor significativo que posee dicha área en el cine de horror.

1.4 Hipótesis

La presente investigación parte, finalmente, de la siguiente hipótesis:

- **Hipótesis principal:** Al tratarse de narrativas del género de horror que desarrollan el miedo a la paternidad desde su aspecto más siniestro y abyecto, y que, además, responden al inconsciente de los individuos, la dirección de arte se encarga de recrear simbólicamente estos miedos, deseos o trastornos reprimidos de manera visual enfatizando lo que la narrativa desea comunicar de manera clara y concisa para el espectador.

CAPÍTULO 2

DISEÑO METODOLÓGICO

2.1 Enfoque metodológico y tipo de investigación

El presente estudio responde a una línea de investigación en comunicación, arte y cultura en la cual se empleará la semiótica fílmica como perspectiva teórica idónea para realizar un análisis de contenido en el ámbito cinematográfico. Esta investigación, a su vez, es de carácter meramente cualitativo y de nivel descriptivo con la presencia de estudios de caso interpretativo ya que se llevará a cabo un análisis semiótico fílmico de los elementos de la dirección de arte que intervienen en la representación del miedo a la paternidad en las películas de horror, “Eraserhead” (1977) y “Little Otik (2000).

Esta es una investigación, en primer lugar, cualitativa debido a que se trata de un enfoque que permite el análisis de las características o de la naturaleza de una situación, comportamiento, tendencia, etc. como la que se presenta. Este método permite comprender la realidad mediante modelos que explican las causas o motivos por los cuales se producen dichos fenómenos (Blanco L. , 2006). Y, en segundo lugar, va de la mano de un estudio descriptivo que expone las características, las propiedades y los rasgos determinantes y particulares de una situación u objeto mediante la observación y la reseña de sus componentes (Lafuente & Marín, 2008).

Por otro lado, la elección de esta perspectiva teórica radica en su contribución para analizar la construcción de sentido que ofrecen los elementos de la dirección artística como signo visual y que aportan significativamente a la representación del miedo a convertirse en padre en ambas películas del género. No obstante, para realizar este análisis interpretativo de la dirección de arte hay que primero identificar los principales elementos y aspectos del miedo a la paternidad

que se están representando visualmente tanto en “Eraserhead” (1977) como en “Little Otik (2000), y los principales elementos y componentes de la dirección de arte que intervienen en ella para, luego, pasar a un exhaustivo y detallado análisis de la información recogida.

En primer lugar, se realizará un análisis de contenido para identificar los elementos y aspectos característicos del miedo a la paternidad que se están representando en ambas películas de horror tomando en cuenta los niveles de representación, y lo siniestro, lo abyecto y lo monstruoso del género, de acuerdo a lo establecido por Casetti y Di Chio (1991), Skal (2008), Freud (2016), Kristeva (1988) y Scahill (2015), y, con ello, se seleccionarán las escenas más representativas para el estudio. En segundo lugar, se identificarán los elementos de la dirección de arte que intervienen en cada una de las escenas y se analizará sus principales componentes y funciones de acuerdo a lo establecido por la estética del mismo género de horror, todo ello en base a las categorías propuestas por Tamayo y Hendrickx (2015) y Sipos (2010). Y, finalmente, se realizará un análisis e interpretación semiótica del texto fílmico, de acuerdo a los niveles de análisis establecidos por Casetti y Di Chio, en su escrito “Cómo analizar un filme” (1991), y Desiderio Blanco, en su obra “La semiótica del Texto Fílmico” (2003), de cada una de las escenas con sus respectivos elementos de la dirección de arte para analizar la construcción de sentido y aporte a la narrativa cinematográfica desde el nivel icónico, que está más relacionado con el tipo de representación que se está desarrollando del miedo a la paternidad, y el nivel plástico e iconográfico, que están más vinculados a los elementos del lenguaje audiovisual como lo son los elementos de la dirección artística y el género de horror propio de estas dos películas.

2.2 Método de investigación, unidades y categorías de análisis

El método de investigación utilizado es el estudio de caso, el cual analiza con detalle una unidad de análisis específica. Este método sigue un proceso basado, primero, en la definición de los temas principales de análisis, para luego detenerse en su estudio profundo mediante la recolección, la interpretación y la validación de datos. Se trata de un proceso sistemático en el cual se debe seleccionar y definir claramente el caso a estudiar, realizar una amplia lista de preguntas que se desean responder en profundidad y que sirvan de guía para el investigador, así como localizar las fuentes principales de donde se obtendrán los datos para su análisis e interpretación (Bernal, 2010).

En el presente trabajo, se tomaron como casos representativos de estudio las películas del género de horror: “Eraserhead” (1977) y “Little Otik” (2000), ya que cuentan con una detallada dirección de arte que resume un tipo de representación particular de la realidad con respecto al miedo a la paternidad en el cine de horror. A partir de ello, se contemplaron dos grandes categorías principales de análisis para el estudio que permitieron analizar la relación estrecha que existe entre la representación cinematográfica de la realidad y la dirección de arte que interviene en ella en ambas películas.

La primera categoría se definió como el tipo de representación del miedo a la paternidad en el cine de horror tomando en cuenta las subcategorías pertinentes como la representación de la paternidad y los códigos de reconocimiento y transcripción icónica que la caracterizan, y el horror como género cinematográfico y sus principales características en relación a lo siniestro, lo abyecto y lo monstruoso que lo definen como tal. La segunda categoría, por su parte, se definió como la dirección de arte en la representación del miedo a la paternidad en el cine de horror, la cual se subdivide en los elementos de la dirección artística que intervienen en la

representación de la paternidad con sus respectivos componentes, y la dirección artística propia del horror con lo representativo de lo siniestro, lo abyecto y lo monstruoso materializado a través de la estética característica género (ver Tabla 1).

Tabla 1. Categorías y subcategorías

OBJETO	CATEGORÍA	SUBCATEGORÍAS	CRITERIOS/INDICADORES	TÉCNICA E INSTRUMENTOS
1	Representación del miedo a la paternidad en el cine de horror	Representación de la paternidad	Códigos de reconocimiento y transcripción icónica	Ficha de recojo de información Ficha de análisis de la información
		Representación del horror	Lo siniestro, abyecto y monstruoso	
2	Dirección de arte en la representación del miedo a la paternidad en el cine de horror	Dirección de arte de la paternidad	Elementos, funciones y componentes artísticos y plásticos	
		Dirección de arte del horror	Estética siniestra, abyecta y monstruosa	

Fuente: Elaboración propia

Ahora, la muestra de estudio, en ámbitos generales, abarcó las películas de horror: “Eraserhead” (1977) y “Little Otik” (2000); no obstante, para el presente trabajo se tomó como unidades de análisis tres escenas representativas para el tema de cada una de las películas. La elección de estas se basó, principalmente, en la información que presentaban con respecto a la narrativa y la representación del miedo a la paternidad desde la presencia del padre e hijo en escena. Estas escenas, además, fueron obtenidas debido a que mostraban una progresión narrativa con respecto a esta relación y los elementos de la dirección artística que intervenían en ella. Son tres escenas que pertenecen, de esta forma, al inicio, intermedio y final de las películas que muestran progresivamente el desarrollo general de la historia, pero, sobre todo, la progresión existente en la relación padre e hijo. Y, finalmente, esta selección se basó también en la capacidad de realizar un estudio bastante detallado de un objeto particular en cuestión que, de alguna manera, ejemplifica claramente el rol de los elementos en escena y el tipo de representación que se lleva a cabo desde la dirección artística y el género de horror pertinente.

2.3 Técnica e instrumentos para el recojo de información

Para el recojo de información, se realizó una ficha para cada una de las categorías de estudio con sus respectivas subcategorías y criterios de evaluación. Para ello, se aplicó una matriz determinada para cada categoría que permitiera identificar y establecer las principales características y aspectos que intervienen en el estudio propuesto. En esta primera sección, el propósito de emplear dichas matrices es, precisamente, para identificar y recoger la información de los elementos que intervienen en cada caso y que, luego, serán analizados detalladamente mediante un estudio semiótico de su signo visual.

Con respecto a la matriz correspondiente a la primera categoría, esta tiene el objetivo de identificar aquellos elementos propios de su subcategoría y criterios característicos de la representación cinematográfica de la realidad (ver Tabla 2). El fin de esta primera matriz es, de este modo, determinar qué tipo de representación se está llevando a cabo en cada una de las escenas seleccionadas para el análisis de las películas.

Tabla 2. Representación del miedo a la paternidad

DATOS GENERALES									
Película					Escena				
CATEGORÍA: REPRESENTACIÓN DEL MIEDO A LA PATERNIDAD									
Subcategorías	N°	Descripción de las subcategorías							
Paternidad	1.1	Características de la paternidad							
Cine de horror	1.2	Elementos y características propias del género de horror							
Etiqueta	Criterios/Indicadores							Subcategorías	
Puesta en escena	Códigos de Reconocimiento				Códigos de Transcripción			Paternidad	Cine de horror
	Informantes	Indicios	Temas	Motivos	Arquetipos	Claves	Figuras		
Descripción									
Tipo de representación									

Fuente: Elaboración propia

En caso de la segunda matriz correspondiente a la segunda categoría, esta, al igual que la primera, tiene el objetivo de identificar los elementos y componentes de la dirección de arte que intervienen en el tipo de representación ya determinada por la primera matriz presentada (ver Tabla 3). El propósito de esta radica en identificar, de igual forma, el tipo de set expresivo

que la dirección de arte recrea a partir de la representación cinematográfica de la realidad y los elementos adecuados para ella.

Tabla 3. Dirección de arte en la representación del miedo a la paternidad

DATOS GENERALES											
Película						Escena					
CATEGORÍA: DIRECCIÓN DE ARTE EN LA REPRESENTACIÓN DEL MIEDO A LA PATERNIDAD											
Subcategorías	Nº	Descripción de las subcategorías									
Paternidad	1.1	Características de la paternidad									
Cine de horror	1.2	Elementos y características propias del género de horror									
Etiqueta		Criterios/Indicadores								Subcategorías	
Puesta en escena		Descripción	Función	Estilo	Forma	Color	Textura	Estado	Material	Paternidad	Cine de horror
Espacio	Escenografía										
	Utilería										
Personajes	Vestuario										
	Maquillaje y Peinado										
Tipo de set											

Fuente: Elaboración propia

El uso de estas dos primeras matrices tiene el propósito de identificar, así, los principales elementos en cuestión de las categorías a analizar, al igual que responder las dos primeras preguntas específicas del presente estudio. Una vez que se recoja la información pertinente, estas pasarán a ser analizadas detalladamente desde las categorías de análisis del signo visual propio de la perspectiva semiótica seleccionada.

2.4 Técnica e instrumentos para el análisis de información

Para el análisis de la información obtenida de las primeras matrices de recojo, se realizó la técnica cualitativa de interpretación de datos a partir de la semiótica del texto fílmico. Para ello, se aplicó un análisis semiótico del signo visual en base a sus niveles de estudio: el nivel icónico, plástico e iconográfico, niveles que se correlacionan con la información obtenida de las dos primeras matrices de las categorías del presente trabajo.

Con respecto al primer nivel de análisis, el nivel icónico, este se interconectó con la primera matriz de la categoría de representación. Una vez obtenida la información de los elementos de la representación y el tipo de representación desarrollada en escena, el nivel icónico lo que realizó fue el análisis de las transformaciones que configuraban a estos elementos como

significantes en el filme mediante sus relaciones de referente, significante y tipo. Se encargó de estudiar, en pocas palabras, la construcción de la representación de la realidad en escena y las diversas modificaciones que la constituyen dentro de un filme de un género particular como este. Por otro lado, el segundo nivel, el nivel plástico, se relacionó con la segunda matriz de la categoría de los elementos de la dirección de arte. Este nivel tuvo el objetivo de analizar a detalle cada una de las subcategorías plásticas que intervienen en la representación visual de las películas. El nivel plástico analizó las formas, los colores, las posiciones, las texturas, etc., elementos que componen plásticamente un filme y que muestran claramente esta relación de significante y significado o expresión y contenido en escena mediante su materialización. Y, finalmente, el nivel iconográfico estudio ambas matrices como conjunto para, así, llegar a una conclusión general de la configuración del tipo de representación desarrollada por medio de los elementos artísticos en escena en relación a la temática y al género cinematográfico de horror. Debido a la naturaleza de este estudio, no se aplicó, en esta última sección, matrices o fichas de análisis, sino se realizó a manera de descripción una crítica analítica de la información obtenida previamente. De esta manera, se respondió a la pregunta general que gira en torno a la presente investigación y se realizó un estudio bastante detallado del tema presente.

CAPÍTULO 3

MARCO TEÓRICO

3.1 Semiótica filmica del signo visual

En esta primera sección, se desarrollará la perspectiva teórica seleccionada para el presente estudio: la semiótica filmica. En primer lugar, se partirá de la noción del cine como un lenguaje bastante complejo a partir de su componente base: la imagen cinematográfica, hasta llegar a la identificación de cada uno de los diversos códigos que la configuran como tal. Y, en segundo lugar, se determinará la semiótica filmica como la perspectiva más idónea para el análisis de la imagen cinematográfica a nivel del signo visual y sus respectivas categorías de estudio.

El objetivo de esta sección es esclarecer la naturaleza compuesta del lenguaje cinematográfico y definir la perspectiva teórica más adecuada para su respectivo análisis, así como las principales categorías que guiarán el presente trabajo.

3.1.1 Lenguaje cinematográfico

El lenguaje cinematográfico es el conjunto de todos los códigos que se activan para construir un filme que expresa, significa y comunica. Un lenguaje, precisamente, consiste en un dispositivo que permite otorgar significado a objetos o textos, expresar sentimientos o ideas, y comunicar informaciones. En ese sentido, el cine aparece plenamente como un lenguaje (Casetti & Di Chio, 1991, pág. 65). No obstante, solo se le considera como tal en la medida de su funcionamiento general como sistema (Metz, 1968, pág. 128). A comparación del resto, el lenguaje cinematográfico difiere de los lenguajes y sistemas convencionales debido a que no posee un único código sino varios y de distintas índoles. El cine es un lenguaje, un discurso que produce significaciones siempre motivadas que provienen de lenguajes ya consolidados.

El texto filmico se basa en la disposición de los sistemas de signos icónicos propios del mundo real con los sistemas simbólicos de diversas materias expresivas, como la fotografía, la pintura, el teatro, etc., para desarrollar códigos específicos que articulen, finalmente, su lenguaje. Es así como el lenguaje cinematográfico configura como un lenguaje bastante complejo ya que no solo posee un solo código sino varios convirtiéndose, así, en una gran macrosemiótica que retoma, por un lado, los diversos códigos cinematográficos propios de su lenguaje, y, por el otro, los códigos que son parte del mundo natural (Paz Gago, 2001, pág. 378). En otros términos, hablar del lenguaje cinematográfico es hablar de un lenguaje sumamente complejo y heterogéneo que reúne varios sistemas icónicos como expresivos que intervienen en la configuración final de sus propios códigos cinematográficos.

Nacido de la unión de varias formas de expresión preexistentes que no pierden por completo sus leyes propias, el cine está obligado desde un inicio a componer, en todos los sentidos del término (Metz, 1968, pág. 83). Como los demás lenguajes ricos, el cine está ampliamente abierto a todos los simbolismos, representaciones colectivas, ideologías, estéticas, etc. Por tanto, es un lenguaje compuesto ya desde el nivel de la materia prima de expresión. No solo abarca varios códigos, sino que contiene en sí varios lenguajes que si bien se distinguen unos de otros también se complementan y coexisten (Metz, 1973, pág. 60). Cada uno de los lenguajes incluidos en el cine conserva sus propios códigos, sus propias leyes de funcionamiento, y, a la vez se somete a los posibles códigos específicamente cinematográficos. De tal manera, el lenguaje cinematográfico se configura como el conjunto de todos los códigos cinematográficos que conforman un filme, códigos generales y particulares, que configuran un sistema unitario.

Ahora bien, el filme parece poseer dos características muy precisas. Por un lado, presenta signos, fórmulas, procedimientos, etc., bastante distintos entre sí, a menudo, extraídos de otras

áreas expresivas, y, por el otro lado, éstas se entrelazan, se alternan y se funden formando un flujo complejo: por ello, más que un lenguaje parece un concentrado de diversas soluciones (Casetti & Di Chio, 1991, pág. 65). No obstante, todos estos lenguajes no se sitúan en un mismo plano respecto a él: el filme se anexionó posteriormente a la palabra, al ruido, a la música, mientras que desde su nacimiento estuvo acompañado solo por la imagen. Por esta razón, una verdadera definición del lenguaje cinematográfico no puede darse más que a través del discurso filmico y el discurso en imágenes como principales niveles de estudio (Metz, 1968, pág. 83).

El discurso filmico hace referencia a la composición y agrupación de todos los lenguajes como materia prima para constituir un filme y proyectarlo. El discurso en imágenes, en cambio, responde a un sistema esencial basado únicamente en la imagen como base de toda obra cinematográfica (Blanco D. , 2003, pág. 21). Si bien ambos niveles son importantes para comprender el funcionamiento de este lenguaje particular, es este segundo nivel el que más valor posee. El cine nace con la imagen y con ella, el lenguaje cinematográfico. Dado que el cine es el arte de capturar y reproducir la realidad mediante la proyección de imágenes en movimiento para contar una historia, es el discurso en imágenes o más bien la imagen misma, justamente, el sistema adecuado para definirlo.

3.1.1.1 La imagen cinematográfica

La imagen cinematográfica es una imagen bastante compleja que pretende copiar los rasgos significantes del mundo ordinario (Blanco D. , 2003, pág. 21). Es aquella que ofrece los grandes bloques de sentido esenciales para la comprensión y lectura del filme, así como para la representación de la realidad en él. Por lo general, esta opera en el plano del significante, pero no del significado, y su sola existencia implica una gran distancia entre contenido y expresión.

Sin embargo, en el cine, la distancia se vuelve mucho más corta. El significante es la imagen y el significado es eso que representa en pantalla (Metz, 1968, pág. 87).

La imagen cinematográfica es y siempre será una imagen que reproduce en toda su literalidad perceptiva el significado del cual es significante con el fin de asegurar la “impresión de realidad”; no obstante, jamás podrá copiar la realidad en su totalidad (Blanco D. , 2003, pág. 21). Todo lo que es percibido en ella es una construcción basada en un conjunto de informaciones seleccionadas y estructuradas por experiencias previas o en función a necesidades o demandas en una determinada situación ya establecida (Grupo μ , 1993, pág. 80). Tal y como señala Umberto Eco (1972), la percepción humana de por sí recae en programas culturales de signos y figuras, también conocidos como códigos de reconocimiento, que se internalizan por medio de los procesos de socialización y se difunden por los medios de comunicación acerca de cómo vemos el “mundo natural” de manera conjunta (pág. 270). En el caso del cine, la realidad se muestra por medio de una imagen no realista sino reconstruida de acuerdo a la visión subjetiva del realizador y lo que desea transmitir en su película. Es así como la imagen cinematográfica se configura como un significante visual, un sistema de signos que son parte de una construcción o convención social, pero, que, a su vez, responden a una perspectiva y representación particular de la realidad.

Los significantes visuales son todo aquello relativo a la vista, aquellas imágenes que dan referencia a todos los artificios icónicos y que brindan una significación motivada a la imagen. Son aquellos que, precisamente, sirven para la representación y lectura de la realidad en el filme. No obstante, estos no actúan en un mismo plano, sino en dos niveles de relación entre significantes y significados que se relacionan con el tipo de representación que desarrollan en escena: el nivel denotativo y el nivel connotativo (Barthes, 1970).

Por un lado, la denotación responde a una motivación proporcionada por la semejanza entre el significante y el significado en la que existe una analogía visual entre ambos; no obstante, se produce una simple deformación parcial, no total, del objeto en cuestión. En cambio, en la connotación, la motivación es completamente distinta. Esta hace referencia a una naturaleza meramente simbólica entre el significado y el significante. El significado motiva al significante, pero este lo rebasa transformando casi por completo al objeto; sin embargo, puede dar lugar a menudo a codificaciones o convencionalismos más o menos acentuados según los casos, es decir que no llega por completo a contradecir ni ignorar al sentido denotado, sino que lo toma como referencia desde cierta distancia (Casetti & Di Chio, *Cómo analizar un film*, 1991, págs. 132-133). Por lo general, es esta la más presente en las obras cinematográficas.

Ambas analogías de significación fílmica son adquiridas del mundo ordinario y representan un principio unificador para la aventura cinematográfica. Ya sea desde una representación literal del mundo real o una transformación casi total de él, el cine se encarga de contar historias y representar la realidad por medio de imágenes no muy lejanas del mundo en el que vivimos. No obstante, para esto, la imagen que proyecta debe recurrir a los principales códigos visuales, códigos generales que se caracterizan por funcionar en el corazón mismo de la analogía entre significante y significado, y que contribuyen a un desciframiento visual mucho más ordinario y familiar de la realidad, y a los códigos cinematográficos propios del lenguaje audiovisual.

3.1.1.2. Códigos visuales

Los códigos visuales son una serie de códigos que caracterizan a todos los filmes, pero no solo al cine. Se tratan de códigos generales pero que, a diferencia de los mencionados, no son específicos en cuanto están ampliamente compartidos por otros lenguajes como la fotografía o la pintura. Estos parten de aquel grupo de códigos que regulan la imagen en cuanto tal, es decir,

solo uno de los componentes que caracterizan al cine y, sin embargo, el más típico e importante para su desarrollo. Según Casetti y Di Chio (1991) existen cinco tipos de códigos visuales que regulan la representación de la realidad en una imagen cinematográfica (págs. 80-83).

En primer lugar, están los códigos de denominación y reconocimiento icónico. Estos códigos responden a sistemas de correspondencia entre rasgos icónicos y semánticos de la lengua que permiten a los espectadores del filme identificar las figuras que hay en la pantalla e interpretar, de acuerdo a sus definiciones ya preconcebidas, aquello que representan. Son códigos que permiten modular la experiencia directa que se tiene del mundo para reconocer y nombrar, así, aquello que se observa en relación a este de manera inmediata.

En segundo lugar, están los códigos de transcripción y composición icónica. A comparación de los primeros, estos códigos aseguran una correspondencia entre los rasgos semánticos y los artificios gráficos de la lengua que permite identificar las figuras a partir de sus rasgos físicos y visuales que acompañan su concepto. Son códigos que regulan, de esta manera, la construcción del espacio visual ya que suelen operar sobre la forma y la dislocación de las figuras en base a las características físicas que las definen en el mundo real.

En tercer y cuarto lugar, están los códigos de figuración y plasticidad. Estos códigos están estrechamente relacionados también con los códigos de transcripción icónica debido a que hacen referencia a la disposición y reagrupación física de las figuras en el espacio visual. Estos son los códigos que establecen las relaciones entre la figura y el fondo, la presencia o ausencia de color, el tamaño o volumen, etc. que operan de acuerdo a la serie de características físicas que las definen en el mundo real. Son códigos que se centran, así, en la composición y disposición icónica de las figuras representadas en escena.

Finalmente, están los códigos iconográficos y estilísticos. Estos son códigos que regulan la construcción de figuras definidas, pero fuertemente convencionalizadas y con un significado fijo como pueden ser la figura del “héroe” o la del “villano”, y que revelan la personalidad y la idiosincrasia de quien ha operado la reproducción. Son códigos que se basan en el reconocimiento de figuras y estructuras ya definidas que pueden hacer referencia un tipo de lenguaje específico o concepto estilístico de un director.

Un código es siempre un sistema de equivalencia que permite al remitente y destinatario operar sobre un terreno común o una misma lengua (Casetti & Di Chio, 1991, pág. 72). Si bien los códigos visuales son códigos generales que responden a convencionalismos predeterminados y que permiten identificar y comprender la realidad en el filme, son, a su vez, productos bastante complejos que devienen de otras aventuras culturales. El cine retoma, a través de ellos, la iconología propia de cada grupo sociocultural para, así, recrear una imagen del mundo filmico bastante cercana al mundo real que pueda ser comprendida por el espectador. No obstante, estos solo sirven de base para una primera representación inmediata de él. Así como existen códigos generales como los códigos visuales que regulan la imagen cinematográfica, también existen códigos particulares propios del cine que la reconfiguran de acuerdo a su propia naturaleza filmica; estos son, precisamente, los códigos cinematográficos.

3.1.1.3 Códigos cinematográficos

Los códigos cinematográficos son el conjunto de todos los códigos que se activan e intervienen en la creación de un filme. Son los más típicos e integrantes de todo el lenguaje cinematográfico ya que están compuestos por los códigos tecnológicos, gráficos, visuales, sonoros y de montaje que lo caracterizan. Son múltiples ya que en cada realización particular de cada lenguaje se encuentran varios códigos a la vez; cada uno de ellos es más parcial y al mismo tiempo más

general que el discurso singular de que se trata (Metz, 1973, pág. 10). Estos son códigos que hacen referencia a la generalidad como a la especificidad propia del lenguaje cinematográfico que caracteriza a todos los filmes, pero que, sobre todo, les otorga esta naturaleza fílmica que los define como tal. Estos se dividen, así, en códigos cinematográficos generales y particulares.

Los códigos cinematográficos generales, como los códigos visuales, hacen referencia a las instancias sistemáticas que caracterizan a un filme, pero que, además, son comunes a todos ellos. Son códigos generales, como los ya mencionados, que, por su naturaleza, están inmersos en la configuración sistemática de toda obra cinematográfica y que, por lo tanto, expresan su componente más esencial. No obstante, estos solo sirven de base para la configuración inicial de un filme debido a que, posteriormente, son reconfigurados por los códigos cinematográficos particulares o códigos fílmicos que hacen referencia a su especificidad propia.

Los códigos fílmicos son códigos que reúnen todos los rasgos que aparecen en un filme o en ciertos filmes que hacen referencia a su propia particularidad (Metz, 1973, pág. 71). Son códigos cinematográficos que evidencian la identidad o especificidad propia de un filme que lo definen y diferencian del resto, pero que no están relacionados meramente con el cine en cuanto tal. Estos son códigos prestados de otras materias expresivas, como la literatura o el arte, que hacen referencia a ciertos aspectos temáticos como estilísticos que expresan una particularidad en el discurso fílmico sólo en cuanto están presentes en esta o aquella película (Casetti & Di Chio, 1991, págs. 74-75). Son códigos que expresan, así, los rasgos más representativos y significantes de un tipo o clase de filme que se sirve de estructuras o sistemas preexistentes para enriquecer su configuración de manera más específica y particular. Por lo general, estos son los códigos que constituyen, precisamente, los géneros cinematográficos, categorías que hacen referencia a una clase de filme (Romanguera, 1999, pág. 46).

Cada género cinematográfico posee un conjunto de códigos particulares que lo definen como una clase o categoría (Ryall, 1970). Estos códigos propios del género son a la vez distintos de los códigos cinematográficos generales, pero, a la vez, están incluidos en él ya que parten de los conocidos códigos filmicos. Según Casetti (1994), son, precisamente, estos los que traducen los grandes sistemas narrativos y estructurales de un género cinematográfico, y los materializan en personajes y ambientes más concretos para definir su propia identidad en un filme. Es por ello que suelen estar relacionados con el aspecto técnico y estético de la obra audiovisual. No obstante, estos pueden variar parcialmente, mas no totalmente, de filme en filme ya que la presencia de códigos filmicos induce a los filmes de una categoría a que no solo se parezcan, sino que presenten relaciones implícitas interfílmicas, dado que se puede encontrar en distintos filmes de un mismo género escenas tratadas de la misma manera. Estos códigos, así, confieren al género cinematográfico su configuración como un sistema mucho más particular en la que se repotencia la especificidad propia de una clase de filme.

Como se ha observado, el cine por naturaleza posee una multiplicidad de códigos que configuran su sistema. El lenguaje que maneja es un lenguaje específico y heterogéneo a la vez debido a que retoma diversos lenguajes y materias expresivas que le sirven de base para la creación de sus propios códigos cinematográficos. Este es un lenguaje bastante complejo que solo puede llegar a ser comprendido por medio de la configuración de su imagen cinematográfica y el código visual que opera en ella. Debido a que el cine nace con la imagen y tiene como propósito reproducir la realidad es, precisamente, el código visual el más importante para definir su sistema. No obstante, para comprender su verdadero valor para el lenguaje cinematográfico es necesario evidenciar el proceso de significación que yace sobre él.

3.1.2 Semiótica del texto filmico

La semiótica filmica, teoría cinematográfica de Christian Metz, plantea la delimitación y descripción de los códigos cinematográficos. Esta perspectiva busca identificar y analizar el valor significativo de cada signo en escena estudiando a fondo sus categorías y niveles de análisis para, así, evidenciar la construcción de sentido que yace en la configuración del texto filmico (Metz, 1968). Por medio de la teoría de códigos, la semiótica filmica pone en relieve la heterogeneidad de lenguajes, sistemas y códigos que configuran significativamente un filme. De esta forma, responde al estudio total del discurso filmico, considerado como un lugar íntegramente significativo en la que se analiza tanto la forma como la sustancia de expresión y contenido (Metz, 1973, pág. 39).

Situarse en la perspectiva semiótica, es decir, en el estudio de la relación entre el plano de expresión y el del contenido, y el planteamiento de esta relación como un objeto propio, es también reconocer que el estudio como tal de los acontecimientos de la vida física y emotiva es de la competencia de diversas ciencias humanas autónomas e independientes (Grupo μ , 1993, pág. 75). La semiótica filmica se apoya sobre datos tomados de la psicología del filme, de su sociología, de su estética, de su historia, de sus influencias, etc. para tener una base sólida y clara de los hechos y conocimientos sobre el fenómeno cinematográfico a analizar (Metz, 1973, pág. 38). El análisis semiótico representa, así, una reflexión sobre la verdad del filme en general y su comunicación constante con diversas disciplinas (Metz, 1968, pág. 31).

La semiótica establece la reconstrucción de una interpretación fundada. La realidad que aparece en el cine es el resultado de una percepción subjetiva del mundo: la del realizador. El cine muestra de la realidad una imagen artística, totalmente no realista y reconstruida a lo que el realizador pretende hacerle expresar y comunicar (Marcel, 2002). La semiótica filmica,

justamente, tiene como objetivo estudiar la construcción de sentido de esta subjetividad y la representación del mundo real en el cine. Para esto, realiza un estudio detallado de sus diversos signos y la intervención de distintas ciencias inscritas en ellos. Por lo general, esta centra su estudio en el discurso fílmico, en los códigos visuales y sonoros del cine; no obstante, es el código visual, específicamente su signo, el principal punto de interés de su estudio (Blanco D. , 2003, págs. 27-45).

3.1.2.1 Signo visual

En el cine existen múltiples signos, modos en los que se organizan los soportes físicos de la significación (Casetti & Di Chio, 1991, pág. 68). El texto fílmico es un texto sincrético debido a que en su constitución derivan diferentes elementos como los códigos visuales y los sonoros (Blanco D. , 2003, pág. 21). Es decir que no existe el “signo cinematográfico” por excelencia sino una variedad de estos que pertenecen a distintos códigos de textualización. No obstante, como señala Christian Metz (1968), para la semiótica fílmica el más importante es el “signo visual”, el signo base de toda imagen cinematográfica (pág. 171).

La imagen cinematográfica se caracteriza por ser una imagen compleja que pretende copiar los rasgos significantes del mundo real, pero que jamás lo logra. Al igual que el cine, por lo general, la visión normal nunca puede copiar los rasgos significantes de la realidad ni mucho menos mostrarla como tal. Los órganos humanos de la sensación, los sentidos, no pueden procesar tal cantidad de estímulos y solo se atienen a la vista por ser el órgano que pone en contacto directo con los signos visuales: los significantes del “objeto” natural construido por la percepción (Blanco D. , 2003, pág. 21). Umberto Eco (1972) sostiene que esta recae en los programas culturales que se internalizan por medio de los procesos de socialización acerca de cómo vemos el “mundo natural” de manera conjunta y que su construcción se debe, justamente, a una programación cultural de signos y figuras que se estructuran de acuerdo a una serie de

acontecimientos, experiencias o necesidades de un organismo implicado en una situación determinada. El “objeto” natural que es percibido por la vista pasa, así, a ser parte de un proceso de construcción de sentido que lo convierte en un signo. La percepción, en pocas palabras, resulta ser una lectura del mundo natural en la que intervienen ciertos factores culturales que le atribuyen un sentido nada objetivo (Grupo μ , 1993, pág. 81). Entonces, la percepción generada por el signo visual es una operación con carácter semiótico que conduce a la construcción y estructuración de un sentido que se le otorga a este “objeto”, y, que, además, lleva a la siguiente conclusión: “el mundo es como lo vemos, no lo vemos como es”, todo es parte de una construcción o convención social (Blanco D. , 2003, pág. 23).

El plano de la expresión del signo visual es similar al plano de la expresión del mundo natural, sin embargo, no es igual. El signo visual puede hacer uso de las figuras retóricas de la imagen, emplear por ejemplo las metáforas, y debe seguir las reglas gráficas y tecnológicas. Para poder crear un signo visual es necesario tener una causa, si no existe esta fuente no se emite ninguna señal, por lo tanto, no hay signos. La expresión en el signo visual siempre es un conjunto de estímulos visuales mientras el contenido es el universo semántico que nos remite a ciertos elementos del mundo real (Grupo μ , 1993, pág. 41). Ambos planos establecen una relación de semejanza entre el ícono y la realidad, la cual se transforma por completo en imagen y esta, a su vez, en una representación. De esta manera, la iconicidad cinematográfica se convierte directamente visual e inmediata. La percepción de diversos aspectos de un objeto que remite el signo visual produce una concentración de sensaciones similares a las que se tienen frente a un objeto en el mundo ordinario, en un contexto más familiar (Blanco D. , 2003, pág. 26).

El signo visual, generalmente, es reconocible por sus caracteres globales, por las posiciones que tiene con las unidades del mismo nivel, la unidad que la engloba y descompone, y por las

unidades que la han precedido en el tiempo y/o en la misma porción de espacio (Grupo μ , 1993, pág. 94). Estos elementos son: el nivel icónico, el nivel plástico y el nivel iconográfico. Cada uno de los niveles por entero asocian un plano de contenido a un plano de expresión específico y la relación entre estos genera un nuevo plano con un significado cada vez más original. No obstante, este signo visual se vuelve tal cual cuando, en primer lugar, se hace icónico, es decir que se representa por medio de la semejanza con el mundo real y es percibido claramente por un conjunto de personas.

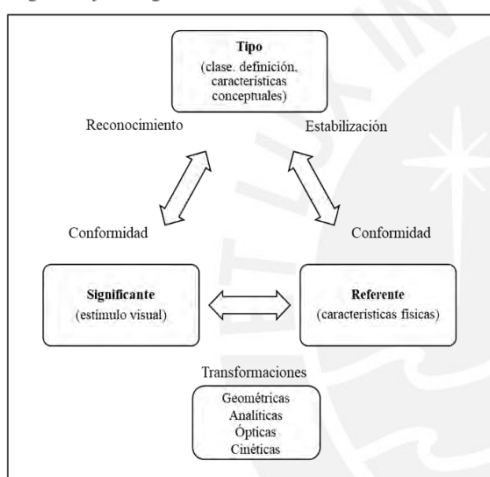
3.1.2.2 Nivel icónico

El signo icónico no es una copia del mundo natural, sino una representación. Este signo es el producto de una relación entre el significante icónico y el referente del “mundo natural” (Grupo μ , 1993, pág. 111). En este nivel se considera el tipo de representación de la realidad que se está recreando tomando en cuenta los aspectos culturales y sociales de una comunidad determinada; y la temática y figurativización que emplean para representar ciertos elementos. Sin embargo, el concepto plantea diversos problemas.

El signo icónico suele relacionarse con términos como parecido, analogía y motivación debido a que insiste en la similitud de la configuración entre el signo y el objeto que este representa. Se habla, justamente, de un “parecido nativo”, en el que este es tal cual cuando puede representar un objeto principalmente por su similitud (Peirce, 1978, pág. 149). No obstante, la representación en la que un objeto está empleando el lugar de su sujeto, no posee una relación necesaria con el parecido. Por un lado, dos objetos muy parecidos no están necesariamente predispuestos a representarse, y, por otra parte, la representación puede ser obtenida con ayuda de objetos poco parecidos (Grupo μ , 1993, pág. 111).

El signo visual responde a una representación subjetiva del mundo real; sin embargo, este no lo deja de lado, sino que lo toma como su referente principal alterando parcial o totalmente el objeto en cuestión. De igual forma, ocurre con el signo icónico. Este signo puede ser definido como el producto de una triple relación entre tres elementos: el referente, el tipo y el significante icónico (Grupo μ , 1993, pág. 120); elementos que, precisamente, cumplen la función de representar, construir y transformar un objeto del mundo real en un nuevo signo icónico o significativo (ver Figura 1).

Figura 1. Eje del signo visual



Fuente: "Semiótica del texto fílmico" (2003)

En primer lugar, está el referente. Este es el objeto entendido no como una suma organizada de estímulos, sino como miembro de una clase, lo que no quiere significar que sea necesariamente real (Blanco D. , 2003, pág. 27). La existencia de esta clase de objetos está validada por la del tipo. Sin embargo, tipo y referente continúan siendo distintos: el referente es particular y posee características físicas, en cambio,

el tipo es una clase y tiene características conceptuales. Por otro lado, está el significante. Este es un conjunto modelizado de estímulos visuales que corresponden a un tipo estable, identificado gracias a rasgos de ese significante, y que puede ser asociado con un referente con el que mantiene relaciones de transformación. Y, finalmente, está el tipo. Este es un modelo interiorizado y estabilizado, que al ser confrontado con el producto de la percepción se encuentra como elemento de base del proceso cognitivo. Es una representación mental constituida por un proceso de integración. Su función consiste en garantizar la equivalencia del referente y del significante, equivalencia que no se debe nunca únicamente a la relación de transformación (Grupo μ , 1993, págs. 121-122).

En pocas palabras, el referente del signo icónico responde a la experiencia sensorial de un objeto particular; sin embargo, solo es referente en cuanto pueda ser asociado a una categoría permanente como “ente”. El tipo, por su lado, no responde a características físicas sino a una serie de características conceptuales del referente. Y, el significante hace referencia a una equivalencia o semejanza con el referente. Por ejemplo, el referente del signo icónico de “gato” hace referencia a las características físicas de este objeto que generan una experiencia sensorial (táctil, olfativa, visual) y que responden al “ente-gato” como tal en el mundo real. Por su parte, el tipo respondería a características conceptuales como el maullido, la forma del animal, sentado o parado, la presencia de garras o bigotes, etc., que hacen referencia a ciertos perceptos agrupados en categorías no necesariamente pertinentes, pero si invariantes del objeto.

Ahora, entre estos tres elementos del signo icónico se establecen relaciones o ejes dobles que permiten constituir clases y una nueva significación al extraer los rasgos más específicos de cada objeto y relegando los rasgos más particulares de estos. El signo icónico se construye, de esta manera, por medio del eje significante-referente, el referente-tipo y el tipo-significante.

3.1.2.2.1 El eje significante-referente

El eje significante-referente es un eje que conecta de forma inmediata los términos de relación entre el significante y el referente del mundo real debido a que ambos términos cuentan con características espaciales y mensurables. Es aquí donde descansa la “ilusión referencial” (Blanco D. , 2003, pág. 29). Este hace referencia a algunos de los caracteres del objeto en el mundo real que son traducidos en este signo. Existe una traducción de un sistema a otro en el que el sistema visual y el sistema del mundo natural se interrelacionan entre sí en el nivel del significante. El signo visual extrae del mundo real algunos rasgos necesarios y suficientes de cada cultura para construir un significante claro que pueda ser comprendido por el grupo al que

está dirigido. No obstante, esta relación presente en el eje pasa por una serie de transformaciones para la construcción del signo icónico. Según el Grupo U (1993), estas se dividen en cuatro tipos de transformaciones: las transformaciones geométricas, las analíticas, las ópticas y las cinéticas (págs. 138-158).

En primer lugar, las transformaciones geométricas se producen sobre las formas extendidas sobre un espacio por medio de la traslación, rotación, simetría y homotecia (Blanco D. , 2003, pág. 30). En la traslación, la figura se encuentra, idéntica, en otro lugar del espacio. La rotación, por su parte, es similar a esta primera; no obstante, la orientación se modifica en el plano. En la simetría, en cambio, la figura sigue idéntica, pero se muestra invertida. Y, finalmente, en la homotecia, la figura es alterada por un proceso de reducción o ampliación del objeto

En segundo lugar, las transformaciones analíticas hacen referencia a transformaciones mucho más finas que parecen darse por supuestas debido a su carácter más técnico. Estas suelen llevarse a cabo por medio de dos modalidades: la diferenciación y el filtraje (Grupo μ , 1993, pág. 145). La diferenciación, por un lado, se da por medio de la variación de la luminancia dentro de un campo de visión y el filtraje, por su lado, permite analizar la información visual obtenida por medio de un barrido o exploración. Este tipo de transformaciones son, precisamente, las que se relacionan con la luminancia, saturación y el cromatismo de un filme.

En tercer lugar, están las transformaciones ópticas. Estas afectan las características físicas de la imagen como la intensidad y la convergencia de los rayos luminosos. Entre las principales transformaciones ópticas están el contraste, la nitidez y la profundidad de campo (Blanco D. , 2003, pág. 32). En el contraste, radica la relación de luminancia entre las zonas extremas del objeto, el negativo y el positivo. Este acentúa o atenúa las variaciones de luminancia del objeto,

generando efectos de sentido significativamente distintos. Por otro lado, la nitidez y la profundidad de campo hacen referencia a la visión nítida que hay sobre un objeto en cuestión en la imagen, la cual proporciona cierta satisfacción al espectador ya que encontrara una visión llamativa sobre lo que ocurre en escena.

Y, finalmente, están las transformaciones cinéticas. Estas transformaciones se basan en el desplazamiento del observador respecto al objeto observado; ese desplazamiento genera la relación entre el significante y los otros elementos del signo visual. Este tipo de transformaciones se da por medio de la integración y la anamorfosis, elementos que generan una multiestabilidad (Grupo μ , 1993, pág. 157). La integración, por su lado, incorpora en una unidad visual elementos dispersos como los de las tramas y sombreados que permiten abarcar zonas de imágenes cada vez más amplias en las que se suma y promedia toda la información en su totalidad. La anamorfosis, en cambio, se presenta por multiestabilidad, lo que hace ver dos imágenes en una, y el movimiento o efecto cinético. Un ejemplo claro es la Gioconda, la joven retratada desde diferentes ángulos pareciese estar mirando al espectador todo el tiempo.

En pocas palabras, las transformaciones permiten expresar la “ilusión referencial” que surge entre la relación del significante y el referente en el signo visual lo cual será esencial para la construcción del signo visual.

3.1.2.2.2 El eje referente-tipo

Existe en este eje una relación de estabilización e integración ya que se hace referencia a los elementos que se extraen del referente y se reagrupan nuevamente en paradigmas que dan origen al tipo. En cambio, en el otro sentido, el eje tipo-referente se puede aislar una operación constituida por una prueba de conformidad, la cual se da entre los rasgos pertinentes que han

sido seleccionados en el referente, específicamente en el significante de este, y los rasgos característicos, las figuras, que componen al tipo (Blanco D. , 2003, pág. 34). No obstante, este posee mecanismos similares a los de la tercera relación.

3.1.2.2.3 El eje tipo-significante

El tipo, como se ha visto, es un conjunto de paradigmas. De esta forma, los estímulos visuales pueden ser sometidos a una prueba de conformidad, la cual permitirá o no considerar los rasgos sensoriales seleccionados por los programas culturales, con el tipo. La prueba de conformidad consiste en confrontar un objeto particular con un modelo general (Grupo μ , 1993, pág. 124). En pocas palabras, confrontar los rasgos propios del significante-objeto con los rasgos estabilizados del tipo. Esta confrontación se da por medio de la realización o el reconocimiento.

La realización del tipo hace referencia a la operación que trata de seleccionar un elemento en los paradigmas de este, un elemento no físico. En cambio, el reconocimiento del tipo, se da por la relación al inverso. En este caso, los criterios son de naturaleza cuantitativa y cualitativa. (Blanco D. , 2003, pág. 35). Por ejemplo, el tipo “gato” será claramente reconocido en el significante si los rasgos que corresponden a los tipos “bigotes”, “orejas triangulares”, “patas”, etc. están presentes en él, aunque no sean necesarios todos al mismo tiempo. Solo es suficiente un conjunto mínimo de rasgos para su adecuado reconocimiento.

En pocas palabras, el signo icónico identifica un estímulo visual como referente del mundo real que responde a ciertas transformaciones que lo configuran como un significante en el texto fílmico. Este, como se ha señalado, se construye en base a la producción del referente gracias a las transformaciones aplicadas de tal manera que su resultado sea conforme al modelo propuesto por el tipo correspondiente a este que será construido claramente para la

identificación y comprensión de su existencia en el mundo del texto fílmico (Grupo μ , 1993, pág. 126).

3.1.2.3 Nivel plástico

El nivel plástico expresa una relación binaria entre significante y significado (Greimas, 1994). Este nivel está centrado en analizar la relación entre una expresión y un contenido que permiten algunas oposiciones estructurales como las formas, la espacialidad, los colores y las texturas. Esta categoría aparece subordinada al nivel icónico debido a que constituiría el plano de la expresión o el significante de un contenido de tal índole (Grupo μ , 1993, pág. 103). Es imposible concebir un signo icónico que no esté basado de antemano en un substrato sensorial.

Lo plástico se sitúa con aquello que es denominado así tan pronto una descripción física de los estímulos. De esta manera, un enunciado plástico puede ser analizado desde el punto de vista de las formas, de los colores y las texturas. No obstante, lo que va a primar serán las relaciones existentes en su significación. Analizar un signo plástico obliga a utilizar ciertas oposiciones estructurales que permitan dar cuenta de las formas, la espacialidad, los colores y las texturas que presentan un paradigma general y potenciar su significación (Blanco D. , 2003, pág. 36). A nivel del significante, las unidades que lo componen no están totalmente aisladas. El signo plástico está constituido en función de oposiciones que cada enunciado retoma de experiencias pasadas, en las que estímulos similares ya han sido estructurados y potencializados en los actores semióticos. Cada forma es reconocida y puede recibir el lugar en la pareja de opuestos que constituyen este sistema. Lo mismo ocurre a nivel del significado. No es posible asignar un valor predeterminado a los elementos aislados, al margen de una correspondencia. Para esto, el nivel plástico cuenta con un dispositivo que explica la generación de su significado a través de los conocidos sistemas semisimbólicos o dicotomías, niveles de investimento semántico: el

semantismo correlacional plástico, el semantismo iconoplástico y el semantismo extravisual (Grupo μ , 1993, págs. 175-176).

En primer lugar, el semantismo correlacional plástico. Algunas oposiciones de la expresión plástica pueden aparecer investidas de los mismos valores semánticos. Este sistema de caracteriza por la presencia de dicotomías que establecen correlaciones semióticas entre las categorías del plano de la expresión y la categoría del plano del contenido. Lo importante de este sistema es reconocer que las homologaciones o correlaciones entre un elemento y otro se establecen por un proceso dentro del texto y que no están dadas con anterioridad a la cuestión. Por lo general, provienen de otras asociaciones contraídas de otros textos que poseen conexión con elementos icónicos o extravisuales. Un ejemplo de este tipo de dicotomía es la establecida entre el color “blanco” y el “negro”; el primero está estrechamente relacionado con la “vida”, mientras que el segundo, su opuesto, lo está con la “muerte” lo cual evidencia, precisamente, esta relación de oposición existente entre ambos valores a nivel expresivo como de contenido. En segundo lugar, está el semantismo iconoplástico. En este sistema el signo plástico coexiste con el icónico. Los valores semánticos asociados al sistema icónico pueden fácilmente vincularse e interpenetrarse con mayor o menor fuerza con los elementos del sistema plástico. Es decir que responden directamente a las características propias del signo icónico como puede ocurrir con el “cielo” es “azul”, la “hierba” es “verde”, el “sol” es “amarillo”, etc. Y, finalmente, en el semantismo extravisual, se atribuyen ciertos valores semánticos permanentes a determinados elementos plásticos que se han establecido por repeticiones en el nivel iconoplástico, convencionalismos u otras asociaciones culturales e históricas. En este caso, cada elemento en el plano de la expresión corresponde a uno en el plano del contenido. Un ejemplo claro de ello es el “simbolismo de los colores”, donde, por ejemplo, el verde se asocia con la esperanza; el rojo con la violencia, el amarillo con la felicidad, etc.

Ahora, como se mencionó previamente, el signo plástico está compuesto por tres elementos base que se interrelacionan entre sí a través de estos niveles de significación: la forma, la espacialidad, el color y la textura. No obstante, estos elementos pueden organizarse por medio de las categorías respectivas de análisis propias del signo plástico: la categoría eidética, topológica, cromática, entre otras.

3.1.2.3.1 Categoría eidética o de la forma

La forma hace referencia al conjunto de características invariables aplicadas a las figuras que aparecen en una superficie o fondo. Esta está conformada por cuatro parámetros o formemas: el contorno, la posición, la dimensión y la orientación (Blanco D. , 2003, pág. 40).

La forma es un signo visual con una superficie delimitada y una cierta extensión. Muchas de estas formas particulares se distinguen unas de otras gracias a la presencia del contorno, un conjunto de líneas que trazan los límites de una figura (Grupo μ , 1993, pág. 58). No obstante, este no existiría sin la presencia de la línea.

La línea es la huella de un punto en movimiento, una sucesión de puntos consecutivos, la cual puede ser recta o curva. La importancia de esta recae, justamente, en su nivel compositivo en la creación de imágenes ya que forma parte de un contorno complejo que define una figura y la carga de un valor simbólico. Sin embargo, cada tipo de línea por sí sola también busca los medios que le permitan alcanzar su propia forma y su significación (Aparici, 2006, pág. 58). Por ejemplo, las líneas rectas verticales y horizontales generan una sensación de quietud mientras que las líneas curvas consiguen generar lo contrario: movimiento y acción en el encuadre. No obstante, estas también pueden estar asociadas a valores subjetivos muy diversos como la frialdad, la inestabilidad, la armonía, etc.

Por otro lado, la figura también tiene una posición. Es evidente que, si la forma está ubicada en el centro de un fondo o en otro lugar, surgen distintos efectos de sentido. Es más, este parámetro no se reduce a una posición en un plano ya que tanto fondo y figura pueden ser considerados también como volumen o superficie (Grupo μ , 1993, pág. 193). Como volumen, se le considera una figura en un espacio de tres dimensiones; en cambio, si esta es percibida como superficie, solo se posicionaría dentro de un plano. En el caso de esta segunda, la figura puede estar situada en una posición distinta ya que puede estar delante o detrás del fondo, por ejemplo. En pocas palabras, la posición es relativa y su significado varía acorde a ella.

Un elemento que también responde a una relatividad similar es la dimensión. Este parámetro se reduce a un eje que opone los extremos de lo “grande” con lo “pequeño”. Esto suele estar relacionado con las medidas y en función a dos factores: la escala del observador y el foco, y la talla del fondo. Una forma puede situarse en cualquier sitio del espacio en la que su tamaño se verá alterado y pueda definirse, así, mediante ciertas oposiciones como “pequeño-grande”, “largo-corto”, “ancho-estrecho”, “voluminoso-menudo”, etc. (Grupo μ , 1993, pág. 195).

Finalmente, está la orientación. Este formema es una propiedad del contorno de las formas asimétricas que está relacionada con la noción de movimiento. La orientación es definida como un movimiento virtual sobre el fondo, sobre el cual recae la figura. Este sistema permite describir la posición y la dirección mediante oposiciones como hacia arriba vs. hacia abajo, central vs. marginal, etc. dependiendo de los movimientos proyectados en el espacio.

Como se observa, la forma, con sus respectivos formemas, es una expresión que puede estar correlacionada a su contenido de diversas maneras. Esto genera que sea difícil establecer rigurosamente un sistema codificado en la cultura. No se puede delimitar un inventario de

contenidos ya que estos poseen cierto grado de subjetividad. No obstante, existen formas genéricas con las que la cultura ha asociado valores semánticos: el cuadrado, el triángulo y el círculo; tres formas elementales que recogen las formas posibles de la realidad (Blanco D. , 2003, pág. 40).

El cuadrado se construye con líneas en dos direcciones: horizontal y vertical. Este está asociado con las sensaciones de “detención”, “encierro”, el “instante congelado”, el “cosmos”, etc. En el triángulo, en cambio, predomina lo oblicuo con la presencia de dos diagonales que se interceptan y una línea horizontal como base. Este, por su parte, está relacionado con la “divinidad”, la “armonía”, la “proporción”, entre otros. Y, finalmente, en el círculo, el contorno es curvo. Esta última forma expresa la “perfección”, el “mundo espiritual” y la “unidad primordial” (Aparici, 2006, pág. 62).

Esta categoría muestra, de esta forma, como nuevos semantismos y correlaciones pueden ser generados por la combinación entre formemas, pero, sobre todo, por medio de la integración sintagmática de las diversas formas integradas (Blanco D. , 2003, pág. 41).

3.1.2.3.2 Categoría topológica o de la posición

La posición se define por medio de la ubicación de una figura en un fondo o espacio. Esta, por lo general, suele ser relativa. No obstante, dentro de la forma, esta relatividad es mayor.

La relatividad, como se ha mencionado previamente, depende de la relación con el fondo, la relación con el foco, comprendido como el lugar geométrico de la percepción y, obviamente, la relación con la forma en sí (Grupo μ , 1993, pág. 194). La relación de estos tres elementos son los que determinan los preceptos posicionales como “por encima” o “delante de” por

ejemplo. El primer caso expresa una relación de la forma con el fondo; en cambio, la segunda, una relación de la forma con el foco.

Así, dentro de esta categoría topológica se puede establecer distintas correlaciones con respecto a la posición de la forma en el espacio; sin embargo, no han de considerarse en un sentido meramente geométrico ya que responden a conjuntos vagos de información y variaciones que se producen dependiendo de las relaciones entre sus componentes.

3.1.2.3.3 Categoría cromática o del color

El color es la cosificación de la aprehensión de ciertos estímulos visuales, específicamente, físicos ondulatorios por el sistema receptor. El color es definido por su espectro, las longitudes de onda a las que es sensible el sistema perceptivo y a las que responde a la relación entre la cantidad de luz recibida y luz reflejada (Grupo μ , 1993, pág. 63).

En el signo plástico, el color aislado es un modelo teórico como el físico que no tiene existencia empírica si no está relacionado a una forma o textura. No obstante, comparte con el modelo físico tres de sus dimensiones en el plano de la expresión, las cuales se constituyen a nivel plástico en sus unidades significativas o cromemas de dominancia o tono, luminancia y saturación (Blanco D. , 2003, pág. 41).

El más evidente de los cromemas es el de dominancia. Este genera múltiples correlaciones semióticas a través de oposiciones casi siempre cinestésicas y de alcance general como “caliente” vs. “frío”, oposiciones de carácter gradual o tensivo que responden a un tono o matiz, estímulos visuales que permiten diferenciar un color de otro. El cromema de luminancia, por su parte, se relaciona con la claridad u oscuridad de este tono. La luminancia se mide por la

cantidad de energía radiante propia del objeto y suele estar relacionada con contenido como: “luminoso-tenebroso”, “tranquilizante-inquietante”, por ejemplo. Y, finalmente, está el cromema de saturación. Este hace referencia a la pureza o intensidad que tiene un color; este va entre lo brillante y lo apagado. La saturación tiene como expresión “lo saturado – lo desaturado” y de contenido “lo tonificante – lo deprimente”.

La categoría cromática, en resumen, reúne numerosas correlaciones entre colores y contenidos que se van complejizando a medida que sus cromemas se van integrando en una sola unidad. No obstante, tales correlaciones solo se establecen de manera clara dentro de un enunciado plástico concreto y acudiendo nuevamente a los sistemas semisimbólicos.

3.1.2.3.4 Otra categoría: la textura

La textura es una propiedad de la superficie. Consiste en el tejido granulado o liso, modelado o plano presente en una superficie que produce una sensación táctil; una sensación que responde a una unidad de contenido y que está relacionado a una expresión formada a partir de un estímulo visual (Blanco D. , 2003, pág. 39). La textura es, a su vez, una microtopografía constituida por la repetición de sus elementos. Esta categoría se define, así, por medio de sus unidades significativas o texturemas: los elementos repetidos de la figura y la ley de repetición de esta (Grupo μ , 1993, pág. 179).

En primer lugar, el elemento de la textura se caracteriza por tener una dimensión reducida, una dimensión que no se puede hacer forma ya que la percepción individual de este elemento cesa a partir de cierta distancia que puede generar tanto su integración como su desintegración. Y, en segundo lugar, la repetición es el rimo que hace la textura en cuanto integra cada elemento individual a una superficie y lo vuelve perceptible.

Por otro lado, su significado global radica en tres rasgos semánticos: el efecto de tridimensionalidad, el efecto de tactibilidad y el efecto de expresividad; elementos que lo configuran como una propiedad de una superficie (Blanco D. , 2003, pág. 40).

En pocas palabras, una superficie o fondo puede ser identificado únicamente por la textura, al margen de toda forma o color. Esta proporciona sentido al elemento ya que lo configura bajo ciertos aspectos como “liso”, “rayado”, “estampado”, etc., que sirven para definir bien una figura en relación a su base, fondo o superficie.

De esta manera, los objetos plásticos de forma, espacialidad, color y textura con sus respectivas unidades significativas se configuran como verdaderos objetos semióticos ya que establecen relaciones entre la expresión y el contenido por medio de estos elementos visuales y sistemas simbólicos que contribuyen a la construcción de sentido.

3.1.2.4 Nivel iconográfico

El signo iconográfico hace referencia a los códigos no específicamente cinematográficos que van ingresando al texto filmico. Aquí aparecen elementos como el código del relato, los gestos, la vestimenta, los colores, el comportamiento, etc., códigos que están incluidos en la “realidad” y que sin los cuales ésta no sería accesible o tangible (Metz, 1968, pág. 78). Es un signo que está compuesto por contenido convencional y que llama la atención del público debido a que es una fuente familiar y reconocible de información. Este nivel presupone la identificación correcta de los objetos naturales también llamados motivos de los seres humanos, animales, plantas, cosas, hechos, actitudes que ofrece el nivel icónico. De esta manera, se subordina como significado del signo icónico que, en este caso, vendría a ser su significante. No obstante, aquí surge un problema con la cinematografización de los códigos no cinematográficos.

El contacto de unos códigos con otros introduce cierto grado de contagio cinematográfico ya que cualquier código inscrito en el texto filmico no produce exactamente el mismo efecto de sentido ni mantiene su forma o matiz original al ser inscrita en un código icónico. El contagio recae en el hecho de que estos códigos constituyen el plano del contenido de otros códigos que sí son cinematográficos, los cuales los invisten de ciertos rasgos propios del cine como podría ser la iconicidad y, en ese sentido, continuar con una cinematografización (Blanco D. , 2003, pág. 45).

La iconicidad relaciona los motivos y las combinaciones de estos con temas o conceptos diversos. Los motivos, portadores de un significado, se convierten, así, en imágenes y las combinaciones de estas en historias y alegorías (Panofsky, 1998, págs. 16-17). Existe una alteración de su estructura al ingresar a otra. En el caso del cine, la iconicidad cinematográfica incluye movimiento y tiempo, lo cual produce un alto grado de “cinematografización” de códigos no propios de este lenguaje (Blanco D. , 2003, pág. 45). Es así como el ingreso de un conjunto de elementos que entran en relación con otros genera un cambio definitivo de forma dentro de cada asociación.

El nivel iconográfico es, entonces, un inventario abierto e innumerable de códigos de la “realidad” y códigos de la cultura que se incorporan al texto filmico, pero que, de alguna manera, poseen un grado de cinematograficidad al ingresar a este. Es así como retoma tanto los códigos que intervienen en el mundo real como aquellos que conforman el lenguaje cinematográfico como tal.

El signo visual está constituido, de esta forma, por una diversidad de niveles y categorías significativas que remiten a la iconicidad, directamente visual e inmediata, presente en la

imagen cinematográfica. Es un signo que, como se ha visto, retoma el universo semántico como visual del mundo real, ya sea a través de un nivel icónico, plástico o iconográfico, para crear una representación cinematográfica de este bastante clara y comprensible dentro del universo filmico en la que se encuentra inmerso. Es así como establece una lectura bastante detallada y significativa de la relación entre ícono y realidad, imagen y representación que define, precisamente, la configuración de toda obra cinematográfica cargada de sentido. Es el signo clave que permite, de este modo, evidenciar el verdadero valor significativo que posee el lenguaje cinematográfico a la hora de representar simbólicamente la realidad.

3.2 La representación del miedo a la paternidad en el cine de horror

En esta segunda sección, se desarrollará la primera variable del presente estudio: la representación del miedo a la paternidad en el cine de horror. En primer lugar, se partirá de la naturaleza de la representación cinematográfica de la realidad y sus respectivos códigos inmersos hasta las categorías o regímenes de representación presentes en el cine. Y, en segundo lugar, se desarrollará la representación de la realidad en el género de horror y la representación del miedo a partir de lo siniestro, lo abyecto y lo monstruoso que trabaja el género con las películas de monstruos, por ejemplo, para, finalmente, desarrollar la representación del miedo a lo familiar en el cine de horror como ocurre con el miedo a la paternidad a partir de estas tres categorías del cine de horror que representan esta experiencia no solo a partir de la figura del padre sino, también, través de la figura del “bebé” o “niño monstruo”.

El objetivo de esta sección es esclarecer los principales términos y temas que guiarán el desarrollo del presente trabajo tanto a nivel de identificación como de análisis que se verá más adelante con el estudio detallado de las dos películas de horror: “Eraserhead” (1977) y “Little

Otik” (2000), que giran en torno a este primer marco teórico: la representación del miedo a la paternidad en el cine de horror.

3.2.1. La representación de la realidad en el cine

La representación es definida como la puesta en marcha de una reproducción de la realidad para decir algo con sentido sobre el mundo, o para representarlo de manera significativa (Hall, 2013). Es una parte importante del proceso comunicativo ya que produce sentido y genera un intercambio significativo sobre la percepción del mundo real. No obstante, como cualquier proceso comunicativo, en él intervienen factores como el uso del lenguaje, los signos y las imágenes que están en el lugar de las cosas, o las representan de manera bastante semejante a la realidad. Esta reproducción del mundo real es bastante subjetiva ya que responde a una construcción de la percepción que se tiene de una realidad determinada. Si bien se emplean signos para simbolizar, estar en lugar de, o referenciar objetos, personas y eventos en el llamado mundo “real”, también, se pueden referenciar cosas imaginarias y mundos de fantasía o ideas abstractas que no son de manera obvia parte de este mundo, pero que sí se asemejan en ciertas cualidades y/o características que responden a una idealización de la realidad por sí misma, tal y como se da, por lo general, en el mundo cinematográfico.

La representación de una realidad filmica es definida por lo que una película propone, retrata y/o simboliza del mundo real, así como lo que ocurre fuera de él; no obstante, lo que caracteriza a esta representación es el tipo de lenguaje que emplea: el lenguaje cinematográfico y la narrativa filmica, además del lenguaje del espectador, las creencias ideológicas, las sensibilidades estéticas, los procesos inconscientes, etc. y una serie de categorías que permiten identificar el tipo de representación que se está llevando en la pantalla grande (Casebier, 1991). El tipo de mundo al que el filme da consistencia es un mundo “posible” ya que asume en

equilibrio los datos reales y la naturaleza fundamentalmente artificial de la reproducción, asume en equilibrio la reconstrucción de un antecedente y la construcción de la nada (Casetti & Di Chio, 1991, pág. 124). El filme, por lo general, encuentra un adecuado equilibrio entre lo que es real y lo que no ya que aporta suficientes elementos de la realidad para servir al espectador de información rica y variada acerca del universo que ha creado (Metz, 1968, pág. 41). En toda obra cinematográfica, el mundo representado o denotado nunca constituye la esencia total de lo que el director quiere decir. No obstante, esto es solo un nivel preparatorio ya que cuando está presente, sirve únicamente para introducir mejor el mundo expresado: estilo del artista, relación de temas y valores, a un universo de lo connotado (Dufrenne, 1953). El espectáculo cinematográfico, de esta manera, se configura completamente como algo irreal que se desarrolla en otro mundo en el que se segregan los espacios de la realidad y la representación de esta. En el cine, esto se evidencia claramente en la puesta en escena.

Según Casetti y Chio (1991), la representación en el cine se define por el contenido de la imagen observados, precisamente, en escena (pág. 127). Elementos como personajes, objetos, paisajes, gestos, situaciones, etc., preparan y definen el universo reproducido en el filme. Este mundo se presenta dotado de una gran riqueza y de una gran complejidad a su vez ya que busca generar identificación con el mundo real sin dejar de lado el mundo ficcional al que pertenece. El cine lleva a cabo una “transferencia de realidad” que implica toda actividad afectiva, perceptiva, intelectual, que solo puede ser estimulada por un espectáculo que se asemeje a los del mundo real (Metz, 1968, pág. 39). Es por ello que existen cientos de datos que brindan información dentro de la escena y lo configuran como una realidad ficcional, pero a la vez no tan lejana. Estos elementos se denominan como códigos de reconocimiento y transcripción icónica, elementos que responden a una representación literal o distorsionada de la realidad,

respectivamente, y se categorizan de acuerdo a su grado de generalidad o ejemplaridad/funcionalidad.

3.2.1.1 Códigos de reconocimiento y generalidad

Los códigos de reconocimiento y generalidad, como se señaló en los códigos de la serie visual, son sistemas de correspondencia entre rasgos icónicos y semánticos de la lengua que permiten identificar las figuras que se observan en pantalla y definir aquello que representan, tal y como los códigos de denominación y reconocimiento icónico. Son códigos bastante generales que sirven para interpretar aquello que observamos en relación a los aspectos fundamentales del mundo y que, por lo general, construyen una representación casi literal de él. Dentro de estos códigos se encuentran los informantes, los indicios, los temas y motivos, elementos que rigen el reconocimiento general de una figura en el mundo cinematográfico (Casetti & Di Chio, 1991, págs. 127-128).

Los informantes son los elementos que definen la literalidad de todo lo que está en escena; por ejemplo: la edad, la característica del personaje, género, rol, etc. de acuerdo a su definición en el mundo real. Esta categoría tiene la función de ofrecer mediaciones de base para la comprensión del mundo puesto en escena. Los indicios, por su parte, se centran en elementos implícitos, poco evidenciables pero que sugieren algo en la escena; por ejemplo: los presupuestos de una acción, el lado oculto de un carácter, el significado de una atmósfera, etc. Con respecto a los informantes, los indicios son más difíciles de identificar; no obstante, son pieza clave para comprender el tipo de representación que se ve en escena. Los temas, por su lado, se encargan de definir el núcleo principal de la trama. Ocupan una posición central con respecto al tipo de representación que se está desarrollando debido a que indican la unidad de contenido en torno a la cual se organiza el texto filmico y lo ponen en evidencia, ello se ve

reforzado por la presencia de los motivos. Los motivos son elementos que indican las posibles directrices del mundo representado. Son unidades de contenido que se van repitiendo a lo largo de todo el filme: situaciones o presencias emblemáticas, repetidas, cuya función es la de sustanciar y esclarece la trama principal, ya sea a través de una especie de subrayado, o a través de un juego de contrapuntos.

Estos códigos, en general, poseen rasgos universales que permiten identificar los elementos de manera más directa y concisa para, así, tener una representación mucho más clara y cercana del mundo que se está recreando. No obstante, estos son sólo un conjunto de códigos generales que permiten esclarecer un tipo de representación; una segunda manera de organizar los datos y comprobar hacia qué tipo de universo particular se está conduciendo es con los códigos de transcripción y ejemplaridad.

3.2.1.2 Códigos de transcripción y ejemplaridad

Los códigos de transcripción y ejemplaridad son códigos que se centran en ejemplificar y evidenciar cual es el perfil del filme. Al igual que los códigos de transcripción y composición icónica, los códigos iconográficos y estilísticos, son códigos que regulan la construcción de figuras y convenciones predeterminadas con un significado fijo en determinados tipos de filmes en los que se revela la personalidad e identidad de la obra. Esta categorización responde a los elementos más específicos como los arquetipos, claves o leit/motiv y las figuras (Casetti & Di Chio, 1991, págs. 129-130).

En primer lugar, las unidades de contenido deben responder a un arquetipo, es decir, hacer referencia a los grandes sistemas simbólicos que cada sociedad que se construye para reconocerse y reencontrarse; en este caso, responder a los grandes sistemas simbólicos

presentes en el cine, hablese de elementos predeterminados como personajes, temas, objetos, etc., que establecen, por lo general los géneros cinematográficos o las grandes industrias como Hollywood. No obstante, también cuanto se pone en escena puede ser ejemplar de la obra del propio autor. Por su parte, las claves o leit motiv hacen referencia a las características propias del cine del director que manifiesta inevitablemente a través de motivos o temas recurrentes en sus películas, de manera consciente o inconsciente, pero que definen su estilo y concepto cinematográfico. Y, finalmente, un elemento particular también importante es la figura. Todo cuanto se pone en escena puede ser revelador de las obsesiones que caracterizan al cine debido a que los temas se materializan y se representan por medio de diversas figuras que pueden ser tanto físicas, hablese de personajes, objetos, etc. o no físicas como situaciones, emociones, sentimientos, etc.

Estos códigos, a comparación de los códigos de reconocimiento y generalidad, poseen rasgos más específicos o particulares de cada filme. Suelen desarrollar un tipo de representación más alejada de la realidad en la que se llega a alterar parcial o totalmente los elementos de la puesta en escena. Sin embargo, es uno de los códigos que permite identificar la esencia característica de un filme.

Como se observa, estos son categorías de análisis que permiten esclarecer el tipo de representación literal y alterada de la realidad que se está construyendo dentro del mundo cinematográfico y que gracias al lenguaje audiovisual va tomando forma. No obstante, existen ciertos regímenes y prácticas de representación comunes en el cine que definen claramente el tipo de representación que se está configurando en relación al mundo ficcional como no de la realidad misma.

3.2.1.3 Regímenes de representación en el cine

El cine presenta un universo propio en relación al mundo real. El filme está en base a un mundo posible, un mundo que no está exento de las relaciones con el mundo real, no solo porque a menudo se construye a través de fragmentos de la vida concreta, con sus objetos, sus cuerpos, sus ambientes, etc., sino también porque puede continuar haciendo referencia a esa vida concreta presentando, a su vez, su propio universo como más cercano o más lejano de la realidad (Casetti & Di Chio, 1991, pág. 165). La representación cinematográfica, precisamente, reside, por un lado, hacia la representación fiel y la reconstrucción detallada del mundo y, por otro, hacia la construcción de un mundo en sí mismo situado a cierta distancia de su referente en el mundo real. Los temas filmicos pueden dividirse en realistas e irrealistas, pero el poder de realización del carácter filmico es su denominador común, asegurándole al primero su intensa familiaridad, tan reconfortante para la afectividad del espectador, y al segundo, su potencial de extrañamiento, tan propenso para la imaginación (Metz, 1968, pág. 33).

Ahora, la mezcla entre la imitación de la realidad y la producción de ideas más o menos convencionales en el cine ha sido la base de las construcciones analógicas. La analogía siempre ha estado presente en la imagen representativa. Todas las imágenes están codificadas y, por muy analógicas que sean se utilizan y se comprenden en función de las convenciones sociales en las que se encuentran (Palazón, 2001, pág. 17). Pues bien, el juego de elaboraciones y remisiones, de recreaciones y representaciones, que la imagen filmica conduce sin descanso, tiene en su propio centro la decisión de oprimir más la semejanza o la diferencia con respecto al mundo real. Todo mecanismo de la representación gira en torno a la opción entre la intencionalidad analógica fuerte, y una débil, con respecto a la creación de un mundo posible como copia literal o alejada del mundo real que tiene como referente respectivamente (Casetti

& Di Chio, 1991, pág. 165). En el caso de la imagen representativa, existen tres categorías analógicas de la representación de la realidad.

En primer lugar, existe la analogía absoluta. En esta categoría, la representación opera a lado de la realidad, limitando al máximo las manipulaciones o alteraciones técnicas de sus elementos. La realidad no debe asumirse o presentarse a placer, sino que debe ser profundamente respetada, aunque se sujete a las exigencias organizativas de la representación. Los elementos de esta categoría están caracterizados por una gran evidencia y fisicidad que permite la reconocibilidad directa en la realidad filmada, tal y como sucede, por ejemplo, con el documental. En cambio, en la analogía negada esto no ocurre así. En la analogía negada, se opera desde una cierta distancia respecto de la realidad, no sólo omitiendo, sino incluso evitando cualquier tipo de relación con ella. Se trata, pues, de una actuación fuertemente manipuladora, completamente libre de intencionalidad descriptiva, encauzada hacia una expresividad de tipo connotativo. Sus elementos en escena no son válidos por sí mismos, sino por el sentido que le confiere la operación representativa, se extrae de ellos un material expresivo nuevo, muy distinto del referente concreto que crean censuras imprevistas o puentes ingeniosos, con el fin de reestructurar completamente los datos en pantalla, como se presenta, por ejemplo, en el cine surrealista. Y, finalmente, está la analogía construida. Esta categoría se sitúa en ciertos aspectos a mitad de camino entre las dos categorías previamente señaladas. De hecho, aquí si se actúa con una cierta distancia respecto de la realidad, es sólo para volver finalmente a ella, tal cual se observa en la gran mayoría de filmes. La falsificación de las apariencias de sus elementos son instrumentos utilizados para construir un sentido de la realidad y para dar lugar a otra realidad, menos prolija y visualmente más eficaz e interesante, del mundo habitual. Esta categoría suele ser el resultado de la tendencia del cine hacia la

creación, y no hacia la reproducción; hacia la falsificación y no hacia el registro; hacia la ilusión y no hacia la restitución (Casetti & Di Chio, 1991, págs. 166-167).

Estas categorías refieren a una realidad en particular. De hecho, remiten a una presencia unificadora: la presencia de un mundo. Un mundo que quizá use elementos tomados de la vida real, pero que acaba apropiándose de ellos, o que quizá se refiera a cosas que suceden efectivamente, pero que lo hace a partir de sus propios parámetros. En pocas palabras, crean un mundo en equilibrio entre la recuperación de los datos efectivos y la construcción de una ficción, entre el reenvío a la dimensión empírica y la definición de una realidad propia: en suma, un mundo que es del cine, un mundo posible, como se ha señalado.

El mundo del cine es, entonces, un mundo no genérico o indefinido, sino un mundo poblado como tal, un mundo presentado como tal, un mundo articulado como tal; en una palabra, es un mundo representado que se configura de distintas formas dependiendo de los códigos, convenciones, sistemas, etc., a los que esté ligado. No obstante, esto variará indudablemente dependiendo del tipo de filme o género cinematográfico que se desea realizar.

3.2.2 La representación del miedo en el cine de horror

El horror es un género difícil de definir y delimitar debido a que sus parámetros están establecidos por criterios diferentes a los de la mayoría de los otros géneros. Aunque el horror tiene sus propias convenciones de la historia, este responde a un género emotivo, definido, principalmente, por su intención de asustar (Sipos, 2010, pág. 5).

Es un género difícil de precisar porque se enfoca en dramatizar las principales preocupaciones, traumas y obsesiones sociales que la sociedad reprime u oprime como objetos de temor (Skal,

2008). El horror se enfoca en lo temible para el ser humano. Siempre está a la vanguardia de los cambios que se susciten a nivel histórico o social para encontrarle el lado oscuro y, así, crearle una nueva máscara aterradora. No obstante, para definir que algo es extrañamente horrible, debe existir una atmósfera de temor inexplicable a las fuerzas externas y desconocidas, un indicio de la más terrible concepción del cerebro humano. En palabras de uno de los más grandes exponentes del género, H.P. Lovecraft (1973) para que algo sea considerado realmente horrible, debe haber una fuerza maligna que irrumpa en las leyes de la naturaleza y el mundo ordinario. Para que exista una verdadera historia de horror debe existir una amenaza real que lleve al caos al mundo.

Si bien, el género de horror hace referencia a los más grandes miedos del hombre, este se caracteriza, por lo general, en dramatizarlos y representarlos de la manera más horrenda posible con el fin de que estos se conviertan en una verdadera amenaza para la humanidad. Sin embargo, una amenaza de tal naturaleza solo puede existir en un contexto natural de la realidad. Es por ello que la mayoría de las historias de horror se desarrollan dentro de un contexto real haciendo mayor énfasis en la irrupción de elementos, personajes o eventos extraños que amenacen realmente con las leyes de la naturaleza y que, por ende, resulten un verdadero temor y susto para el hombre.

Al igual que el género de horror *per se*, definir el género cinematográfico de horror también es bastante difícil debido a que se lo vincula con el cine de terror; no obstante, existe una gran distinción entre ambos géneros.

Por lo general, los géneros cinematográficos están delimitados por una serie de convenciones que giran en torno a la estructura narrativa y al formato de cada género. El cine de terror al

igual que el cine de horror desarrollan narrativas similares con el fin de asustar o generar miedo en su público. No obstante, el cine de terror se centra en generar un miedo intenso a base de historias que giran en torno a miedos racionales y la preocupación de que algo terrible suceda, es decir que poseen una explicación de los hechos; en cambio, el cine de horror se centra en miedos irracionales, pero, sobre todo, en producir una sensación intensa, no necesariamente de miedo sino también de preocupación, repulsión, etc., ante algo irracional, espantoso o desconocido que no tiene explicación aparente y que convierte los más grandes miedos en realidad (Penner, Schneider, & Duncan, 2012, pág. 9).

Ambos géneros en la actualidad, en realidad, se consideran lo mismo; no obstante, para el fin de este trabajo se le denominará como cine de horror para hacer mayor énfasis en este género emotivo que se centra no solo en producir una intranquilidad al miedo en el público sino en generar otras sensaciones intensas como repulsión, perturbación, angustia o aversión profunda ante algo o alguien considerado como horrible o atroz.

El cine de horror es, entonces, un género cinematográfico de ficción que se caracteriza por generar en el espectador una serie de sensaciones de miedo intenso, pavor, incomodidad o preocupación ante una amenaza real. Frecuentemente, sus argumentos giran en torno a la intrusión de alguna fuerza, evento o personaje de naturaleza maligna, criminal o paranormal que altera el mundo ordinario y el orden natural de las cosas, y cuya principal función se centra en producir una sensación de temor y horror en el público relacionado con la aversión y desesperación del hombre hacia lo extraño, lo desconocido y lo no racional del mundo (Shneider & Shaw, 2003). No obstante, este tipo de género cinematográfico, en realidad, retoma los más grandes miedos que el hombre reprime en su cotidianidad para convertirlos, a

través de representaciones filmicas dramatizadas y temibles, en una gran amenaza o fuerza maligna que atente contra su humanidad.

Este género cinematográfico está cargado de temas instintivos e inconscientes. A menudo, se le atribuye a este género como un medio de escape o redención del contenido reprimido de la sociedad. Si se trata de los tabúes, deseos reprimidos o complejos del hombre, las películas de horror reflejan nuevamente estas nociones reprimidas ante el espectador con el fin no solo de generar temor sino brindarle un espacio catártico y liberador de todos los males que lo rodean (Mac Donald, 2013). Cuando las necesidades y deseos instintivos del ser humano son reprimidos suelen ir redirigidos a modos de expresión no instintivos como el arte, la música, la literatura o, como es en el presente caso, el cine.

Este género cinematográfico al estar vinculado con las sensaciones de miedo y el mundo inconsciente del ser humano suele ser objeto de estudio para el psicoanálisis y la psicología en general. Este campo, además, sugiere cierta analogía entre el mundo de los sueños y las representaciones que se hacen en el cine de horror debido a que el cine intenta darle forma a temas que han sido reprimidos por la sociedad como por ejemplo los miedos y que, de alguna forma, buscan diferentes formas de enunciarse por medio del lenguaje simbólico del cine (Wood, 2002). No obstante, el aporte más importante que ha realizado el psicoanálisis es el estudio del horror tal cual que ha servido para comprender cómo es que se produce este sentimiento de extrañeza y miedo ante algo o alguien espantoso que en realidad forma parte del mundo ordinario y que el cine lo ha transformado en una fuerza maligna de mayor magnitud que genera temor, pero a la vez identificación.

3.2.2.1 Lo siniestro del horror

Sigmund Freud (2016), el fundador del psicoanálisis, desarrolló en su ensayo “Das Unheimliche”, traducido al inglés como “The Uncanny” y al español como “Lo siniestro”, las disciplinas psicoanalíticas alrededor del sentimiento de extrañeza y temor hacia lo que aparentemente es cotidiano y familiar, un tema que es visto, justamente, en las películas de horror.

Como se ha mencionado previamente, el cine se encarga de representar y transformar los trastornos y temores humanos en grandes amenazas o fuerzas que atenten contra la vida; no obstante, se plantea la cuestión de cómo una representación de la realidad que parece tan lejana a la nuestra genera cierta identificación y miedo en el espectador. La obra de Freud permite responder a esta interrogante clasificando qué es lo que se comprende como un sentimiento extraño, el porqué de su existencia y qué es lo que lo desencadena, lo cual constituye un aporte para comprender y cambiar la forma en la que se observa y manifiesta el miedo y lo extraño en las películas de horror.

En primer lugar, Freud define lo siniestro como una vivencia contradictoria donde lo extraño se presenta como conocido y lo conocido se torna extraño. Freud describe como una sensación extraña el temor, desagrado y repulsión que surge hacia algo que se conoce o resulta familiar desde hace mucho tiempo. Esta definición surge a raíz del estudio etimológico de la palabra alemana “unheimlich”, que hace referencia a lo extraño o lo perturbador de lo que se conoce, y que deviene, a su vez, de una doble interpretación al igual que su antónimo: “heimlich”.

La palabra “Heimlich” ha adquirido dos tipos de significados. Por un lado, significa lo hogareño, lo familiar o lo conocido, y, por el otro, adquiere un significado oculto, escondido o

retenido de la vista del resto. A causa de estas dos interpretaciones, el opuesto “*umheimlich*”, por lo tanto, adquiere también dos posibles significados que giran en torno a lo infame, lo desconocido o algo que debería mantenerse en secreto pero que ya no lo es. Si bien, este tipo de interpretación de lo extraño o siniestro puede ser confusa, Freud lo desglosa de la siguiente manera para ser comprendido: en un primer nivel, lo extraño corresponde a una incertidumbre intelectual y a la falta de familiaridad, y, en un segundo nivel, ello responde a una reacción a algo familiar para el individuo pero que ha pasado por un proceso de represión. Esto último es pieza clave para comprender la naturaleza secreta de lo extraño y cómo es que se manifiesta en el cine de horror.

Este sentimiento de extrañeza o la sensación de lo siniestro se ve mejor reflejado en lo familiar de la vida anímica del hombre, que fue enajenado por el proceso de la represión. Tal y como menciona Schelling (2012), lo siniestro es algo que destinado a permanecer oculto (en el inconsciente), ha salido a la luz, se ha vuelto visible, y puede suponer que la única forma de manifestarlo conscientemente es por medio de la angustia. Para esclarecer este punto, se puede hacer referencia a la representación del cuco, por ejemplo. Nadie lo conoce o lo ha visto, pero genera miedo porque atenta contra la integridad y la vida del individuo. Lo que ocurre es que ello es un miedo aprendido y reprimido durante la infancia en la que el sujeto proyecta una imagen que se resiste a ver para protegerse y que cree haber superado una vez que llega a la adultez; sin embargo, estos miedos regresan a través de mecanismos de defensa como es la proyección y el ciclo se vuelve a repetir con mayor extrañeza.

No es coincidencia, entonces, que el cine de horror trabaje temas en torno a los miedos más reprimidos del hombre como pueden ser el miedo a la muerte, a la violencia, al terror, al odio, etc., que responden a verdaderas amenazas con las que se identifican y que, por ende, les genere

pavor de experimentar. La proyección, ahora, ya no es solo un producto de la imaginación o del inconsciente del hombre al que pueda resistirse, esta va más allá y se presenta como una figura visible, a través del cine, que provoca sensaciones no solo de miedo, sino también de angustia o repulsión al tratarse de una experiencia más cercana a los sentidos y al mundo físico.

El horror, como se ha mencionado, no solo está centrado en generar miedo a la extrañeza, sino también en provocar sensaciones alrededor de ella como puede ser el rechazo, la intranquilidad, la angustia e inclusive la repulsión, más conocido como la abyección.

3.2.2.2 Lo abyecto del horror

Freud, como se ha visto, vincula el horror con la extrañeza de lo familiar a partir de ciertas represiones o traumas que se establecen en la sociedad desde la infancia pero que perduran en el inconsciente del hombre una vez que se convierte en adulto. Este tipo de horror responde más a una experiencia sensorial relacionada al inconsciente reprimido del hombre. No obstante, existe otro tipo de horror que lo complementa. El horror no solo responde al inconsciente humano sino también a través de su forma más corpórea o física a través de la repulsión.

Julia Kristeva (1988) describe el horror como una abyección, término que hace referencia a la repugnancia o la expulsión. Es aquello que perturba el orden, el sistema y la propia identidad. Lo abyecto es lo que amenaza la vida y que debe ser necesariamente expulsado o repudiado. El concepto de abyección es definido como un proceso por el cual se impide la realización de la existencia y el sentido de la vida. Hay un choque de fuerzas entre el “Yo” como sujeto y el “Otro” que suele ser una fuerza, evento o individuo de origen extraño. Un ejemplo claro de ello puede ser la reacción de uno al mirar un cadáver que representa directamente a la inevitabilidad

de la muerte y, por ende, el fin de la vida. El cadáver representa al “Otro”, a lo que está fuera del “Yo” y que atenta contra su identidad.

Kristeva sostiene que lo abyecto colapsa una vez que amenaza al “Yo”. A comparación de Freud, la abyección no cae bajo lo que presenta estrictamente lo siniestro, es decir que se produce una sensación de extrañeza o miedo por lo que se conoce o que responde a una represión mental, sino que, en este caso, la abyección hace mayor referencia a una intranquilidad y angustia física hacia nada familiar o conocido. Lo propuesto por Kristeva es una extensión de la extraña sensación que formula Freud ya que ambos consisten en temas de represión que producen sensaciones horribles, no obstante, el tipo de amenaza que resulta lo extraño adquiere mayor intensidad a través de este último postulado. Lo abyecto no solo forma parte del rechazo hacia la represión intelectual de algún trauma infantil o evento extraño, sino que es el rechazo de todo aquello que no forma parte del “Yo” y que, por lo tanto, resulte una verdadera amenaza, sobre todo, para su existencia física en el mundo.

Como se observa, la esencia del horror, desde el psicoanálisis, se desglosa a través de las represiones sociales que pueden ser tanto a nivel mental según lo postulado por Sigmund Freud y lo siniestro, o a nivel físico con la interrupción del “Yo” según lo señalado por Julia Kristeva y la abyección. De hecho, estas teorías psicoanalíticas contribuyen al tratamiento que realiza el cine de horror para representar el miedo a través de distintas formas. Es más, estos dos tipos de horror se ven evidenciados dentro de las temáticas que desarrolla el género. El cine de horror trabaja el temor a la monstruosidad desde lo más visceral como lo pueden ser las alteraciones físicas, anomalías o desfiguraciones en los seres vivos hasta lo más psicológico haciendo referencia a la presencia de seres que por medio de su conducta o mente provocan en el

espectador sensaciones de angustia, asco u horror sin poseer alguna alteración física o malformación.

Continuando con estas y algunas otras características que competen al cine de horror, se sostiene, entonces, que las emociones como el miedo, la ansiedad, la repulsión y la angustia, se generan en relación al choque de dos fuerzas opuestas entre lo conocido y lo extraño, y que puedan ser representadas por contradicciones que impliquen una fuerte amenaza para la existencia absoluta del sujeto como la lucha entre el bien y el malo, entre lo diabólico y lo sagrado, entre la luz y la oscuridad, etc.

Dentro del cine de horror existe una figura bastante recurrente que es la encargada de representar estas contraposiciones, de personificar todos los temores, ansiedades y trastornos que tiene el hombre y, finalmente, de posicionarse como una fuerza maligna que amenace a la humanidad y que responda, a su vez, a estos tipos de horror que caracteriza la esencia del horror per se. Esta figura corresponde a la figura del monstruo.

3.2.2.3 Lo monstruoso del horror cinematográfico

Por lo general, el cine de horror se relaciona bastante con las películas de monstruos. Según Gérard Lenne (1974), esto ocurre porque los monstruos son seres que se apartan de las normas de la naturaleza y que responden a lo más perturbador del ser humano generándole, así, sensaciones intensas de miedo y pavor. La presencia de un ser monstruoso forma parte de la esencia del género y en el que giran la mayor parte de sus historias debido a la extrañeza y lo desconocido que genera en el espectador, así como el desarrollo de los dos tipos de horror que se presentaron previamente: el físico con la abyección y el intelectual o mental con la represión de lo siniestro en el inconsciente. Tal y como se mencionó, esta figura del monstruo puede estar

representada de forma física en base a las anomalías, deformaciones o alteraciones fisiológicas que lo conviertan en una monstruosidad como es el caso de “Frankenstein” (1931) o “Drácula” (1931), o estar vinculado más al monstruo psicológico que no necesariamente luce físicamente como uno pero que sí responde a actitudes y conductas terroríficas como Jason Voorhes en “Viernes 13” (1980) o Michael Myers en “Halloween” (1978).

De acuerdo a Robin Wood (1978), los temas básicos que trabaja el cine de horror en base a la figura del monstruo son los siguientes: el monstruo como psicópata (Norman Bates en “Psicosis” (1960)), el satanismo (“El Exorcista” (1973)), el advenimiento del Anticristo (“La Profecía” (1976)), lo sobrenatural (“Sexto Sentido” (1999)), el niño terrible o monstruoso (“It’s Alive” (1974)), la venganza de la naturaleza (“Freaks” (1932)), y la familia como fuente de tensiones y represiones (“Carrie” (1976)). El monstruo, sea como se manifieste, siempre reposará en una dicotomía con la realidad, ya sea en una oposición entre la vida o la muerte, entre el bien o el mal, entre lo humano o la bestia, o en la que él represente el lado oscuro de los deseos y miedos más reprimidos del mundo.

Por una parte, continuando con Wood, el monstruo representa todo aquello que no se permite ni se acepta socialmente, pero por otra, su acto transgresor personifica también los deseos de romper con el orden y las normas sociales. El monstruo no solo representa aquello que ha estado reprimido sino también por lo que es deseado. Es así, como este ser monstruoso entabla, a su vez, una relación de ambivalencia con su representación en el cine, pero, también, con el público. Gran parte de la fascinación y el efecto que hay por este tipo de género reside en que recae el deseo por romper con las leyes naturales y morales que oprime la sociedad.

En el contexto del psicoanálisis, un concepto clave para estudiar el cine de horror y la figura constante del monstruo es el concepto del “Otro”, tal y como señaló Kristeva previamente. Este “Otro” no necesariamente cohabita con el sujeto, sino que ha sido reprimido y que para ser rechazado o considerado objeto de temor ha de ser exteriorizado, tal y como lo hace el cine de horror materializando los miedos y represiones a través de esta figura. Según Barthes (1981), esta presencia del otro puede ser confrontada de dos diversas formas; en primer lugar, se le puede rechazar o aniquilar, y, en segundo lugar, se puede transformar mediante la confrontación y sumisión en algo inofensivo. El cine de horror trabaja ambas maneras.

El conflicto de este género se genera, justamente, en la confrontación de la figura del monstruo como una amenaza letal para el mundo natural. La lucha por el bien y el mal se ve encarnada en esta figura que representa lo extraño, lo abyecto y lo monstruoso versus el bien representado por la figura del hombre. No obstante, esta lucha varía dependiendo al tipo de monstruo y la amenaza que simbolice. El tema central en el cine de horror es cómo enfrentar la amenaza simbólica que representa su presencia (Cuéllar, 2008).

Para Wood (2002), una definición básica del cine de horror podría resumirse como una serie de películas donde la cotidianidad es amenazada por ser extraño y horroroso, es decir, un monstruo. El cine de horror, de tal forma, se ha convertido en un espacio para expresar todos los malestares de la sociedad. No obstante, estudiar el análisis sobre la configuración del monstruo resulta bastante interesante a la luz de explorar más cine de horror como un espacio donde las identidades sociales entran en constante juego y la realidad se transforma para introducir al espectador a una atmósfera más ficticia y atroz de los deseos y miedos más escondidos de la mente humana.

3.2.3. La representación del miedo a lo familiar en el cine de horror

El horror deviene del miedo a lo extraño, de una sensación de extrañeza hacia lo que podría ser familiar y ha sido reprimido o lo que genere repulsión hacia lo que no forma parte de uno y resulte una verdadera amenaza para su existencia. Estos son puntos claves a la hora de representar el miedo en la pantalla grande, ya sea a través de figuras como la del monstruo, la irrupción de eventos perturbadores o la creación de personajes siniestros que, de alguna forma, generen este sentimiento de temor hacia el público. No obstante, la representación va a depender de lo que se desee recrear y comunicar como parte de la realidad del mundo cinematográfico que se ha creado.

Si bien, el miedo o el horror son imágenes bastante abstractas para el cine y responden, sobre todo, a sensaciones y emociones, este campo se encarga de materializarlos y representarlos visualmente por medio de eventos y/o personajes que recreen atmósferas de tal índole y que, por lo tanto, generen una identificación, experiencia y sentir en el espectador. Como precisa Munsterberg (1970), el cine cuenta la historia humana superando las formas del mundo exterior – a saber, el tiempo, el espacio y la causalidad- y ajustando los acontecimientos a las formas del mundo interior – a saber, la memoria, la atención, la imaginación y la emoción; tal y como ocurre con el cine de horror y la representación de los miedos reprimidos en el inconsciente del hombre.

En relación al tipo de representaciones del miedo hacia lo extraño que se presentan en el cine de horror, se podría decir que dentro de los elementos más comunes suelen estar la figura del monstruo, la sangre, la muerte, las fuerzas del más allá, lo maligno o lo diabólico, entre otros, y, que aparte de ellos, también, existe un lenguaje netamente cinematográfico de cómo representar o enfatizar el horror. El uso frenético de la cámara, los planos psicológicos, la

presencia de las sombras y el claroscuro en la iluminación, la importancia del espacio en off, la banda sonora, etc., forman parte de la propia estética visual de este género que, a su vez, se encarga de crear una atmósfera idílica para generar un ambiente amenazador y temible para el público (Cuéllar, 2008). No obstante, una lectura sobre su significado se acercaría más a la relación particular que se da entre estos elementos.

Retomando los términos desarrollados, según Freud y Kristeva, en torno al horror que trabaja el género cinematográfico, este proviene de lo extraño y el miedo de una realidad reprimida por el sujeto en sus primeros años de vida y que se origina en el seno o núcleo familiar, es decir que proviene de una experiencia real, del mundo ordinario. Ello se relaciona, justamente, con la función del cine de representar realidades subjetivas de eventos o experiencias similares a las que ha pasado su público. El cine de horror retoma los miedos de la sociedad y los representa en pantalla. Es más, este se centra en los miedos más primitivos y cercanos del hombre que siguen latentes y presentes en su cotidiano, aquellos temores que surgen y son aprendidos dentro de su realidad más cercana y conocida: la familia.

Es más, el propio cine de horror, según Wood (2002), y el psicoanálisis, según Freud (2016) y Kristeva (1988), sugieren que es el núcleo familiar la fuente principal de las tensiones más grandes del hombre y que, por ende, ahí se originan las más fuertes amenazas que atentan contra su existencia.

La familia es el principal seno en el que se aprende a reprimir deseos y miedos que no son tolerables para las convenciones sociales; es ahí donde se crean imaginarios de poder, sumisión y temor hacia lo que se conoce, pero que poco a poco se va interiorizando y ocultando en el inconsciente haciéndole creer al hombre que ello ha sido superado una vez que pasa por la

adultez. No obstante, como lo expuso Freud en “The Uncanny” (2016), estas proyecciones reprimidas regresan y continúan generando el mismo efecto que se tuvo en la infancia; el miedo, y, es aquí donde el cine de horror interviene para poner en manifiesto una crítica social hacia lo que se ha oprimido en el inconsciente pero que, ahora, se hace visible para generar un espacio casi catártico para el ser humano.

Para comprender cómo es que dialoga este tipo de representación del miedo a lo extraño en lo familiar en el cine de horror con los conceptos previamente vistos que caracterizan al género, como lo extraño, lo abyecto y lo monstruoso, y, como es pertinente para el presente estudio, a continuación, se desarrollará la representación del miedo a la paternidad en el cine de horror desde cómo es que se manifiesta lo extraño en lo que aparentemente es normal de la paternidad hasta cómo es que el cine de horror desarrolla este tema de acuerdo a lo que se ha planteado previamente.

3.2.3.1 El miedo a la paternidad en el cine de horror

El miedo a la paternidad en el cine de horror ha sido trabajado, principalmente, desde la figura del bebé o niño monstruo. Películas como “It’s Alive!” (1974), “Rosemary’s Baby” (1968), “Alien” (1968), “Devil Fetus” (1983), “The Brood” (1979) o “Tanami: The Baby’s Curse (2008) son algunos ejemplos de la representación que hace el cine de horror hacia lo extraño y lo siniestro de la paternidad. La figura del bebé o niño como monstruo se convierte en la principal amenaza para el individuo quien, a su vez, encarna una lucha interna debido a su responsabilidad como padre o como fuerza defensora del orden ante una figura maligna que atenta contra su humanidad y la del resto por su naturaleza, pero, que responde también a su propia carne.

Como bien se ha señalado, el cine de horror dramatiza eventos de la cotidianidad que formen parte de algunos miedos, inquietudes o angustias del ser humano. Una de ellas, en este caso, es el miedo a la paternidad.

Si bien, la paternidad hace referencia a la cualidad de un hombre por convertirse en padre, el concepto no solo significa ser padre en el sentido biológico del término, sino también en una serie de cualidades y situaciones que guían a la consolidación de la paternidad como una nueva posición social. Convertirse en padre implica un proceso en el que el hombre realiza una serie de actividades en lo concerniente a concebir, proteger, aprovisionar y criar a cada uno de sus hijos jugando un importante y único rol en el desarrollo del mismo, distinto al de la madre (Oberman, 1998). El futuro padre atraviesa por un proceso de transición hacia la paternidad, en tanto la misma provoca cambios en el estado de salud, en las relaciones, en las expectativas y las habilidades y en la identidad personal y social (Schumacher & Meleis, 1994). No obstante, hay algunos autores que definen la paternidad no como un proceso de adquisición de nuevas cualidades o aptitudes, sino como una crisis y un periodo de conflicto, pero, sobre todo, una etapa en la que abunda el miedo.

Bibring (1959) define la paternidad como una transición marcada por momentos decisivos en la vida del futuro padre que da un paso hacia las nuevas funciones, es decir, es un fenómeno para el desarrollo, pero, a su vez, es un punto sin retorno entre una fase y la siguiente. Lo que ocurre, según el autor, es que cuando los varones llegan a ser padres o bien incorporan la paternidad a su identidad o tienen la sensación de que han perdido el control de sus vidas y sus aspiraciones personales tienden a no desarrollarse. La paternidad, en este caso, puede ser vivida como una experiencia de entrega total por el hijo, es decir, como una experiencia de entrega gratificante y de autotranscendencia; o vivida como una pérdida de libertad asociada a

sentimientos de tristeza e inadecuación. Es durante esta etapa en la que surgen dos posiciones respecto a la paternidad: el deseo de convertirse en padre o el miedo a que esto ocurra.

El deseo a la paternidad suele potenciarse debido a que, durante el embarazo, los padres reevalúan sus experiencias con su padre y generan un sentido de conexión con ellos, esto les permite estar emocionalmente involucrado con sus futuros hijos (Herzog, 1982). La paternidad se convierte, así, en una entrega total. Los padres se manifiestan a través de la presencia disponible para entregar afecto y cuidado al hijo, así como de brindar las condiciones materiales necesarias para que este se desarrolle. Por otro lado, el miedo a la paternidad suele manifestarse en el proceso de transición, el cual empieza con el embarazo y los primeros meses de vida del bebé. Según Stoleru (1995), una vez que el padre reconoce que se convertirá en padre y ve al niño, inicia una serie de conflictos e inseguridades por la dependencia e imposibilidad del niño por satisfacer sus propias necesidades.

Por otro lado, Cupa y Riazuelo-Deschamps (2001) señalan que, en torno al nacimiento de un hijo, los padres pueden desarrollar una profunda reorganización subjetiva, la cual estaría caracterizada por preocupaciones paternas primarias como: asegurar el crecimiento de la vida del bebé, su desarrollo psíquico y la capacidad de comprometerse con él, además de ser una red de apoyo con la madre o ciertas figuras masculinas o femeninas, destacando la importancia de las interacciones con el bebé antes y después del nacimiento, así como las nuevas identificaciones paternas pero que resultan ser llevaderas por la pareja. Sin embargo, a diferencia de lo que plantea Stern (1997), quien propone que en la constelación maternal el complejo de Edipo no juega un rol estructurante, para estos autores la problemática edípica en estas reorganizaciones es un componente central de la constelación paternal, ya que el hijo es

percibido por el padre como un rival o competidor por el afecto de la cónyuge (Cupa & Riazuelo-Deschamps, 2001).

Si bien, no existe un complejo o explicación que gire en torno a la figura del padre de Edipo y el miedo a la paternidad, Freud sostiene que este miedo, está relacionado, de igual forma, con este complejo edípico, el cual es, justamente, la principal fuente de inspiración para las películas de horror que desarrollan esta temática. El miedo a la paternidad en el cine de horror retoma este aporte psicológico con la que se desarrolla el miedo a la paternidad como cualquier otra angustia o miedo reprimido de la sociedad, pero, sobre todo, retoma el complejo edípico que gira en torno a él ya que le permite recrear verdaderas amenazas y temores alrededor de ello y que, por lo tanto, le permita enfatizar lo siniestro y lo extraño en un ámbito cotidiano como es el convertirse en padre de un monstruo.

3.2.3.2 La figura del padre en el complejo de Edipo

Para hablar del miedo a la paternidad es preciso mencionar que el complejo de Edipo juega un papel central para definir la figura paterna. Se podría señalar, además, que sin Edipo no podría describirse la función que cumple el padre en la paternidad desde el punto de vista psicoanalítico. De por sí, la figura del padre interviene en varios planos; no obstante, por efectos del presente trabajo solo se desarrollará la relación entre el padre y el hijo relacionado al miedo de la castración o, mejor dicho, la represión de los más intensos deseos y miedos que giran en torno a esta situación.

Según Lacan (1994), la función del padre en el complejo edípico es la de separar al hijo de la madre como objeto incestuoso o amenazante contra el orden natural del mundo. El miedo por convertirse en padre deviene del temor hacia la figura del hijo como una fuerza maligna y

aterradora que resulta una verdadera amenaza para la humanidad y no solo para la vida del padre. Si bien, se considera al padre como una de las figuras más atemorizantes y autoritarias, en el complejo de Edipo esta figura cambia, el padre de ser una figura con poder deviene a convertirse en una víctima del hijo llevándolo así hasta el parricidio.

Es aquí, donde el cine de horror retoma la figura de un ser aparentemente lleno de poder como es el padre para situarlo en una situación que despierte sus más grandes temores hacia lo extraño y amenazante de la paternidad, desde su forma más siniestra y espeluznante posible. La paternidad se convierte, así, en una experiencia aterradora y la figura del padre entra en conflicto ante un ser que resulta ser su hijo, pero, a la vez, un monstruo.

3.2.3.3 La figura del bebé monstruo

El lado más extraño y siniestro de la paternidad en el cine de horror es la presencia del bebé o niño monstruo. Como se ha visto previamente, esta figura corresponde a una de las temáticas que desarrolla el cine de horror en torno a lo monstruoso del género. El bebé se convierte en una encarnación del complejo de Edipo y la representación de todos o, al menos, siempre de algunos males y miedos que surgen ante el hecho de convertirse en padre.

Si bien, la psicología ofrece una descripción detallada de lo que ocurre en el proceso transitorio del hombre a convertirse en padre y las sensaciones de miedo que surgen alrededor de ello, lo que necesita el cine de horror es dramatizar esta experiencia, no dejándola de lado, sino explorando en lo más siniestro y abyecto que pueda este miedo representar. Desde el lado del psicoanálisis y la representación del horror trabajado por Freud y Kristeva, la paternidad reluce como una fuerza amenazadora para el hombre, sobre todo, ante la presencia de un ser que representa lo desconocido y convierte lo familiar en algo totalmente extraño o perturbador.

El monstruo infantil como figuración tiene particular relevancia para el género debido a que el bebé o niño parece ser un ser bastante valioso y peligroso, familiar y extraño a la vez (Kincaid, 1998). La particularidad de la ambivalencia que representa el niño refleja que es una figura que por más que sea conocida aún parece extraña o perdida. La figura del niño responde al “Otro”. El bebé o niño forman parte de uno de los grupos oprimidos que defienden la irrupción del caos en un espacio de orden social aparente. Son figuras extrañas y a la vez conocidas que pueden alterar el orden y la estabilidad de la sociedad, y que cuando son representados como monstruos enfatizan una amenaza real y letal contra la naturaleza.

El monstruo infantil se manifiesta de diversas maneras tal y como lo hacen los monstruos previamente descritos. No obstante, la peculiaridad de esta figura en el cine de horror es que la mayoría suele ser considerada incompatible con el cuerpo y la mente de un niño. Son seres que, desde el cuerpo, la mente o la actitud, violan las leyes y el orden natural. El cine de horror representa a estos pequeños monstruos como adultos que viven en sus cuerpos, como seres cuyo cuerpo está poseído por alguna entidad demoniaca, como zombis o refugios espectrales de almas en pena, como seres extranormales o dotados de poderes, entre otros (Scahill, 2015), pero, siempre respondiendo a lo siniestro y lo abyecto del horror.

Los monstruos en general, como se ha manifestado, pueden serlo física o psicológicamente ya que siempre formarán parte de una fuerza maligna, criminal o paranormal que atente contra la existencia y el orden de la naturaleza; no obstante, esta representación dependerá del tipo de historia que se esté contando en la pantalla grande y el énfasis que se genere a raíz de su propia construcción, no solo la de él sino también la del mundo ficticio al que pertenezca.

3.3 La dirección de arte en el horror cinematográfico

Finalmente, en esta última sección, se desarrollará la segunda variable y objeto de estudio de la presente investigación: la dirección de arte en el cine de horror. En primer lugar, se desarrollará la naturaleza propia de la dirección de arte en el mundo fílmico a través de sus principales características, elementos y componentes. Y, en segundo lugar, se tratará la correlación entre los elementos de la dirección de arte y el cine de horror, cómo es que esta área interviene en un género particular como este y, se desarrollará las principales influencias artísticas y la estética visual propia del género cinematográfico de horror.

El objetivo de esta sección es identificar los elementos de estudio del presente trabajo de investigación: los elementos de la dirección de arte, y, a la par, su intervención y funcionamiento en el cine de género horror.

3.3.1 La dirección de arte en el cine

La dirección de arte es una actividad creativa que participa en la realización de una película y que tiene como objetivo concreto: diseñar y producir los elementos materiales —no humanos— que construyen el acontecimiento profílmico de una cinta. Esta actividad artística cumple con la función de crear espacios, objetos y personajes visualmente expresivos y significantes que generen una credibilidad absoluta con respecto a lo que se narra y observa en la pantalla, pero, sobre todo, que contribuya a la representación cinematográfica visual de una realidad específica en el filme y, por ende, en la historia (Tamayo & Hendrickx, 2015, pág. 11).

Esta área de la realización artística cumple un rol importante. La dirección de arte es el mundo creado para la película, un universo propio, donde todo lo que aparece dentro del encuadre dice algo sobre el personaje, su entorno y su situación; es decir que ningún objeto está puesto al azar

y todo elemento comunica algo de la historia. No obstante, no es lo único en lo que se encarga. Por una parte, pretende dar consistencia al espectáculo y lograr la credibilidad de todos los elementos que se ven físicamente en el encuadre; y, por otro lado, este espectáculo debe conseguir agradar a un público general a través de la acción dramática que estos elementos generen (Quintas & Quintas, 2009). De esta manera, se configura como una fuente principal de información visual y estética, con la cual se interpreta, procesa, entiende e inconscientemente se saca conclusiones de la historia de una película (Vásquez, 2011).

La dirección de arte dirige sus estrategias en base a modificar las emociones y por tanto la conducta del espectador. Esta disciplina se formula como la estrategia estética más allá del qué, lo importante del cómo, la forma que se ha utilizado para transmitir, comunicar, etc. (Zurro, 2015, pág. 20). Mediante las herramientas del diseño cinematográfico, la dirección de arte manipula lo visible para construir los espacios y ambientes de la realidad cinematográfica. El objetivo es construir un ambiente en el que los actores se conviertan en personajes y la narración sea más emotiva que el propio guion leído. No obstante, se tiene que determinar primero qué emociones se desean comunicar de manera que se potencie la historia y qué tipo de representación cinematográfica se desea llevar a cabo en la puesta en escena. Para esto, el director de arte, figura encargada de esta área, tiene a su disposición herramientas que debe conocer y manipular para crear espacios y objetos que respondan a un plan general de imagen para una película, conceptos y técnicas indispensables para garantizar el éxito de la cinta (Zavala, 2008, pág. 17).

El director de arte es el jefe del departamento artístico, responsable del diseño cinematográfico de la película. Es un especialista que adopta, junto con el director de la película, las decisiones relativas al estilo y demás características visuales del diseño escenográfico (Bedoya & León

Frías, 2003). Es uno de los jefes de las áreas audiovisuales que colabora con el director para conseguir el objetivo de comunicar, eficientemente, el concepto creativo, narrativo, temático, expresivo y de significación que el filme pretende materializar (Tamayo & Hendrickx, 2015, pág. 13). Su reto es interpretar visualmente el mundo reflejado en el guion, seleccionando las localizaciones clave, creando una paleta de motivos y texturas que expresen de forma eficaz la atmósfera más adecuada (Ettedgui, 2001). No obstante, para esto, el director artístico debe conocer, primero, las fuentes de inspiración de donde debe extraer la información y criterios pertinentes para la toma de decisiones creativas: el guion, el contexto, los personajes y el concepto cinematográfico del director (Tamayo & Hendrickx, 2015, págs. 13-20)

La primera fuente de inspiración para el director de arte es el guion. Este contiene la información básica sobre el mundo que se va a representar. Dependiendo del detalle y la información minuciosa que se describa en el guion, el director de arte podrá realizar su desglose tomando en cuenta el contexto, los espacios, los eventos, las acciones, etc., para, luego, desarrollar una propuesta de arte que responda a los objetivos de la puesta en escena. La segunda fuente es el contexto. Esta, precisamente, deviene de esta primera fuente de información. Una vez leído e interpretado el guion, se identifica el contexto general y específico en el que se lleva a cabo la historia. El director de arte debe tomar en cuenta el contexto general, todas las circunstancias generales del lugar y la época en la que ocurren los hechos, y el contexto específico, las circunstancias particulares que ocurren dentro del contexto general y que, en su mayoría, responden a eventos particulares dentro de la historia. Una vez definido el contexto, tiempo y lugar, el director de arte rige la creación de sus elementos y de la carpeta de arte dentro de un marco definido en el tiempo.

Por otro lado, una de las mayores fuentes de creatividad es el personaje. El director de arte tiene como objetivo diseñar objetos, espacios y personajes bastante significantes y expresivos visualmente para transmitir credibilidad al espectador. Un personaje es la representación de un ser humano, y, como tal, debe ser comprendido como uno en todos sus niveles. Según E.M. Forster (1983), en el mundo cinematográfico, existen dos tipos de personajes, el plano, aquellos que representan un estereotipo como “el bueno” o “el malo”, y, el redondo, aquellos que se asemejan a las personas reales; son volubles, variabilidad, estados de humor, contradicción, un personaje complejo. Sea cual sea el tipo de personaje, este debe estar construido a partir de sus niveles de vida: la vida interior, la cual está estructurada por la biografía del personaje, su personalidad, creencias, valores, emociones; y, la vida exterior, aquella que se descompone en la vida profesional, la vida personal y la vida privada. Una vez definido ello, el director de arte pasa a la construcción del personaje desde los elementos visuales, la estética, el perfil, el vestuario, maquillaje y peinado; además, también es un referente principal para la selección de escenarios, decorados, utilería y objetos que giran en torno a su personaje dentro de la historia.

Y, finalmente, el director de arte debe tomar en cuenta el concepto cinematográfico del director que guíara la toma de sus decisiones creativas. El concepto cinematográfico se define como el estilo o estética que caracteriza a un director o filme en particular. Este se divide en el concepto temático, la idea central que guía la historia; el concepto narrativo, las estrategias narrativas a las que se recurre para contar la historia, y, el concepto estilístico, el repertorio de los recursos expresivos cinematográficos como un tipo de plano, encuadre, iluminación, paleta de colores, etc. Esta fuente de inspiración es una de las más importantes ya que es la que unificará todo el trabajo creativo y estético del departamento artístico en base a una identidad visual concreta.

Ahora, una vez que el director de arte tome en cuenta estas fuentes de información como criterios o parámetros para la creación del mundo cinematográfico a realizar, estará en las condiciones para proponer una carpeta creativa de arte adecuada para el desarrollo de la película y el mensaje que se desea contar por medio de ella. No obstante, como se ha visto, no suele ser un proceso bastante sencillo.

La dirección de arte se configura como la plasmación del proyecto plástico de una película para desarrollar una determinada acción dramática, propuesta desde el guion (Murcia, 2002). El director de arte debe realizar una lectura detallada y cuidadosa del libreto para poder interpretar lo que desea comunicar el director, y establecer cuál es el sentido y efecto que se desea generar en el espectador y, a partir de esa interpretación, proponer, diseñar y crear los elementos adecuados para lograr tal objetivo (Tamayo & Hendrickx, 2015, pág. 13). De esta manera, el director de arte construye detalladamente el espacio y los elementos que se ven y se perciben en una película de acuerdo a ciertos parámetros.

3.3.1.1 Elementos de la dirección de arte

Una de las funciones principales de la dirección de arte es proponer, diseñar y producir una serie de elementos que compartan ciertas características particulares y que aporten a la representación del mundo ficcional que se espera lograr en un filme. Estos elementos, a su vez, deben responder a un todo armónico, a una composición de mutua relación que disponen todos estos elementos y que se combinan de manera ordenada para crear uno más complejo y característico de la identidad visual de un filme (Silva C. , 2010, pág. 21). Estos elementos en la dirección artística se dividen en: el escenario, la utilería, el vestuario, maquillaje y peinado, y, finalmente, los elementos de post producción (Tamayo & Hendrickx, 2015, págs. 21-48)

3.3.1.1.1 El escenario

El escenario es el lugar físico donde ocurre la acción y a un elemento importante para la puesta en escena. Este puede ser un lugar natural o artificial, es decir construido por el hombre; todo dependerá del tipo de película que se realice: una película de corte realista o de fantasía. Por otro lado, posee una serie de características que son esenciales para el director de arte a la hora de responder a los fines de una escena. En primer lugar, se debe considerar la función para la cual existe, la forma en la que fue diseñado y el estado social, cultural o económico que representa; en segundo lugar, se debe tomar en cuenta la actividad que se desarrollara en ese espacio para poder disponer de él y adecuar ciertos elementos u objetos que intervienen en él; y, en tercer lugar, se debe tener en consideración el valor atribuido por la paleta de colores, la textura, el material, etc., del espacio. El escenario se divide, así, en la locación, espacio que provee una atmosfera existente en la realidad; el set, un escenario construido, y el mobiliario, todo objeto movable que ocupa un espacio.

3.3.1.1.2 La utilería

El segundo elemento de la dirección de arte es la utilería, todo objeto utilizado o manipulado por los personajes, o que forma parte de la decoración. Ésta puede ser utilizada activamente dentro de la escena, como, por ejemplo, una “pelota” con la que juega siempre el protagonista, o ser parte complementaria de la decoración del espacio en el que se desarrolla toda la acción, como podría ser el “arco” o las “bancas” de una cancha de fútbol donde, precisamente, se encuentra este personaje.

3.3.1.1.3 El vestuario, maquillaje y peinado

El vestuario, en cambio, es un elemento activo en el filme. Es un elemento externo del personaje. Este está regido por la construcción del personaje; su físico, psiquis, cultura,

condición socioeconómica, etnia, o, también, por su vida interior y exterior, refiriéndose a su vida personal y a su vida dentro de un grupo social o profesional, respectivamente. Esto se observa también con el maquillaje y el peinado, elementos que definen la presencia y el aspecto del personaje. El objetivo de ambos es mejorar la apariencia y resaltar la “belleza” del individuo dependiendo, además, de su perfil como personaje o el propósito dentro de escena. Al igual que el vestuario, estos van a depender del perfil del personaje y su condición como tal.

3.3.1.1.4 Elementos en post producción

Los elementos de post producción hacen referencia a la producción y empleo de maquetas, proyecciones o imágenes generadas por computadora que sirven para representar realidades complejas o del futuro que son difíciles de llevar a cabo en otro ámbito artístico físico.

Cada uno de los elementos de la dirección de arte son importantes para poner en marcha el hecho profilmico de una película. Cada detalle es esencial para representar el universo ficcional en el que se desarrolla la historia; desde el diseño y elección de escenarios hasta el empleo de imágenes virtuales o maquetas en post producción; no obstante, cada elemento está compuesto por una serie de componentes que lo rigen de acuerdo al concepto que desarrolla el director de arte, pero, sobre todo, a una función determinada dentro del filme.

3.3.1.2 Las funciones de la dirección de arte

El objetivo principal de la dirección de arte es concebir, diseñar y crear los elementos a su cargo de forma que cumplan con la función o funciones que el guion o el director les asigne para generar una comunicación del significado deseado y transmitir la experiencia sensorial y/o emocional del filme con el espectador. En el mundo real, los elementos cumplen una o diversas funciones complejas que entrelazan su existencia a la existencia y supervivencia de

otros elementos u objetos de la naturaleza. En el mundo de la dirección de arte, esto ocurre de la misma manera; no obstante, se categorizan en los siguientes seis tipos de funciones según Tamayo y Hendrickx (2015): la función mimética, el artificio, la expresiva-dramática, la simbólica, la atmosférica y la estético-plástica (págs. 49-54).

3.3.1.2.1 Función mimética

La función mimética es la función por la que el director de arte concibe, los espacios, objetos, vestuarios, etc., del mundo real para representarlos verosímilmente a la “realidad imaginaria” del universo ficcional en el que se desarrolla la historia. Esta función responde a una reproducción fiel de la realidad, siempre y cuando, el registro elegido para la narración sea realista o naturalista, y genere una sensación de la realidad lo más intensa y similar posible. No obstante, en muchos otros casos, el mundo cinematográfico no requiere crear un universo ficcional realista, sino uno artificial, fantástico e imaginativo. En ese sentido, el director de arte debe diseñar, proponer y plasmar las formas o características de ese mundo imaginario; es, entonces, cuando el director de arte debe recurrir a la función artificio para la creación de los elementos, vestuarios, objetos, etc.

3.3.1.2.2 Función artificio

La función artificio tiene como fin la configuración de realidades artificiales, es decir, realidades exageradas o distorsionadas del mundo real hasta aquellas que se desarrollan con bastante fantasía e imaginación. La función artificio, así, tiende a construir una realidad bastante original y alejada de la experiencia cotidiana.

Por otro lado, existen otras funciones de los elementos de la dirección de arte que no solo se centran en la representación de objetos y elementos de la realidad, sea realista o fantástica, sino

que su principal objetivo es intensificar las sensaciones y emociones del relato fílmico como la función expresiva-dramática y la simbólica.

3.3.1.2.3 Función expresiva-dramática

En la función expresiva-dramática, el director de arte se encarga de atribuir a los elementos de la dirección artística las características y rasgos importantes que les permita brindar mayor énfasis a la representación de acciones y objetivos dramático dentro de la narrativa fílmica. Esta función dialoga con otros ámbitos del lenguaje cinematográfico como la iluminación, el encuadre, la actuación, el ritmo, etc., para que contribuyan con un filme lleno de sensaciones y emociones. La dirección de arte no debe solo contribuir en la representación de elementos, sino también reforzar y hacer eficiente la intensidad y el valor dramático de la representación de acciones de los personajes que se desarrollan en el filme.

3.3.1.2.4 Función simbólica

La función simbólica se centra en el carácter simbólico de las ideas o conceptos que giran en torno al relato fílmico. El director de arte encarna un símbolo en un elemento u objeto a su disposición con el fin de que este remita al espectador un sentido deseado sin la necesidad de diálogos o explicaciones largas sobre él. La función simbólica pretende, a través de los elementos de la dirección de arte, comunicar, de esta forma, un sentido deseado sin la necesidad de diálogos o explicaciones largas sobre su propósito en escena.

Por último, existen dos tipos de funciones claves de los elementos de la dirección de arte que giran en torno al contexto y atmósfera de una película: la función atmosférica y la estético-plástica.

3.3.1.2.5 Función atmosférica

La función atmosférica se centra en brindar una atmósfera emocional al espacio en el que se desarrolla la acción para generar un sentimiento o emoción correspondiente con el objetivo de la escena. La atmósfera es uno de los elementos más expresivos de un filme puesto que contextualiza y comunica al espectador el estado anímico para sentir con intensidad lo que ocurre en pantalla. Dentro de esta función, el director de arte debe colaborar con la elección de locaciones, escenografía y utilería, el estado y época de los objetos, el estilo, forma y color, entre otros elementos importantes para la recreación de un contexto determinado.

3.3.1.2.6 Función estético-plástica

Y, finalmente, la función estético-plástica se encarga de brindar una experiencia visual a través de estructuras visuales que responden a estéticas representativas de un contexto determinado o universos tratados plásticamente de manera particular. A través de la imagen y una estructura visual determinada, el espectador siente gusto o placer al ver una serie de elementos que responden a una forma, color, textura y composición característicos de una estética artística bastante marcada.

Las funciones de los elementos de la dirección de arte varían dependiendo al objetivo principal y el concepto cinematográfico que se desea transmitir en la película. Existen proyectos fílmicos que se dedican a producir una representación verosímil de la realidad, así como también existen aquellos que se encargan de la creación de universos fantásticos o de realidades distorsionadas. Cada función de la dirección de arte responde, de esta forma, a un fin concreto que aportará a la narrativa fílmica de una película, sobre todo, a la composición más idónea para su puesta en escena.

3.3.1.3 Los componentes de la dirección de arte

Cada elemento de la dirección de arte está compuesto por una variedad de componentes que los caracteriza o rige dentro de una estructura visual y concepto determinado. Estos componentes son la función, el estilo, la forma, el color, la textura, el lugar de origen y época de los elementos, el estado y los materiales de cada uno de los elementos de la dirección artística.

3.3.1.3.1 La función

La función, tal y como se ha mencionado previamente, está presente en cada uno de los objetos y elementos que intervienen en escena. Es indispensable conocer su valor funcional para el hombre en diferentes ámbitos puesto ello permite al director de arte tener conocimiento práctico a nivel cultural e informativo sobre el fin de cada elemento y como incorporarlo en la escenografía o utilería de una escena.

Por otro lado, existen componentes centrados que contribuyen a la función de un objeto, pero, sobre todo, se centran en la estética visual de este.

3.3.1.3.2 El estilo del objeto

El estilo del objeto se refiere a la disposición formal determinada que tiene un elemento para que cumple la función por la cual ha sido creado. Si bien, el estilo responde a la forma particular que adquiere un objeto, este varía dependiendo del gusto, la moda o la practicidad. Es decir que puede responder a criterios culturales como creativos o estéticos.

3.3.1.3.3 La forma, el tamaño y las características del objeto

La forma, el tamaño y las características del objeto se centran en el formato y la composición de los elementos de la dirección de arte como imagen. Los elementos artísticos que lo conforman suelen ser: la línea, la dirección de línea, superficie, volumen, proporción, textura, valor tonal y el color; cada uno de ellos responde a los códigos visuales y en función de los objetivos expresivos, dramáticos, plásticos o simbólicos de la escena. La disposición de estos elementos dentro de un plano crea un orden, una jerarquía de efectos, focalizaciones y dinamismos que producen una diversidad de reacciones emocionales, sensoriales y simbólicas tanto en el filme como para el espectador.

La forma en el diseño cinematográfico es el aspecto, la estructura exteriorizada de los objetos y superficies que aparecen en la pantalla y que persiguen constituir una unidad, una obra. La organización de las formas en el cine se lleva a cabo mediante una extraña combinación de sentido común y esfuerzo narrativo que se materializa en set simples o complejos (Zavala, 2008, pág. 25).

La forma viene dada por una compleja combinación de factores, influyendo en la apreciación final de la forma parametrada propia del registro, como la óptica, el punto de vista o la planificación. Las tres elementales son el triángulo, el cuadrado y el círculo. Cada una de ellas produce valoraciones subjetivas: “triángulo-tensión”, “cuadrado-robustez”, “círculo-perfección y equilibrio”. La limitada combinación de estas figuras elementales recoge las formas posibles de la realidad. En el mundo del cine, las formas pasan desapercibidas, muchas veces por el interés que los espectadores ponen desde el principio en la acción, pero, eso no significa que carezcan de un sentido en escena (Valera, 2008). Un claro ejemplo de ello es la línea, el elemento que compone a toda forma en la imagen.

La línea es un elemento visual de gran energía y dinamismo que puede plasmarse según el propósito que cumple en una composición. Es bastante flexible e interdisciplinaria ya que también llegar a tener gran expresividad y espontaneidad, lo cual aporta al dinamismo en escena. Pero también puede ser muy delicada o burda, audaz o vacilante, ondulante e interrogante cuando está buscando convertirse en un diseño. La línea es una sucesión de puntos contiguos que define el contorno de las formas, posee un marcado sentido compositivo en el cual el esquema de composición produce una perspectiva lineal como los puntos de fuga, es uno de los procedimientos comunes para crear la ilusión del espacio (Silva C. , 2010).

La línea en el cine no es más que una forma abierta, inconclusa o seccionada, que da un indicio del objeto o superficie completa pero que como espectadores, no tratamos de completar pues nuestra atención está en entender u deducir la narración. Las líneas y formas se perciben de manera complementaria y significativa (Zavala, 2008, pág. 27). Dependiendo de cómo éstas estén organizadas en el espacio adquieren un sentido distinto.

La línea, por lo general, suele estar relacionada con el concepto de direccionalidad y tensión. Esta se divide en rectas y curvas. En el primer caso, existen tres tipos de rectas: la horizontal, la vertical y la diagonal (Kandinsky, 1993, págs. 59-60). La primera recta es la forma más simple: la línea horizontal. En la percepción humana está se asemeja al desplazamiento habitual del hombre. Es la base protectora y fría, susceptible a ser continuada en distintas direcciones por otras líneas o figuras. Su frialdad y achatamiento la definen como una de las formas más limpias de la infinita y fría posibilidad de movimiento. En contraposición a esta, está la línea vertical. Esta recta forma un ángulo recto; la altura se opone al achatamiento de la horizontal, y el calor sustituye al frío, precisamente, de esta. La vertical se configura, de esta forma, como la forma más limpia de la infinita y cálida posibilidad de movimiento. El tercer tipo de recta

corresponde a la diagonal. Esta se separa de las dos anteriores ya que las divide y reúne equivalentemente el frío como la calidez de sus antecesoras. Es la forma más limpia de movimiento infinito y templado, a comparación de las otras dos. Por otro lado, las líneas curvas o los ángulos y aristas de los distintos volúmenes y objetos que se muestran en la pantalla nos ofrecen una buena herramienta para resaltar ciertas características de los personajes o las emociones presentes (Zavala, 2008, pág. 27). Este tipo de líneas, a comparación de las rectas, suelen representar mayor dinamismo y movimiento de la imagen.

De esta forma, la línea define a la forma y al resto de elementos que la componen. Como se señala, cada uno de estos elementos visuales posee un significado particular dependiendo del contexto en el que se encuentren; no obstante, esta carga de sentido está en función a lo que se desea comunicar mediante la imagen y la disposición de todos sus elementos.

3.3.1.3.4 El color

El color es una experiencia sensorial ligada íntimamente a la luz ya que depende de ella, pero también de las superficies (Valera, 2008). El color está cargado de información y es una de las expresiones visuales más penetrantes que todos tenemos en común. Es necesario para la creación de mensajes visuales porque tiene una afinidad más intensa con las emociones, e incluso se asocia a un significado y/o símbolo (Dondis, 2017). Es una característica esencial de los objetos y elementos artísticos ya que no solo les atribuye una cualidad visualmente llamativa o un valor estético, sino que les brinda un significado en escena.

El color en el cine, como muchos otros elementos de la imagen cinematográfica, es esencialmente utilitario ya que sirve para que la historia tenga una carga extra de emotividad o un sentido plástico que ayuda a hacerla más entendida y sentida (Zavala, 2008, pág. 18). Los

colores, por sus características, pueden comunicar a la psiquis del ser humano una multiplicidad de sensaciones, emociones y estados de ánimo debido a la amplia gama de asociaciones producidas por ellos de acuerdo a la psicología del color (Tamayo & Hendrickx, 2015, pág. 64). Este crea una especie de subtexto que solo adquiere sentido si se sigue la narración de la película. En este sentido, el significado cultural de los colores debe vincularse con la narración para que las connotaciones salgan a la luz y sean percibidas por el espectador. Si bien existen ciertas asociaciones ya establecidas en los códigos visuales del lenguaje cinematográfico, las asociaciones llegan a ser subjetivas y contextuales dependiendo de la psicología del individuo y el contexto en el que se desarrolla.

Ningún color carece de significado. El efecto de cada uno se determina de acuerdo a su contexto, es decir por la relación de significados en la cual se percibe el elemento (Heller, 2004, pág. 18). En ese sentido, el color puede denotar, es decir, comunicar directamente un sentido dominante de lo que significa o referirse a su analogía con objetos que tienen dicho color; o, también, puede connotar, es decir, aludir a una pluralidad de valores significativos y subjetivos. De esta forma, el color está lleno de significado ya que alude a sensaciones y sentimientos, y hace más visible la identidad de un objeto. Por lo general, el significado o sensación que pueda dar suele definirse por medio de tres dimensiones: el matiz, la saturación y el brillo (Dondis, 2017).

El matiz o tono es la frecuencia dominante del color dentro del espacio percibido. Este hace referencia al color o croma en sí mismo. Existen más de cien matices; sin embargo, solo hay tres de ellos que son primarios o elementales: el amarillo, el rojo y el azul. El amarillo es el color que se considera más próximo a la luz y al calor; el rojo es el más emocional y activo; el

azul es pasivo y suave. El amarillo y el rojo tienden a expandirse; el azul a contraerse; sin embargo, cuando se asocian en mezclas se obtiene nuevos significados.

La saturación, por su parte, hace referencia a la pureza de un color respecto al gris. El color saturado es simple, casi primitivo, carece de complicaciones y es muy explícito. Está compuesto de matices primarios y secundarios. Los colores menos saturados apuntan hacia una neutralidad cromática e incluso un acromatismo y son sutiles y tranquilizadores. Cuanto más intensa es la saturación de un objeto visual o un hecho, tendrá mayor expresión y emoción. Lo informativo da lugar a una elección de color saturado o neutralizado que depende de la intención que se le quiere dar a una imagen o elemento. Y, finalmente, está el brillo. Este va de la luz a la oscuridad, es decir al valor de las gradaciones tonales.

Ahora, para esto, el director de arte debe tener también conocimientos sobre ciertos procesos fotográficos al seleccionar los colores que utilizará en sus decorados. Esta compensación cromática, llevada a cabo en la etapa de posproducción hace que todos los objetos o áreas del decorado que se encuentren dentro de una determinada gama adquieran un valor tonal más alto del que en realidad se planeó utilizar. De esta manera se perderá el protagonismo visual y puede llegar a arruinar tanto el diseño cromático como el diseño espacial que el director artístico haya propuesto. Otros recursos que el director de arte debe proponerle al director general, en acuerdo con el director de fotografía, es la posibilidad de utilizar un color determinado o una gama cromática como metáfora de la historia a contar. Esto constituye un recurso estético que no solo unifica la obra, sino que también funciona como refuerzo dramático del relato (Gentile, Díaz, & Ferrari, 2008, págs. 152-155).

3.3.1.3.5 La textura

La textura es la cualidad visual y táctil que posee un elemento. En el cine, la textura puede ser física o pintada; es un elemento que enriquece visualmente un set y sirve como apoyo a la narración (Zavala, 2008, pág. 30). Es un componente importante para el efecto que produzca al ser percibido el objeto por el espectador dentro de un plano o encuadre (Tamayo & Hendrickx, 2015, pág. 68). Al igual que el color, la textura también tiene connotaciones culturales debido a las convenciones valorativas cambiantes que suelen responder a la moda, al estilo, a la tendencia o al mismo contexto.

3.3.1.3.6 El lugar, origen y estado del objeto

El lugar, origen y estado de los objetos se centra en el carácter cultural e histórico del objeto. Cada elemento posee características particulares de una época o lugar que dentro de circunstancias sociales, culturales o económicas han afectado su naturaleza. Cada contexto genera formas artesanales, industriales o artísticas que se proyectan en cada uno de los elementos. Es necesario que se tome en cuenta esto para tener mayor detalle sobre la historia, el diseño, el material, el estado, etc., de un objeto que se desea construir para un mundo ficcional. La determinación de estos aspectos es fundamental para generar un ambiente de acuerdo a la historia y transmitirle al espectador una reacción de verosimilitud e información sobre el contexto de los eventos y personajes dentro de la narrativa en la que se presentan.

3.3.1.3.7 El material

El último componente de un elemento artísticos es el material. Este componente en la manera que sea usado o presentado es importante para transmitir una sensación particular al público. Los materiales de los vestuarios o la utilería deben ser seleccionados en función al propósito

que se cumplirá en escena. El material suele estar asociado culturalmente a distintos momentos de la historia o lugares determinados.

La imagen cinematográfica contiene una gran cantidad de elementos organizados y puestos ahí como las líneas y formas para cumplir una función. La organización de estas en el cine se lleva a cabo mediante una extraña combinación de sentido común y esfuerzo narrativo que se materializa en set simples o complejos (Zavala, 2008, pág. 27). Cada componente de los elementos de la dirección de arte cumple una función específica en la construcción de sentido y existencia del objeto en escena. La función, el estilo, la forma, el color, el estado y los materiales son importantes para seleccionar, diseñar y disponer de los elementos artísticos en filme, ya sea a nivel narrativo como a nivel de la composición del plano o el encuadre.

Es así, como cada elemento y componente de la dirección de arte cumple con un fin determinado: aportar un valor significativo y un sentido al filme desde el más mínimo detalle, siempre y cuando tome decisiones creativas en torno al guion y al concepto que desarrolla el director. Una vez que se tengan en claro la información proporcionada sobre la historia, el concepto cinematográfico del director y los respectivos elementos que intervendrán en la película, el director de arte podrá proponer el tipo de set cinematográfico que llevará a cabo en la puesta en escena y que, además, unificará toda la propuesta artística de la historia.

3.3.1.4 Los sets cinematográficos

El set cinematográfico se define como una unidad de significado que tiene como parámetro principal la relación entre la narración y las connotaciones que las imágenes tienen en la puesta en escena (Zavala, 2008, pág. 37). Estos sets ofrecen un equilibrio entre conceptos y su utilización en el diseño de proyectos. La intensidad de cada set se deberá a la relación existente

entre la narración y los diversos tipos de sets utilizados para la filmación. Estos se dividen por medio de su transparencia u opacidad.

Las relaciones entre narración y diseño pueden verse en múltiples aspectos visuales, los cuales confieren un sello particular a la imagen de una película; una de estas relaciones se da por medio de la transparencia u opacidad. Los sets más transparentes tienen una relación ligera con lo que se cuenta de ellos, y los más opacos guardan una relación estrecha con las historias que ellos mismos ayudan a narrar.

Lo que hace el cine es crear en el espectador la sensación de que se presencia un hecho real en el tiempo, crea un efecto de realidad ayudado por un pacto con el espectador que acepta que frente a sus ojos suceden hechos percibidos como reales. El pacto con el espectador es sagrado, la dirección artística debe cuidar no romperlo a fin de recordar al espectador que está viendo una película.

Lo que muestra un set tiene más que ver con nuestra percepción de lo que debe ver el espectador para entender la trama de la película que con los lugares reales. De esta manera el set se configura como una creación intelectual, formada con los juicios y observaciones provenientes de todos los creativos de una producción y estructurada como discurso visual, sobre todo, por el director artístico (Zavala, 2008, pág. 40). Según Affron y Affron (1995), el director de arte puede configurar estos sets como: el set denotativo, el set puntual, el set de embellecimiento, el set artificio y el set narrativo.

3.3.1.4.1 Set denotativo

El set denotativo es de los sets más transparentes, el que menos relación guarda con la narración y el que más parecido tiene con los espacios para ser habitados, razón por el cual uno de estos puede encontrarse sin ninguna especificidad en una locación. Es un set estándar, permite a los personajes llevar todo el peso narrativo ya que se muestra como fondo, sin distraer la atención del espectador.

Este set es un set clásico; ofrece la información básica de lo que se considera el lugar, la ubicación espacial y temporal proponiéndose así una atmósfera visual bastante realista. (Zavala, 2008, pág. 41). Por lo general, son las películas de bajo presupuesto o factura clásica las que emplean este tipo de sets en los que los decorados y escenografías son el fondo donde transcurre la historia. Un claro ejemplo de este tipo de set es la cantina característica del género western, con sus puertas de persiana, la barra donde el cantinero desliza la bebida, la cantante hermosa y el héroe con pañuelo y revólver listo. Esta imagen, precisamente, se encuentra en múltiples películas del género ya que resulta efectiva para pasar desapercibida por más que esté presente mientras el personaje lleva, netamente, toda la acción en la escena. Este tipo de set es clásico, aunque fácilmente olvidable.

3.3.1.4.2 Set puntual

El set puntual, al igual que el denotativo, da información básica, pero está diseñado para una escena especial ya que toma en cuenta lo que se narra para reforzarlo visualmente. Elementos como los colores, los decorados, los vestuarios, aparecen con una carga de significado paralelo y de refuerzo de la acción o diálogo cinematográfico. El set puntual otorga valor simbólico a los componentes de la imagen, da al espectador más elementos de interpretación al construir una imagen compleja llena de emociones y referencias culturales.

En este tipo de sets es común apreciar que se da un seguimiento a través de pequeños papeles a algunos objetos de manera más exacta a fin de que el espectador vaya incorporándolos a la trama de la película pues refuerzan emotivamente a la narración que, aunque sea clara en diálogos y acciones se ve acompañada por detalles con gran fuerza expresiva.

3.3.1.4.3 Set de embellecimiento

El set de embellecimiento, a comparación del resto, tiene una existencia propia, una carga plástica valiosa por sí misma. Suele recurrir al arte pictórico para el manejo del color o la iluminación, y su estructura misma como obra plástica puede emplear la composición o los distintos preceptos de las variadas corrientes artísticas. De esta forma, puede traducir y adaptar a su lenguaje tantos elementos significativos de la plástica como elementos de experimentación o creación plástica para el cine.

3.3.1.4.4 Set como artificio

Por otro lado, está el set artificio. En el set como artificio, el dónde, cuándo y de qué manera poco tienen que ver con la realidad y mucho menos con el efecto de realidad, que construye en el espectador una sensación realista mediante un pacto entre la pantalla y este.

Este tipo de set crea mundos y ambientes que muchas veces compiten con la narración: hay muchas películas, como es el caso de “Blade Runner” (1982), que se recuerdan más por sus imágenes que por la propia historia. Gran parte de las películas con temas épicos o reconstrucciones forman parte de este tipo de sets.

El set como artificio es producto de la imaginación visual más que la adaptación de lo real a fin de que pueda ser filmado, lo cual convierte a este tipo de sets en un poderoso vehículo

expresivo y hace que el diseño despliegue un discurso paralelo a la narración: la imagen es tan importante como la historia y compite por la atención del espectador.

3.3.1.4.5 Set como narración

El set como narración, por su parte, posee una gran carga de significado integrante de la historia. Son pocas las películas, como “El cubo” (1997), que recurren a este tipo de sets, pero usualmente son las que tratan de casas, lugares u objetos con existencia propia que no puede desprenderse de la narración. Este tipo de set es el que da al espacio filmado la característica, precisamente, de personaje.

Al diseñar una película, las intensidades del diseño en el tipo de set aparecen en la base del planteamiento general del proyecto. Determinar si se usa un tipo u otro de set o una combinación de ambos, constituye una decisión primaria para el director artístico ya que será lo que dará cierta cohesión a todos los elementos que intervienen en la puesta en escena (Zavala, 2008, pág. 38).

De un mismo guion pueden salir diferentes películas si se emplean distintos tipos de sets de diseño; sin embargo, es de suma importancia que el director artístico identifique el concepto mismo de la película y la realización de esta. El tipo de set, de esta manera, se configura como el diseño que condensará todo el proceso creativo de esta área artística. No obstante, esto también dependerá del género cinematográfico que se desarrolle.

3.3.2 La dirección de arte en el cine de horror

La dirección de arte al tener la característica principal de recrear escenarios, es la encargada de sumergir al espectador en un mundo de vértigo, miedos e inquietantes locaciones. Una película

de horror si no está adecuadamente ambientada, no generará ningún efecto de miedo u horror alguno; es más, no funcionará al igual que todos sus elementos. En el cine de horror, la dirección de arte cumple un rol sumamente importante ya que es el área que se encarga de materializar plásticamente los más grandes miedos y preocupaciones del ser humano.

Como se ha visto previamente, el cine de horror está ligado a conceptos como el mal, lo oculto o lo misterioso desde su lado más siniestro, abyecto y monstruoso lo cual define también al cine de este género y que, además, lo hace tanto en el plano arquetípico como en su desarrollo escenográfico. Las distintas caracterizaciones de la puesta en escena del cine de horror, precisamente, se basan en estas características.

Corrientes artísticas como el expresionismo alemán y el surrealismo juegan un papel importante en la configuración estética y visual del género de horror. Las películas de este género suelen incluir, siempre, sin excepción, una mención a estas corrientes, sobre todo a la primera, como influencias artísticas de estilos decorativos o fotográficos como la iluminación, la estilización escenográfica, el maquillaje, la caracterización, etc., que rigen la identidad del género y, por ende, los elementos de la dirección artística (Losilla, 1999, pág. 59).

La dirección de arte se ocupa de todos los aspectos visuales del filme. Su función es poner el guion en imágenes, pero para eso es importante que contemple el tipo de representación cinematográfica a realizar y la intención del género cinematográfico que abarca. La dirección de arte busca darle sentido a sus ideas para que reflejen la estructura dramática del filme. En el cine de horror, esta función está directamente relacionada con conseguir los objetivos de un filme de horror. El miedo va de la mano con la impresión visual la cual es dada, precisamente, por esta área artística que busca recrear todos estos personajes siniestros, pero, no solo eso,

sino también todos los elementos iconográficos para transmitir esta atmósfera de un nuevo lenguaje cinematográfico. El horror que el filme trasmite, de esta manera, está sustentado completamente desde la dirección de arte.

3.3.2.1 Influencias artísticas en el cine de horror

El cine es el séptimo arte que deviene de muchas otras áreas que lo han influenciado a lo largo del tiempo. Por inercia, solemos indagar en las influencias literarias, teatrales, culturales o artísticas de las películas, al ser la historia el elemento básico de todo lo narrativo, ya sea a través de adaptaciones oficiales como de explotaciones de ideas parciales, trasfondos potentes o personajes arraigados en la cultura popular. No obstante, el cine también habla con imágenes, y esas imágenes devienen, al igual que muchos de sus elementos cinematográficos, de diversas fuentes de inspiración; siendo el arte la principal de ellas.

3.3.2.1.1 Expresionismo

El expresionismo es una corriente artística que busca la expresión de los sentimientos y las emociones del autor más que la representación de la realidad objetiva. Una definición más rigurosa de este trasciende a lo ocurrido al final de la primera guerra mundial en Alemania y que podría devenir en el origen de muchas otras corrientes culturales similares. En efecto, el expresionismo cinematográfico no nace como única respuesta, como complemento de los movimientos literarios o plásticos que invadieron a Alemania luego de la catástrofe, sino va más allá. Este tiene un origen más arcaico que es más lejano a la desolación que trajo la guerra; este proviene de una insatisfacción espiritual de la explosión romántica del siglo XIX (Losilla, 1999, pág. 59).

Las tendencias románticas de la época apuntaban hacia una gran subjetividad e importancia de la expresión de las emociones que el expresionismo retomaría con fuerza una vez terminada la guerra. Tanto el romanticismo como el expresionismo retrataban un subjetivismo al máximo, la afirmación de un yo totalitario que crea el mundo y que está próximo a un dogma que comporta la abstracción del individuo (Eisner, 1988, pág. 18). No obstante, esta segunda corriente revelaba un lado más pesimista de la vida debido a las circunstancias históricas del momento. La cara oculta de la modernización, la alineación, el aislamiento, la masificación, se hizo presente en las grandes ciudades y los artistas creyeron que debían captar los sentimientos más íntimos del ser humano. De esta manera, la angustia existencial se convertía en el principal motor de su estética.

La obra de arte expresionista presentaba una escena dramática basada en una tragedia interior con el fin de potenciar el impacto emocional del espectador distorsionando y exagerando ciertos temas para generar una fuerza expresiva a través de colores fuertes, figuras retorcidas y una composición bastante agresiva. Lo que importaba aquí no era la realidad externa, sino la interna y las impresiones que podían generar en el espectador. En ese sentido, el cine de horror retoma el desquiciamiento, las estructuras retorcidas y las visiones atormentadas que el mundo asocia con el expresionismo, que procede del desamparo mental y la obstinación psicológica de la época, tras el derrumbe del imperio alemán (Kracauer, 1985, pág. 18).

Desde un punto de vista estético, son las máscaras, la iconografía desolada que se presenta en los filmes y que pretende transmitir un universo único bastante abstracto que se transmite de filme en filme. Por otro lado, desde el punto de vista discursivo, esa misma abstracción se ve mediante la presencia de una figura demoníaca que domina la mayor parte de la película y que, además, representa al mal de manera absoluta, desde su forma más abstracta y metafísica. Y,

en cuanto a la iconografía, los paisajes y decorados responde a ciertos estilos de la pintura romántica alemana del siglo XX en la que predominan las sombras o la distorsión de los espacios como referentes de una incertidumbre constante (Losilla, 1999, págs. 60-61).

Los temas de las películas expresionistas, por lo general, son los de la mayoría de las películas mudas alemanas caracterizadas por la presencia del tirano, el hombre deshumanizado y desarticulado, la duplicación, etc., pero el tratamiento figurativo que se les daba era y continúa siendo original. Por un lado, la decoración se caracterizaba por el caos, las formas violentamente torturadas y las perspectivas rotas que negaban el espacio geométrico. La iluminación, por su parte, deliberadamente arbitraria e inquietante, jugaba con la confrontación de la sombra y la luz, enfatizando los contrastes. Y finalmente, la interpretación alternaba movimientos bruscos e inmovilidad petrificada rompiendo, así, la forma humana y contorsionándose para doblarse a la decoración. Los techos bajos y los pasillos estrechos obligaban a los cuerpos a doblarse repentinamente, a seguir las paredes y jugar con las formas geométricas y del cuerpo humano. De esta forma, todo elemento era válido para expresar el mundo inestable y disconforme en la que la sociedad de ese entonces vivía (Pinel, 2009, pág. 100). Si bien, este tipo de cine ya no predomina mucho en la actualidad; aún es un recurso bastante útil para algunas películas que lo emplean como referente; siendo una de ellas las del género de horror.

En resumen, producto de la ansiedad y la constante inestabilidad, el cine expresionista huyó con horror de cualquier representación realista, sin negar la figuración y la narración. Diseñado en el refugio del mundo, a la luz exclusiva del estudio cinematográfico, este se deleitó en paisajes y personajes bastante excéntricos, para construir, así, un mundo de artificios que bordea la abstracción, pero, sobre todo, que representa el sentir y la preocupación de una época.

3.3.2.1.2 Surrealismo

Entre los muchos movimientos multidisciplinarios nacidos en la primera mitad del siglo XX, ninguno de ellos dedicó tanta pasión al cine como el surrealismo. Sin duda, la naturaleza misma del cine le propuso explorar las áreas oscuras del inconsciente, de los sueños, de las preocupaciones irracionales y principales de los surrealistas (Pinel, 2009, pág. 213)

El surrealismo, al igual que el expresionismo, surgió como respuesta a los grandes cambios que se estaban dando a principios del siglo XX, tanto sociales, políticos, como artísticos, posteriores a la Primera Guerra Mundial, fenómeno que levantó las conciencias en torno a la idea de que no se volviese a repetir en un futuro. Ante ello, el surrealismo se propuso cambiar el mundo, representando una realidad oculta al hombre, cuyo origen surgiera de su inconsciente, alejándose así de lo lógico y racional del mundo real; esa era la única forma en la que el hombre podía adquirir su libertad y alejarse de todo el caos generado por la guerra (García, 2016, pág. 5). Los surrealistas orientaron, de esta manera, sus actividades artísticas hacia la exploración del mundo interno del hombre, ámbitos que hasta ese momento no se habían explorado y que habían permanecido ocultos como era el caso del inconsciente o el mundo de los sueños.

Muchos de los artistas de diversas manifestaciones vanguardistas como el expresionismo o el surrealismo se interesaron por el medio cinematográfico con el fin de realizar una nueva manera de hacer cine de una forma alternativa a la producción cinematográfica del momento que rompiera con todas las convenciones expresivas. Así, se llevan a cabo diversas desmaterializaciones del objeto artístico mientras que el cine se configuraba como una nueva forma de representar una obra de arte (García, 2016, pág. 8). Los surrealistas, de esta manera, ven al cine como la oportunidad de representar la vida imaginaria y como realización de lo

maravilloso y onírico, además de considerar que les permitía una reconstitución de una imagen positiva del hombre en la liberación de su inconsciente (Bertetto, 1977, pág. 65).

El cine surrealista, por lo general, se caracterizaba por presentar un montaje discontinuo, mostrando imágenes de manera arbitraria y una visión bastante subjetiva y alterada de la realidad. Esta singularidad expresiva surge como afirmación de la vida imaginaria en una liberación del inconsciente en la que este y las imágenes oníricas no siguen una pauta lógica y racional, por ello el cine era una vía adecuada para reflejar de esa misma manera esa realidad oculta y maravillosa que guardaba el ser humano (García, 2016, pág. 10). El modelo surrealista se sustentaba, precisamente, en ello, en el objeto perturbador y mágico, un objeto y unas imágenes procedentes del sueño y plasmadas en asociaciones fortuitas con elementos alterados del mundo real en relación al sentir del hombre (Matute, 2006, pág. 3).

El surrealismo, en pocas palabras, era y es hasta ahora un movimiento meramente artístico basado en lo onírico y lo fantástico, que, si se toma, en cuenta, solo la cinematografía podría calificarse con una diversidad de películas ligadas principalmente al género de horror, fantástico y de ciencia ficción; géneros que se alejan de la representación de la realidad tal cual y que permiten la creación de universos que transgredían el mundo real.

Ahora, tanto el expresionismo como el surrealismo no son solo estilos artísticos que influyen la dirección de arte en el género de horror, sino que, también, son medios de investigación y exploración sobre la realidad presentada. Como se ha observado, son dos corrientes que se desfamiliarizan con la realidad y las convenciones expresivas convencionales. Son corrientes culturales que tienen como objetivo representar el mundo subjetivamente en base a las emociones y mundo interno del ser humano, pero que, sobre todo, enfatizan la ansiedad, la

incertidumbre, el miedo y el escape hacia un mundo irreal. Temas y representaciones como estas no son solo claves o recursos para la dirección artística sino también para la estética visual del cine de horror.

3.3.2.2 Estética visual del cine de horror

El horror representa el miedo al otro, a lo diferente; a lo que escapa de los límites de la razón, o, mejor dicho, de la razón consciente. Este se halla en aquello que rompe con la familiaridad de lo conocido, de aquello que proporciona cierta seguridad, pero que las resquebraja por completo y nos descontextualiza de la realidad. Una vez que el horror ha hecho acto de presencia es imposible volver a la normalidad (De León Ramírez, 2018, pág. 231).

El arte figurativo como el literario, el artístico y el cinematográfico han procedido a recrear este horror, en todas las épocas, por medio de imágenes deformadas de la cotidianidad que a su vez remiten a otro universo oculto, que solo puede contemplarse mediante un filtro estético en la que la obra traza una unión entre la represión pura de lo siniestro y su presentación sensible y real (Freud, 2016). El arte, en general, enmarca la representación de lo horrendo ya que actúa siempre como un espejo de la realidad y, por tanto, se configura como una ventana para el espectador debido a que muestra ante sus ojos algo de él como sus deseos o temores más ocultos. El cine de horror, precisamente, deviene de ahí. Este nace como una expresión de la lucha interna del inconsciente humano en el que se produce un enfrentamiento entre los deseos, miedos y pensamientos reprimidos del hombre. Pero esta condición, debe asumir en algún momento una representación física que haga más fácil la identificación; es, así, cuando aparece en escena la materialización del miedo y la lucha interna del espectador (Losilla, 1999, pág. 18).

La capacidad del cine para generar sensaciones de horror y angustia a partir de su propio lenguaje y de su condición va mucho más lejos. Este se ve obligado a imaginar la representación figurativa de sus propios miedos. El horror oscila, como se ha visto, entre la cotidianidad y la anormalidad mediante su representación desde lo siniestro, lo abyecto y lo monstruoso. En el cine, este género se presenta, precisamente, de una forma bastante manierista ya que muestra una inestabilidad y subjetividad de las formas, sobre todo, del mundo, un mundo sumergido en la constante irrealidad y abstracción que, por lo general, recicla esta ficción para volverla a contar en forma de una serie de momentos destacados llenos de suspenso, ansiedad y miedo que parten de la realidad misma (Pinel, 2009, pág. 125). No obstante, su éxito se debe, precisamente, a esta mezcla entre lo real y lo irreal, el placer e inquietud que brinda a este tipo de representación. Según De León (2018), es aquí donde se establece su estética general por medio del efecto y el afecto.

Un efecto en el cine se refiere a la unión de elementos técnicos que tratan de producir en el espectador un sobresalto, una impresión momentánea o incluso shock. Este hace referencia a toda la gama de recursos plásticos, sonoros y visuales que intervienen en la imagen para generar, así, una reacción en el público. Una imagen se convierte en efecto debido a su propio contenido y condición. En este caso, la imagen en el cine de horror adquiere una realidad alterada bastante similar al de una pesadilla. Lo que se muestra, para el autor, es tan horrible que es imposible denominarlo como una realidad y viene a ocupar otra posición más ilusoria que es la de ficción.

No obstante, este cambio no significa una negación de la realidad, sino una transfiguración de la misma en la que ahora se adquieren nuevos sentidos o cualidades simbólicas que enfrentan a los observadores con sus cualidades humanas. Un ejemplo de ello es, precisamente, el recurso

visual de las influencias artísticas antes presentadas. Tanto el expresionismo como el surrealismo suman a la representación de una realidad transformada en el cine de horror. Ambas tienen referencia del mundo real; no obstante, se basan en la expresión del inconsciente y lo expresan por medio de escenografías o personajes bastante excéntricos cargados de sentido y una motivación en escena. Son recursos y materiales válidos para recrear una nueva imagen ficcional de la realidad acorde a lo solicitado por el género cinematográfico en sí. Ahora, no se trata solo de que la imagen tenga un valor meramente metafórico, sino que también sean los afectos los que queden expuestos y no solo el efecto.

El afecto, por su parte, hace referencia a la relación en potencia entre los elementos de la puesta en escena y el espectador. Son potencias que se liberan desde la relación del “monstruo-arma-víctima”, o la relación con lo sobrenatural, por ejemplo. Elementos como las armas o personajes son desposeídos de sus significantes habituales y adquieren un nuevo sentido en potencia para el espectador. Un arma puede significar “amenaza-miedo-muerte”, así como un elemento de “protección-seguridad”; un monstruo puede significar “enemigo-victimario” como también “amigo-víctima”. Esto, no obstante, se determinará conforme a la representación y figura que se emplee para caracterizarlo como tal.

Un ejemplo, finalmente, de esta relación de efecto-afecto es el resultado habitual de un monstruo en el cine de horror que a la vez fascina y repugna al espectador, puesto que se trata de la materialización de su propia lucha entre sus deseos inconscientes primitivos y antisociales, que le impulsan a la solidaridad con la criatura, o a las restricciones aprendidas, impuestas por el entorno social, que le obligan a desear la desaparición física de este ser. La figura del monstruo resulta ser, justamente, el símbolo perfecto de esta relación ya que es un ser perteneciente de los abismos de lo dionisiaco que adopta las formas apolíneas de lo

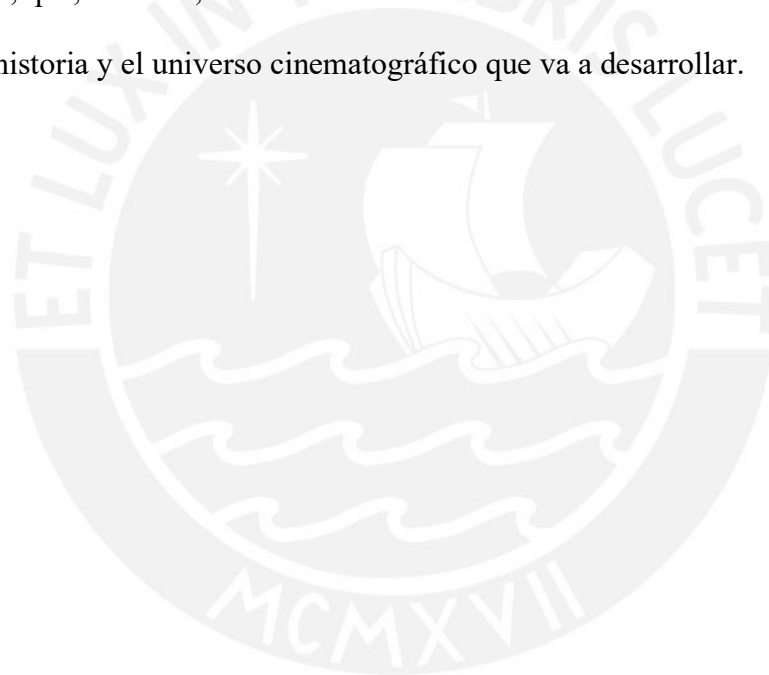
antropomorfo para poder convivir entre los humanos y generar esta contradicción en el espectador (Losilla, 1999, págs. 20-22). Todo dependerá, sin embargo, de la carga simbólica con la que este haya sido construido.

Ahora, dentro de la estética del horror, no solo existe esta relación permanente de efecto-afecto, sino también existe una relación entre la percepción de la belleza y la fealdad en la representación de lo horrible en el cine de horror.

El género de horror está relacionado con la fealdad. Todas las culturas tienen una concepción propia de lo bello, así como de lo feo; no obstante, esta segunda forma es más difícil de establecer ya que existe la cuestión de si lo que está representado es realmente considerado feo como tal. Según distintas teorías estéticas, lo feo es una antítesis de lo bello, una carencia total de armonía y proporción en la que se basa la belleza, tanto física como moral, o una carencia de lo que la naturaleza debería llegar a ser (Eco, 2004, pág. 133). Precisamente, de ahí, deviene la naturaleza de lo horrible. No obstante, puede existir lo feo que genera repulsión en la naturaleza, así como aquella fealdad que se torna agradable y aceptable. El arte, precisamente, resuelve en cierta forma, está interrogante. El cine como el arte en general tienen el poder de representar lo feo de manera hermosa, y la belleza de esta imitación lo hace aceptable y vistoso para el espectador.

Desde la Edad Media hasta la actualidad, los elementos considerados como feos generan cierta fascinación hacia lo maravilloso y lo exótico que pueda llegar a ser. Dentro de un simbolismo universal, esto se debe a que todos los seres tienen un significado moral o alegórico que instruyen sobre virtudes y vicios a través de su forma y de sus actitudes que, finalmente, simbolizan realidades sobrenaturales bastante cercanas a la realidad.

De esta manera, la estética del horror se configura bajo los ejes del efecto y el afecto, la belleza y la fealdad con el objeto de representar visualmente una realidad bastante fascinante para la historia, pero, sobre todo, para el espectador, que no solo será observador de un mundo totalmente nuevo, sino, también, participe de la experiencia estética de la monstruosidad y lo horrible desde un punto de vista bastante aceptable para su comprensión. En ese sentido, la dirección de arte de este género cinematográfico debe materializar lo que se considera ajeno a las reglas de la normalidad vigente, pero, sin dejar de lado, su referencia. La dirección de arte tiene el objetivo de representar este mundo horrible de manera que sea agradable para los ojos del público, pero, que, a su vez, brinden un sentido tanto narrativo como simbólico en escena de acuerdo a la historia y el universo cinematográfico que va a desarrollar.



CAPÍTULO 4

ERASERHEAD (1977) Y LITTLE OTIK (2000)

4.1 Sobre Eraserhead (1977)

En esta primera sección, se desarrollará una de las películas del género de horror a analizar: “Eraserhead” (1977), ópera prima del director estadounidense David Lynch. En primer lugar, se partirá del estilo y concepto cinematográfico característico del director hasta llegar a la concepción de la película tal cual. Para esto, se señalarán los antecedentes e influencias que motivaron a la realización de este filme bastante peculiar para la época y para el género de horror en sí. Y, en segundo lugar, se desarrollará meramente el argumento de la película y la estética particular que se lleva a cabo en ella.

El objetivo de esta sección es esclarecer la naturaleza y el contexto de la película “Eraserhead” en base al estilo cinematográfico de su director y las diversas fuentes de inspiración que influenciaron la realización y tratamiento particular del filme.

4.1.1 El cine onírico de David Lynch

Figura 2. David Lynch



Fuente: wikiart.org

La obra de David Lynch (ver Figura 2) resume diversas y contradictorias tendencias. En sus películas se asoman diversas referencias, particularmente en el plano estético, y, sin embargo, es considerado como uno de los más originales autores del cine contemporáneo hoy en día. Por su obra, se le ha considerado como romántico, perverso, freudiano, surrealista, posmoderno y vanguardista (Hispano, 1998, pág. 11). No obstante, definir el trabajo de este extraordinario director es tarea complicada.

Su filmografía radica en la libertad de probabilidades para leer e interpretar su obra ya que en ellas no existe un significado concreto. El director combina, de una forma desordenada a la que solo se puede calificar como muy personal, diversas escenas inspiradas por la asociación libre de elementos surrealistas junto a otras de carácter simbólico para, así, crear una pieza única cargada de metáforas, alusiones, alegorías y referencias de todo tipo que llaman la atención del espectador. No obstante, este tratamiento del filme y las características de su obra yacen sobre aquello que más fascina a Lynch: el mundo de los sueños.

El poder del cine, según el director, radica en la capacidad de representar el inconsciente humano, sobre todo, una vez que soñamos (Lynch, 2017, pág. 31). Es ahí donde se presentan los más grandes temores, obsesiones y deseos reprimidos que ocultan un misterio sobre nuestra existencia, pero, sobre todo, donde radica la motivación de esta. Los sueños comunican lo más profundo del ser. Por medio de alucinaciones, pesadillas, delirios y visiones, el hombre escapa de su realidad y se instaura en un mundo onírico en la que existe una libertad de creación e interpretación de su lucha interna. Lynch, por lo general, tiene muy presente el mundo de los sueños como interrupción a la vida cotidiana de sus personajes. El aura de misterio que desarrolla viene dada, justamente, por la alternancia a la que juegan la realidad y la ensoñación en sus películas. Para el autor, no se trata de reconocer el importante rol que todo lo onírico juega en su estilo visual, sino de comprender la vulnerabilidad de los dos ámbitos en la mente y vida de sus personajes. La realidad, por su parte, es una condición continuamente interrumpida por recuerdos, alucinaciones y visiones; y el inconsciente, la mayor expresión y libertad de su ser (Hispano, 1998, pág. 17). Es precisamente esta particular combinación de material consciente e inconsciente la que perturba y fascina en su filmografía, pero, sobre todo, la que le da mayor libertad de creación en escena al director.

El mundo de los sueños carece de un significado concreto y está abierto a una multiplicidad de interpretaciones. La expresión del inconsciente resulta, en general, una alteridad y transformación casi completa de la realidad; donde el realismo es reemplazado por el surrealismo y todos los elementos oníricos que puedan existir. Es ahí donde deviene la fascinación de Lynch por el inconsciente y su capacidad de representar la realidad de una manera fantasmagórica. Iluminar y darle forma a estos temores o deseos reprimidos en los sueños es convertirlos en algo más íntimo que pueda ser leído de diversas maneras. Según Lynch, es mejor no saber lo que significan concretamente ciertas cosas, o como deberían ser interpretadas, ya que destruyen el misterio y la cualidad mágica de sus películas (Hispano, 1998, pág. 14). De esta manera, su cine se configura como un cine lleno de metáforas, simbolismos, elementos surrealistas y oníricos que brindan al espectador y al propio director una libertad de creación e interpretación de la representación cinematográfica del mundo inconsciente que se percibe en el mundo de los sueños.

4.1.2 *Eraserhead* (1977): retrato de un padre en Filadelfia

“*Eraserhead*” (o también conocida como *Cabeza borradora* en español, 1977) (ver Figura 3) es el primer largometraje del género horror y ópera prima del director estadounidense David Lynch. La película cuenta la historia de Henry Spencer, un joven nervioso y angustiado, que acepta una precipitada

Figura 3. “*Eraserhead*” (1977)



Fuente: berlinfilmjournal.com

paternidad que cambia su rutinaria y oscura vida para convertirla en rutinaria, oscura y compartida ante la llegada de su hijo, un bebé monstruo (Hispano, 1998, pág. 44).

“*Eraserhead*” (1977) inicia con la vida monótona de Henry quien recibe un mensaje de Mary X, su ex pareja, quien, después de mucho tiempo, lo invita a cenar a su casa con sus padres. Ya

en la casa de Mary X, Henry se entera que ha dado a luz a un bebé de aspecto monstruoso, su hijo, lo cual lo obliga a él a casarse de inmediato con ella. A partir de este momento, la joven pareja debe cuidar de esta criatura y responsabilizarse como padres. No obstante, Mary X abandona a Henry ante la desesperación del llanto de su hijo y Henry se queda solo lidiando con su presunto y monstruoso hijo que, a su vez, cae enfermo. Henry proporciona todos los cuidados necesarios a la enferma criatura sin saber que esto lo hundirá en una profunda depresión ya que impedirá totalmente su libertad y dará inicio a la pesadilla. El joven padre empieza a experimentar extrañas manifestaciones como alucinaciones, visiones, delirios y sueños que no hacen más que generarle un gran temor hacia esa criatura. Una mujer cantando dentro de su calefacción, un encuentro sexual con una vecina del departamento de frente y otras visiones donde él aparece en un escenario esperando su final, son algunos de los delirios que le generan a Henry el estrés y temor de ser padre de una criatura monstruosa. Finalmente, luego de una lucha interna por cuidar a su hijo y aceptar su paternidad, Henry decide acabar, por fin, con la vida del pequeño monstruo.

Esta es la película con la que Lynch inicia su carrera en el mundo del cine, pero, sobre todo, con la que da inicio a una serie de obras simbólicas y surrealistas sobre las principales inquietudes y angustias del hombre. "Eraserhead" (1977), precisamente, parte de esta premisa. Esta es una película inspirada en una experiencia personal del director durante su estadía en la ciudad de Filadelfia, Estados Unidos en 1970. Fue, justamente, esta ciudad en la que Lynch descubrió su vocación cinematográfica y su imaginario estético que lo catapultarían al éxito, pero también en la que convirtió en padre repentinamente. De esta manera, la película responde a un retrato de la angustia de un joven que acepta una precipitada paternidad bastante monstruosa (Hispano, 1998, pág. 44). Una situación bastante similar a lo que ocurría, en ese entonces, en la vida del joven director.

Al respecto de su ópera prima, el propio autor confiesa que el mundo cerrado y claustrofóbico de “Eraserhead” es el mundo de Filadelfia, un mundo en el que realmente había vivido. Fue esta ciudad, por primera vez, en la que Lynch tomó conciencia de poseer un modo de pensar personal, estimulado por una ciudad que percibía como un enorme ser en un continuo estado de agonía o de putrefacción debido a las diversas y complejas dificultades que vivió estando ahí, sobre todo, el momento preciso en el que se convirtió en padre (Ciment & Niogret, 1990).

Según testimonio de Lynch, la armonía que reinaba en su familia le disgustaba profundamente y, como ha manifestado en alguna ocasión, hubiese dado cualquier cosa porque sus padres, al parecer dos auténticos modelos de buenos hábitos, se pelearan de vez en cuando. Es más, el director señala tener una visión negativa de la cédula familiar, así como reconocer que tiene cierto horror a la gestación y generación de todo ser vivo (Lacalle, 1998, pág. 18). De hecho, cuando el director se convirtió en padre por primera vez, esto le generó bastante sosiego, angustia y constante temor debido a la sensación de que alguien dependería el resto de su vida de él. Esto, sin duda, influenció profundamente el desarrollo de “Eraserhead” (1977).

Por encima de las incontables escenas “sin sentido” de la película, la historia se construye en base de los elementos simbólicos, cuya lectura es relativamente simple, y que, hasta cierto punto, reflejan una voluntad autobiográfica evidente, característica de Lynch en esa época. El director consideraba el parentesco, debido a sus previas experiencias, con un grado de infección que, más que estimular la afectividad, atentaba contra ella, así como contra la libertad y la integridad de uno (Hispano, 1998, pág. 44). Es ahí, cuando la familia, sujeto imprescindible del paisaje idílico que Lynch parece añorar desde su propia familia hasta la conformación de la suya, es paradójicamente el continente el que sitúa las peores pesadillas, tal y como ocurre con “Eraserhead” (1977) y lo que vendrán a hacer con sus posteriores películas. No obstante,

es esta con la que configuraría su estilo bastante peculiar y definiría ciertos temas que serán recurrentes en su filmografía. De esta manera, “Eraserhead” (1977) se configura como la obra por excelencia del director para conocer a fondo la naturaleza fantástica de su cine.

4.1.3 La estética lynchiana en “Eraserhead” (1977)

“Eraserhead” (1977) es una película para ser experimentada más que explicada (Lynch, 2017, pág. 71). Esta no es solo un sueño de cosas oscuras y perturbadoras sobre el miedo a la paternidad, sino también una representación terrorífica de la realidad. La historia en la que gira en torno la película y la excéntrica forma en la que ha sido desarrollada, la han convertido en una de las obras del director para analizar, sobre todo, por su peculiar e indefinible naturaleza e imaginario estético. No obstante, desde ya esta película se ha cuidado mucho de sembrar una constante incertidumbre sobre su floreciente origen.

El mundo de Henry Spencer es tan real para Lynch que cualquier explicación sobre la historia e inclusive, sobre la realización, es inconcebible para el director. Existe una fuerte negativa de Lynch por confirmar cualquier lectura particular de “Eraserhead” (1977) o por confesar el razonamiento detrás de muchas abstracciones que encierra la película partiendo más allá del plano interpretativo de esta como la misma producción, sobre todo, en lo que refiere a la naturaleza extraña del bebé monstruo (Lynch, 2017, pág. 72). Nunca se ha revelado lo que Lynch usó para crear al bebé de la película ni tampoco se ha afirmado que “Eraserhead” (1977) se le ocurrió cuando leyó por casualidad una frase bíblica (Lim, 2017, pág. 25). No obstante, sea cual sea la influencia o explicación concreta, la película no se atiene a ninguna convención ni se queda en un único tono de ser leído. Lynch, como se ha visto, busca elementos o sucesos personales para crear su obra; esta fuente personal es ilimitada generándole, así, un banco específico, pero, a la vez, codificado de diversas impresiones sensoriales, misterios y pistas que

han sido vividas por él mismo que le sirven, posteriormente, para crear obras de esta índole (Lynch, 2017, pág. 15). Si bien, en el cine existen ciertos secretos o elementos ocultos que generan en el espectador investigar o descifrar lo que sucede en escena en el mundo de Lynch esto no funciona así. El director prefiere dejar ocultas y escondidas aquellas cosas que en la vida cotidiana tampoco tienen respuesta o explicación aparente; sin embargo, deja una libertad de interpretación personal al espectador (Hispano, 1998, pág. 15). “Eraserhead” (1977) no es la excepción. De esta forma, Lynch genera un misterio que fascina y una maravilla que asusta en sus obras con la intención de generar una experiencia más sentida que pensada, y más estética que narrada, pero, sobre todo, que represente una realidad no tan lejana a la que vivimos.

La historia de Henry Spencer responde a una historia casi común sobre el miedo a la paternidad, una nueva vida de adulto, con lo que se supone mayor responsabilidad. Henry se esfuerza por comprender lo que le rodea desde el punto de vista de un adulto. Se esfuerza demasiado por tratar de comprender que olvida el control de la situación. Acepta su paternidad sin cuestionarla ya que está ocupado procesando toda la información e intentando comprender el porqué de todo. La vida le juega una mala pasada y pasa por encima de él. Ante tal impotencia, no es extraño que trate de escapar por medio de su mundo interior. De hecho, “Eraserhead” (1977) no es una película fácil de contar. No tanto por lo que ocurre ni por lo que supuestamente significa sino porque es más para sentir y pensar como el protagonista. Lynch está interesado por cuanto sucede o se muestra dentro de cada plano, de cada escena para así generar una experiencia completa sensorial y de lectura. Inclusive, lo más complejo y perturbador de su escritura es la constante alternancia entre la vida real y la interna, que ocurre supuestamente en la mente de su protagonista, bien en sueños, delirios, no siempre queda claro, pero, lo que sí es evidente es que abre un espacio para el cuestionamiento e interpretación variada de su obra

(Hispano, 1998, pág. 45). No obstante, lo que desarrolla siempre en su filmografía no está tan lejano de la realidad. Lynch parte de su propia experiencia en este caso para darle pie a una historia un poco retorcida y figurada como “Eraserhead” (1977).

La estancia de David Lynch en Filadelfia fue vital para la película. “Eraserhead” (1977) es un retrato ficticio de la experiencia personal de Lynch en esta ciudad. La película es una conceptualización de la atmósfera, una exageración del entorno hostil que atemorizaba y fascinaba al joven Lynch de ese entonces. La deprimida ciudad postindustrial ofrecía al joven director un espectáculo decadente y a la vez grandioso sobre las angustias sociales, el abandono, el paso del tiempo y la inmensidad de los entornos artificiales, que le sirvieron, más adelante, para representar un espacio bastante precario y claustrofóbico que respondiera al latente temor de su personaje al convertirse en padre y perder todo tipo de libertad siendo encerrado en una ciudad y situación como esta (Lim, 2017, págs. 52-54). Sin duda, el mundo retratado en “Eraserhead” (1977) es el mundo de Filadelfia en su forma más cruda posible. No obstante, lo que parece haber impactado más en la película es el efecto de composición pictórica, así como el grado de sofisticación estética y simbólica que desarrolla (Lacalle, 1998, págs. 26-27).

La película es una especie de homenaje al cine expresionista de los años veinte (Gauthier & Valot, 1985, pág. 403). Narrada desde un contrastado blanco y negro característico de la corriente expresionista alemana, el uso de estos colores y matices casi monocromáticos son lo que definen la atmósfera oscura y misteriosa de la película, pero, sobre todo, es lo que le da el aspecto de transportarnos a otro mundo fuera de lo normal. Para Lynch, el uso de estos tonos, sobre todo, el negro generaba cierta profundidad y se transformaba en una pequeña salida donde la mente empezaba a funcionar y poner en manifiesto muchas de las cosas que están

sucediendo ahí. De esta forman, se empieza a ver qué tememos y qué amamos, y poco a poco se vuelve como un sueño (Hispano, 1998, pág. 35). De hecho, para esta película, todo comienza con la pintura. Lynch era también un artista plástico antes de ser director de cine. Los estudios pictóricos deben haber formado una base necesaria para tener este tipo de percepción de la realidad. Lynch reconoce haber sido influenciado por varios artistas, tales como Edward Hopper, Francis Bacon y Marcel Duchamp. De Bacon, Lynch toma el expresionismo y el modo de representar la vida en la muerte, de Hopper aplica el concepto de soledad y monotonía, y de Duchamp, las escenas ambivalentes y cuyo significado parece inalcanzable y de libre interpretación. Sin duda, al tomar estas influencias, el director ha logrado crear y generar la ruptura de las monótonas fronteras del cine, llevando a cabo un escape al expandir el concepto de cine y contrastarlo con posturas artísticas más radicales (Silva V. , 2012). Las superficies oscuras y borrosas de estos artistas que presentan personajes larguiruchos, abandonados en un vecindario amenazador de pintura negra y desechos, expresan a la perfección el terror y asombro que han desencadenado gran parte de su cine (Lynch, 2017, pág. 17).

Finalmente, con “Eraserhead” (1977), Lynch, de manera introspectiva y expresionista, propone un inquietante recorrido por alguna de las más recónditas y comunes obsesiones del ser humano, así como por su propio inconsciente. De esta manera, la película se configura como una proyección metafórica o figurada de su autobiografía y el inicio de su trayectoria como un cineasta excéntrico y onírico (Lacalle, 1998, pág. 59).

4.2 Sobre Little Otik (2000)

En esta segunda sección, se desarrollará la segunda película del género de horror a analizar: “Little Otik” (2000), película surrealista y de stop-motion del director checo Jan Svankmajer. En primer lugar, se partirá, al igual que en la primera sección, del estilo y concepto

cinematográfico característico del director hasta llegar a la concepción de la película tal cual. Para esto, se señalarán los antecedentes e influencias que motivaron a la realización de este filme. Y, en segundo lugar, se desarrollará meramente el argumento de la película y los elementos estéticos que intervienen en ella.

El objetivo de esta sección es esclarecer, claramente, la naturaleza y contexto de la película “Little Otik” en base al estilo cinematográfico de su director y las diversas fuentes de inspiración que otorgaron cierto sentido a su puesta en escena, tratamiento e historia en general.

4.2.1 El cine surrealista de Jan Svankmajer

Figura 4. Jan Svankmajer



Fuente: flickr.com

Los filmes de Svankmajer (ver Figura 4) tienen muy poca o ninguna relación con el devenir histórico y el sentido estricto del cine como se conoce. Su obra se caracteriza por ser surrealista, fantástica y bastante original. En ella, destaca la singularidad evidente de su trabajo, absorbiendo lo que le conviene de su tradición a la vez que se aparta de la misma para construir, así, un universo cinematográfico propio y único, íntimamente relacionado con sus propias creaciones gráficas y objetuales del cine de animación que también desarrolla (Palacios, 2014, pág. 8). El principio básico de su creación cinematográfica, por lo general, se basa en la transmutación de los objetos cotidianos a objetos más fascinantes o extraordinarios que expresan una visión más onírica de la realidad. Por medio de diversas técnicas plásticas o de animación, el autor da vida a lo inimaginable creando, así, un mundo infinito de posibilidades, fantasías y elementos surrealistas que dan pie a historias inusuales, pero, sobre todo, incentivan la imaginación del espectador. De esta forma, Jan Svankmajer, director de cine surrealista checo, amante de la fantasía y la animación, se configura como uno

de los más grandes directores del cine surrealista contemporáneo ya que su cine evade casi por completo los principios y las reglas cinematográficas clásicas de hoy en día.

Jan Svankmajer es un director de cine surrealista bastante particular. La obra surrealista puede dividirse en dos grandes tendencias. Una es el automatismo psíquico, un automatismo que va más ligado a la visión y a la forma, y la otra es un modelo más interior que pertenece a la representación de los sueños y de las ideas imaginarias. No obstante, en el marco de su actividad como surrealista, Svankmajer ha optado por la segunda forma de creación (Hames, 2014, pág. 68). El director checo se ha separado de las corrientes más abstractas y automatistas del surrealismo como corriente artística, prefiriendo representar el inconsciente por medio de un arte más figurativo y de una naturaleza bastante excéntrica. El cine surrealista de Svankmajer emplea una diversidad de recursos y técnicas, sobre todo, del cine de animación, como el spot motion, para contraponer un mundo real interrumpido por elementos fantásticos y oníricos. Marionetas, dibujos animados, imágenes reales, arcilla y una diversidad de objetos son los peculiares elementos que construyen su imaginario estético y dan pie al mundo surrealista que ofrece en cada una de sus obras. Esto ocurre, principalmente, por el deseo del director de darle vida a objetos inusuales o inertes que destaquen y liberen no solo su imaginación sino también la del espectador.

Svankmajer busca expresar, a través de sus películas, su deseo por resucitar el pensamiento analógico, donde las relaciones de semejanza conectan diversos fenómenos que al principio la razón separa, y, por lo tanto, desde el punto de vista del surrealismo, este tiene el potencial de poetizar y reencontrar cierto encanto en el cine surrealista (Noheden, 2013, pág. 1). De acuerdo con este punto de vista que no es para menos la esencia del trabajo del director, Svankmajer considera que la interpretación del mundo visto como un conjunto de signos y símbolos es una

forma de descubrir una realidad más compleja ante nuestros ojos, una que pueda ser leída desde una subjetividad más profunda. De hecho, para el autor, la imaginación no significa necesariamente alejarse de la realidad sino llegar al núcleo dinámico y las diversas formas de esta. Es por ello que Svankmajer tiene cuidado de representar esta realidad expandida con una atención particular a lo cotidiano y como resultado desarrolla historias con un estilo lo más realista posible para que los elementos fantásticos y surrealistas tengan mayor impacto, pero, sobre todo, sean convincentes y sorprendentes para la imaginación del espectador (Noheden, 2013, pág. 4). Películas como “Alice” (1988), “Faust” (1994) y “Conspiradores del Placer” (1996) son, justamente, muestras de ello; no obstante, es con “Little Otik” (1977), su primer largometraje netamente narrativo y convencional, a comparación de estas primeras, en el que demuestra su verdadera capacidad para crear una historia tradicional y mantener el suspenso a través de las imágenes surrealistas que irrumpen en pantalla sin dejar de lado el terrero familiar del surrealismo y la fantasía que lo caracteriza.

4.2.2 “Little Otik” (2000): el cuento hecho realidad

“Little Otik” (también conocido en español como “Otik”, 2000) (ver Figura 5) es un largometraje de horror y fantasía del director checo Jan Svankmajer. La película narra la historia de Karel Horák y Bozena Horáková, un joven matrimonio sin hijos, que “fabrica” y adopta como un bebé a una criatura tallada a partir de un viejo tronco de madera encontrado en su jardín. El

Figura 5. “Little Otik” (2000)



Fuente: abandomoviez.net

resultado de esto es un “niño” de inquietante aspecto arbóreo, con raíces y órganos vegetales, similar a Pinocho, que siente además un apetito insaciable que lo lleva a crecer exponencialmente y que solo queda satisfecho al consumir víctimas humanas (Bregant, 2001,

pág. 74). De hecho, la película de Svankmajer está inspirada en esta leyenda tradicional, que entronca con las historias de criaturas artificiales y el peligro que entrañan los deseos convertidos en realidad, llamada “Otésánek” (Palacios, 2014, pág. 29).

“Otésánek” es un cuento de hadas checo creado por Karel Jaromír Erben en el siglo XIX, que cuenta la historia de un tronco viviente de madera, temible y constantemente hambriento (Bregant, 2001, pág. 74). La historia comienza cuando una pareja casada quiere desesperadamente un bebé. Un día, el esposo trae a casa la raíz de un árbol que se parece extrañamente a uno y, bajo el cuidado de su esposa, se convierte en Otesánek, un niño pequeño. Inicialmente, la pareja está entusiasmada porque se les ha concedido su deseo de tener un hijo; sin embargo, la situación pronto toma un giro inesperado ya que tienen que lidiar con el insaciable apetito del bebé, que no hace más que comer y crecer a una escala abismal llegando al punto de saciar su hambre solo consumiendo carne humana. Otesánek empieza a consumir todo lo que encuentra empezando por sus padres, vecinos, animales y poco a poco a todo el pueblo. La historia, finalmente, concluye con la muerte de Otesánek a manos de una anciana de la aldea que libera de su interior a todos lo que fueron consumidos por él.

En el caso de “Little Otik”, la película inicia con la noticia de otra prueba de embarazo negativa para Bozena. La pareja abatida y decepcionada por la falta de éxito en la concepción, va a su cabaña a fueras de la ciudad a recuperarse. Karel, esposo de Bozena, se encuentra trabajando en el jardín donde descubre una raíz de árbol que parece extrañamente una figura humana. Como un gesto para aligerar el estado de ánimo deprimido de su esposa, la recorta y pule para que parezca un niño y se lo presenta a Bozena. Ella nombra a la criatura Otik y comienza a tratarla como un bebé de verdad. Desde este momento, ambos elaboran un plan para fingir su embarazo y cada vez más impacientes aceleran el proceso para “dar a luz” un mes antes.

Una vez que Karel y Bozena regresan a la ciudad, Otik cobra vida; sin embargo, empieza a presentar un apetito insaciable y no para de crecer abismalmente. Esto para la joven pareja es el inicio de múltiples problemas. En un momento, Otik se come parte del cabello de Bozena, y, otro día, ella regresa a casa y descubre que se ha comido ahora a su gato. Karel y su esposa empiezan a discutir sobre la amenaza que representa Otik para ellos al no poder controlar su insaciable hambre. Por un lado, Karel presiona a su esposa con la idea de matar al bebé y, por el otro, Bozena se lo impide y protege a Otik como si fuera su propio hijo. A medida que su rápida ampliación y su apetito exponencial se vuelven más difíciles de ocultar a los vecinos, las autoridades estatales están llamadas a controlar su bienestar. Como resultado, un desafortunado trabajador postal y una trabajadora social se convierten en sus próximas víctimas; seguido de ellas, continúa con un vecino y un huésped desprevenido. Karel y Bozena se ven obligados a encerrar a Otik en el sótano en un intento de matarlo de hambre.

Ya una vez en el sótano, Karel baja decidido con una motosierra para darle fin a Otik; sin embargo, al verlo duda y lo llama “hijo” antes de dejar caer el arma y ser devorado por él. Luego, Bozena entra al sótano en busca de su esposo y se la escucha gritar; habiéndose convertido en una víctima ella misma de su propio hijo. Finalmente, como en el cuento popular, Otik devora a sus padres; pero, es solo cuando rompe el tabú y come las coles preciadas de una anciana vecina que al final decide hacerse cargo y matar al instante a la criatura poniéndole, así, fin.

De esta manera, “Little Otik” se convierte en una parábola netamente surrealista sobre los peligros de las plegarias atendidas. Sobre los deseos y secretos oscuros que laten bajo la precaria capa de normalidad de la vida burguesa, y cómo estos emergen, tarde o temprano,

transformados en monstruos capaces de devorarnos y romper, desde el otro lado del espejo, la frágil superficie de las convenciones sociales humanas más aparentemente arraigadas. Esta oscura e irónica versión en negativo de Pinocho, es el primer largometraje del director checo que tiene un carácter más netamente narrativo y relativamente convencional; sin embargo, demuestra que Svankmajer es también capaz de crear una historia “clásica”, entreteniéndolo y manteniendo el suspense y el interés del espectador *in crescendo*, a la vez que conserva su estilo más personal, su filiación surrealista y su pertenencia a la tradición grotesca bohemia característica del centroeuropeo (Palacios, 2014, págs. 29-30).

4.2.3 Estética realista en “Little Otik” (2000)

Para Svankmajer, el cine no es otra cosa que una disciplina estética (Palacios, 2014, pág. 7). Esta debería ser, en palabras del director, una experiencia mágica, psicológica y sensorial definitivamente distinta. “Little Otik” (2000), precisamente, es una película para ser vista y experimentada más que narrada. La película no es solo un retrato tradicional de un cuento checo, sino, también, una experiencia monstruosa y onírica de la realidad. La historia que desarrolla y el tipo de estética visual que presenta la han convertido en una de las obras más reconocidas del director debido al tratamiento visual que maneja para convertir este relato fantástico en uno más monstruoso que genere un gran impacto visual y expresivo gracias a su representación cinematográfica. Basada en un cuento tradicional checo, “Little Otik” (1977) lleva, así, una historia surrealista a un espacio real donde los personajes son más reales que nunca y el monstruo es lo más monstruoso que hay. De este modo, Svankmajer mezcla con especial cuidado una estética tanto realista como surrealista de los personajes y su entorno como si eso fuese normal para ellos para generar, así, una experiencia mucho más desconcertante en torno a la paternidad y la monstruosidad de la criatura dentro de la narrativa.

“Little Otik” (2000) trata de un filme donde predominan los personajes de carne y hueso, y la imagen real, siendo el “pequeño Otik” el único personaje fantástico y animado de la historia que irrumpe con ella (Palacios, 2014, pág. 30). Por lo general, Svankmajer desarrolla realidades bastante realistas con una atención particular en lo cotidiano para que los elementos como Otik tengan mayor impacto, pero, sobre todo, sean más sorprendentes y convincentes para el espectador. El director suele contraponer, precisamente, este tipo de realidades o elementos en pantalla para generar una mayor fuerza de expresión y desconcierto respecto a ello que no forma parte de este mundo, pero que, sobre todo, es crucial para comprender el tipo de realidad y carga significativa que se está desarrollando. Es por ello que Svankmajer, desarrolla una estética bastante realista que da base y fuerza a los elementos fantásticos u oníricos que irrumpen con ella, pero, sobre todo, les brinda un sentido en escena. De esta forma, por medio de un arte bastante onírico y real, el director desarrolla una serie de obras, como la de “Little Otik” (2000), con una carga significativa para descubrir y cuestionar la representación de la realidad y su capacidad para ser distorsionada por elementos que dan paso a la imaginación.

Como se observa, tanto “Eraserhead” (1977) como “Little Otik” (2000) desarrollan historias en torno a al miedo a la paternidad desde el lado más horrible y surreal posible; no obstante, es evidente que difieren en su concepción y representación visual en escena. Cada una de las películas no solo posee un estilo cinematográfico propio marcado por su director, sino, también por la intención comunicativa que está detrás de su principal fuente de inspiración. En el caso de “Eraserhead” (1977), este es un retrato distorsionado de una experiencia personal de su director; mientras que “Little Otik” (2000) es una adaptación cinematográfica de un cuento tradicional checo. Ambas poseen, así, una carga significativa particular que rige su representación y atmósfera visual en escena; no obstante, hay algo bastante peculiar en ello. “Eraserhead” (1977) es una cinta mucho más personal e introspectiva a comparación de “Little

Otik” (2000) que se encuentra bajo los parámetros ya establecidos del relato al que hace referencia. De esta forma, ambas obras fílmicas desarrollan una representación particular de la paternidad acorde a la historia, intención comunicativa y fuente de inspiración que cada una desarrolla.

En conclusión, ambas películas ofrecen distintas maneras de ver la paternidad desde el lado más horrible posible; no obstante, lo interesante de ellas es la naturaleza de sus fuentes de inspiración que yacen sobre sus representaciones y estéticas visuales que los configuran, finalmente, como las obras cinematográficas más representativas de cada director en el género de horror. Es evidente, así, que cada una de ellas lleva a cabo un tratamiento visual particular en relación a este; sin embargo, surge la cuestión sobre la configuración detallada de cada uno de sus elementos dentro de este género y el tipo de horror que desarrollen a partir de ello sin dejar de lado sus principales fuentes de información, inspiración e intención comunicativa detrás que rigen también la representación final de la historia.

CAPÍTULO 5

ANÁLISIS SEMIÓTICO FÍLMICO

5.1 Análisis semiótico filmico de “Eraserhead” (1977) y “Little Otik” (200)

En esta sección, se realizará la descripción, identificación y análisis semiótico de cada una de las escenas de las películas de horror respectivas a analizar, tanto a nivel de representación de la realidad como de los elementos de la dirección de arte que intervienen en ella. Para esto, en primer lugar, se llevará a cabo una recolección de información que recopilará ciertas categorías de estudio y criterios de evaluación pertinentes para la identificación esencial de los elementos que intervienen en cada caso y que son necesarios para realizar, posteriormente, un estudio detallado a nivel semiótico. Se identificarán, así, los elementos que participan en el tipo de representación de la paternidad que se desarrolla en cada película y los elementos de la dirección de arte que intervienen en ella. Una vez que se haya identificado en primera instancia estos criterios y elementos, se pasará, finalmente, al estudio semiótico de su signo visual.

El objetivo de esta sección consiste, entonces, en primer lugar, en recoger la información necesaria de las matrices y elementos que servirán de base para el análisis semiótico filmico y, en segundo lugar, en desarrollar el estudio propio en sí sobre la configuración del cine de horror en ambas películas del género a partir de su naturaleza semiótica como signo visual a nivel icónico, plástico e iconográfico respectivamente.

5.1.1 Análisis semiótico filmico de “Eraserhead (1977)

“Eraserhead” (1977) es una película bastante extensa, cargada de simbolismos, que merece, sin duda, un estudio bastante riguroso y prolongado debido a su propia naturaleza surrealista y onírica que presenta. No obstante, por fines académicos, el presente trabajo no desarrollará un

estudio total de la obra, sino una parte de ella. Debido a que ciertas escenas escapan del eje central de esta investigación, se ha visto necesario la selección parcial de tres escenas representativas para la historia, pero, sobre todo, para el tema de investigación en cuestión. De esta manera, se han seleccionado tres escenas claves para la película que corresponden tanto al inicio, nudo y desenlace de la historia, lo cual permite observar tanto la progresión narrativa como el desarrollo de la relación de paternidad establecida entre el padre, en este caso, Henry Spencer, y su hijo, el bebé monstruo.

5.1.1.1 Identificación y descripción de los códigos de reconocimiento y transcripción icónica en “Eraserhead” (1977)

La representación del miedo a la paternidad en “Eraserhead” (1977) es bastante evidente desde un inicio. La historia de Henry Spencer y una inesperada paternidad configuran ya el eje central de la historia y, con ella, su representación espantosa. Henry es un joven padre de familia que por primera vez experimenta este rol y etapa en su vida. No obstante, existe un elemento que irrumpe con su realidad y la cotidianidad sobre el tema; Henry es padre de una criatura monstruosa. De esta forma, la vida del joven protagonista se ve envuelta en una serie de situaciones incómodas y extrañas debido a la naturaleza monstruosa de su hijo que lo llevan a replantearse, más de una vez, su rol como padre y, con ello, su propia realidad.

Escena 1. Bebé enfermo

Henry está cuidando al bebé quien tiene un aspecto bastante enfermo. Un vaporizador humedece el aire que respira la criatura. No hay manera de abandonar la habitación. Cada vez que Henry lo intenta, el bebé se pone a gritar.

Esta primera escena desarrolla el primer acercamiento entre Henry y su hijo, el bebé monstruo. Debido a la naturaleza de la situación, se observa, en primera instancia, cierta preocupación e interés por parte de Henry por saber cómo cuidar a la pequeña criatura que ha caído terriblemente enferma; no obstante, al ser una situación bastante nueva para el joven padre, existe también cierto temor e inseguridad por saber si está actuando como es debido. De esta forma, la escena muestra, con claridad, una situación bastante cotidiana respecto al miedo a la paternidad.

Tabla 4. E1. Representación del miedo a la paternidad en “Eraserhead” (1977)

DATOS GENERALES									
Película 1	Eraserhead			Escena 1	Bebé enfermo. Henry está cuidando al bebé quien tiene un aspecto bastante enfermo. Un vaporizador humedece el aire que respira la criatura. No hay manera de abandonar la habitación. Cada vez que Henry lo intenta, el bebé se pone a gritar.				
CATEGORÍA: REPRESENTACIÓN DEL MIEDO A LA PATERNIDAD									
Subcategorías	Nº	Descripción de las subcategorías							
Paternidad	1.1	Características de la paternidad							
Cine de horror	1.2	Elementos y características propias del género de horror							
Etiquetas	Criterios/Indicadores							Subcategorías	
Puesta en escena	Códigos de Reconocimiento				Códigos de Transcripción			Paternidad	Cine de horror
	Informantes	Indicios	Temas	Motivos	Arquetipos	Claves	Figuras		
Habitación de Henry. Interior. Día.	Padre, hijo enfermo, habitación	Cuidado del bebé, situación de encierro	Paternidad, miedo	Bebé monstruoso, llanto del bebé	Cine de horror: figura del monstruo físico	Cine de autor: elemento surrealista	Bebé monstruo como símbolo de inocencia/temor/encierro	Paternidad vista como un periodo de adquisición de aptitudes para cuidar a su hijo, pero también como un periodo de crisis e inseguridades debido al llanto incontrolable de la criatura, y la sensación de encierro y miedo que esta le genera al padre	Presencia del horror por medio de la figura del bebé monstruoso, la existencia de elementos oníricos y la personificación del temor Presencia de lo abyecto a partir de la naturaleza monstruosa del bebé Presencia de lo siniestro a partir de la defamiliarización de una situación cotidiana de cuidado entre el padre y el hijo
Tipo de representación	Régimen representativo de analogía construida. Representación del miedo a la paternidad desde la figura "cuidado" del padre hacia el hijo								

Fuente: Elaboración propia

Como se observa en la Tabla 4, la escena ha sido configurada de tal manera que pueda ser percibida y comprendida como una representación bastante icónica de la paternidad debido a la configuración de sus códigos de reconocimiento; no obstante, esta no recae meramente en la literalidad del mundo sino en una analogía construida entre una representación tanto literal como alterada de esta debido a su naturaleza fílmica y sus códigos de transcripción icónica.

En un primer momento, son los códigos de reconocimiento y generalidad los que configuran la escena como una representación casi inmediata de la paternidad. A nivel de los informantes

son, precisamente, las figuras del “padre” y el “hijo” en una “habitación”, representados por Henry, el bebé monstruo y el apartamento del joven padre (ver Figuras 6, 7 y 8), las principales fuentes de información que guían la escena pero que, sobre todo, establecen desde un inicio una representación directa de lo que vendría a ser la paternidad en un entorno cotidiano.

Figura 6. Henry observando al bebé



Figura 7. Bebé monstruo enfermo



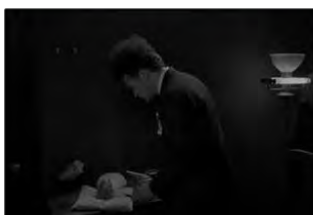
Figura 8. Habitación de Henry



Fuente: “Eraserhead” (1977)

Por otro lado, estos códigos también evidencian el tipo de paternidad que se está llevando a cabo. Tal y como se observa en la escena, es evidente que se representa esta etapa como un periodo de adquisición de aptitudes para la crianza del hijo, pero, conforme avanza, esta se torna también como un periodo lleno de crisis y conflictos. A nivel de los indicios, esto se ve bastante claro. La escena, en un primer momento, sugiere una actividad de “cuidado” que se ve representado por la actitud preocupada de Henry como “padre” al velar por su “hijo”, el bebé monstruoso, que ha caído enfermo (ver Figura 9); no obstante, este deseo y afecto que tiene inicialmente hacia la criatura empieza a devenir en una sensación agobiante de “encierro” debido a que esta limita totalmente su libertad por medio de su enfermedad y el llanto incontrolable que presenta innumerables veces cada vez que Henry intenta salir de la habitación (ver Figura 10). La escena gira temáticamente, así, en torno a la “paternidad” y al “miedo” que esta le genera a Henry debido a su condición de padre primerizo en el cuidado de la criatura.

Figura 9. Henry acomodando al bebé *Figura 10. Henry escapando*



Fuente: “Eraserhead” (1977)

Ahora bien, supuestamente, esta escena desarrolla una representación casi literal y cotidiana de la paternidad debido a su configuración icónica general; no obstante, al tratarse de una representación cinematográfica inmersa en el género de horror, esta primera representación se ve completamente alterada debido a la configuración de sus códigos de transcripción y ejemplaridad icónica que están estrechamente relacionados con los aspectos más característicos del cine de horror: la monstruosidad, lo abyecto y lo siniestro.

La monstruosidad es el aspecto más evidente de la escena. La figura arquetípica del “monstruo” representado por el hijo de Henry hace referencia al elemento principal del que deviene del horror y toda la acción dramática; no obstante, en esta escena, la criatura solo responde parcialmente a esta figura debido a que no posee un accionar violento que complemente más allá su “inocente” apariencia monstruosa (ver Figura 11). La abyección, por su parte, también se desarrolla a partir de esta primera figura complementada aún más por el carácter surrealista y simbólico que sugiere. Por un lado, debido a su naturaleza monstruosa, esta genera una intranquilidad física a su progenitor, y, por otro lado, es, precisamente, en ella donde radica el aspecto más grande de extrañeza y repulsión debido a su similitud con la de un recién nacido bastante amorfo (ver Figura 12). Es en ella, así, donde radica el más grande “miedo” de toda la escena. Y, finalmente, con respecto a lo siniestro, este se desarrolla en general a lo largo de toda la escena debido a que se genera una descontextualización y desfamiliarización de la representación inicial de la paternidad antes vista (ver Figura 13).

Figura 11. Bebé agonizando



Figura 12. Monstruosidad del bebé

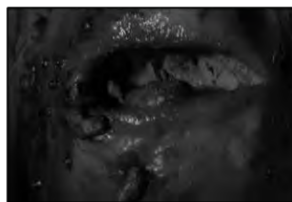


Figura 13. Cuidado del bebé



Fuente: "Eraserhead" (1977)

Como se ha observado, la escena muestra, en general, una representación casi literal de la realidad de un hecho bastante cotidiano de la paternidad que poco a poco se torna en una representación aún más extraña y desconocida de lo que inicialmente se presentaba. La escena ordinaria de “cuidar” a un “hijo enfermo” se convierte, así, en la escena extraña de “cuidar” a un “bebé monstruoso enfermo”. De esta manera, esta primera escena de “Eraserhead” (1977) responde a una representación del miedo a la paternidad desde su aspecto más siniestro debido a la naturaleza y predominancia de lo horrible y lo extraño presente en el acontecimiento que se desarrolla en escena.

Escena 2. La decapitación de Henry.

Henry proyecta una pesadilla en la que aparece en un teatro. Henry pierde literalmente la cabeza y, en su lugar, le surge la cabeza de su bebé. Su cabeza original, rodeada de un charco negro, se precipita al vacío hasta caer sobre un suelo polvoriento que lo lleva, finalmente, a desaparecer.

Esta escena juega una pieza clave para la historia. Es el inicio de las pesadillas y proyecciones que tiene Henry en su inconsciente sobre la imagen “irreal” que tiene sobre su hijo y que podría resumir figurativamente el sentir del personaje con respecto a este durante toda la historia. Precisamente, es en esta escena en la que se desarrolla una pesadilla en la que Henry es decapitado y sustituido por su hijo. No obstante, la imagen de su hijo difiere a la de su realidad. Henry proyecta, por primera vez, a la criatura como un ser verdaderamente letal que amenaza su existencia. De esta forma, esta segunda escena en cuestión muestra una representación casi onírica de lo que Henry proyecta en su hijo con respecto al miedo que siente de ser su padre.

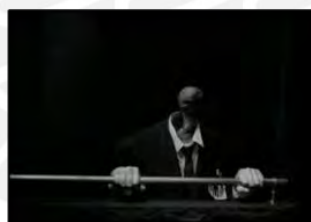
Tabla 5. E2. Representación del miedo a la paternidad en “Eraserhead” (1977)

DATOS GENERALES									
Película 1	Eraserhead			Escena 2	La decapitación de Henry. Henry proyecta una pesadilla en la que aparece en un teatro. Henry pierde literalmente la cabeza y, en su lugar, le surge la cabeza de su bebé. Su cabeza original, rodeada de un charco negro, se precipita al vacío hasta caer sobre un suelo polvoriento que lo lleva, finalmente, a desaparecer.				
CATEGORÍA: REPRESENTACIÓN DEL MIEDO A LA PATERNIDAD									
Subcategorías	Nº	Descripción de las subcategorías							
Paternidad	1.1	Características de la paternidad							
Cine de horror	1.2	Elementos y características propias del género de horror							
Etiqueta	Criterios/Indicadores							Subcategorías	
Puesta en escena	Códigos de Reconocimiento				Códigos de Transcripción			Paternidad	Cine de horror
	Informantes	Indicios	Temas	Motivos	Arquetipos	Claves	Figuras		
Teatro. Interior.	Padre, hijo, teatro	Parricidio, pesadilla	Paternidad, miedo, muerte, sustitución	Bebé monstruo, llanto del bebé, pesadilla	Cine de horror: figura del monstruo físico	Cine de autor: elemento surrealista, inconsciente humano *Mito de Edipo	Bebé monstruo como símbolo de amenaza/mal/muerte	Paternidad vista como un periodo de crisis e inseguridades debido a la presencia del parricidio	Presencia del horror por medio de la figura del bebé monstruoso, la existencia de elementos oníricos y la personificación del mal Presencia de lo abyecto a partir de la naturaleza monstruosa del bebé y la decapitación del padre Presencia de lo siniestro a partir de la descontextualización de la escena
Tipo de representación	Régimen representativo de analogía construida. Representación del miedo a la paternidad desde la figura del "parricidio"								

Fuente: Elaboración propia

Como se observa en la Tabla 5, esta escena se ha configurado de tal manera que pueda ser comprendida como una representación icónica bastante explícita del miedo a la paternidad que desemboca, finalmente, en una representación casi onírica de ella.

Figura 14. Henry en la pesadilla Figura 15. Bebé en la pesadilla Figura 16. Teatro en la pesadilla



Fuente: “Eraserhead” (1977)

En un primer momento, los códigos de reconocimiento y generalidad icónica hacen referencia, precisamente, a esta representación casi literal del miedo a la paternidad desde sus referentes más representativos en el mundo real. A nivel de los informantes se presentan las figuras del “padre” y el “hijo” nuevamente, representados por Henry y la criatura monstruosa en un espacio similar a la de un “teatro” (ver Figuras 14, 15 y 16), que plantean, inicialmente, una representación casi directa y normal de la paternidad. No obstante, es en un segundo momento,

a partir de los indicios, en que se evidencia la verdadera representación de esta. La naturaleza del acontecimiento que se observa en escena insinúa el desarrollo de un acto de “parricidio”, representado por la decapitación y sustitución de Henry por su hijo (ver Figura 17 y 18), que hace referencia a una representación, justamente, negativa de la paternidad que gira en torno al miedo y la crisis que esta genera, pero, también el desarrollo de una “pesadilla”, debido a la naturaleza onírica de este acto.

Figura 17. Henry decapitado



Figura 18. Bebé sustituyendo a Henry



Fuente: "Eraserhead" (1977)

Como se observa, estos códigos hacen referencia, así, a una representación icónica de la paternidad bastante negativa en la que es solo vista como una etapa llena de conflictos e inseguridades que está estrechamente relacionada al “miedo” y la “muerte” que giran en torno a la paternidad y al inconsciente del propio protagonista.

Aparentemente, se trata de una representación casi literal y explícita del miedo a la paternidad que podría ser percibida también en el mundo real. No obstante, debido a su naturaleza fílmica, esta primera aproximación se ve reconfigurada y enriquecida de acuerdo a los aspectos más representativos del género de horror que sugieren sus códigos de transcripción icónica.

Figura 19. Henry sin cabeza

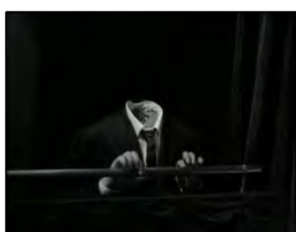
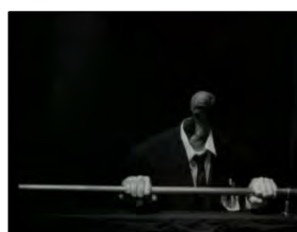


Figura 20. Cabeza de Henry en el piso



Figura 21. Bebé en cuerpo de Henry



Fuente: "Eraserhead" (1977)

Los arquetipos, las claves y las figuras plantean, desde un inicio, una representación de la realidad bastante horrible y onírica de la paternidad que se ve repotenciada por la presencia de lo monstruoso, lo abyecto y lo siniestro del horror. En primer lugar, la escena desarrolla la monstruosidad a partir de la figura arquetípica del “monstruo” representado por el bebé de Henry. Esta criatura posee, en este caso, una naturaleza monstruosa bastante repotenciada, a comparación de la escena anterior, debido a que ahora posee un accionar también violento que lo convierte, así, en un verdadero ser monstruoso. En segundo lugar, se desarrolla también la abyección desde la figura clave del “complejo edípico” que representan Henry y su hijo por medio de la decapitación y sustitución que llevan a cabo en escena (ver Figuras 19, 20 y 21). Este es un hecho que, evidentemente, genera la intranquilidad física de los personajes debido a que se atenta contra su propia existencia. Y, finalmente, con respecto a lo siniestro, este se desarrolla en general a lo largo de la escena debido a la presencia de figuras clave como elementos oníricos y surrealistas, propios del cine de autor, que descontextualizan y defamiliarizan la representación inicial que se sugería. Es más, todo lo que transcurre dentro de la escena es producto del inconsciente de Henry, una “pesadilla” debido a que nada de lo que ocurre ahí es posible que exista, de tal manera, en su mundo habitual.

Como se observa, esta segunda escena, al igual que la anterior, es una representación de analogía construida que hace alusión a una representación tanto literal como alterada del miedo a la paternidad. No obstante, lo particular de esta es que no responde meramente a una representación de un hecho cotidiano o familiar sino de un temor proyectado por medio de una “pesadilla”. Henry teme ser sustituido y asesinado por su propio hijo debido a la naturaleza monstruosa que posee. Es por ello que proyecta en su inconsciente este tipo de acontecimiento que revela, evidentemente, el más profundo temor hacia su paternidad: Henry ve en su hijo una amenaza letal para su existencia. De esta manera, esta segunda escena de “Eraserhead” (1977),

responde a una representación distorsionada del miedo a la paternidad debido al contexto onírico en la que se desarrolla y el acontecimiento siniestro y abyecto que presenta por medio de la figura del “parricidio” representado por la decapitación y muerte explícita de Henry como “padre” a manos de su propio “hijo”, el bebé monstruoso.

Escena 3. La cabeza del bebé.

Henry toma un par de tijeras y comienza a cortar el vendaje que cubre el cuerpo de la criatura. Pronto, sus órganos quedan a la vista y la criatura empieza a agonizar de dolor. Henry se aparta asqueado mientras su hijo fallece. No obstante, el delirio estalla en este, su último episodio. La cabeza del bebé empieza a crecer, hasta ocupar una parte importante de la habitación, desplazando a Henry contra la pared. El planeta de Henry, finalmente, comienza a resquebrajarse.

Esta última escena correspondiente al final de la película “Eraserhead” (1977), desarrolla la cúspide de la representación del miedo a la paternidad que se desarrolla durante toda la historia: Henry llega a acabar con la vida de su propio hijo para, así, darle fin, también, a su paternidad. Esta es una escena crucial debido a que este acto ocurre en dos realidades completamente distintas; una en el mundo ordinario de Henry y la otra en su inconsciente. De esta forma, la escena muestra, con claridad, una situación bastante fuerte en la que Henry no puede diferenciar lo real de lo irreal cometiendo, así, un acto desesperado y violento como el filicidio.

Tabla 6. E3. Representación del miedo a la paternidad en “Eraserhead” (1977).

DATOS GENERALES										
Película 1	Eraserhead				Escena 3	La cabeza del bebé. Henry toma un par de tijeras y comienza a cortar el vendaje que cubre el cuerpo de la criatura. Pronto, sus órganos quedan a la vista y la criatura empieza a agonizar de dolor. Henry se aparta asqueado mientras su hijo fallece. No obstante, el delirio estalla en este, su último episodio. La cabeza del bebé empieza a crecer, hasta ocupar una parte importante de la habitación, desplazando a Henry contra la pared. El planeta de Henry, finalmente, comienza a resquebrajarse.				
CATEGORÍA: REPRESENTACIÓN DEL MIEDO A LA PATERNIDAD										
Subcategorías	Nº	Descripción de las subcategorías								
Paternidad	1.1	Características de la paternidad								
Cine de horror	1.2	Elementos y características propias del género de horror								
Etiqueta	Criterios/Indicadores							Subcategorías		
Puesta en escena	Códigos de Reconocimiento				Códigos de Transcripción			Paternidad	Cine de horror	
	Informantes	Indicios	Temas	Motivos	Arquetipos	Claves	Figuras			
Habitación de Henry. Interior. Noche	Padre, hijo, habitación, tijeras	Filicidio, pesadilla	Paternidad, miedo, muerte	Bebé monstruo, llanto del bebé	Cine de horror: figura del monstruo físico	Cine de autor: elemento surrealista, inconsciente humano	Bebé monstruo como símbolo de temor/ amenaza/encierro/mal/muerte	Paternidad como un periodo de crisis, conflicto e inseguridades debido a la presencia del filicidio	Presencia del horror por medio de la figura del bebé monstruoso, la existencia de elementos oníricos y la personificación del mal Presencia de lo abyecto a partir de la naturaleza monstruosa del bebé y la muerte violenta de la criatura Presencia de lo siniestro a partir de la descontextualización de la escena	
Tipo de representación	Réfimen representativo de analogía construida. Representación del miedo a la paternidad desde la figura del "filicidio"									

Fuente: Elaboración propia

Como se observa en la Tabla 6, la escena ha sido configurada de tal manera que pueda ser percibida y comprendida como tal ya que responde a la representación de un hecho conocido como el “filicidio” que caracteriza hasta cierto punto el rechazo total a la paternidad. No obstante, dicha representación no recae meramente en la literalidad del mundo del personaje sino también en su inconsciente, lo cual, evidentemente, refuerza su tipo de representación de analogía construida en general.

Figura 22. Henry observando al bebé



Figura 23. Bebé monstruo



Figura 24. Habitación de Henry



Fuente: “Eraserhead” (1977)

En un primer momento, son los códigos de reconocimiento y generalidad los que configuran la escena, inicialmente, como una representación casi inmediata de la paternidad. A nivel de los informantes son, precisamente, las figuras del “padre” y el “hijo” en una “habitación”, representados por Henry, el bebé monstruo y el apartamento del joven padre (ver Figuras 22,

23 y 24), las principales fuentes de información que guían la escena pero que establecen, a su vez, una representación casi directa y cotidiana de la paternidad. No obstante, hay un elemento que entra a escena que cambia completamente esta primera aproximación: Henry toma unas “tijeras” para acabar con la vida de su hijo, lo cual, a nivel de indicios, sugiere, precisamente, un acto de “filicidio” (ver Figura 25 y 26). De esta forma, la escena se torna cada vez más trágica debido a esta acción desesperada que Henry acaba de cometer.

Figura 25. Bebé con tijeras



Figura 26. Bebé monstruo muerto



Fuente: "Eraserhead" (1977)

Como se observa, esta última escena gira temáticamente, así, en torno al “miedo” a la “paternidad” ya que esta es, precisamente representada como una etapa netamente negativa para la vida del joven padre debido a que no solo es vista como un periodo de crisis y conflictos sino también como una etapa bastante fatalista que solo finaliza con la muerte de la criatura y el rechazo inminente del rol como padre.

Ahora bien, esta escena, aparentemente, desarrolla una representación casi literal como explícita del miedo y rechazo a la paternidad que podría ser comprendida como tal en el mundo real debido a los códigos icónicos que la componen y al universo cinematográfico en el que se encuentra. No obstante, esto solo se presenta en un primer momento. A raíz de la muerte de la criatura, esta vuelve a la vida con la intención de cobrar “venganza” (ver Figura 26 y 27). Es aquí donde, precisamente, la representación inicial se desvanece debido a la naturaleza surrealista de este nuevo acontecimiento. De esta forma, la escena se transforma en una representación mucho más alterada que deviene en la representación de una “pesadilla”.

Los códigos de transcripción y ejemplaridad icónica son los códigos que, precisamente, desarrollan este segundo momento de la escena al reconfigurar esta primera impresión de ella de acuerdo a los aspectos más monstruosos, abyectos y siniestros del horror.

Figura 27. Bebé vuelve a la vida



Figura 28. Henry horrorizado



Fuente: "Eraserhead" (1977)

Con respecto a la monstruosidad, la escena vuelve a desarrollar el arquetipo del “monstruo”, representado por la criatura. En un primer momento, esta figura se manifiesta únicamente a partir de su noción más física simbolizando únicamente el “miedo” y, posteriormente, se presenta de la manera más monstruosa y violenta posible haciendo referencia a la “muerte”. Con respecto a la abyección, por su parte, esta, inicialmente, deviene de la apariencia monstruosa de la criatura y su putrefacción una vez que es asesinada, y, posteriormente, de la acción violenta que manifiesta el hijo físicamente cuando regresa a la vida. Y, finalmente, con respecto a lo siniestro, este se desarrolla, nuevamente, a lo largo de toda la escena debido a la presencia de elementos oníricos y surrealistas que descontextualizan y desfamiliarizan la realidad habitual del protagonista, tal y como ocurre con estos dos momentos que marcan un antes y después de la escena.

Como se observa, esta última escena, responde a una representación casi literal como distorsionada del miedo a la paternidad desde la figura del “filicidio” y la “venganza” del bebé ya que, desde su lado más siniestro y horrible, Henry confunde la realidad con la imaginación y comete un acto desesperado contra la vida de la criatura en su mundo, lo cual, posteriormente, repercute en su inconsciente y proyecta, así, la venganza de su primogénito que amenaza

finalmente con su vida. De esta manera, la escena desarrolla la cúspide de la historia evidenciando, así, el final horrible, caótico y siniestro de ambos personajes, así como la representación máxima del miedo a la paternidad.

Ahora bien, los códigos de reconocimiento y transcripción icónica de estas tres escenas de “Eraserhead” (1977), en general, sugieren una representación de la paternidad como una etapa de crisis, inseguridades y conflictos, no solo por la historia en sí, sino también por la particularidad de su representación siniestra en escena. Según Freud (2016) esta se define como una vivencia contradictoria en la que se genera una sensación de extrañeza al temor, desagrado y repulsión que surge hacia algo supuestamente familiar o conocido. La confrontación de lo real y lo irreal, la presencia monstruosa de la criatura y la extrañeza con la que devienen los acontecimientos filmicos son piezas claves, precisamente, que hacen referencia a este tipo de horror ya que representan, de manera extraña, diversas situaciones cotidianas de la paternidad que, progresivamente, se descontextualizan o defamiliarizan en la realidad del joven padre.

Si bien, existe un elemento monstruoso del cual debería devenir todo el horror y generar un miedo físico por su existencia, lo que predomina más en escena es el miedo intelectual, un miedo irracional hacia lo desconocido que se proyecta, por lo general, en el inconsciente de Henry. Como se ha visto, el bebé monstruo en la realidad del joven padre no posee ninguna facultad monstruosa o devenir violento que lo convierta en una amenaza letal para su existencia. Más allá de su apariencia externa, la criatura no se vale por sí misma, ni mucho menos presenta alguna intención de hacerlo. No obstante, es su padre quien, debido a la naturaleza extraña de su hijo, lo proyecta en su inconsciente como si se tratara de una amenaza real llevándolo, así, a confundir lo real de lo irreal con respecto a la imagen monstruosa de la criatura y a cometer una serie de acciones desesperadas por acabar con ella. De esta manera, el

horror representado no deviene de la monstruosidad que representa este ser, sino de esta alteración y miedo irracional que se suscita en torno a la realidad y al inconsciente de Henry.

A manera de conclusión, la representación que se lleva a cabo en la película es, en primera instancia, del tipo siniestro debido a la constante y progresiva desfamiliarización de la realidad en la que se desarrollan los hechos y la naturaleza de su representación. Los acontecimientos y elementos que la historia retoma de la paternidad son reconfigurados continuamente para ir enfatizando el horror y el miedo constante a esta etapa caótica que significa convertirse en padre por primera vez. De este modo, “Eraserhead” (1977) representa la cúspide del horror que simboliza el miedo a la paternidad desde su lado más siniestro.

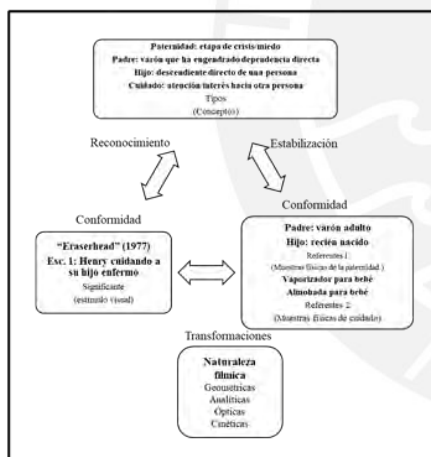
5.1.1.2 Análisis icónico de “Eraserhead” (1977)

Según los códigos de reconocimiento y transcripción icónica, “Eraserhead” (1977) se configura, inmediatamente, como una representación siniestra del miedo a la paternidad. Los códigos visuales que la componen han permitido identificar rápidamente el tipo de acontecimiento que se desarrolla en escena, así, como la clase de horror que maneja. No obstante, estos códigos solo sirven para identificar aquello que se observa en relación a los aspectos generales del mundo, más no evidencian la construcción de sentido que le da sustento. La información que ha sido recolectada, así, solo sirve de base para visualizar, en ámbitos generales, lo que sugiere la película. Sin embargo, es necesario comprender y justificar la verdadera razón de su identificación para poder comprender el aporte significativo que ofrece a la escena. Es por ello que, en el presente análisis, se realizará el estudio icónico del signo visual de cada una de las escenas previamente descritas de “Eraserhead” (1977) que permitirá evidenciar la construcción de sentido que cada elemento en escena posee.

Escena 1. Bebé enfermo

En el caso de la primera escena, esta corresponde a una de las representaciones menos distorsionadas de la paternidad ya que representa una situación bastante cotidiana de cuidado y preocupación del padre hacia su hijo enfermo, representados en escena por Henry y la criatura monstruosa que ha caído enferma. Esta es una escena de presentación y contextualización de la relación existente entre ambos personajes. Al ser la primera representación de “paternidad” desarrollada en la historia, la configuración de su representación debe tomar en cuenta a su principal o principales referentes en el mundo real de manera que pueda contextualizar lo que se desarrolla en escena. En este caso, sus principales referentes, como se ha visto, son los referentes “paternidad”, “cuidado”, “padre”, “hijo” y “habitación”, entre otros.

Gráfico 2. Eje 1 E1. “Eraserhead” (1977)



Fuente: Elaboración propia

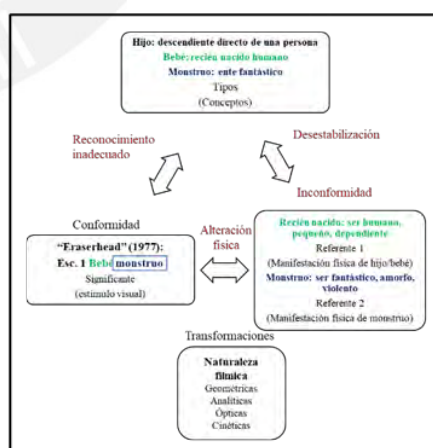
Los dos primeros responden a referentes bastante ambiguos debido a que no poseen características físicas que generen una representación exacta en el espacio; sin embargo, sí responden a un concepto que pueda ser representado. En primer lugar, la “paternidad” es definida como la cualidad de convertirse en padre, y, en segundo lugar, el “cuidado” como la acción de prestar atención o interés en asistir a alguien. Como se observa, ninguno de los términos ofrece una representación directa de su manifestación física debido a que solo responden a un tipo de concepto y una clase de referente. No obstante, pueden ser comprendidos visualmente por medio de otras figuras que los enfatizan, tal cual se señaló en el análisis de su tabla (ver Gráfico 2). Por un lado, la “paternidad” es representada por medio de Henry y el bebé monstruo que responden a las figuras respectivas de “padre” e “hijo”, y, por el otro lado, el “cuidado” es representado por medio de los objetos que guían esta acción

como por ejemplo el “vaporizador” o la “almohada” que Henry le proporciona a la criatura que ha caído enferma. De esta forma, se encuentra la manera de reconfigurarlos en base a ciertos significantes visuales que permiten su identificación y comprensión en escena.

Con respecto a los otros referentes, estos sí cumplen con una representación mucho más directa en escena ya que sus significantes visuales expresan cierta semejanza, estabilización y conformidad en relación a ellos. No obstante, como se mencionaba, todos estos pasan por un proceso de transformación que los reconfigura de acuerdo a la intención comunicativa u objetivo en escena. Por lo general, estos responden adecuadamente a sus ejes de referente-tipo y tipo-significante debido a que se mantienen las características conceptuales que los configuran como una representación estable, conforme y reconocida de acuerdo a los programas culturales del tipo que los define. Sin embargo, existe una reconfiguración más específica dentro del eje significante-referente debido a la caracterización física de los elementos en el espacio y a la serie de transformaciones que pasan cada uno debido a su naturaleza filmica.

Gráfico 3. Eje 2 E1. “Eraserhead” (1977)

Los referentes “habitación”, “mesa”, “silla”, “vaporizador”, “almohada”, entre otros objetos que están presentes también en escena son representados por significantes visuales que responden adecuadamente a sus referentes en el mundo real debido a que poseen las características tanto físicas como funcionales que los definen como tal. Estos elementos son evidenciados como representaciones casi literales de la realidad debido a que no hay mayor manipulación o transformación que lo distorsione parcial o totalmente de su referente real. Si bien, estos pasan



Fuente: Elaboración propia

por una transformación geométrica, analítica, óptica y cinéticas debido a la naturaleza de la representación cinematográfica; no presentan mayor alteración en lo que refiere a su configuración icónica lo cual podría mostrar una aparente representación casi literal de la realidad (ver Gráfico 3). No obstante, no todos los casos son así.

Gráfico 4. Eje 3 E1. "Eraserhead" (1977)

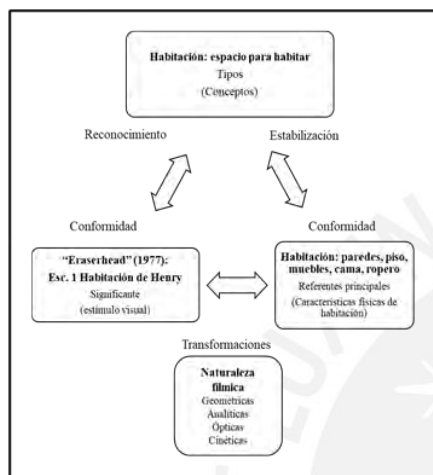
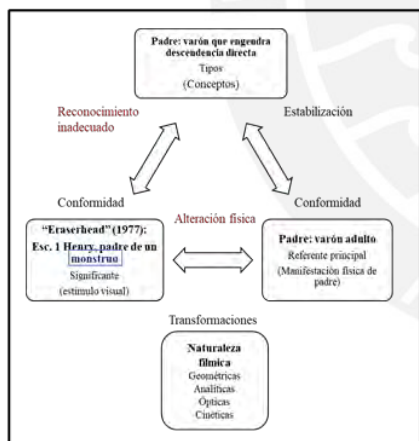


Gráfico 5. Eje 4 E1. "Eraserhead" (1977)



Fuente: Elaboración propia

Los referentes "padre" e "hijo" son representados por significantes visuales que difieren totalmente de sus características físicas convencionales que los definen en el mundo real. Tanto el significante de Henry como el del bebé monstruo responden al tipo y clase de sus referentes respectivamente. Por un lado, el "padre" es definido biológicamente como el varón que ha engendrado uno o más hijos por descendencia directa, mientras que el "hijo" es el descendiente directo de este. Henry, evidentemente, responde a esta figura tradicional que configura la imagen y rol de padre de familia; no obstante, existe una pequeña alteración física en su figura ya que es padre de una criatura monstruosa (ver Gráfico 4). En el caso del hijo, el bebé monstruo, de igual forma, responde a su concepto inicial de "bebé" debido

a la forma, tamaño y accionar que caracteriza a un bebé real y que lo podría definir como tal; sin embargo, físicamente, no responde a su referente debido a su naturaleza monstruosa y amorfa que genera desconcierto. Es más, el hecho de que la criatura responda también a una imagen monstruosa reconfigura su significante inicial debido a que no solo forma parte del referente "bebé" sino también del referente "monstruo", generándose, así, una inestabilidad e

inconformidad en su representación final (ver Gráfico 5). De esta forma, ambas configuraciones icónicas se reconfiguran bajo nuevos significantes visuales que alteran en cierta medida las características físicas de sus referentes iniciales en la realidad. A comparación de sus predecesores, estas representaciones responden a una distorsión del mundo real, una desfamiliarización de referentes conocidos que se alteran, precisamente, para representar este lado extraño y siniestro de la paternidad.

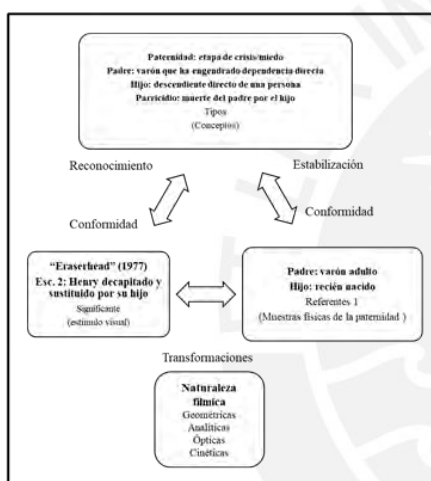
Como se observa, la escena desarrolla, en su mayoría, una representación bastante cotidiana de la paternidad debido a la predominancia de los significantes visuales que responden adecuada y similarmente a sus referentes y tipos en el mundo real; no obstante, presentan cierto grado de extrañeza. La desfamiliarización o descontextualización de la escena es evidenciada, en un grado menor, por medio de las figuras de Henry y el bebé monstruo debido a la reconfiguración de sus significantes visuales en relación a sus referentes en la realidad. Estos dos elementos, como se ha visto, son los únicos que responden a una representación distorsionada del mundo real que irrumpen en la cotidianidad del acontecimiento debido a la alteración de sus características físicas en el espacio. Lo siniestro, de este modo, se presenta por medio de estos dos significantes que descontextualizan lo familiar y lo cotidiano de la escena generándose, así, una atmósfera de extrañeza e incertidumbre en la representación final de esta. No obstante, este miedo irracional, como se observa, solo es representado ligeramente debido a la naturaleza de la acción y el tipo de realidad en el que se desarrolla inicialmente la historia.

Escena 2. La decapitación de Henry

En el caso de la segunda escena, esta desarrolla una representación un poco más distorsionada de la paternidad ya que presenta este miedo por medio de la representación de una pesadilla en la que ocurre un acto de parricidio. Esta escena, a comparación de la anterior, representa un

grado mayor de extrañeza y alteración de la realidad debido a la naturaleza onírica del acontecimiento. Al ser una escena que se lleva a cabo en el inconsciente del protagonista, su configuración está basada en una representación bastante figurativa de sus referentes en el mundo real. Los significantes visuales que la componen pasan, de esta forma, por una serie de transformaciones y alteraciones constantes que las reconfiguran de acuerdo al objetivo en escena. En este caso, sus principales referentes de representación, como se ha visto, son los referentes “paternidad”, “parricidio”, “pesadilla”, “padre”, “hijo” y “teatro”.

Gráfico 6. Eje 1 E2. “Eraserhead” (1977)



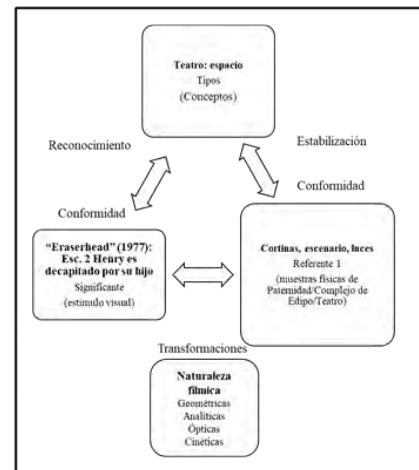
Fuente: Elaboración propia

Los dos primeros, al igual que el primer caso, responden a referentes bastante ambiguos debido a que no poseen características físicas que generen una representación exacta o directa en el espacio; sin embargo, sí responden a conceptos que puedan ser representados físicamente por medio de la “decapitación” o “sustitución” de la figura del “padre” a manos de la del “hijo”. Por un lado, la “paternidad” es representada por medio de Henry y la criatura monstruosa que responden a los referentes de “padre” e “hijo”, respectivamente, y, por el otro lado, el “parricidio” está representado por la “decapitación” y “sustitución” de la cabeza de Henry por la de su hijo (ver Gráfico 6).

Con respecto a los otros referentes de esta escena relacionados al espacio como el “teatro”, las “cortinas”, las “luces”, etc., estos sí cumplen con los tres ejes de relación entre sus componentes de significantes, referentes y tipos debido a la relación de semejanza, estabilización y conformidad que presentan (ver Gráfico 7). Estos, precisamente, son evidenciados como representaciones casi literales de la realidad debido a que no hay mayor manipulación o

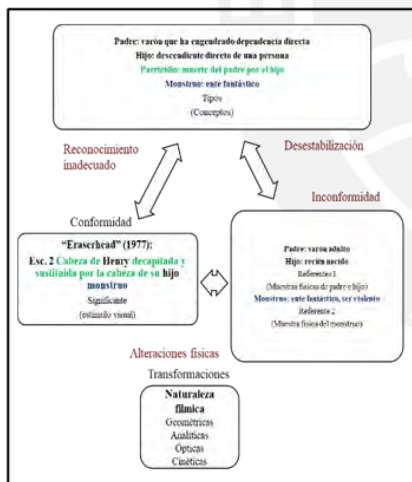
alteración que lo distorsione, más allá de las transformaciones comunes que pasan debido a su naturaleza filmica. No obstante, como se mencionaba, estos pertenecen a una representación distorsionada de la realidad ya que forman parte de la pesadilla que se está proyectando desde el inconsciente de Henry y no de la realidad del personaje como ocurría en un inicio. De esta forma, existe cierta desfamiliarización debido al contexto espacial en el que transcurren los hechos, pese a que la representación de estos elementos responde a una casi literalidad de la realidad. Sin embargo, debido a la coexistencia con el resto de significantes, este espacio retratado se reconfigura.

Gráfico 7. Eje 2 E2. "Eraserhead" (1977)



Fuente: Elaboración propia

Gráfico 8. Eje 3 E2. "Eraserhead" (1977)



Fuente: Elaboración propia

Los referentes "padre" e "hijo" continúan siendo representados por los significantes visuales de Henry y el bebé monstruo; no obstante, en esta escena, pasan por una nueva reconfiguración que reafirma esta inestabilidad e inconformidad en relación a sus ejes referenciales iniciales. Por medio de la "decapitación" y "sustitución" de la cabeza del joven padre por la de su hijo, ambas representaciones iniciales se distorsionan debido a la

alteración de sus características físicas que se suscita a raíz de este acto de "parricidio". Por un lado, la cabeza de Henry es decapitada y desaparecida en medio del espacio, y, por el otro, la criatura monstruosa crece desde dentro del cuerpo del joven padre decapitado para sustituirlo (ver Gráfico 8). De esta forma, ambos significantes adquieren una configuración mucho más

distorsionada de la realidad debido a la naturaleza de la representación. No obstante, es la figura de la criatura monstruosa quien posee un grado más siniestro y monstruoso en escena.

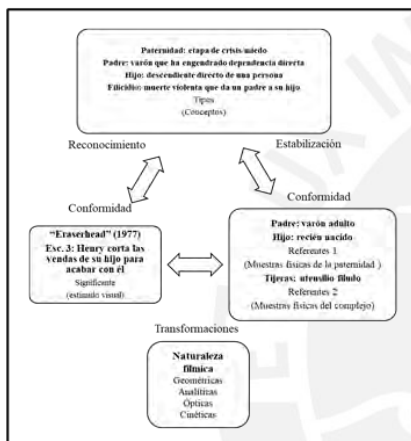
Como se había mencionado, la representación del bebé monstruo en la película responde a los referentes de “bebé” y “monstruo” a la vez. Sin embargo, en esta escena, el referente de “monstruo” es el que predomina más en la representación de la criatura. Su significante visual responde a las características tanto físicas como conceptuales que definen a un monstruo como tal, lo cual en la primera escena no existía en su totalidad. En este caso, la reconfiguración de la criatura está en relación netamente a su naturaleza monstruosa evidenciada por medio de los tres ejes de representación que la conforman. A nivel del referente, este cumple con las características físicas de un monstruo real debido a su apariencia amorfa y horrible en escena, y con respecto a su tipo, este cumple con las funciones, actitudes y acciones violentas que lo caracterizan como tal. De este modo, el significante visual de la criatura monstruosa se reconfigura, evidentemente, conforme a un único referente que responde a la intención representativa del acontecimiento en escena, al referente “monstruo”.

Como se observa, esta escena desarrolla por completo una representación un poco más distorsionada de la paternidad debido a la descontextualización y desfamiliarización de los significantes visuales en relación a sus referentes en el mundo real. Si bien, existen elementos que responden adecuadamente a sus tipos y referentes, estos al entrar en contacto con los que poseen cierta alteración en su configuración se ven afectados generándose, así, un ambiente extraño en escena. A comparación del caso anterior, lo siniestro se ve mejor evidenciado debido a la figura del “parricidio” que representa tanto Henry como su hijo por medio de la decapitación de la cabeza del joven padre. Estos dos elementos, continúan siendo los ejes principales de la representación siniestra de la paternidad; no obstante, en este caso, es el

significante del bebé monstruo quien adquiere mayor protagonismo debido a su reconfiguración total como “monstruo”. De esta forma, la escena desarrolla una representación netamente siniestra del miedo a la paternidad ya que los significantes visuales se reconfiguran en relación a referentes que en conjunto generan una descontextualización de la realidad y una desfamiliarización en la representación de los elementos y personajes en escena.

Escena 3. La cabeza del bebé

Gráfico 9. Eje 1 E3. “Eraserhead” (1977)



Fuente: Elaboración propia

Y, finalmente, con respecto a la tercera escena, esta desarrolla la cúspide final de la representación del miedo a la paternidad existente en “Eraserhead” (1977). Esta responde a una representación casi literal como distorsionada del miedo a la paternidad que parte desde la figura del filicidio, en la realidad de Henry, que posteriormente se traslada a su inconsciente por medio de la venganza del bebé (ver Gráfico 9). Esta escena a comparación de sus predecesoras, desarrolla un grado máximo de extrañeza hacia lo desconocido debido a la naturaleza del acontecimiento. La acción se lleva a cabo tanto en una realidad cotidiana bastante similar con la real como en una alterna perteneciente al inconsciente del protagonista. De esta forma, los significantes visuales que componen la escena pasan por una reconfiguración y transformación mayor en relación a las anteriores debido a la representación siniestra de la paternidad y la intención final de la historia. En este caso, sus principales referentes de representación son nuevamente la “paternidad”, el “filicidio”, la “venganza”, el “padre”, el “hijo” y la “habitación”.

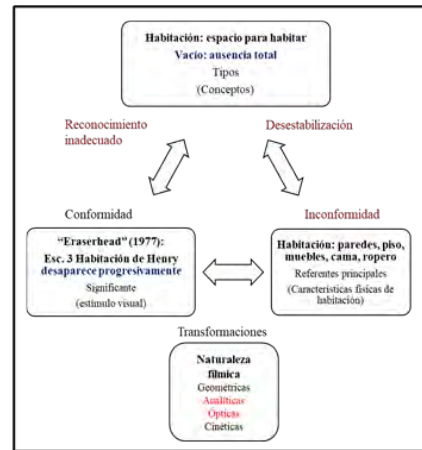
El proceso de reconfiguración de los significantes visuales en escena es bastante similar a los procesos de los casos anteriores. Hay referentes como los presentados que no poseen una manifestación exacta en escena pero que pueden ser representados por otros elementos que sí posean una y que estén relacionados a ellos. La mayoría de estos responde a una representación casi literal de la realidad ya que cumplen con una relación de semejanza, estabilización y conformidad; no obstante, existe una variante en los significantes visuales de dos referentes claves para comprender la representación siniestra de la escena, la “habitación”, representado por el apartamento de Henry y el “hijo”, representado por el bebé monstruo.

Como se ha observado, la escena está dividida en dos momentos tanto en la realidad cotidiana del joven padre y el inconsciente de este. La primera parte de esta responde a una representación bastante similar a la primera escena de la película, una representación casi literal de la realidad; mientras que la segunda parte responde a una representación distorsionada de esta debido a la proyección del inconsciente de Henry con respecto a la criatura. De este modo, se establece ya una alteración en la representación de estos referentes ya que se desarrollan en dos contextos distintos que poseen distintas intenciones comunicativas detrás.

Por un lado, en relación a la primera parte de la escena, el significante visual de la habitación de Henry respondía similarmente a su referente “habitación” y, en la presente escena, este lo continúa haciendo; no obstante, en la segunda parte de esta, se genera una reconfiguración total de su significante que se ve afectada, además, por las transformaciones. Si bien, estas responden a la naturaleza fílmica de la representación, también pueden alterar o distorsionarla aún más. Mediante las transformaciones analíticas y ópticas relacionadas a la luminancia y el contraste, en la segunda parte de la escena, la habitación de Henry va desapareciendo progresivamente y con ella su referente (ver Gráfico 10). Esto ocurre debido a que dichas

transformaciones alteran su representación por medio de la luz ya que pueden hacerlo visible o no. En este caso, ello genera que la habitación por completo desaparezca debido a la falta de luz que lo haga visible para el espectador. Por otro lado, en lo que respecta al bebé monstruo, este es reconfigurado en ambos momentos. En la primera parte de la escena, la criatura responde a sus referentes iniciales de la historia, el referente “bebé” y el referente “monstruo”; no obstante, una vez que Henry corta las vendas y los órganos de la criatura quedan expuestos, el referente visual pasa por una reconfiguración debido a la alteración de sus características físicas en escena. En la segunda parte de esta, por su parte, la alteración de la criatura es mayor. En este caso, esta responde solo a su referente de “monstruo”, tal cual ocurría en la segunda escena. Su referente visual se reconfigura, de esta forma, para responder a estas nuevas características tanto físicas como conceptuales; no obstante, hay una reconfiguración de la monstruosidad. Por medio de una transformación de homotecia, la figura del monstruo es alterada por un proceso de ampliación de su tamaño reconfigurándola, así,

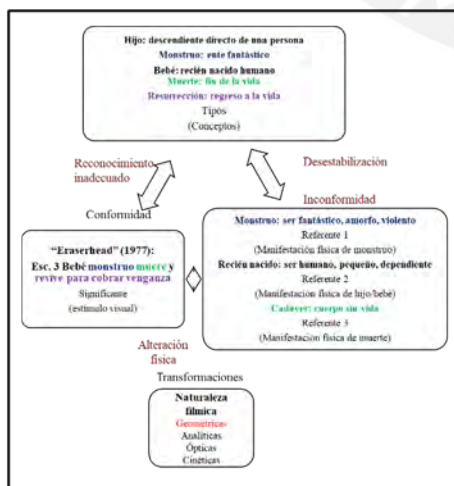
Gráfico 10. Eje 2 E3. “Eraserhead” (1977)



Fuente: Elaboración propia

desde su aspecto físico y monstruoso, como una amenaza letal para el joven padre (ver Gráfico 11). De esta forma, la reconfiguración y transformación de ambos significantes visuales desarrolla y refuerza una representación siniestra y alterada de la paternidad debido a la desfamiliarización y descontextualización de sus elementos en escena. Tanto el espacio como el bebé monstruo son piezas claves para la representación

Gráfico 11. Eje 3 E3. “Eraserhead” (1977)



Fuente: Elaboración propia

final del miedo a la paternidad que se desarrolla en esta última escena que le da fin a la película.

Como se señala, la escena desarrolla una representación bastante distorsionada de la paternidad debido a la predominancia de la desfamiliarización de la realidad y la descontextualización del acontecimiento representado. La configuración de la escena, como se ha visto, ocurre en dos momentos que se ven marcados por los cambios que sufren, principalmente, tanto los significantes de la habitación de Henry como la criatura monstruosa creándose, así, una atmósfera extraña y desconocida que altera la realidad del joven padre de familia. Los significantes visuales se reconfiguran de manera gradual con el objetivo de enfatizar esta extrañeza presente tanto en la representación casi literal del mundo representado por la realidad de Henry como en la representación distorsionada de este representado por esta proyección de su inconsciente sobre la criatura. A comparación de las otras escenas, esta, en particular, ha sufrido una reconfiguración de sus significantes visuales bastante significativa debido a la presencia de constantes transformaciones y alteraciones en las manifestaciones físicas de los referentes que poco a poco establecen una relación de inconformidad y desestabilización con sus representaciones conocidas iniciales. De esta forma, se desarrolla la cúspide de la representación siniestra de la película debido a la reconfiguración constante de sus significantes visuales en escena que evidencian esta descontextualización de la realidad y, por ende, del miedo a la paternidad que aturde a Henry Spencer.

Ahora bien, es evidente la representación siniestra del miedo a la paternidad que desarrolla la película de horror "Eraserhead" (1977). La configuración icónica de cada una de sus escenas está relacionada a una intención comunicativa que va más allá de narrar una simple historia. La película parte de hechos, acciones, elementos y personajes representativos de esta etapa que poco a poco son desfamiliarizados o descontextualizados de sus referentes principales en el mundo real para

ser reconfigurados como elementos extraños o desconocidos que irrumpen con la aparente cotidianidad de la realidad en la que se desarrolla la historia. De esta manera, se establece, así, una historia incómoda y horrible con respecto a la paternidad.

Por medio de una configuración icónica bastante peculiar, se recrea esta atmósfera de extrañeza y horror irracional que rige toda la representación visual del acontecimiento filmico. La historia presenta una realidad aparentemente cotidiana que progresivamente se ve irrumpida por la presencia de elementos desconocidos u horribles que alteran su naturaleza y, con ella, la realidad en la que se llevan a cabo los hechos. Cada una de las escenas desarrolla una configuración y reconfiguración gradual de sus significantes visuales que van desde una semejanza hacia una inconformidad respecto a sus referentes en diversos puntos de la historia marcando, así, un antes y un después de la representación inicial de la historia. La película inicia aparentemente con una representación casi literal de la realidad que responde, precisamente, a un momento cotidiano de la vida de Henry. No obstante, esta se ve interrumpida en un primer momento por la presencia de una criatura monstruosa que resulta ser su hijo. Inicialmente, esta figura podría representar el horror que se desarrolla en la historia en general; sin embargo, tal cual se presenta, esta carece de un accionar violento y monstruoso más allá de su apariencia lo cual lo configura como una criatura netamente inofensiva en la realidad del joven padre. Es más, esta es, a su vez, una muestra de esta desfamiliarización y extrañeza que empieza a devenir en torno a ella a lo largo de la historia. Lo siniestro y el horror característico de la cinta proviene, como se ha señalado, precisamente, de la extrañeza y desfamiliarización constante de los elementos en escena. La presencia de pesadillas, alucinaciones, elementos distorsionados y la criatura monstruosa son muestras precisas de este miedo irracional que aborda la vida de Henry respecto a su nueva paternidad inesperada y que altera, indudablemente, su realidad convirtiéndola, así, en una desconocida y extraña para el

joven padre. De esta forma, la representación siniestra que desarrolla la historia es el resultado de una serie de elementos familiares que poco a poco se ven alterados hasta no poder ser reconocidos con facilidad lo cual genera, precisamente, esta atmósfera de extrañeza y desconcierto sobre lo que ocurre en la vida del joven padre y el cambio drástico que se generará a raíz de ser el padre de una criatura monstruosa como tal.

“Eraserhead” (1977), indudablemente, desarrolla una representación netamente siniestra del miedo a la paternidad que deviene de una constante desfamiliarización y descontextualización de todos los elementos en escena. La configuración icónica que presenta evidencia una constante reconfiguración de los significantes visuales que genera y refuerza esta atmósfera de extrañeza y desconocimiento progresivo que altera, finalmente, la realidad del protagonista ofreciéndonos así, una experiencia aterradora de lo que significa la paternidad.

5.1.1.3 Identificación y descripción de los elementos de la dirección de arte en “Eraserhead” (1977)

La dirección de arte de “Eraserhead” (1977) refuerza también la representación siniestra que la película desarrolla y con ella su intención comunicativa. Los elementos de la dirección artística que intervienen en ella desarrollan una estética visual bastante expresionista que responde a los objetivos de cada escena para que, en conjunto, se recree una atmósfera visual aterradora y siniestra de lo que significa la paternidad en esta película de horror surrealista. De esta forma, “Eraserhead” (1977) posee una dirección de arte bastante peculiar que enfatiza la esencia de la obra, pero que, sobre todo, responde a esta representación progresiva del horror de manera física y visual, así, repotenciando el tipo de representación siniestra que gira en torno al miedo a la paternidad.

Escena 1. Bebé enfermo

Henry está cuidando al bebé quien tiene un aspecto bastante enfermo. Un vaporizador humedece el aire que respira la criatura. No hay manera de abandonar la habitación. Cada vez que Henry lo intenta, el bebé se pone a gritar.

Representación. Miedo a la paternidad desde su aspecto más siniestro debido a la naturaleza y predominancia de lo horrible y lo extraño presente en el acontecimiento cotidiano que se desarrolla en escena y en la realidad del personaje: el cuidado de un padre hacia su hijo enfermo, representados siniestramente por las figuras de Henry, un padre joven, con la de su pequeño hijo, un bebé monstruoso de aspecto desfavorable.

Tabla 7. El Dirección de arte en la representación del miedo a la paternidad en “Eraserhead” (1977).

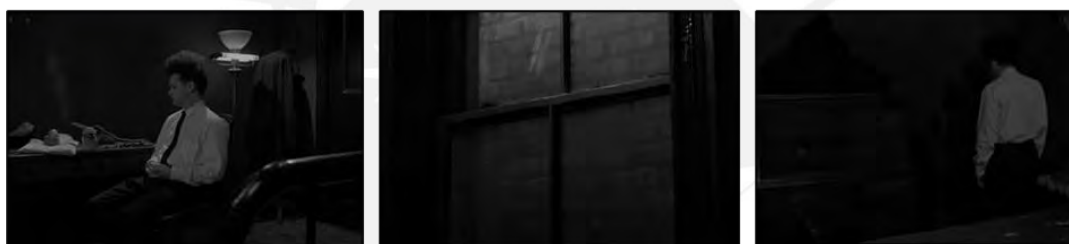
DATOS GENERALES												
Película 1	Eraserhead				Escena 1	Bebé enfermo. Henry está cuidando al bebé quien tiene un aspecto bastante enfermo. Un vaporizador humedece el aire que respira la criatura. No hay manera de abandonar la habitación. Cada vez que Henry lo intenta, el bebé se pone a gritar.						
CATEGORÍA: DIRECCIÓN DE ARTE EN LA REPRESENTACIÓN DEL MIEDO A LA PATERNIDAD												
Subcategorías	Nº	Descripción de las subcategorías										
Paternidad	1.1	Características de la paternidad										
Cine de horror	1.2	Elementos y características propias del género de horror										
Etiqueta			Criterios/Indicadores						Subcategorías			
Puesta en escena		Descripción	Función	Estilo	Forma	Color	Textura	Estado	Material	Paternidad	Cine de horror	
Espacio	Escenografía	Habitación de Henry: cama, armario, mesa, lámpara, tocadiscos, ventana sellada	Mimética, atmosférico	Clásico	Predominancia de líneas rectas, estáticas	B/N predominancia del negro	Lisa	Óptimo	Concreto, madera, metal	Representación de un ambiente casi cotidiano y familiar entre el padre y el hijo	Presencia del horror por medio de la atmósfera visual oscura de la escena	
	Utilería	Vaporizador, almohada del bebé			Predominancia de líneas curvas, dinámicas	B/N predominancia de grises y blancos			Vidrio, tela			
Personajes	Henry	Vestuario	Camisa manga larga blanca, corbata negra, saco y pantalón de vestir negro, zapatos de vestir negros	Mimética, simbólico	Formal	Predominancia de líneas rectas, estáticas	B/N predominancia del negro	Liso	Tela	Presencia de la figura paterna a partir de la caracterización estereotipada de Henry como padre	Presencia de lo siniestro por medio de la ambientación y caracterización extraña de los personajes	
		Maquillaje y Peinado	Peinado de copete con volumen, maquillaje natural	Mimética, artificio	Natural	Predominancia de líneas curvas, dinámicas	B/N predominancia de grises		Liso, frondoso			Polvos
	Bebé	Vestuario	Vendas	Expresivo-dramática	Surrealista	Presencia de curvas, dinámicas	B/N predominancia de blanco	Liso	Deterioro	Vendas de tela	Presencia de la figura del hijo a partir de la caracterización del hijo como bebé	Presencia de lo monstruoso y abyecto por medio de la caracterización del bebé como monstruo
		Maquillaje y Peinado	Aspecto enfermo, presencia de granos y úlceras en la piel	Artificio, expresivo-dramática, estético-plástico			B/N predominancia de grises		Acuoso, viscoso	Putrefacción, enfermo		
Tipo de set	Set puntual											

Fuente: Elaboración propia

Como se observa en la Tabla 7, la dirección de arte de esta escena ha sido configurada bajo el diseño de un set del tipo puntual que da información básica sobre lo que acontece para, así, reforzarlo visualmente.

A nivel de la escenografía, la “habitación” de Henry es el espacio principal en el que se desarrolla toda la acción (ver Figura 29). Este cumple con una función mimética como atmosférica que hace referencia al aspecto más siniestro de la escena. El estilo clásico y estado óptimo en el que se encuentra, así, como los diversos objetos que yacen en ella, la configuran como un espacio aparentemente cotidiano y bastante familiar; no obstante, la forma y tamaño reducido que presenta, las texturas y líneas planas que lo componen, y los colores oscuros que lo colorean, dan otro tipo de apreciación. Su configuración evidencia un espacio totalmente insípido, sombrío y claustrofóbico que difiere de toda normalidad. Es así como, finalmente, este se desfamiliariza y desarrolla una atmósfera bastante siniestra de la realidad.

Figura 29. Habitación de Henry



Fuente: “Eraserhead” (1977)

A nivel de los personajes, por su parte, también ocurre lo mismo. Las caracterizaciones de Henry y el bebé monstruo como “padre” e “hijo” difieren completamente de sus figuras habituales (ver Figura 30). Con respecto a la caracterización de Henry, esta parte de una función mimética, simbólica y de artificio. La vestimenta clásica y formal que presenta responde a una imagen convencional y estereotipada de padre de familia que sugiere cierta normalidad; no obstante, el peinado excéntrico, voluminoso y casi artificial que la acompaña rompe totalmente con esta primera valoración. De esta manera, el personaje presenta una configuración bastante familiar que se ve irrumpida por una ligera extrañeza en su apariencia. Con respecto a la caracterización del bebé monstruo, este desarrolla también una configuración similar; no obstante, esta parte de una función expresivo-dramática, artificio y estético-plástico. La forma y tamaño que presenta, así como su vestimenta, confieren a la criatura una imagen casi típica

de un recién nacido; no obstante, su origen surrealista, y la apariencia acuosa y monstruosa que lo componen lo muestran como un ser horrible, amorfo y enfermo que difiere de toda normalidad. De este modo, se presenta como un personaje netamente monstruoso del que deviene todo el horror siniestro y abyecto de la escena.

Figura 30. Caracterización de Henry y el bebé monstruo



Fuente: "Eraserhead" (1977)

Como se observa, los elementos de la dirección de arte de esta escena están en función a la representación visual de un acontecimiento bastante extraño. La configuración tanto del espacio como de los personajes sugieren, desde un inicio, una representación aparentemente normal que deviene en una constante desfamiliarización y descontextualización de la escena debido a la presencia de elementos extraños o verosímiles que irrumpen con toda cotidianidad. De esta forma, la dirección de arte refuerza la narrativa visual y representación que esta primera escena sugiere.

Escena 2. La decapitación de Henry

Henry proyecta una pesadilla en la que aparece en un teatro. Henry pierde literalmente la cabeza y, en su lugar, le surge la cabeza de su bebé. Su cabeza original, rodeada de un charco negro, se precipita al vacío hasta caer sobre un suelo polvoriento que lo lleva, finalmente, a desaparecer.

Representación. Miedo explícito a la paternidad desde su aspecto más siniestro y abyecto debido a la naturaleza onírica y violenta del acontecimiento que se desarrolla en el inconsciente

del personaje: el parricidio, representado siniestramente por la decapitación y sustitución de la cabeza de Henry por la de su hijo.

Tabla 8. E2. Dirección de arte en la representación del miedo a la paternidad en “Eraserhead” (1977).

DATOS GENERALES											
Película 1	Eraserhead				Escena 2	La decapitación de Henry. Henry aparece en un teatro. Henry, que está ahora manipulando una barra con sus manos, patea literalmente la cabeza, la cual rueda hasta el centro del escenario. En su lugar, a Henry le surge la cabeza de su bebé. Mientras, su cabeza original, rodeada de un charco negro, se precipita al vacío hasta caer sobre un suelo polvoriento.					
CATEGORÍA: DIRECCIÓN DE ARTE EN LA REPRESENTACIÓN DEL MIEDO A LA PATERNIDAD											
Subcategorías	Nº	Descripción de las subcategorías									
Paternidad	1.1	Características de la paternidad									
Cine de horror	1.2	Elementos y características propias del género de horror									
Etiqueta											
Puesta en escena		Descripción	Función	Estilo	Forma	Color	Textura	Estado	Material	Paternidad	Subcategorías
Espacio	Escenografía	Escenario de Teatro, cortina, luces, árbol	Mimética, expresivo - dramática, simbólico	Clásico	Predominancia de líneas rectas y entrecruzadas, líneas curvas y dinámicas	B/N predominancia del negro	Lisa	Óptimo, deterioro por la presencia de un charco	Concreto, madera, metal, líquido	Presencia de la figura del hijo a partir de la caracterización del hijo como bebé	Presencia de lo siniestro por medio de la ambientación y caracterización de los personajes
	Utilería	Árbol ensangrentado	Simbolismo	Surrealista	Predominancia de líneas curvas, dinámicas	B/N predominancia de grises y blancos	Liso	Deterioro	Metal, tela		
		Cabeza de Henry	Artificio, expresivo-dramática						Látex, yeso		
Cabeza del bebé monstruo						Acuoso, viscoso	Óptimo	Indefinido			
Personajes	Henry	Vestuario	Camisa manga larga blanca, corbata negra, saco y pantalón de vestir negro, zapatos de vestir negros	Mimética, simbólico	Formal	Predominancia de líneas rectas, estáticas	B/N predominancia del negro	Liso	Óptimo	Presencia de la figura paterna a partir de la caracterización esterotipada de Henry como padre	Presencia de lo monstruoso y abyecto por medio de la caracterización del bebé como monstruo y las cabezas de la criatura y Henry
		Maquillaje y Peinado	Peinado de copete con volumen, maquillaje natural	Mimética, artificio	Natural	Predominancia de líneas curvas, dinámicas	B/N predominancia de grises	Liso, frondoso			
Tipo de set	Set puntual/set artificio										

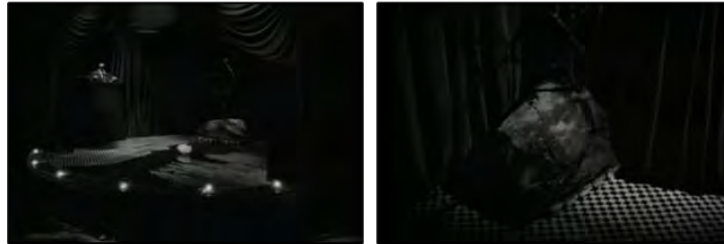
Fuente: Elaboración propia

Como se observa en la Tabla 8, la dirección de arte de la escena desarrolla un diseño de set combinado entre un set puntual y artificio debido a la naturaleza de la representación. Por un lado, esta se encarga de reforzar visualmente la narración, y, por otro lado, lo hace desde la recreación de una realidad totalmente artificial y onírica. De esta forma, se configura una puesta en escena bastante simbólica que refuerza la representación de la escena.

A nivel de la escenografía, el “teatro” es el espacio del que deviene toda la acción, así, como la atmósfera siniestra de la escena (ver Figura 31). Este cumple con una función mimética, expresivo-dramática y simbólica. En un primer momento, este hace referencia a un teatro común y corriente debido al estilo y forma clásica de sus componentes; no obstante, en un segundo momento, este se ve alterado. El tamaño reducido que presenta, las texturas y líneas complejas que lo componen, y los colores oscuros que lo colorean dan evidencia de que se trata de un espacio bastante distorsionado debido a la apariencia sombría, extraña y onírica que

sugiere. Es más, la presencia de elementos surrealistas como horribles que yacen sobre él repotencian aún más esta primera aproximación ya que descontextualizan su imagen habitual.

Figura 31. Teatro de la pesadilla



Fuente: "Eraserhead" (1977)

A nivel de los personajes, por su parte, se desarrolla también este aspecto siniestro, así como el más monstruoso y abyecto de la escena (ver Figura 32). La caracterización de Henry se configura nuevamente en torno a su figura como “padre”. La vestimenta, maquillaje y peinado que presenta vuelven a reconfigurarse en torno a sus funciones miméticas, simbólicas y de artificio señalando una vez más una ligera extrañeza en su apariencia. No obstante, debido al acontecimiento representado, esta deviene en una mucho mayor ya que Henry pierde literalmente la cabeza. Tanto la cabeza del protagonista como la del bebé monstruo que la sustituye cumplen, por su lado, una función artificio y expresivo-dramática que enriquece el horror que hasta ahora se ha manifestado. La naturaleza surrealista y monstruosa que presentan sus formas, tamaños, texturas, etc. sugieren una representación bastante abyecta de ambos ya que reconfigura sus figuras habituales y las transforma en versiones mucho más extrañas y horribles en escena. De este modo, ambas caracterizaciones representan de manera explícita el acontecimiento violento y onírico que se desarrolla en torno al miedo a la paternidad.

Figura 32. Caracterización de Henry y el bebé monstruo en la pesadilla



Fuente: "Eraserhead" (1977)

Como se ha observado, los elementos de la dirección de arte de esta escena se han configurado en torno a la representación explícita del miedo a la paternidad que, precisamente, se desarrolla. La puesta en escena, desde un comienzo, plantea una atmósfera netamente onírica de la que deviene el aspecto más siniestro de la realidad debido a que existe una descontextualización total de la escena. Tanto el espacio como los personajes, así, desarrollan una representación bastante alterada que responde a esta extrañeza que sugiere la escena.

Escena 3. La cabeza del bebé

Henry toma un par de tijeras y comienza a cortar el vendaje que cubre el cuerpo de la criatura. Pronto, sus órganos quedan a la vista y la criatura empieza a agonizar de dolor. Henry se aparta asqueado mientras su hijo fallece. No obstante, el delirio estalla en este, su último episodio. La cabeza del bebé empieza a crecer, hasta ocupar una parte importante de la habitación, desplazando a Henry contra la pared. El planeta de Henry, finalmente, comienza a resquebrajarse.

Representación. Miedo a la paternidad desde su aspecto más siniestro debido al acontecimiento que se suscita en escena: el filicidio, Henry confunde la realidad con la imaginación y comete un acto desesperado contra la vida de la criatura en su mundo, lo cual, posteriormente, repercute en su inconsciente y proyecta, así, la venganza de su primogénito que amenaza finalmente con su vida.

Como se observa en la Tabla 9, la configuración de los elementos de la dirección artística responde bajo un diseño de set del tipo puntual y de artificio, tal y como ocurría con la escena precedente; no obstante, debido a la representación que se desarrolla en este caso, estos se reconfiguran de manera que puedan responder a los nuevos objetivos propuestos para la presente escena que, además, da fin a la historia de Henry y el bebé monstruo.

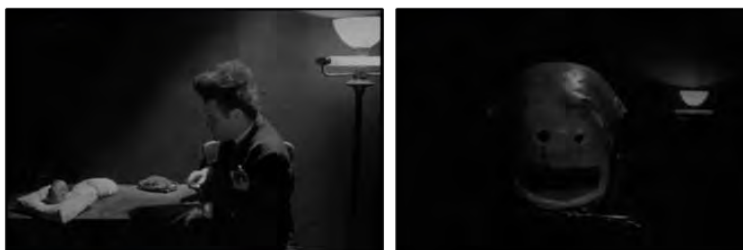
Tabla 9. E3. Dirección de arte en la representación del miedo a la paternidad en “Eraserhead” (1977).

DATOS GENERALES												
Película 1	Eraserhead	Escena 3	La cabeza del bebé. Henry toma un par de tijeras y comienza a cortar el vendaje que cubre el cuerpo de la criatura, que es tanto como abrir su torso en canal. Pronto, sus órganos quedan a la vista, palpantes y convulsos. Una sustancia blanca comienza a emanar rápidamente del cuerpo abierto del bebé. Henry se aparta asqueado. El delirio estalla en este, su último episodio. La cabeza del bebé empieza a crecer, hasta ocupar una parte importante de la habitación, desplazando a Henry contra la pared. El planeta de Henry, finalmente, comienza a resquebrajarse.									
CATEGORÍA: DIRECCIÓN DE ARTE EN LA REPRESENTACIÓN DEL MIEDO A LA PATERNIDAD												
Subcategorías	Nº	Descripción de las subcategorías										
Paternalidad	1.1	Características de la paternidad										
Cine de horror	1.2	Elementos y características propias del género de horror										
Etiqueta		Criterios/Indicadores								Subcategorías		
Puesta en escena		Descripción	Función	Estilo	Forma	Color	Textura	Estado	Material	Paternalidad	Cine de horror	
Espacio	Escenografía	Habitación de Henry: cama, armario, mesa, lámpara, tocadiscos, ventana sellada	Mimética, atmosférica	Clásico	Predominancia de líneas rectas, estáticas	B/N predominancia del negro	Lisa	Óptimo	Concreto, madera, metal	Representación de un ambiente casi cotidiano y familiar entre el padre y el hijo	Presencia del horror por medio de la atmósfera visual oscura de la escena	
	Utilería	Tijeras, almohada del bebé	Mimética		Predominancia de líneas curvas, dinámicas	B/N predominancia de grises y blancos			Metal, tela			
		Cabeza del bebé monstruo	Expresivo-dramática, artificial	Surrealista	Predominancia de líneas curvas, dinámicas	B/N predominancia de grises	Lisa	Óptimo	Indefinido			Presencia de la figura paterna a partir de la caracterización estereotipada de Henry como padre
Personajes	Henry	Vestuario	Camisa manga larga blanca, corbata negra, saco y pantalón de vestir negro, zapatos de vestir negros	Mimética, simbólico	Formal	Predominancia de líneas rectas, estáticas	B/N predominancia del negro	Liso	Óptimo	Tela	Presencia de lo siniestro por medio de la ambientación y caracterización de los personajes	
		Maquillaje y Peinado	Peinado de copete con volumen, maquillaje natural	Mimética, artificial	Natural	Predominancia de líneas curvas, dinámicas	B/N predominancia de grises	Liso, frondoso		Polvos		
	Bebé	Vestuario	Vendas	Expresivo-dramática	Surrealista	Presencia de curvas, dinámicas	B/N predominancia de blanco	Liso	Deterioro	Vendas de tela	Presencia de la figura del hijo a partir de la caracterización del hijo como bebé	Presencia de lo monstruoso y abyecto por medio de la caracterización del bebé como monstruo
		Maquillaje y Peinado	Aspecto enfermo	Expresivo-dramática, estético-plástico			B/N predominancia de grises	Acuoso, viscoso, presencia de pus	Putrefacción	Indefinido		
Tipo de set	Set puntual/set artificial											

Fuente: Elaboración propia

A nivel de la escenografía, la “habitación” de Henry vuelve a ser el espacio principal en el que se desarrolla toda la acción y del que deviene el aspecto más siniestro de la escena (ver Figura 33). Esta continúa cumpliendo, como en el primer caso, una función mimética como atmosférica; no obstante, es esta segunda la que adquiere mayor protagonismo debido al tipo de representación que se lleva a cabo. En un primer momento, el estilo clásico y el estado óptimo que presenta se ve totalmente opacado por la forma, tamaño, texturas, colores, etc. que lo componen debido a que aluden a elementos extraños que irrumpen con su cotidianidad. Sin embargo, es, en un segundo momento, en el que esta alteración se repotencia ya que todo se desvanece por completo sugiriendo, así, un contexto mucho más distorsionado y siniestro. De esta manera, se configuran dos tipos de escenarios bastante extraños que repotencian la representación de lo cotidiano y lo irreal presente en escena.

Figura 33. Habitación de Henry en el mundo real e irreal



Fuente: "Eraserhead" (1977)

A nivel de los personajes, este tipo de configuración también se ve desarrollada, sobre todo, en la caracterización siniestra y monstruosa de la criatura (ver Figura 34). Por un lado, la configuración de Henry continúa respondiendo a su imagen estereotipada y clásica de "padre", tal cual se ha visto en las escenas anteriores, y, por el otro lado, la configuración de la criatura responde a la misma que se señaló en la primera escena; no obstante, esto solo ocurre en un primer momento ya que, una vez que fallece, su apariencia empieza a mutar. Las funciones expresivo-dramáticas, de artificio y estético-plásticas que la regían en un inicio se ven repotenciadas en escena ya que la criatura responde ahora a una naturaleza mucho más monstruosa. La forma y tamaño abismal que desarrolla, así como la textura viscosa y estado de putrefacción que presenta, la reconfiguran como un ser netamente horrible y letal para la realidad en la que se encuentra. De este modo, esta se presenta como el elemento más monstruoso y siniestro de toda la escena.

Figura 34. Caracterización de Henry y el bebé monstruo en el mundo real e irreal



Fuente: "Eraserhead" (1977)

Como se observa, los elementos de la dirección de arte de esta escena están en función a la representación siniestra de un acontecimiento bastante extraño que transcurre en dos tipos de realidades. La configuración tanto del espacio como de los personajes sugieren, desde un inicio, una representación aparentemente normal que deviene en una constante desfamiliarización y

descontextualización de la escena que termina, finalmente, en una realidad más distorsionada. De esta forma, la dirección de arte refuerza la narrativa visual y la representación que esta escena final sostiene.

Ahora bien, la dirección de arte de estas tres escenas de “Eraserhead” (1977), evidentemente, refuerzan la representación siniestra que desarrolla la película. El diseño de cada set, la ambientación de los espacios y la caracterización de los personajes en escena responden a una configuración tanto familiar como extraña a la vez que enfatiza la constante desfamiliarización que caracteriza el tipo de horror que caracteriza a la cinta. Por medio de sets del tipo puntual y artificios, esta área artística crea, así, un mundo particular para la historia que no solo brinda información básica de lo que se observa en pantalla, sino también refuerza la narrativa y con ella la intención comunicativa detrás. De esta forma, cada elemento de la dirección artística presente en “Eraserhead” (1977) se encarga de materializar física y visualmente lo que se desea representar y transmitir con la historia lo cual, finalmente, desemboca en una configuración estética bastante aterradora de lo que significa visualmente el miedo a la paternidad.

La dirección de arte de la película refuerza, así, la representación siniestra que se desarrolla en ella debido a la progresiva alteración y caracterización de sus elementos en escena que responden, precisamente, a esta desfamiliarización y descontextualización constante con la que se desenvuelve el horror característico en la historia. Si bien, se trata de un horror a nivel intelectual o irracional que carece de una manifestación física exacta en el espacio, la dirección de arte se encarga de materializar y evidenciar física y visualmente una atmósfera aterradora de lo que significa la paternidad. De esta forma, “Eraserhead” (1977) desarrolla una estética visual particular que rige su atmósfera siniestra simbolizando y reforzando, así, el miedo a la paternidad desde un punto de vista más artístico.

5.1.1.4 Análisis plástico de la dirección de arte en “Eraserhead” (1977)

“Eraserhead” (1977) desarrolla una estética expresionista y dirección de arte bastante inusual que refuerza la constante incertidumbre que refleja su representación siniestra de la realidad. Si bien, se trata de una representación un poco distorsionada de esta debido a la predominancia de elementos bastante semejantes a sus referentes principales, estos poseen una configuración plástica que expresa todo lo contrario. Los elementos en el espacio son de fácil identificación y reconocimiento debido a que responden, en su mayoría, a ciertas características físicas que los definen como tal; no obstante, son sus componentes plásticos los que están en función a otros criterios más estéticos que responden a esta atmósfera siniestra que se desea representar alrededor de ellos. Es por ello que, a continuación, se analizará el signo plástico de cada uno de los elementos artísticos antes vistos.

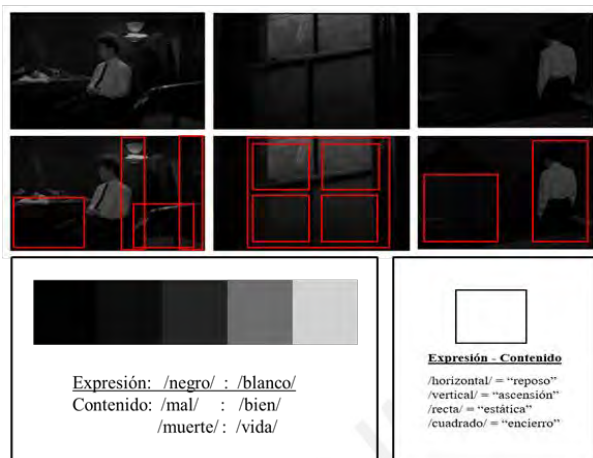
Escena 1. Bebé enfermo

En el caso de la primera escena, los elementos de la dirección de arte presentes se configuran en relación a la representación un poco siniestra de un hecho cotidiano representativo de la paternidad. Evidentemente, lo que predomina más es la representación cotidiana de la realidad irrumpida por una serie de elementos extraños que desfamiliarizan un poco la situación. La dirección de arte reconfigura visualmente las características físicas de los significantes visuales partiendo de sus referentes en el mundo real; no obstante, estos pasan por una serie de alteraciones físicas que refuerzan, en menor medida, el aspecto extraño de su representación. De esta forma, se desarrolla un set del tipo puntual que ofrece información básica de lo que ocurre en escena, pero, a su vez, refuerza esta extrañeza que la caracteriza.

Con respecto a la escenografía y la utilería, estos son los elementos artísticos más familiares y conocidos de la escena ya que responden a una función netamente mimética con respecto a sus referentes principales. La habitación de Henry es ambientada como si fuera una habitación real;

no obstante, lo que llama la atención es su configuración plástica bastante extraña que va de la mano con su función atmosférica vista en las tablas anteriores (ver Figura 35).

Figura 35. Configuración plástica de la habitación de Henry



Fuente: Elaboración propia

En primer lugar, la forma de este espacio responde similarmente a la de un cuadrado, una figura que está asociada a la detención y que hace referencia a este “encierro” que se percibe en escena. Según el simbolismo de las formas, el tamaño reducido, la ausencia de dinamismo y la predominancia de las líneas

rectas configuran a este espacio como uno bastante frío, estático y cerrado debido a la naturaleza de su forma y la relación de expresión y contenido que presenta (Aparici, 2006, pág. 62). En segundo lugar, la particular posición de los elementos en el espacio brinda información pertinente sobre el personaje y el contexto en el que vive, pero, sobre todo guía la dirección de la acción. Tal cual se observa en la escena, el espacio aparece como un elemento secundario debido a que se configura como un fondo en el que se desarrolla la acción; no obstante, aun así, brinda mayor información que refuerza la representación. Por un lado, los muebles y los objetos personales están ubicados alrededor de la habitación como si dibujaran su contorno o siguieran un patrón reforzando nuevamente esta figura de cuadrilátero que se presenta, y, por otro lado, la manera en la que están posicionados en el espacio, también, da indicios de una posible organización y orden por parte de Henry que reforzaría esta atmósfera íntima y familiar para el personaje que representa el cuarto. Y, en tercer lugar, con respecto al color, este responde al componente más siniestro de la escena. Tal y como se señaló inicialmente, la película está narrada desde el blanco y el negro que, de por sí, ya reconfigura toda la representación como una distorsión siniestra de la realidad. No obstante, existen matices y

tonos que poseen ciertos significados en escena. En este caso, el color que más predomina en el espacio es el negro. Según el simbolismo de los colores, este representa el miedo, lo malo y la muerte (Heller, 2004, págs. 125-150). Un lugar como la habitación debería simbolizar lo contrario; no obstante, como se observa la película desarrolla un horror siniestro que se encarga de desfamiliarizar o descontextualizar la realidad. De esta forma y tal como se manifiesta en el tipo de set puntual, la configuración plástica del espacio juega un papel clave para identificar el horror en escena, pero, también, para comprender el mensaje y la atmósfera visual que está detrás de ella. Por más que se trate de un elemento que responda a una representación casi cotidiana de la realidad, su configuración plástica lo convierte en una representación ligeramente extraña de ella. No obstante, no todos los elementos de la escena responden así, hay otros que poseen un grado mayor de extrañeza y se ven reforzados aún más por medio de su caracterización física en el espacio.

La configuración plástica de los personajes es de las configuraciones más importantes para la representación siniestra de la paternidad. Como bien se sabe, de ellas deviene la representación más distorsionada de la realidad que refuerza totalmente esta desfamiliarización presente a lo largo de la historia. Los significantes visuales tanto de Henry como del bebé monstruo los configuran como los elementos más extraños de la escena que poco a poco irrumpen con la realidad inicial que se presenta. Por un lado, Henry posee una caracterización física bastante conocida con la presencia de ciertas alteraciones y peculiaridades en su imagen y, por el otro lado, el bebé monstruo presenta una caracterización mucho más extraña y extravagante que lo configuran como el ser más siniestro de la historia y de cualquier otra representación que intervenga en ella. De esta manera, la dirección artística refuerza la configuración icónica de cada uno de los personajes para materializarlos físicamente en escena como los elementos más representativos del horror que se desarrolla.

Figura 36. Vestuario de Henry



Fuente: Elaboración propia

Con respecto a la configuración plástica de Henry, esta responde a una caracterización mimética, simbólica y de artificio debido a la naturaleza de su existencia en la historia. Su significante visual está bastante semejante con las características físicas de su referente principal; no obstante, al igual que el anterior elemento, también presenta ciertas alteraciones, en menor grado, en su representación física. A nivel de la forma y las texturas, Henry presenta una vestimenta bastante formal en la que predominan las líneas rectas y las texturas lisas que se asocian, en cuestión al vestuario, a una personalidad bastante plana, seria y monótona, lo cual, precisamente, se refleja en la actitud del joven padre y responde con cierta semejanza a esta imagen convencional de “hombre” que él responde icónicamente (ver Figura 36). No obstante, hay un elemento que irrumpe con esta primera imagen, el peinado. Como se ha observado, este es un elemento bastante llamativo de la historia debido a la extravagancia que representa en un hombre que no responde a ese tipo de personalidad. Este elemento le brinda cierto volumen y dinamismo a la imagen visual que lo representa, pero, sobre todo, le brinda este aspecto extraño que lo caracteriza hasta cierto punto (ver Figura 37). A nivel de la posición, el personaje es ubicado siempre delante del fondo y de la criatura monstruosa como símbolo de superioridad y control ya que es quien lleva la acción y el protagonismo en la escena; no obstante, esta figura se ve irrumpida una vez que se sienta cerca a la criatura y se ubican casi en la misma distancia y altura ya que se posicionan en la misma situación. Y, finalmente, con respecto al color, su caracterización física presenta una combinación entre blancos y negros que, inicialmente, es predominada por el blanco y, posteriormente, por el negro. Según la simbología del color, el blanco significa el bien, lo ideal, la verdad y la honradez; mientras que el negro todo lo

Figura 37. Peinado de Henry



Fuente:
“Eraserhead”
(1977)

Figura 38. Paleta de color de Henry



Fuente: *Elaboración propia*

contrario (Heller, 2004, págs. 125-153). Como se observa en escena, Henry viste una camisa blanca mientras cuida a la criatura lo cual es lo ideal debido a la condición en la que se encuentra; no obstante, cuando este toma su saco negro y se lo pone mientras camina hacia la puerta, la criatura se pone a llorar debido a que el joven padre no está actuando como es debido (ver Figura 38). En ese caso, ambas prendas y colores representativos de ellas representan físicamente las acciones aparentemente buenas y malas que está haciendo Henry respecto al cuidado o no de su hijo. Finalmente, la escena finaliza con él sentado al lado de la criatura vistiendo completamente de negro simbolizando esta pérdida de poder y control que simboliza también este color. De este modo, la configuración plástica de este personaje no solo expresa la ligera familiaridad y extrañeza que lo caracteriza sino, también, comunica su personalidad, su sentir y con él las decisiones que toma en escena de manera simbólica.

Ahora bien, con respecto a la configuración plástica del bebé monstruo, esta responde a la caracterización física más siniestra y distorsionada de toda la película. Como se ha visto, su configuración icónica se basa en una inconformidad y desestabilización respecto a sus referentes debido a que su significativo visual está configurado en base a dos tipos de referentes

Figura 39. Apariencia del bebé monstruo



Fuente: *"Eraserhead" (1977)*

que no tienen ninguna relación entre sí, los referentes "bebé" y "monstruo", respectivamente. Como se ha observado en escena, su caracterización responde a una netamente artificial debido a la naturaleza monstruosa que lo caracteriza y la condición en la que se encuentra; no obstante, posee una configuración plástica bastante peculiar ya que, por un lado, configura,

precisamente, su representación física como la de un monstruo, pero, a la vez, la subordina a su representación física como bebé reforzando, así, esta primera impresión inofensiva que representa la criatura, pese a su devenir monstruoso y violento, en la realidad del joven padre. En primer lugar, la forma que presenta la criatura es bastante similar a la de un recién nacido debido a su pequeño tamaño, el volumen que presenta y las figuras o líneas curvas que lo definen o contornean como tal. No obstante, existe una variación. La criatura no está formada totalmente debido a que le hacen falta las extremidades y la formación de ciertos órganos principales (ver Figura 39). Estas carencias convierten a la criatura en un ser amorfo y horrible que se aleja de esta primera imagen de bebé recién nacido y lo asemejan más a su naturaleza monstruosa; no obstante, esta no deviene en su totalidad ya que se lo muestra como un ser inocuo debido a que no puede valerse por sí mismo. En segundo lugar, el color y la textura que presenta físicamente la criatura también refuerzan esta primera impresión de ella. Por un lado, existe una predominancia de tonos grises y blancos en torno a la imagen del bebé que lo configuran como un elemento fuera de lo normal debido a que el resto de la escena está predominada por tonos más oscuros y sombríos a comparación de este. No obstante, lo que importa más es la simbología que está detrás. Según la psicología del color, estos tonos claros como el blanco y el gris, dentro de un contexto así, están asociados al bien, a la vida, a lo bueno (Heller, 2004, pág. 153), lo cual, indudablemente,

responden a esta imagen positiva de la criatura monstruosa (ver Figura 40). Por otro lado, la textura empleada para su composición lo refuerza aún más.

Este aspecto desfavorable que presenta genera cierta

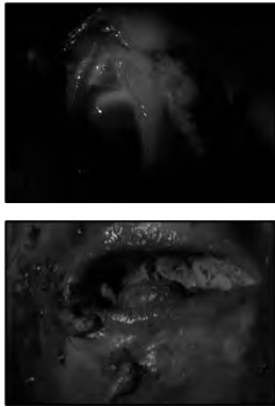
empatía por la criatura debido a su condición enferma. El uso de texturas acuosas, viscosas y con erupciones en la piel, en general, podrían generar cierta repugnancia u horror; no obstante,

Figura 40. Paleta de color del bebé monstruo



Fuente: Elaboración propia

Figura 41. Texturas
acuosas y monstruosas



Fuente: "Eraserhead" (1977)

dentro de una caracterización como la que se está desarrollando, esta busca generar lo contrario reconfigurándolo, así, como un ser netamente desvalido (ver Figura 41). Y, finalmente, con respecto a la posición, su ubicación en escena lo sitúa, nuevamente, como un ser inferior. La criatura yace sobre una mesa que está siempre detrás y abajo de Henry, lo cual enfatiza, evidentemente, la superioridad del joven padre y la subordinación total del bebé (ver Figura 42). De esta forma, la dirección de arte y el signo plástico

retoman ciertas características de ambos referentes para la configuración siniestra de la criatura monstruosa en escena. Mediante una reconfiguración plástica del referente bebé, este se desfamiliariza hasta cierto punto que responde, finalmente, a la de un monstruo; no obstante, como se ha visto, esto solo se desarrolla en un grado menor ya que por la naturaleza de la representación en escena y el tipo de horror que se desarrolla, la criatura se muestra netamente inofensiva para la realidad de Henry, pese a presentar ciertos rasgos físicos que lo compromete como un monstruo.

Figura 42. Posición del bebé y Henry



Fuente: Elaboración propia

Como se observa, esta escena icónicamente representa una situación bastante cotidiana de la paternidad que podría ser casi una representación literal de ella pese a la irrupción de dos elementos extraños en escena, las figuras de Henry y su hijo monstruoso. No obstante, plásticamente es evidente que esa extrañeza es desarrollada en un grado mayor por medio de la configuración plástica de cada uno de los elementos de la dirección de arte que intervienen en su representación. Si bien, esta área retoma los referentes y significantes visuales del nivel icónico, esta los reconfigura detalladamente desde su lado más extraño y expresivo posible

para reforzar su representación. De esta forma, la dirección de arte de la escena y el tipo de set que desarrolla responde tanto a la configuración icónica inicial de un hecho cotidiano como a la configuración plástica de una atmósfera más sombría y extraña que lo desfamiliariza sutilmente reforzando, así, el horror que desarrolla la historia.

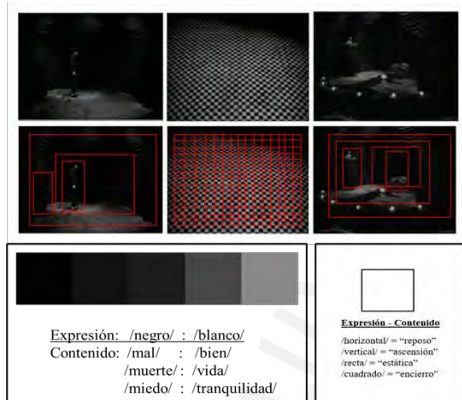
Escena 2. La decapitación de Henry

Con respecto a la segunda escena de “Eraserhead” (1977), los elementos de la dirección de arte se configuran en relación a una representación más siniestra de la paternidad mediante la recreación teatral y onírica del parricidio. A comparación del anterior caso, lo que predomina más en escena es la representación distorsionada de la realidad debido a la presencia constante de elementos y hechos oníricos que evidencian este carácter extraño y surrealista del acontecimiento que se desarrolla en el inconsciente de Henry. Al igual que su configuración icónica, la configuración plástica de los elementos artísticos deberá responder a este criterio reforzando visualmente su representación siniestra en escena. De esta manera, la dirección de arte desarrolla un set del tipo artificio que retoma, nuevamente, las características físicas de los significantes visuales de la escena para reconfigurarlos de acuerdo a la nueva representación más siniestra y distorsionada de la paternidad, pero que, sobre todo, respondan a la representación onírica de esta. Si bien, la configuración icónica de la escena ya planteaba un hecho bastante extraño, la dirección de arte tendrá que materializarlo y reforzarlo por medio de sus componentes más plásticos.

A nivel de la escenografía, este es elemento más familiar y conocido de la escena debido a que responde a una función mimética respecto a su principal referente en la realidad. El teatro, el espacio en el que se desarrolla toda la acción, es ambientado como si fuera uno real. Las cortinas, las luces, el escenario, los muebles, etc., configuran, evidentemente, este espacio bastante semejante a su referente; no obstante, al igual que el de la primera escena, este presenta

ciertas alteraciones en su configuración física que refuerzan este aspecto siniestro, expresivo y simbólico que se desarrolla en escena. Por medio de una configuración plástica particular, la dirección artística desarrolla una atmosfera visual más aterradora y dramática que realza, precisamente, esta representación onírica del parricidio, pero, sobre todo, genera una visión aún más extraña de este.

Figura 43. Configuración plástica del teatro en la pesadilla



Fuente: Elaboración propia

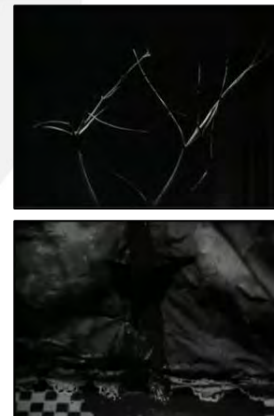
En primer lugar, la forma del teatro responde, nuevamente, a la de figura de un cuadrado. Al igual que la primera escena, este espacio es bastante reducido, cerrado y frío; no obstante, presenta, por un lado, un mayor dinamismo debido a la presencia de una diversidad de objetos de diferentes tamaños y volúmenes, diferentes texturas y valores tonales que podría simbolizar cierta incertidumbre y ansiedad debido a que no existe un espacio vacío; y, por el otro lado, presenta cierta inestabilidad debido a la presencia de una variedad de líneas entrecruzadas, sobre todo, las que están presentes en el piso, que generan ruido, desorden y confrontación en la escena (ver Figura 43). Según el simbolismo de las formas, la figura del cuadrado está asociado al encierro, pero, también, a la detención del momento (Aparici, 2006, pág. 62). Tal cual se muestra, Henry no puede escapar de lo que está a punto de suceder debido a que se trata de una pesadilla, una proyección de su inconsciente, de la cual no puede salir vivo. En segundo lugar, la posición de cada elemento en el espacio cumple una función expresivo-dramática y simbólica debido a que refuerza atmosféricamente la representación onírica que se desarrolla. Brinda información pertinente de lo que está ocurriendo en escena, pero, sobre todo, guía la atmósfera visual de la acción. A comparación, del espacio anterior, este sí forma parte de un elemento importante para escena. No solo funciona como fondo, sino, como se ha visto, refuerza expresivamente el

drama que se está llevando a cabo. Y, en tercer lugar, con respecto al color, nuevamente, predomina en el espacio los tonos oscuros como el negro enfatizando este aspecto extraño y horrible de la representación. Como se ha visto, este color representa lo malo, la muerte y el miedo (Heller, 2004, págs. 125-150), los cuales están, precisamente, presentes en esta escena una vez que la cabeza de Henry es decapitada y sustituida por la de su hijo. Como se observa ninguna de estas características físicas representa lo que es verdaderamente un teatro a nivel espacial. Evidentemente, la dirección de arte vuelve a descontextualizar y desfamiliarizar esta representación conocida del espacio para reforzar, en menor medida, la atmósfera siniestra que gira en torno a la escena. Tal cual esta se presenta, es el elemento menos siniestro de la representación debido a que hay una ligera alteración en sus componentes plásticos; no obstante, este servirá de base para genera la atmósfera visual y comprender la carga simbólica o dramática del hecho representado.

Con respecto a la utilería, en este caso, sí existe una configuración plástica mucho más detallada con respecto a su caracterización extraña en escena. Esta representa el elemento más siniestro de toda la representación ya que está compuesta por elementos surrealistas que expresan ciertos simbolismos, realidades artificiales y expresiones dramáticas de lo que se desarrolla en el momento.

Dentro de esta categoría se encuentran, precisamente, el árbol, un prototipo de la cabeza de Henry y la cabeza del bebé monstruo. Cada uno de estos elementos están configurados plásticamente de una manera en la que respondan al aspecto más extraño y onírico posible. En lo que respecta al árbol, este es desfamiliarizado completamente de su naturaleza (ver Figura 44). Si bien, la forma que presenta es bastante habitual a su referente real, este posee ciertas alteraciones en su tamaño, composición y hábitat. El árbol carece de

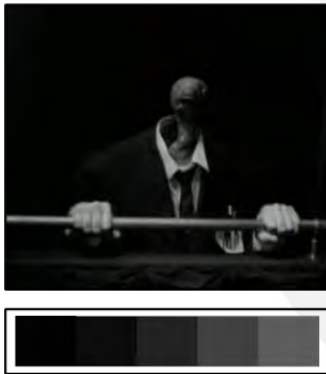
Figura 44. Elementos oníricos



Fuente: "Eraserhead" (1977)

hojas y de una fuente primaria de alimentación ya que se encuentra sembrada extrañamente en una roca que ingresa al escenario. No obstante, lo que más llama la atención es su composición ya que llega un momento en el que sale de él un líquido negro que podría ser sangre debido al contexto simbólico y extraño en el que se encuentra. Con respecto a la posición, este, inicialmente, se sitúa en un segundo plano antes de la acción; sin embargo, una vez que sucede, forma parte del acontecimiento debido a que refuerza esta atmósfera simbólica de horror. Y, finalmente, respecto a el color, hay una predominancia de grises y tonos oscuros que lo mimetizan al espacio y refuerzan su atmósfera visual. Por lo general, la figura del árbol está asociada a la vida y la armonía; no obstante, debido a su configuración plástica, esta simboliza todo lo contrario reforzando, así, esta atmósfera de miedo y muerte presente en la escena.

Figura 45. Cabeza del bebé y paleta de color



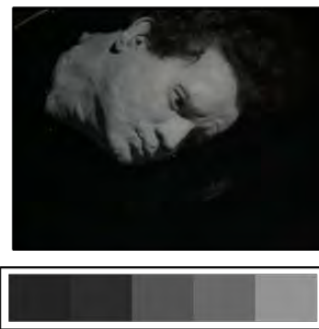
Fuente: Elaboración propia

Ahora, en lo que respecta a las cabezas de los protagonistas, estas, como se ha visto en las tablas anteriores, responden a una función de artificio y expresión dramática debido a que son representaciones directas del acto parricida que llevan a cabo. Su configuración icónica de por sí ya es extraña y su configuración plástica de igual manera. Las formas de ambas cabezas responden a una similitud con la de sus personajes. En lo que

respecta a la criatura, esta es una copia exactamente igual de ella ya que la forma, la composición de ella, el color y la textura son casi las mismas a como se presenta durante toda la historia (ver Figura 45), no obstante, en lo que respecta a Henry, esto difiere un poco (ver Figura 46). Si bien, la forma, el volumen y el color son los mismos, existe una variación en su composición y textura debido a que responde a una más dura y menos trabajada que la real, a comparación de la del otro personaje. Esta distinción de materiales plásticos puede simbolizar

el status que ambos presentan en escena. El estado de la cabeza de la criatura es más óptimo y su ubicación dentro del cuerpo de Henry expresa cierta superioridad y poder, inclusive hay mayor predominancia de tonos oscuros relacionados a estos; mientras que la cabeza de su padre presenta todo lo contrario; es más, esta pierde color, se deteriora y desaparece sin mayor impedimento como simbolizara la facilidad que presenta para

Figura 46. Cabeza de Henry y paleta de color



Fuente: Elaboración propia

ser reemplazado. Como se observa, evidentemente, estos elementos son los que configuran en su totalidad toda la escena. Su naturaleza icónica y la configuración plástica que presentan los convierten en elementos surrealistas y extraños que refuerzan esta realidad distorsionada de la paternidad, pero, sobre todo, esta proyección que se lleva a cabo en el inconsciente de Henry. Si bien, la dirección de arte retoma los significantes visuales de estos elementos que ya presentan cierta extrañeza, esta se encarga de reconfigurarlos plásticamente para enfatizar su naturaleza y con ella la atmósfera visual de toda la escena. De esta manera, estos elementos crean ya una representación siniestra de la escena debido a su predominancia en el espacio y su intervención con los demás objetos o personajes en cuestión que carecen de ello.

Figura 47. Caracterización de Henry



Fuente: "Eraserhead" (1977)

Precisamente, con respecto a la caracterización de Henry esta presenta una ligera extrañeza en su configuración (ver Figura 47). Por lo general, su configuración plástica es bastante similar a la de la primera escena debido a que, a simple vista, se observa que no ha cambiado su aspecto físico; no obstante, al igual que los otros elementos, este pasa por una reconfiguración más adelante debido a la nueva representación e intención comunicativa que se desarrolla en la escena. En primer lugar, la forma que presenta, inicialmente,

responde claramente a la de un hombre convencional; sin embargo, una vez que ocurre la decapitación y sustitución de su cabeza por la de su hijo, se genera una alteración en su forma inicial, lo cual, evidentemente, refuerza esta representación explícita del miedo a la paternidad. En segundo lugar, con respecto a la posición, Henry durante toda la escena permanece atrás, casi pegado al fondo como si tratara de mimetizarse con él u ocultarse de lo que está ocurriendo (ver Figura 48). Esto, precisamente, se ve reforzado inclusive una vez que se ubica detrás del estrado mientras ocurre lo indiscutible. El hecho de que el personaje principal se movيلة dentro de un segundo plano en el espacio expresa su inferioridad y miedo en la escena debido a que busca esconderse en algún lado. Y, finalmente, con respecto al color, hay una predominancia de negros en su imagen, tal cual ocurría en la primera escena; no obstante, cuando este es decapitado pierde su simbología ya que ahora quien la adquiere es la criatura monstruosa que, en este caso, se manifiesta como la máxima superioridad al sustituir y ocupar el cuerpo de su padre. De este modo, la configuración plástica de Henry, al igual que la utilería, cumple un papel bastante simbólico y expresivo en la representación ya que, por un lado, refuerza el acontecimiento representado, y, por el otro, manifiesta directamente el miedo que gira en torno a la paternidad monstruosa del personaje configurándolo, así, como un elemento clave de la escena.

Figura 48. Posición de Henry en el teatro



Fuente: Elaboración propia

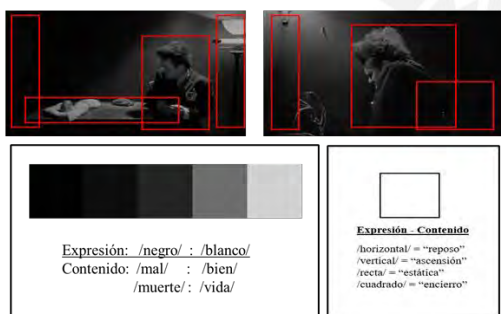
Es así como la configuración plástica de los elementos artísticos de esta escena cumple un papel clave para identificar el horror que se desarrolla, pero, también, para comprender la naturaleza de la representación y la atmósfera visual que está detrás de ella. Por más que se trate de elementos que respondan a una representación ya distorsionada de la realidad, sus configuraciones plásticas los convierten en representaciones aún más extrañas e incómodas de

ellos para reforzar físicamente el lado más siniestro del acontecimiento, pero, sobre todo, para evidenciar la atmósfera visual aterradora que va adquiriendo mayor protagonismo en escena.

Escena 3. La cabeza del bebé

Y, finalmente, en lo que respecta a la tercera escena, los elementos de la dirección de arte se configuran en relación a la representación más siniestra de la historia. En este caso, esta se desarrolla en ambas realidades ya trabajadas en las escenas anteriores, en la realidad del joven padre y en su inconsciente. Por medio de elementos ya vistos previamente, la dirección artística los retoma y los reconfigura de manera que pueda responder gradualmente a la cúspide de su representación más siniestra en la escena. Si bien, la configuración icónica ya planteaba una representación de tal índole, nuevamente, la dirección de arte deberá reconfigurar las características físicas de los significantes visuales y entes en escena para materializar y reforzar esta representación por medio de sus componentes más plásticos. No obstante, al tratarse de la cúspide del horror que se desarrolla, la configuración ha de ser más minuciosa. De esta manera, la dirección de arte desarrolla un set del tipo puntual como del artificio que repotencian plásticamente el horror final de la cinta.

Figura 49. Configuración plástica de la habitación



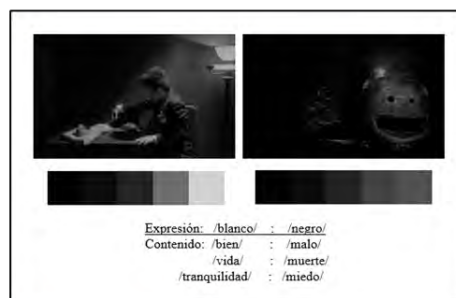
Fuente: Elaboración propia

La mayoría de las configuraciones plásticas de esta escena pertenecen semejantemente a la configuración plástica de la primera escena debido a que se vuelve a representar el mismo espacio, los mismos objetos y los mismos personajes en una

situación bastante similar a la representación que se desarrollaba inicialmente en la historia (ver Figura 49). No obstante, existen dos configuraciones que son claves para esta representación final de horror; la configuración plástica del espacio y la caracterización del bebé monstruo.

Con respecto al espacio, su configuración responde casi igual a la de la primera escena hasta la primera parte de esta tercera. Como se ha mencionado en la descripción de sus elementos artísticos, el aspecto de la habitación de Henry cambia de un momento a otro en relación a lo que transcurre en escena. Inicialmente, cuando este

Figura 50. Paleta de color de la habitación



Fuente: Elaboración propia

llega a su habitación y corta las vendas de la criatura, el espacio queda intacto y no se ve afectado hasta luego de este trágico acontecimiento (ver Figura 50). Posteriormente, una vez que la criatura fallece, ocurre una alteración en la configuración plástica inicial de la habitación. En primer lugar, la forma cuadrada que simbolizaba el encierro, representado figurativamente por este espacio, va perdiendo cierta definición y elementos en escena debido a un juego de luces que empieza a oscurecerlo todo y con ello generar la desaparición total de la habitación. La forma queda, finalmente, oscurecida convirtiéndose, así, en un espacio vacío y desconocido para Henry. En segundo lugar, la posición de este y sus elementos en escena también desaparecen reforzándose, así, la imagen de fondo. Y, en tercer lugar, el color y la textura también refuerzan esta ausencia y atmósfera oscura. Si bien, existía una predominancia de tonos oscuros, aún estos podían diferenciarse mediante matices y la definición de sus formas o figuras más características; no obstante, esta totalidad de negros puros enfatizan esta nueva representación que da fin a la historia. Un color de tal magnitud simboliza netamente la muerte o la expresión más explícita del horror, lo cual, precisamente está representado en esta escena que desarrolla la cúspide del miedo que representa la paternidad.

Y, con respecto a la caracterización del bebé monstruo, esta posee una configuración plástica similar a la del espacio ya que retoma la configuración que presentaba en la primera escena. Inicialmente, la criatura monstruosa se presentaba tal cual estaba al inicio de la historia; no

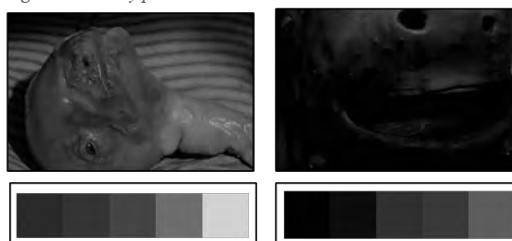
Figura 51. Caracterización del bebé



Fuente: "Eraserhead" (1977)

obstante, una vez que Henry corta sus vendas, este ser se reconfigura totalmente ya que el estado óptimo que lo caracterizaba se desvanece por completo (ver Figura 51). En primer lugar, la forma que lo define queda alterada debido a la exposición de sus órganos en escena y la presencia de un líquido que proviene de él. La figura de bebé que presentaba en un inicio desaparece por completo y se presenta netamente en escena su naturaleza monstruosa que, como se observa, progresivamente, empieza a relucir. Mientras la criatura agoniza en su lecho de muerte, la forma de su cuerpo empieza a distorsionarse. La cabeza del monstruo comienza a alejarse de su cuerpo y a incrementar de tamaño hasta ocupar toda la habitación convirtiéndose, así, en una amenaza para Henry. En segundo lugar, la textura de la criatura también se ve alterada. Al inicio de la escena, esta respondía a una textura lisa, suave, acuosa y viscosa que lo señalaba como un ser vivo bastante indefenso debido a su desfavorable apariencia; no obstante, una vez que el bebé fallece y desarrolla toda su monstruosidad, esta textura se torna totalmente en lo contrario reforzando, así, devenir violento, tosco, artificial y superior al de su padre (ver Figura 52). Y, finalmente, con respecto a la posición, la ubicación de la criatura también reafirma su naturaleza monstruosa, así como ocurría en la segunda escena antes vista. Cuando esta se encontraba agonizando ante los ojos de Henry, su posición en el espacio mostraba toda su debilidad; no obstante, cuando cobraba venganza, ganaba más poder y con él su reivindicación como monstruo. Como se observa, es en este preciso momento, en el que, icónica y plásticamente, el bebé de Henry llega a su máxima monstruosidad física y con ella a su devenir más violento debido a la materialización física que presenta en escena. Si bien, la dirección artística retomaba una caracterización ya preestablecida

Figura 52. Bebé y paleta de color



Fuente: Elaboración propia

desde el inicio de la historia, en este caso, ésta la reconfigura, progresivamente, para que desarrolle su grado más grande de horror. De esta manera, esta área se encarga de repotenciar la imagen de la criatura y con ella reafirmar su naturaleza monstruosa que, hasta el momento, no había llegado a su máxima expresión.

De este modo, la configuración plástica de la dirección de arte de esta tercera escena desarrolla la representación más siniestra de la paternidad que dará fin a la historia. Esta configuración plástica juega un rol importante para el acontecimiento ya que evidencian, físicamente, la verdadera imagen de la criatura en ambas realidades. Evidentemente, esta está en función a la configuración icónica que presentan sus significantes visuales al igual que en los casos anteriores; no obstante, esta retoma algunas imágenes previas para reconfigurarlas y generar un mayor impacto visual que contraste estas dos realidades que intervienen en su representación. Es así como desarrolla una configuración plástica más explícita y superior que las demás debido a la fuerza expresiva de su materialización en escena que parte, precisamente, de esta desfamiliarización de estos dos elementos claves ya mencionados.

Como se observa, es evidente la atmósfera particular y estética visual que desarrolla “Eraserhead” (1977) por medio de la dirección de arte y la configuración plástica de cada uno de sus elementos. Como bien se sabe, la representación siniestra que desarrolla la película se caracteriza por una desfamiliarización y descontextualización constante de los elementos en escena que, progresivamente, desarrollan el horror de la cinta hasta llegar a su máxima expresión. La película no solo busca narrar una historia ni retratar una experiencia personal tal cual, sino también generar una experiencia visual aterradora de lo que representa visualmente la paternidad según el punto de vista de su director, lo cual, precisamente, se ve evidenciado por medio de la dirección artística de la película, el área que se encarga de crear el universo

cinematográfico en el que se desarrolla toda la historia. Indudablemente, la dirección de arte de “Eraserhead” responde a esta representación siniestra y distorsionada de la realidad ya que parte de la configuración icónica de los significantes visuales que intervienen en ella a partir de su materialización física en el espacio. Como se ha mencionado, el director de arte debe conocer aquello que se está representando en escena para crear un concepto creativo y una estética visual determinada para la creación de la atmósfera que regirá la configuración plástica de cada uno de sus elementos artísticos que representarán y reforzarán este acontecimiento filmico. De esta manera, la dirección de arte, como se ha observado, recurre tanto a los significantes visuales como a diversos códigos y sistemas semisimbólicos que refuerzan la manifestación física de cada uno de los espacios, objetos y personajes que intervienen en la representación final de cada escena y enfatizan el horror característico de la cinta.

Por medio de una configuración plástica bastante expresionista y sombría, Lynch crea una atmósfera visual de extrañeza que yace sobre todos los elementos artísticos que intervienen en su representación siniestra de la paternidad. El hecho de la cinta este narrada desde una paleta de color predominada por los que caracteriza, precisamente, al expresionismo, ya sugiere una alteración total en la representación del acontecimiento filmico y una distorsión de la realidad debido a que se altera, estéticamente, la imagen y atmósfera visual de la película; no obstante, no es lo único presente en escena que refuerce esta representación oscura de la historia. Tal cual se ha mostrado, por más que existan elementos que icónicamente son similares a sus referentes o representaciones casi cotidianas de la realidad, su configuración plástica los reconfigura como elementos ligeramente distorsionados debido a la alteración que sufren algunos de sus componentes más físicos. Si bien en un inicio, se presenta una realidad aparentemente cotidiana que progresivamente se ve irrumpida por la desfamiliarización; ésta en realidad ya forma parte de esta distorsión desde un inicio, en menor medida, pero ya presenta

una descontextualización de su representación física en el espacio. Cada una de las escenas desarrolla una configuración y reconfiguración plástica gradual de las características físicas de los significantes visuales que van desde cierta semejanza hacia una inconformidad respecto a sus referentes hasta llegar a la representación más distorsionada de ellos. De esta forma, lo siniestro se manifiesta, física y visualmente, por medio de los componentes plásticos de los elementos artísticos que responden, en todo momento, a ciertas alteraciones y simbologías en su composición, pero que, sobre todo, refuerzan desde un inicio esta atmósfera desconocida y sombría que gira en torno a toda la historia.

En conclusión, “Eraserhead” (1977) desarrolla una dirección de arte netamente siniestra que va acorde a la representación del miedo a la paternidad que desarrolla la cinta. Por medio de una configuración plástica bastante sombría y simbólica desde un inicio, cada elemento artístico evidencia una reconfiguración física constante de los significantes visuales en escena que refuerza esta atmósfera de extrañeza y desconocimiento progresivo que altera, finalmente, la realidad en la que se desarrolla la historia y con ella la atmósfera aterradora que la acompaña creándose, así, una experiencia visual bastante siniestra de lo que significa físicamente la paternidad.

5.1.1.5 Análisis iconográfico final de “Eraserhead” (1977)

“Eraserhead” (1977), como se ha visto, responde a una configuración icónica y plástica bastante particular que va acorde a la representación siniestra que desarrolla y caracteriza a la historia. Si bien, ambas configuraciones parten, principalmente, de los referentes y códigos filmicos que se establecen en la narrativa, estos, a su vez, emplean códigos visuales o sistemas extravisuales del mundo real, no cinematográficos, para reforzar su identificación y comprensión en escena. Como bien se ha observado, estos códigos y sistemas intervienen en

la representación siniestra que desarrolla la cinta, pero, sobre todo, permiten repotenciarla aún más debido a la carga significativa que le atribuyen dentro de un contexto bastante particular como este. Esto se debe, precisamente, por la presencia del nivel iconográfico de estas dos configuraciones, un nivel que está compuesto por contenido convencional que llama la atención del público debido a que es una fuente familiar y reconocible de información proveniente de los objetos naturales también llamados motivos de los seres humanos, plantas, cosas, etc., que ofrecen el nivel icónico y plástico y, que, por lo general, hace referencia a otros sistemas o lenguajes más convencionales que pertenecen a la realidad y a la cultura.

A nivel icónico, se observa la presencia de códigos visuales provenientes de convencionalismos y estructuras sociales y culturales establecidos por una comunidad determinada. Por lo general, estos códigos forman parte de las ciencias sociales como la antropología, la psicología, la filosofía y la sociología que se encargan de estudiar y establecer, precisamente, ciertos parámetros sobre una diversidad de situaciones, actitudes, costumbres, imágenes, personalidades, etc., que definen al hombre y con él a su tipo de realidad o contexto en el que se desarrolla. Como bien se sabe, el cine es una representación del mundo real y es necesario, por ello, tomar en cuenta estos sistemas y códigos que conforman su composición para, así, generar una atmósfera de fácil identificación y comprensión por parte del público, pero que, sobre todo, refuerce su representación.

En el caso de “Eraserhead” (1977), la película por más que presente siniestramente la paternidad desarrolla un aspecto cotidiano o conocido de ella que permite su reconocimiento y representación visual en escena. Como se ha visto, todos los significantes visuales que intervienen en la representación de la cinta responden a sus referentes en el mundo real de manera semejante debido a que responden tanto a sus características físicas como conceptuales,

pero, sobre todo, a su definición, la cual es atribuida, precisamente, por otros sistemas no cinematográficos. Ramas como la psicología, la sociología y la biología son claves aquí para comprender, por ejemplo, la paternidad que se está llevando a cabo. Por un lado, se puede afirmar, precisamente, que la película representa una “paternidad “debido a que las figuras de Henry y el bebé monstruo responden a la definición biológica y social de “padre” e “hijo”; por otro lado, se puede afirmar, también, que se desarrolla una “paternidad conflictiva” predominada por el miedo debido a que lo representado responde a una definición psicológica que define a esta etapa como una de crisis, conflictos e inseguridades en la que el padre no posee las facultades para cumplir con su rol, tal cual ocurre con el personaje, o, finalmente, se puede afirmar de que se trata de una “representación siniestra” de la paternidad debido a la desfamiliarización constante que se presenta en la historia y que responde a una definición filosófica que, precisamente, lo define tal. De esta manera, cada elemento icónico en escena responde, así, a un referente que posee ciertas características, conceptos y definiciones provenientes de sistemas sociales y culturales más predeterminados que los catalogan como tal y que permiten establecer ciertos parámetros alrededor de su correcta y adecuada representación en escena, pero que, sobre todo, permiten su inmediata identificación y comprensión debido a la naturaleza familiar de su iconicidad.

A nivel plástico, por su lado, estos códigos forman parte de sistemas extravisuales mucho más expresivos y artísticos. La mayoría de estos códigos provienen de diversas ramas del arte como el dibujo, la pintura, el modelado, las artes visuales, la historia del arte, la estética, la literatura, etc. que se encargan de estudiar y establecer, nuevamente, ciertos parámetros plásticos y simbólicos sobre la representación artística del mundo. Precisamente, el cine, además de ser una representación de la realidad también es una fuente expresiva de ella y, por tanto, debe conocer y emplear estas herramientas o técnicas plásticas para construir y enfatizar una

representación mucho más simbólica de la realidad. Como se ha observado, el nivel plástico vuelve a retomar los significantes visuales de la configuración icónica para manifestarlos física y visualmente por medio de la configuración plástica de sus elementos en escena. Si bien, estos significantes responden a las características físicas de sus referentes, la dirección artística emplea ciertas herramientas o recursos adicionales para reforzar su representación y materialización física en el espacio; no obstante, más allá de solo configurar plásticamente cada uno de los elementos acorde a sus referentes, esta área se encarga, también, de la carga simbólica y significativa de cada uno de ellos. Es por ello que emplea ciertos sistemas o lenguajes artísticos que intervienen en la configuración plástica de sus elementos; estos, por lo general, son: la psicología del color y la simbología de las formas. De esta forma, plantea una estética particular para crear la atmósfera visual que regirá toda la representación, no solo a un nivel compositivo sino también simbólico que refuerce, precisamente, la historia.

Con respecto a la película, esta, evidentemente, hace referencia a una estética bastante expresionista que emplea la dirección artística para representar y reforzar esta atmósfera siniestra que desarrolla la historia. El contrastado de blancos y negros, la presencia de líneas estáticas, la ambientación de espacios y caracterización de personajes extraños, etc., son elementos que, precisamente, definen a esta corriente artística que responde bastante bien al género de horror en la que se lleva a cabo la cinta, pero, sobre todo, a la intención y fuente de inspiración de su propio director. Como se ha visto, esta corriente hace referencia a la representación subjetiva y expresiva de la realidad que parte de una experiencia casi traumática o dolorosa del autor; en el caso de “Eraserhead” (1977), esta es la estética adecuada para representar una historia, así, ya que parte de la experiencia personal del director con respecto a su paternidad en una época bastante difícil para él. La carga significativa para la materialización de la historia parte, justamente, de ahí. Si bien, la configuración plástica de cada uno de los

significantes visuales que intervienen en ella toma de referencia los códigos visuales ya mencionados, estos, a su vez, emplean otros lenguajes mucho más artísticos y expresivos para repotenciar su representación física en el espacio. Es, así, como el manejo del color, las formas y las texturas juegan un papel importante en la carga simbólica que cada uno de los elementos en escena. Por medio de una psicología del color y una simbología de las formas y las texturas se crean expresiones plásticas claves para reforzar la atmósfera visual que acompaña a la historia. Cada matiz o tono de los blancos y negros en escena juega un papel significativo ya que en diferentes contextos, tamaños y volúmenes pueden expresar distintos valores semánticos que refuerzan o no un momento o elemento exacto de la película y con ello su representación cada vez más siniestra. En el caso de las formas y las texturas, esto también se produce de manera similar. La presencia de líneas estáticas y rectas, y la existencia de texturas lisas y duras enfatizan esta atmósfera de encierro, horror e incertidumbre que caracteriza a la historia debido a que, según su simbología, estos elementos responden a una significación de esa naturaleza generándose, así, una representación aún más expresiva y explícita del acontecimiento. De este modo, la configuración plástica y materialización física de los elementos en escena emplean distintos lenguajes y códigos provenientes de las ramas artísticas para crear una atmósfera visual cargada de sentido y expresión que responda a una estética particular acorde a lo que se desea comunicar y transmitir finalmente con la historia y su representación específica de la paternidad.

Como se observa, la configuración de la película no solo está basada en una naturaleza netamente filmica sino también por un inventario mayor de códigos visuales que provienen de distintos sistemas y lenguajes más convencionales de la realidad y la cultura. Evidentemente, la mayoría de ellos no son de naturaleza cinematográfica ya que provienen de diversas ramas tanto sociales como artísticas que el cine emplea, precisamente, para representar de manera

adecuada la realidad. De hecho, este es una representación de ella y como tal debe tomar en cuenta los códigos que la configuran como tal para, así, realizar una puesta en escena que sea fácil de identificar y comprender por parte del espectador.

En síntesis, “Eraserhead” (1977) está configurada por una diversidad de códigos, sistemas y lenguajes de diferentes naturalezas que intervienen y refuerzan su representación siniestra de la paternidad. Mediante una configuración bastante iconográfica de su representación, la historia de Henry Spencer puede ser identificada y comprendida como tal gracias a la intervención de diversos códigos visuales que están presentes en la realidad y en el lenguaje cinematográfico de la cinta. Ramas como la psicología, la sociología, la filosofía y el arte intervienen, así, en la configuración adecuada de una representación cinematográfica de tal índole ya que permiten establecer cierto grado de iconicidad dentro del filme que pueda ser comprendido con familiaridad por el público, pese a la distorsión y narrativa visual que presenta la cinta. Es, así, como la película resulta ser, también, casi un retrato de la realidad.

5.1.2 Análisis semiótico de “Little Otik” (2000)

“Little Otik” (2000) es una película, al igual que “Eraserhead” (1977) bastante extensa, cargada de simbolismos y elementos surrealistas, que merece, sin duda, un estudio bastante riguroso y detallado debido a su propia naturaleza fantástica, surrealista y onírica que presenta. No obstante, por fines académicos, el presente trabajo no desarrollará un estudio total de la obra, sino, también, una parte de ella. De esta manera, se han seleccionado tres escenas claves para la película que corresponden tanto al inicio, nudo y desenlace de la historia, lo cual permite observar tanto la progresión narrativa como el desarrollo de la relación de paternidad establecida, en este caso, entre los padres, Bozena y Karel, y su hijo, el bebé tronco.

5.1.2.1 Identificación y descripción de los códigos de reconocimiento y transcripción en “Little Otik” (2000)

La representación del miedo a la paternidad en “Little Otik” (2000), al igual que en “Eraserhead” (1977), es bastante clara desde un inicio. La historia de Bozena, Karel y su inminente deseo por convertirse en padres de una criatura monstruosa llamada Otik configuran, desde un comienzo, el eje central de la historia y, con ella, su representación tanto fantástica como monstruosa. Bozena y Karel son una joven pareja de esposos que adopta a Otik, un bebé tronco, como su hijo, pese a su naturaleza monstruosa. La joven pareja se convierte, así, en padres por primera vez; no obstante, ello les traerá más de un problema. Otik empieza a crecer exponencialmente y con él su apetito voraz.

Escena 1. Otik tiene hambre.

Bozena juega con Otik mientras Karel prepara los biberones para alimentarlo. Entre juegos, Otik muerde el cabello de Bozena y se lo empieza a comer. Bozena pide ayuda para que Otik no se ahogue con su cabello. Karel, finalmente, le corta el cabello a Bozena.

Esta primera escena desarrolla un primer acercamiento entre Bozena y Karel, como padres, con su hijo, Otik. Debido a la naturaleza de la situación, se observa, en primera instancia, una actividad bastante íntima y cotidiana entre los miembros de la familia. Bozena y Karel están alimentando a Otik quien se muestra con hambre en escena. No obstante, ante un descuido, este se atraganta generando, así, la preocupación de sus padres. De esta forma, la escena muestra, con claridad, una situación bastante cotidiana con respecto al deseo y miedo de la paternidad.

Tabla 10. E1. Representación del miedo a la paternidad en “Little Otik” (2000)

DATOS GENERALES									
Película 2	Little Otik			Escena 1	Otik tiene hambre. Bozena juega con Otik mientras Karel prepara los biberones para alimentarlo. Entre juegos, Otik muerde el cabello de Bozena y se lo empieza a comer. Bozena pide ayuda para que Otik no se ahogue con su cabello. Karel, finalmente, le corta el cabello a Bozena.				
CATEGORÍA: REPRESENTACIÓN DEL MIEDO A LA PATERNIDAD									
Subcategorías	Nº	Descripción de las subcategorías							
Paternidad	1.1	Características de la paternidad							
Cine de horror	1.2	Elementos y características propias del género de horror							
Etiqueta	Criterios/Indicadores							Subcategorías	
Puesta en escena	Códigos de Reconocimiento				Códigos de Transcripción			Paternidad	Cine de horror
	Informantes	Indicios	Temas	Motivos	Arquetipos	Claves	Figuras		
Cocina. Interior. Día.	Padre, madre, hijo, cocina	Cuidado del bebé	Paternidad, deseo, hambre	Bebé monstruo, hambre del bebé	Cine de horror: figura del monstruo físico	Cine de autor: elemento surrealista, stop motion	Bebé monstruo como símbolo de inocencia/deseo	Paternidad como un periodo de adquisición de aptitudes para cuidar y alimentar al hijo, pero también como un periodo de crisis, conflicto e inseguridades debido al hambre voraz que presenta	Presencia del horror por medio de la figura del bebé tronco monstruoso Presencia de lo abyecto a partir de la naturaleza monstruosa del bebé y el hambre voraz que presenta Presencia de lo siniestro a partir de la descontextualización de la escena
Tipo de representación	Régimen representativo de analogía construida. Representación del deseo y miedo a la paternidad desde el "cuidado" del hijo								

Fuente: Elaboración propia

Como se observa en la Tabla 10, la escena ha sido configurada de tal manera que pueda ser percibida y comprendida como una representación bastante cotidiana de la paternidad debido a la configuración de sus códigos de reconocimiento; no obstante, esta no recae meramente en la literalidad del mundo sino en una analogía construida entre una representación tanto literal como alterada de esta debido a su naturaleza fílmica y sus códigos de transcripción icónica.

Figura 53. Karel en la cocina



Figura 54. Bozena cuidando a Otik



Figura 55. Otik alimentándose



Fuente: “Little Otik” (2000)

En un primer momento, son los códigos de reconocimiento y generalidad los que configuran la escena como una representación directa de la paternidad. A nivel de los informantes, por ejemplo, son, precisamente, las figuras del “padre”, “madre” e “hijo” en una “cocina”, representados por Karel, Bozena y Otik (ve Figuras, 53, 54 y 55), las principales fuentes de

información que guían la escena pero que, sobre todo, dan referencia inmediata de una representación aparentemente cotidiana y familiar de paternidad.

Figura 56. Bozena y Karel

Figura 57. Otik

Figura 58. Karel preparando biberones



Fuente: "Little Otik" (2000)

Por otro lado, estos códigos de reconocimiento también evidencian el tipo de paternidad que se está representando. Tal y como se observa, es claro que se desarrolla esta etapa como un periodo bastante positivo en el que se adquieren aptitudes para la crianza del hijo (ver Figuras 56, 57 y 58), pero, conforme avanza, esta se torna también como un periodo de crisis e inseguridades debido a la preocupación que está detrás. A nivel de los indicios, precisamente, esto queda evidenciado. El acontecimiento en escena sugiere, en un primer momento, una actividad de “cuidado” que se ve representado por la actitud preocupada de la joven pareja como “padres” al querer “alimentar” a su “hijo”; no obstante, este deseo se ve alterado ya que la criatura empieza a atragantarse generándose, así, una sensación de “miedo”. De esta manera, la escena gira temáticamente en torno al “deseo” y “miedo” de la paternidad desde su naturaleza más cotidiana.

Ahora bien, aparentemente se trata de una representación bastante normal e inclusive casi literal de la paternidad debido a su configuración icónica general; no obstante, al tratarse de una representación cinematográfica, esta primera representación se ve completamente alterada debido a la presencia de sus también códigos de transcripción icónica que están estrechamente relacionados con el género de horror en la que el relato se encuentra inmerso.

Los arquetipos, claves y figuras que presenta plantean, desde un inicio, una representación mucho más monstruosa de la paternidad. La figura arquetípica del “monstruo” representado por Otik hace referencia al elemento principal del que deviene todo el horror, lo monstruoso, lo abyecto y hasta lo siniestro (ver Figuras 59 y 60). Lo monstruoso es evidente debido a su naturaleza y el accionar violento que manifiesta. Lo abyecto, por su parte, yace en la intranquilidad física que, precisamente, este genera a sus padres. Y, finalmente, lo siniestro se manifiesta por medio de su imagen y vestimenta bastante similar a la de un bebé recién nacido que hace referencia de una cierta “inocencia”. De esta manera, es de él de quien se origina todo este temor y desfamiliarización de la escena debido a su irrupción monstruosa.

Figura 59. Otik comiendo el cabello de Bozena Figura 60. Padres asustados



Fuente: “Little Otik” (2000)

Como se ha observado, la escena muestra, en general, una representación casi literal del deseo y miedo a la paternidad que se ve alterada, en cierta medida, por la presencia de un ser monstruoso como Otik. La escena cotidiana de “cuidar” y “alimentar” a un “bebé” se convierte, así, en la escena monstruosa de “cuidar” y “alimentar” a un “bebé monstruoso”. De esta manera, esta primera escena de “Little Otik” (2000) responde a una representación del miedo a la paternidad desde su aspecto más monstruoso debido a la naturaleza y predominancia de este ser que representa Otik.

Escena 2. Visita de la asistente social.

Bozena recibe la visita de una asistente social que busca conocer a Otik. Bozena evita que encuentre a su hijo, pero es tarde. La asistente entra al cuarto de Otik donde este se encuentra y se la devora ante los ojos de su madre.

Esta segunda escena, al igual que la segunda escena de “Eraserhead” (1977), es clave para el eje central de la historia. Es aquí donde se evidencia la amenaza letal que Otik representa para la humanidad debido a que su gran apetito voraz es insaciable y se sale del control de sus padres. Precisamente, es en esta escena en la que se desarrolla explícitamente el miedo a la paternidad debido a que la joven pareja no pudo ocultar el devenir monstruoso de la naturaleza horrible de Otik y ni mucho menos su accionar violento. De este modo, se muestran las consecuencias que trae consigo el deseo de tener un hijo de semejante origen que amenaza con la existencia de todos.

Tabla 11. E2. Representación del miedo a la paternidad en “Little Otik” (2000)

DATOS GENERALES									
Película 2	Little Otik			Escena 2	Visita de la asistente social. Bozena recibe la visita de una asistente social que busca conocer a Otik. Bozena evita que encuentre a su hijo, pero es tarde. La asistente entra al cuarto de Otik donde este se encuentra y se la devora ante los ojos de su madre.				
CATEGORÍA: REPRESENTACIÓN DEL MIEDO A LA PATERNIDAD									
Subcategorías	Nº	Descripción de las subcategorías							
Paternidad	1.1	Características de la paternidad							
Cine de horror	1.2	Elementos y características propias del género de horror							
Etiqueta	Criterios/Indicadores							Subcategorías	
Puesta en escena	Códigos de Reconocimiento				Códigos de Transcripción			Paternidad	Cine de horror
	Informantes	Indicios	Temas	Motivos	Arquetipos	Claves	Figuras		
Habitación de Otik. Interior. Día.	Madre, hijo, asistente social, habitación	Cuidado del bebé, alimentación del bebé, muerte	Paternidad, miedo, muerte, hambre	Bebé monstruo, hambre del bebé	Cine de horror: figura del monstruo físico	Cine de autor: elemento surrealista, stop motion	Bebé monstruo como símbolo de amenaza/temor/mal	Paternidad como un como un periodo de crisis, conflicto e inseguridades debido al hambre voraz que presenta Otik	Presencia del horror por medio de la figura del bebé tronco monstruoso Presencia de lo abyecto a partir de la naturaleza monstruosa del bebé y el hambre voraz que presenta Presencia de lo siniestro a partir de la descontextualización de la escena
Tipo de representación	Régimen representativo de analogía construida. Representación del miedo a la paternidad desde el "hambre letal" del hijo								

Fuente: Elaboración propia

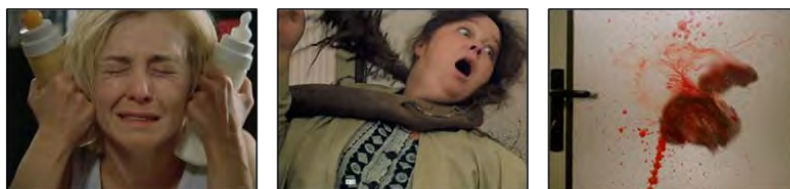
Como se observa en la Tabla 11, esta escena se ha configurado de tal manera que pueda ser comprendida como una representación icónica bastante explícita del miedo a la paternidad que desemboca, finalmente, en una representación bastante violenta de él debido al “hambre voraz” que presenta Otik.

*Figura 61. Bozena llorando**Figura 62. Otik caminando**Figura 63. Asistente social**Figura 64. Habitación de Otik*

Fuente: "Little Otik" (2000)

En un primer momento, los códigos de reconocimiento y generalidad icónica hacen referencia a una representación casi literal del miedo a la paternidad desde sus referentes más representativos en el mundo real. A nivel de los informantes se presentan las figuras de la “madre”, representada por Bozena, el “hijo”, representados por Otik, en una “habitación” y acompañados de la “asistente social”, que sugieren un acontecimiento bastante cotidiano y normal (ver Figuras 61, 62, 63 y 64). No obstante, es a partir de los indicios, en que se evidencia la verdadera representación de este. La escena presupone, en un inicio, una acción relacionada al “cuidado” y “alimentación” del bebé debido a que se muestra la preocupación de Bozena por continuar alimentado a Otik mientras lo protege de la “asistente social”, y, en segundo lugar, sugiere nuevamente la “alimentación” o “hambre” del bebé, pero desde un punto de vista más siniestro y relacionado con la “muerte” ya que Otik llega a devorarse a la asistente social debido a que su hambre es insaciable con lo que Bozena le da para alimentarlo (ver Figuras 65, 66 y 67).

Figura 65. Bozena desesperada *Figura 66. Asistente siendo atacada* *Figura 67. Otik alimentándose*



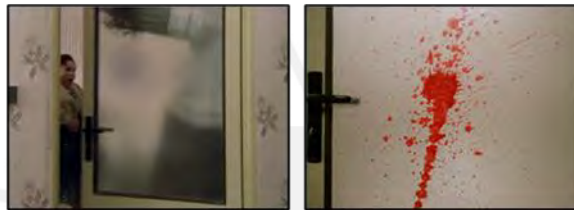
Fuente: "Little Otik" (2000)

Es evidente que, así, que la escena representa la paternidad desde un punto de vista más negativo, a comparación de la primera escena, debido a la crisis y conflicto que se origina en

torno a este acontecimiento violento entre Bozena y Otik. De esta forma, se muestra, inmediatamente, la representación del “miedo” a la “paternidad” que sugiere la escena.

Ahora bien, parece ser una representación bastante explícita del miedo a la paternidad en su cotidianidad; no obstante, la presencia de los códigos de transcripción y ejemplaridad refuerzan aún más este tipo de realidad y la transforman en una mucho más alterada y monstruosa de acuerdo al género de horror que la cinta sugiere.

Figura 68. Otik atacando y devorando a la asistente social



Fuente: “Little Otik” (2000)

A nivel de los arquetipos, claves y figuras que se presentan, estos plantean una representación mucho más monstruosa y abyecta de este acontecimiento desgarrador (ver Figura 68). En primer lugar, la escena desarrolla, nuevamente, la monstruosidad desde la figura arquetípica de Otik como “monstruo”, no obstante, en este caso, la repotencia debido a la nueva apariencia monstruosa y tamaño abismal que desarrolla, así como el accionar mucho más violento que posee. En segundo lugar, se desarrolla también la abyección desde la figura de Otik y el hambre voraz que presenta. La tranquilidad física no solo yace desde su apariencia monstruosa sino también de su accionar que se vuelve mucho más letal. Y, finalmente, con respecto a lo siniestro, este se desarrolla en general a lo largo de la escena debido a la presencia de figuras clave como elementos oníricos y surrealistas, propios del cine de autor, que descontextualizan y desfamiliarizan la representación inicial que se sugería.

Como se observa, esta segunda escena, al igual que la anterior, es una representación de analogía construida ya que se configura en base a códigos icónicos que responden a una

representación del mundo real, pero, a su vez, responden, también, a ciertas particularidades y elementos que la convierten en una representación un poco más distorsionada y monstruosa de la realidad debido a que existe, en general, una irrupción en un hecho aparentemente cotidiano, tal y como ocurre en esta escena con la presencia de Otik y su accionar violento que transforma toda la atmósfera ordinaria que tenía la escena en un comienzo. De este modo, esta escena se configura como la representación más evidente y explícita del miedo a la paternidad que Bozena tiene con respecto a su hijo, la cual, posteriormente, marcará un momento decisivo sobre la existencia de la criatura debido a su incontrolable monstruosidad.

Escena 3. El fin de Otik.

Bozena grita desconsoladamente mientras Karel baja al sótano donde está Otik para matarlo con su motosierra. Una vez abajo, Karel ve a su hijo y no puede matarlo; acto seguido, Otik devora a su padre y luego a su madre.

Esta tercera y última escena correspondiente al final de la película “Little Otik” (2000), desarrolla la cúspide de la representación monstruosa del miedo a la paternidad que se desarrolla durante toda la historia. Karel tiene la intención de acabar con la vida de su propio hijo para, así, darle fin, también, a su paternidad. Debido a la naturaleza de la situación, se observa, en primer momento, una acción desesperada de parte de Karel por darle fin a esta criatura monstruosa que lo ha ido atormentado junto a su esposa; no obstante, dicha decisión se ve afectada, no se lleva a cabo y Otik aprovecha este escenario para devorar a sus padres. De esta forma, se muestra, con claridad, una situación bastante fuerte en la que la joven pareja no puede escapar de su trágico final a manos de su propio hijo quien resultó ser un inminente monstruo insaciable de carne humana.

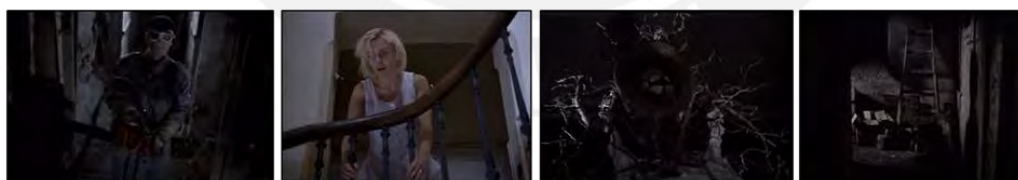
Tabla 12. E3. Representación del miedo a la paternidad en “Little Otik” (2000)

DATOS GENERALES									
Película 2	Little Otik			Escena 3	El fin de Otik. Bozena grita desconsoladamente mientras Karel baja al sótano donde está Otik para matarlo con su motosierra. Una vez abajo, Karel ve a su hijo y no puede matarlo; acto seguido, Otik devora a su padre y luego a su madre.				
CATEGORÍA: REPRESENTACIÓN DEL MIEDO A LA PATERNIDAD									
Subcategorías	Nº	Descripción de las subcategorías							
Paternidad	1.1	Características de la paternidad							
Cine de horror	1.2	Elementos y características propias del género de horror							
Etiqueta	Criterios/Indicadores							Subcategorías	
Puesta en escena	Códigos de Reconocimiento				Códigos de Transcripción			Paternidad	Cine de horror
	Informantes	Indicios	Temas	Motivos	Arquetipos	Claves	Figuras		
Sótano. Interior. Día.	Madre, padre, hijo	Felicidio, alimentación del bebé, parricidio	Paternidad, miedo, muerte, hambre	Bebé monstruo, hambre del bebé	Cine de horror: figura del monstruo físico	Cine de autor: elemento surrealista, stop motion	Bebé monstruo como símbolo de amenaza/temor/mal/muerte	Paternidad como un periodo de crisis, conflicto e inseguridades debido a la presencia del filicidio y parricidio	Presencia del horror por medio de la figura del bebé tronco monstruoso Presencia de lo abyecto a partir de la naturaleza monstruosa del bebé y el accionar violento que presenta Presencia de lo siniestro a partir de la descontextualización de la escena
Tipo de representación	Régimen representativo de analogía construida. Representación del miedo a la paternidad desde la figura del "filicidio" y "parricidio"								

Fuente: Elaboración propia

Como se observa en la Tabla 12, la escena ha sido configurada como una representación de analogía construida debido a la naturaleza monstruosa del acontecimiento que gira en torno al “filicidio” y “parricidio” que caracterizan hasta cierto punto el rechazo total a la paternidad y, por ende, de la normalidad de su representación inicial.

Figura 69. Karel con una motosierra Figura 70. Bozena llorando Figura 71. Otik monstruoso Figura 72. Sótano



Fuente: “Little Otik” (2000)

En un primer momento, son los códigos de reconocimiento y generalidad los que configuran la escena como una representación casi inmediata de la paternidad. A nivel de los informantes son, precisamente, las figuras del “padre”, “madre” y el “hijo” en una “sótano”, representados por Karel, Bozena y Otik (ver Figuras 69, 70, 71 y 72), las principales fuentes de información que guían la escena pero que establecen, a su vez, una representación casi directa y cotidiana

de la paternidad. No obstante, hay un elemento que entra a escena que cambia completamente esta primera aproximación: Karel toma una “motosierra” para acabar con la vida de su hijo, lo cual, a nivel de indicios, sugiere, precisamente, un acto de “filicidio” (ver Figura 73). No obstante, este intento es fallido y se convierte en un “parricidio” (ver Figura 74) ya que Otik como respuesta ataca a su propio padre y, posteriormente, a su madre. De esta forma, la escena se torna cada vez más horrible y trágica para la joven pareja.

Figura 73. Karel intentando matar a Otik Figura 74. Otik atacando a Karel



Fuente: “Little Otik” (2000)

Como se observa, esta última escena gira temáticamente, así, en torno al “miedo” a la “paternidad” ya que esta es, precisamente representada como una etapa netamente negativa para la joven pareja debido a que no solo es vista como un periodo de crisis y conflictos sino también como una etapa bastante fatalista que solo finaliza con la muerte de Bozena y Karel.

Ahora bien, esta escena, aparentemente, desarrolla una representación casi literal como explícita del miedo y rechazo a la paternidad que podría ser comprendida como tal en el mundo real. No obstante, son sus códigos de transcripción y ejemplaridad los que la enriquecen mediante la creación de una representación mucho más monstruosa y abyecta de este acontecimiento. Los arquetipos, claves y figuras que presenta desarrollan, así, lo más característico del género de horror siendo, así, la monstruosidad la más evidente de la escena.

La figura arquetípica de “monstruo” representado por Otik continúa siendo el eje central del que deviene todo el horror, tanto a un nivel monstruoso, abyecto y siniestro (ver Figura 75). No obstante, en este caso, su figura es repotenciada debido a la apariencia y accionar mucho

más violento que presenta que lo llevan a personificar no solo el “temor” sino también la “muerte” en escena. A nivel de la abyección, por su parte, Otik ya no solo genera una intranquilidad física, sino que, además, atenta por completo con ella debido al acto violento de “filicidio” que comete. Y, finalmente, con respecto a lo siniestro, esta se presenta por medio de la desfamiliarización de su figura de “bebé” y “tronco” que poseía en un inicio.

Figura 75. Otik devorando a Karel



Fuente: “Little Otik” (2000)

Como se ha observado, esta última escena de “Little Otik” (2000), responde a una representación casi literal como distorsionada del miedo a la paternidad desde las figuras del “filicidio” y el “parricidio” desde su lado más monstruoso y abyecto posible. Karel intenta acabar con la vida de su primogénito, no obstante, se rinde y es ahora él la víctima de un trágico final cuando es su propio hijo que acaba con su vida y, posteriormente, con la vida de Bozena. De esta manera, la escena desarrolla la cúspide de la historia evidenciando, así, el final horrible y trágico de ambos personajes paternos.

Ahora bien, los códigos de reconocimiento y transcripción icónica de las tres escenas descritas de “Little Otik” (2000), en general, sugieren una representación de la paternidad, nuevamente, como una etapa de crisis, inseguridades y conflictos, no solo por la historia y el cuento del cual está inspirada en sí, sino también por la peculiaridad de su representación abyecta en escena. Según lo planteado por Kristeva (1988) lo abyecto es definido como aquello que perturba y amenaza la vida del Otro, un miedo físico que impide la realización de la existencia y el sentido de vida en el mundo. Precisamente, esta película de horror y fantasía, representa diversas

situaciones cotidianas de la paternidad que se ve interrumpidas por la presencia de una figura monstruosa que altera su orden y tranquilidad, pero que, sobre todo, representa una amenaza real para la humanidad. La presencia monstruosa de la criatura, el apetito voraz incontrolable de Otik y la extrañeza con la que devienen ciertos acontecimientos en escena que giran en torno a él son piezas claves para comprender este tipo de horror que, precisamente, desarrolla. Si bien existe, cierta desfamiliarización o extrañeza de los elementos en escena, estos son subordinados por la existencia y naturaleza monstruosa de Otik que altera toda la representación del acontecimiento. A comparación del bebé monstruoso de “Eraserhead” (1977), el bebé tronco de esta película sí representa una amenaza física y real para sus padres debido a que pertenece al mismo mundo en el que ellos viven. La criatura desde un inicio representa una amenaza letal no solo para sus padres sino también para la humanidad. El hambre voraz que posee Otik y su incremento de tamaño constante obstaculizan a Karel y Bozena de poder tener una vida normal soñada con su deseado hijo ya que no pueden controlarlo más. A lo largo de la historia, la criatura empieza a responder poco a poco a su naturaleza monstruosa transformándose, finalmente, en un ser monstruoso y violento que llega a lastimar a sus propios padres. De esta forma, Otik se configura como el eje central del que deviene todo el horror y miedo de la historia generándose, así, una representación netamente abyecta de la paternidad que gira en torno a su presencia y la amenaza física que representa.

En pocas palabras, la representación que se lleva a cabo en la película es, a primera instancia, del tipo abyecto debido a la progresiva configuración de Otik como un ser cada vez más monstruoso y amenazante para sus padres y la realidad en la que viven. Los acontecimientos, elementos y personajes representativos de la paternidad que “Little Otik” (2000) retoma y reconstruye en escena son configurados constantemente para enfatizar el horror y miedo constante que representa la figura del hijo en esta etapa crítica que significa la paternidad para

los protagonistas. De esta manera, la película representa el horror físico y monstruoso que caracteriza al género en sí y a la representación aterradora del miedo a la paternidad desde la figura del hijo monstruoso.

5.1.2.2 Análisis icónico de “Little Otik” (2000)

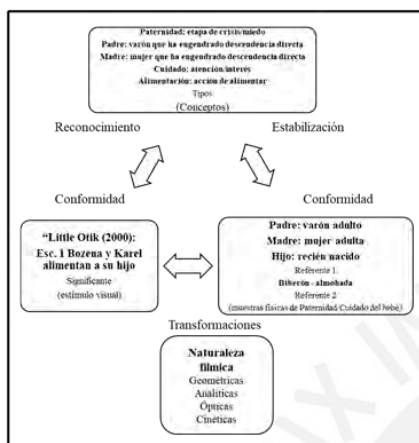
Según los códigos de reconocimiento y transcripción icónica, “Little Otik” (2000) se configura, inmediatamente, como una representación abyecta del miedo a la paternidad. Los códigos visuales que la componen han permitido identificar rápidamente el tipo de acontecimiento que se desarrolla en escena, así, como la clase de horror que maneja. No obstante, estos códigos, como se han visto, solo sirven para identificar aquello que se observa en relación a los aspectos generales del mundo, más no evidencian la construcción de sentido que le da sustento. Es por ello que, en el presente análisis, se realizará el estudio icónico del signo visual de cada una de las escenas previamente descritas de “Little Otik” (2000) que permitirá evidenciar la construcción de sentido que cada representación en escena posee.

Escena 1. Otik tiene hambre

En el caso de la primera escena, esta corresponde a una de las representaciones más cotidianas de la realidad debido a que no hay mayor alteración del acontecimiento, más allá de la presencia de la criatura monstruosa. Esta escena representa una situación familiar de “cuidado” del “hijo” por parte de la “madre” y el “padre”, representados por Otik, Bozena y Karel, respectivamente. Esta es una escena de contextualización del tipo de realidad en la que se desarrolla la historia y el tipo de relaciones presentes entre personajes; además, es en esta donde se desarrollado el primer acercamiento al devenir monstruoso de Otik. Ahora bien, al ser la primera representación de “paternidad” desarrollada en la historia, la configuración de su representación debe tomar en cuenta a su principal o principales referentes del mundo real de

manera que pueda contextualizar lo que se desarrolla en escena. En este caso, sus principales referentes son los de “paternidad”, “cuidado”, “alimentación”, “madre”, “padre”, “hijo”, “cocina”, entre otros.

Gráfico 12. Eje 1 E1. “Little Otik” (2000)



Fuente: Elaboración propia

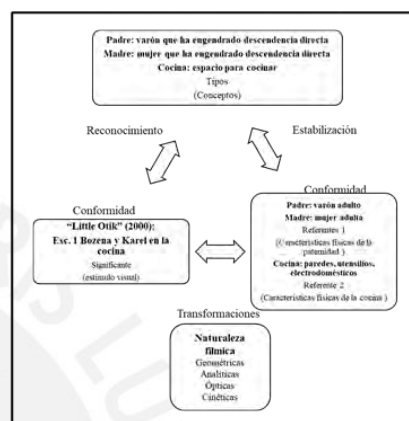
Los tres primeros, como bien se sabe, son referentes que carecen de una representación física directa en el espacio que pueden ser representados por medios de otros que sí la posean y estén relacionados a sus conceptos de igual manera. Por un lado, la “paternidad”, esta figura definida como la facultad de convertirse en padres, es representada por medio de los referentes “padre”, “madre” e “hijo”, y, por el otro lado, el “cuidado” y la “alimentación”, la acción de prestar atención o interés en cuidar a alguien o alimentar a alguien, respectivamente, están relacionado a los objetos en escena que guían esta acción como por ejemplo los “biberones”, la “almohada” que usa Otik, el “chupón”, el “ajuar” de bebé que viste la criatura, etc. (ver Gráfico 12). De esta forma, se encuentra una manera de reconfigurar los significantes visuales de ciertos referentes que carecen de una representación directa en escena.

Con respecto a los otros, estos sí cumplen con los tres ejes de relación entre sus componentes de significantes, referentes y tipos, los cuales los configuran como elementos mejor representados en escena debido a su semejanza, estabilización y conformidad con en el mundo real. No obstante, como se mencionaba, todos estos pasan por un proceso de transformación que los reconfigura de acuerdo a la intención comunicativa u objetivo en escena. Por lo general, estos referentes responden adecuadamente a sus ejes de referente-tipo y tipo-significante debido a que se mantienen las características conceptuales que los configuran como una

representación estable, conforme y reconocida de acuerdo a los programas culturales del tipo que los define. Sin embargo, existe una reconfiguración más específica dentro del eje significante-referente debido a la caracterización física de los elementos en el espacio y a la serie de transformaciones que pasan cada uno debido a su naturaleza fílmica.

Los referentes “cocina”, “mueble”, “biberón”, “almohada”, entre otros elementos relacionados al espacio en el que se desarrolla acción, son representados por significantes visuales que responden correctamente a sus referentes en el mundo real debido a que poseen tanto las características físicas como conceptuales y funcionales que los definen como tal. Estos elementos en escena son

Gráfico 13. Eje 2 E1. “Little Otik” (2000)

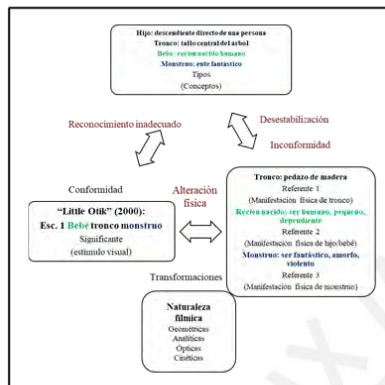


Fuente: Elaboración propia

evidenciados como representaciones casi literales de la realidad debido a que no hay mayor manipulación o alteración en su configuración física que los distorsione de su referente real. Si bien, estos pasan por una serie de transformaciones propias de su naturaleza fílmica como las transformaciones geométricas, analíticas, ópticas y cinéticas que los configura como significantes visuales cinematográficos, no presentan una mayor alteración que los haga diferentes a sus referentes generándose, así, una representación bastante similar a la real. Lo mismo ocurre con los referentes “madre” y “padre”, representados por Bozena y Karel (ver Gráfico 13). Como se ha observado, ambos personajes están configurados de acuerdo a las imágenes convencionales y estereotipadas de sus referentes en la realidad. Ambos significantes visuales responden a las características tanto físicas como conceptuales de sus entes. Si bien, tanto “madre” como “padre” hacen referencia a una definición bastante biológica que define al término, ambos cumplen con los roles, las aptitudes y las facultades que les corresponde como tal, pese a no ser los padres biológicos de la criatura; no obstante, responden a una semejanza

bastante cercana con los referentes ya mencionados. De este modo, se evidencia la configuración predominante de una representación casi literal de la realidad hasta el momento; sin embargo, hay un elemento que irrumpe esta cotidianidad; la figura del bebé tronco.

Gráfico 14. Eje 3 E1. "Little Otik" (2000)



Fuente: Elaboración propia

En lo que respecta al referente "hijo", la configuración de su referente visual pasa por un proceso similar al de "Eraserhead" (1977) (ver Gráfico 14). Este responde inicialmente al concepto inicial de "bebé" debido a la forma, tamaño y accionar, hasta cierto punto, que caracteriza a uno real; no obstante, físicamente, no responde a su referente debido a su naturaleza monstruosa que genera cierta extrañeza. Es más, el hecho de que la criatura responda también a una imagen monstruosa y fantástica reconfigura su referente inicial debido a que ahora no solo pertenece al referente "bebé" sino también al referente "monstruo" y "tronco", generándose, así, una inestabilidad e inconformidad en su representación final. De esta forma, esta representación de la criatura se reconfigura bajo un nuevo referente visual que altera en cierta medida las características físicas de su referente inicial en la realidad. A comparación de los elementos anteriores, esta representación de Otik responde a la única que evidencia una distorsión del mundo real debido a que su naturaleza lo configura como un ser netamente monstruoso que va contra las leyes de la realidad en la que se desarrolla la historia. Precisamente, este es el elemento del que deviene el horror abyecto que representa toda la película, pero que, en este momento, aún no ha alcanzado su máxima representación monstruosa en escena.

Como se observa, esta primera escena desarrolla, en su mayoría, una representación bastante cotidiana de la paternidad debido a la predominancia de los referentes visuales que

responden de manera similar a sus referentes y tipos en el mundo real; no obstante, hay un elemento que irrumpe en esta representación generando un poco de extrañeza y alteración del orden: la figura de Otik. Este elemento, como se ha señalado, es el único que responde a una representación distorsionada de la realidad debido a su naturaleza y características físicas en el espacio. Lo extraño y lo abyecto, precisamente, devienen de este significante que presenta cierta disconformidad en relación a su referente generándose, así, una atmósfera ligeramente de incomodidad y miedo físico en la representación final de esta escena; no obstante, esta abyección solo está representada en menor medida, hasta el momento, debido a la naturaleza de la acción, la condición en la que se encuentra Otik y el tipo de realidad en el que se desarrollan los hechos.

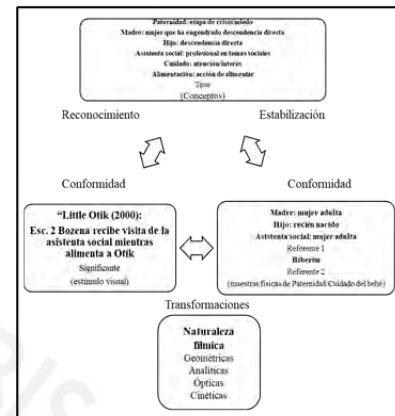
Escena 2. Visita de la asistente social

En el caso de la segunda escena, esta desarrolla, por su parte, una representación un poco más distorsionada de la paternidad ya que se presenta este miedo por medio de la representación aún más monstruosa del hijo y su accionar violento que lo configuran ya como una amenaza letal para la joven pareja de esposos. Esta al igual que la anterior, se lleva a cabo en un espacio bastante cotidiano debido a que se representa una situación familiar en la que Bozena, la “madre”, recibe la visita de la “asistente social” en su casa; no obstante, esta escena es interrumpida por el “hijo” y el “hambre” voraz que lo caracteriza. Bozena no puede ocultar más a Otik quien ha salido fuera de control devorándose, finalmente, a la “asistente social” frente a sus ojos. Esta escena, a comparación de su predecesora, representa un grado mayor de monstruosidad y abyección debido a la naturaleza y devenir violento de Otik que lo configuran, por fin, como una amenaza letal para la humanidad. Esta es la representación más evidente y explícita del miedo a la paternidad a partir de la figura del monstruo. Los significantes visuales que la componen, de este modo, pasan, nuevamente, por una serie de transformaciones y alteraciones en su configuración que los reconfigura para cumplir el nuevo objetivo en escena,

no obstante, es esta última figura quien lleva la mayor parte de la reconfiguración ya que es el eje principal del que deviene todo el horror.

Como se ha visto, esta escena tiene como principales referentes de representación a los referentes “paternidad”, “miedo”, “cuidado”, “hambre”, “madre”, “hijo”, “asistenta social” y “habitación”. Los cuatros primeros, al igual que la escena anterior, responden a elementos bastante ambiguos de representación debido a que carecen de una manifestación física exacta sobre el espacio. La

Gráfico 15. Eje 1 E2. “Little Otik” (2000)

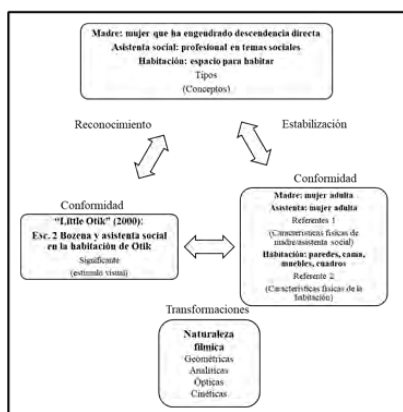


Fuente: Elaboración propia

“paternidad” es definida como una facultad para convertirse en padre o madre, el “miedo” es una emoción de angustia, el “cuidado” es una acción de interés por cuidar a otro y el “hambre” hace referencia a una necesidad por comer. Como se observa, estos hacen, precisamente, una referencia a conceptos que no poseen características físicas directas para ser representados; no obstante, estos pueden serlo mediante los otros referentes mencionados ya que guardan cierta relación conceptual con ellos. Por ejemplo, el referente “paternidad” se puede representar mediante los significantes visuales de los referentes “madre” e “hijo”, el referente “miedo” y “hambre” por la figura de este último, y el “cuidado” por medio de los elementos que se encuentran alrededor a Otik como el referente “biberón”, “ajuar”, “juguetes”, etc. (ver Gráfico 15). De esta manera, ciertos referentes encuentran una representación más directa por medio de otros.

Al igual que el primer caso, la mayoría de los significantes visuales responden adecuadamente a sus referentes y tipos en el mundo real debido a que cumplen con las características físicas, conceptuales y funcionales que los definen como tal y establecen una relación de semejanza,

Gráfico 16. Eje 2 E2. "Little Otik" (2000)

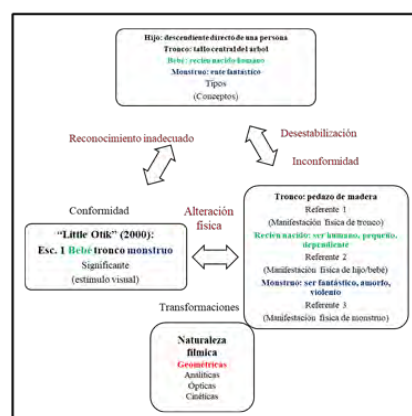


Fuente: Elaboración propia

conformidad y estabilización con ellos. Referentes como la “habitación”, la “madre”, la “asistenta social”, entre otros poseen representaciones bastante similares a las de la realidad configurándose, así, como una representación casi literal de ella (ver Gráfico 16). Si bien, la situación representada en escena aparenta ser bastante cotidiana, esta es irrumpida, nuevamente, por la presencia del monstruo.

Como se había mencionado, la representación de Otik en la película responde a los referentes de “bebé”, “monstruo” y “tronco” a la vez. Sin embargo, en esta escena, el referente “monstruo” es el que predomina más en la representación de la criatura configurándolo, así, como el único elemento monstruoso que irrumpe en la cotidianidad de la joven madre. Su significante visual responde a las características tanto físicas como conceptuales que definen a un monstruo como tal, lo cual en la primera escena no existía en su totalidad. En este caso, la reconfiguración de la criatura está en relación netamente a su naturaleza monstruosa evidenciada por medio de los tres ejes de representación que la conforman y las transformaciones que sufre en escena. A nivel del referente, este cumple con las características físicas de un monstruo real debido a su apariencia horrible en escena, y con respecto a su tipo, este cumple con las funciones, actitudes y acciones violentas que lo caracterizan como tal. Es más, fuera de la serie de transformaciones que pasa debido a su naturaleza fílmica, esta nueva representación se ve reforzada por una transformación de homotecia que hace referencia al incremento del tamaño que ha sufrido la criatura (ver Gráfico 17). Otik ha crecido exponencialmente

Gráfico 17. Eje 3 E2. "Little Otik" (2000)



Fuente: Elaboración propia

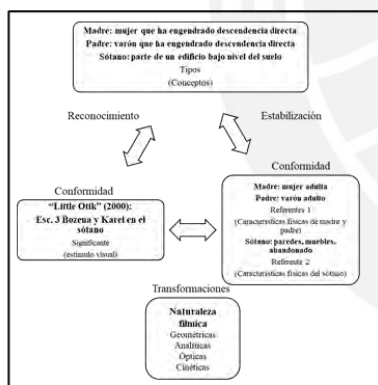
convirtiéndose, así, en una amenaza letal para la existencia de los otros. De este modo, el significante visual de la criatura monstruosa se reconfigura, evidentemente, conforme a un único referente que responde a la intención representativa del acontecimiento en escena, al referente “monstruo”, pero, en un grado mayor debido a esta alteración que sufre en su apariencia física y accionar violento.

Como se observa, esta escena desarrolla por completo una representación un poco más distorsionada de la paternidad debido a la naturaleza netamente monstruosa y violenta de Otik que irrumpe con la cotidianidad del acontecimiento. Si bien, existen elementos que responden adecuadamente a sus tipos y referentes, estos al entrar en contacto con la figura del monstruo reciben se ven afectados generándose, así, un ambiente extraño y monstruoso en escena. A comparación del caso anterior, lo abyecto se ve mejor evidenciado en esta escena debido a la reconfiguración de la monstruosidad de Otik que lo presentan ya como una amenaza y peligro letal para la historia. Sus referentes iniciales de “bebé” y “tronco” han sido subordinados completamente por el de “monstruo” ya que se ha visto una alteración en su apariencia física reforzándose, así, su naturaleza. Este elemento continúa siendo el eje principal de la representación abyecta de la paternidad ya que se evidencia claramente el miedo físico y la incertidumbre por el devenir violento y monstruoso de la criatura que amenaza con la realidad en la que viven sus padres y el resto de personas. De esta forma, la escena desarrolla una representación netamente abyecta del miedo a la paternidad ya que el significante visual del “monstruo” es reconfigurado para desarrollar una monstruosidad mayor que irrumpe con la representación cotidiana de la situación generándose, así, una atmósfera extraña, violenta y monstruosa que termina por demostrar la naturaleza real de la criatura.

Escena 3. El fin de Otik

Y, finalmente, con respecto a la tercera escena, esta desarrolla la cúspide final de la representación del miedo a la paternidad existente en “Little Otik” (2000). Esta responde a una representación aún más monstruosa de la paternidad ya que se representa esta por medio de las figuras del “filicidio” como el “parricidio” desde su lago más abyecto posible (ver Gráfico 18). Karel intenta acabar con la vida de Otik, no obstante, se rinde y termina siendo víctima de su propio hijo que lo devora a él junto a su madre dándoles, así, un trágico final. Esta escena, a comparación de sus predecesoras, desarrolla un grado máximo de abyección y extrañeza debido a la naturaleza del acontecimiento y al protagonismo inaudito de la criatura. De esta forma, los significantes visuales que componen la escena pasan por una reconfiguración y transformación mayor en relación a las anteriores debido a la representación abyecta de la paternidad y la intención final de la historia.

Gráfico 18. Eje 1 E3 “Little Otik” (2000)



Fuente: Elaboración propia

El proceso de reconfiguración de los significantes visuales en escena es bastante similar a los procesos de los casos anteriores. Hay referentes como el “filicidio” o el “parricidio” que no poseen una manifestación física exacta en escena pero que pueden ser representados por otros elementos que sí posean una y que estén relacionados estrechamente a ellos.

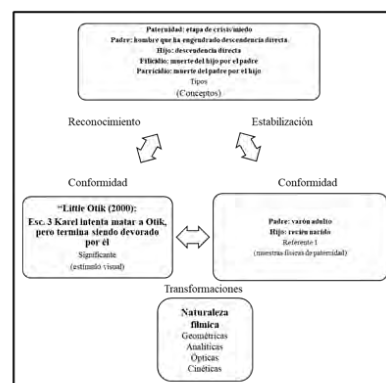
La mayoría de estos responde a una representación casi literal de la realidad ya que cumplen con una relación de semejanza, estabilización y conformidad con sus referentes en el mundo real; no obstante, una vez más se ven irrumpidos por la naturaleza monstruosa de Otik.

Los referentes “padre”, “madre” y “sótano” son representados de manera casi literal con la realidad, pese a que presentan ligeras alteraciones en su representación física en escena (ver

Gráfico 18). Los significantes visuales de “padre” y “madre”, representados por Karel y Bozena, como se ha visto, responden a una similitud con las imágenes convencionales que los definen en la realidad, sobre todo esta última; no obstante, es Karel quien tiene una nueva reconfiguración en escena (ver Gráfico 19). Karel no solo responde al referente “padre” en esta ocasión sino también a la de un “asesino”

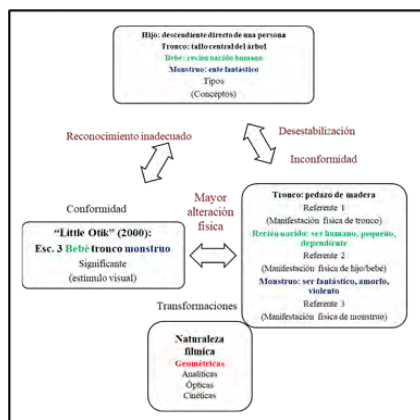
debido a que responde al concepto que define a este que, a su vez, se ve reforzado por su vestimenta y el arma que emplea para acabar con la vida su hijo. La desfamiliarización se ve reflejado en él en cierta medida; sin embargo, una que vez que el personaje no cumple con su objetivo este segundo referente desaparece y prevalece nuevamente su figura de “padre”, lo cual, como se ha visto, genera su trágico final frente a la criatura monstruosa. Precisamente, en lo que respecta al monstruo, al igual que en los casos anteriores, Otik se vuelve a reconfigurar nuevamente como “monstruo” pero ya en su máximo representación (ver Gráfico 20). Otik ha incrementado de tamaño hacia uno exponencialmente enorme y con él su accionar aún más violento. La configuración de su significante visual, de esta forma, se ve alterado por este nuevo grado de monstruosidad que lo caracteriza en esta situación. La serie de transformaciones físicas como de tamaño han generado que la criatura hasta pierda cierta humanidad que lo

Gráfico 19. Eje 2 E3 “Little Otik” (2000)



Fuente: Elaboración propia

Gráfico 20. Eje 2 E3 “Little Otik” (2000)



Fuente: Elaboración propia

caracterizaba en un inicio convirtiéndolo, así, en una figura netamente monstruosa y una amenaza física finalmente que acaba con la vida de sus propios padres. De esta forma, toda la escena se ve alterada por el devenir monstruoso que representa a esta criatura. Si bien toda la configuración de los significantes visuales en escena responde a una cotidianidad en gran medida, una vez que la criatura coexiste

con ellos, estos se reconfiguran para representar una realidad más distorsionada y horrible de lo que significa ser padre de una criatura monstruosa. Es, así, finalmente, como la reconfiguración de toda la escena se transforma para llegar a la cúspide máxima de horror y con ella a la representación final de la monstruosidad que representa tener un hijo.

Como se observa, esta última escena desarrolla una representación bastante más distorsionada de la paternidad debido a la predominancia y protagonismo de la monstruosidad representada por la figura de Otik. La configuración de la escena, como se ha visto, continúa desarrollándose en un contexto bastante cotidiano y familiar como si se tratara de una representación casi literal de la realidad debido a la relación de semejanza y estabilización con sus referentes y tipos en el mundo real; no obstante, es, nuevamente, Otik quien interrumpe con esta aparente tranquilidad. La figura del monstruo y su significante visual en escena es el elemento más importante para comprender esta representación abyecta de la realidad que desemboca, finalmente, en la distorsión de ella. A comparación de las otras escenas, es este significante visual que ha sido reconfigurando en un grado mayor generándose, así, una predominancia sobre los otros elementos debido al carácter inconformista y de desestabilizante que presenta en relación a ellos. De esta forma, se desarrolla la cúspide de la representación abyecta de la película debido a la reconfiguración máxima del referente “monstruo” que distorsiona totalmente a los demás significantes visuales en escena mostrándose, así, como el elemento más extraño, horrible y amenazador que altera la cotidianidad y familiaridad de la historia.

Ahora bien, es indudable la representación abyecta del miedo a la paternidad que se desarrolla en “Little Otik” (2000) debido a la presencia de un ser monstruoso del que deviene todo el horror de la cinta. La configuración de cada una de sus escenas está en relación, precisamente, a esta figura que irrumpe con la cotidianidad y la familiaridad del acontecimiento representado.

Lo que predomina, evidentemente, es una representación casi literal de la realidad que se ve alterada por la presencia de un ser de tal naturaleza. La mayoría de los significantes visuales responden a sus referentes y tipos lo cual genera una semejanza, conformidad y estabilización respecto al mundo real; no obstante, se ven irrumpidos por un elemento que expresa todo lo contrario y altera su representación. Este tipo de configuración icónica que se desarrolla en escena; no obstante, es bastante común, sobre todo, porque parte de un cuento tradicional del que se inspira Jan Svankmajer para realizar la película. La intención detrás de ello, según el propio director, es representar este relato fantástico en una realidad más cercana a nosotros para generar cierta credibilidad y familiaridad con la situación, pero, sobre todo, para generar un mayor impacto sobre esta figura monstruosa creándose, así, una representación casi surrealista de la paternidad. Como se ha visto, la película parte de hechos, elementos y personajes representativos de esta etapa que poco a poco se ven alterados por la presencia de esta criatura que amenaza con su naturaleza y la cotidianidad en la que se desarrolla la historia. De esta manera, el director retoma un relato fantástico para transformarlo en una realidad monstruosa sobre lo que significa la paternidad desde un ámbito bastante tradicional para, así, establecer una historia extraña e incómoda de ver debido a la presencia de elementos fantásticos y surrealistas que generan cierto temor hacia esta etapa.

Por medio de una configuración icónica bastante particular, se recrea esta atmósfera tanto familiar como monstruosa que rige toda la representación visual del acontecimiento filmico. La historia presenta una realidad bastante cotidiana que progresivamente se ve irrumpida por la monstruosidad de la criatura que amenaza con la realidad en la que viven sus padres al configurarse como un ser netamente violento y monstruoso fuera de control. Cada una de las escenas desarrolla, así, una configuración y reconfiguración gradual de sus significantes visuales que se desenvuelven por medio de una semejanza con la realidad hasta cierta

inconformidad respecto a estos en diversos momentos de la historia, marcando, así, al igual que en “Eraserhead” (1977), un antes y un después respecto a la representación inicial de la paternidad. Como se ha visto, la película inicia con una representación casi literal de la realidad que responde, precisamente, a un momento cotidiano de la vida de Bozena y Karel. No obstante, esta se ve interrumpida en un primer momento por la presencia de Otik, el bebé tronco. Inicialmente, esta figura podría representar el horror que se desarrolla en la historia en general ya que se evidencia su aspecto y accionar violento; sin embargo, tal cual se presenta, esto se presenta en una menor medida debido a que Otik aún es pequeño y es controlado por sus padres. Es más, el hecho de que esté vestido como bebé y actúe como tal, muestra cierta desfamiliarización de su naturaleza monstruosa que sus padres tratan de ocultar a manera de controlarlo y convertirlo en un niño normal. No obstante, como se observa, este va adquiriendo mayor poder y facultades para valerse por sí mismo a medida que va desarrollando su monstruosidad a lo largo de la historia. Lo abyecto y el horror, de esta manera, se muestran desde un inicio, precisamente, por medio de la reconfiguración icónica de Otik en las diferentes escenas vistas y su evolución como amenaza letal para la humanidad. El incremento de tamaño, el accionar violento y la insaciable hambre de carne humana son muestras claras de este miedo físico que aborda la vida de Bozena y Karel respecto a su nueva paternidad que altera, indudablemente, su realidad convirtiéndola, así, en una aterradora y extraña para la joven pareja. De esta forma, la representación abyecta que desarrolla la historia es el resultado de una serie de elementos familiares que poco a poco se ven alterados por la monstruosidad y amenaza que representa, principalmente, Otik generándose, así, una atmósfera de horror y miedo físico constante sobre el hecho de convertirse en padres de una criatura monstruosa como tal.

En síntesis, “Little Otik” (2000) desarrolla una representación netamente abyecta del miedo a la paternidad que deviene de la naturaleza monstruosa del bebé monstruo que,

progresivamente, se va repotenciando a lo largo de la historia. La configuración icónica que presenta evidencia una constante reconfiguración del significante visual del monstruo que genera y refuerza esta atmósfera de extrañeza e inquietud física latente que altera, finalmente, la realidad cotidiana y familiar de la joven pareja de esposos ofreciéndonos, así, una experiencia visual monstruosa de lo que significa la paternidad.

5.1.2.3 Identificación y descripción de los elementos de la dirección de arte en “Little Otik” (2000)

La dirección de arte de “Little Otik” (2000) refuerza la representación abyecta y monstruosa que la película desarrolla y con ella su intención comunicativa. Por medio de una estética bastante cotidiana como surrealista que responde a los objetivos de cada escena, esta recrea una atmósfera similar al mundo real que se ve alterada, en gran medida, por la presencia monstruosa de Otik. Debido a que este es un ser que rompe con todas las leyes de la naturaleza, este tipo de realidad es idóneo para repotenciar el relato y horror que se representa en la cinta. De esta forma, “Little Otik” (2000) desarrolla una dirección de arte bastante cotidiana que enfatiza la esencia de la obra, pero que, sobre todo, refuerza este impacto de lo monstruoso que altera y define su representación del miedo a la paternidad en escena.

Escena 1. Otik tiene hambre

Bozena juega con Otik mientras Karel prepara los biberones para alimentarlo. Entre juegos, Otik muerde el cabello de Bozena y se lo empieza a comer. Bozena pide ayuda para que Otik no se ahogue con su cabello. Karel, finalmente, le corta el cabello a Bozena.

Representación. Deseo y miedo a la paternidad desde su aspecto más monstruoso y abyecto debido a la naturaleza extraña de la actividad en cuestión y la irrupción del bebé tronco como una amenaza para la existencia de sus padres. De esta forma, esta primera escena se configura

como un primer acercamiento al devenir violento de la criatura monstruosa que representa Otik en un ambiente bastante cotidiano y familiar en el que existe, a pesar de ello, un deseo inminente, por parte de sus padres, por cuidar de él.

Tabla 13. El. Dirección de arte en la representación del miedo a la paternidad en “Little Otik” (2000)

CATEGORÍA: DIRECCIÓN DE ARTE EN LA REPRESENTACIÓN DEL MIEDO A LA PATERNIDAD												
Subcategorías		Nº	Descripción de las subcategorías									
Paternidad		1.1	Características de la paternidad									
Cine de horror		1.2	Elementos y características propias del género de horror									
Etiqueta			Criterios/Indicadores						Subcategorías			
Puesta en escena		Descripción	Función	Estilo	Forma	Color	Textura	Estado	Material	Paternidad	Cine de horror	
Espacio	Escenografía	Comedor/cocina: mesa, respaderos, cocina, sillón, sillas	Mimética, atmosférica	Clásico	Predominancia de líneas rectas, estáticas	Colores pasteles, predominancia de cálidos	Lisa, patrón	Óptimo	Concreto, madera	Representación de un ambiente casi cotidiano y familiar entre el padre y el hijo		
	Utilería	Almohada del bebé, biberones	Mimética						Metal, vidrio, plástico, tela			
Personajes	Karel	Vestuario	Camisa manga larga blanca, chaleco gris, pantalón azul y zapatos negros de vestir	Mimética, simbólica	Formal	Predominancia de líneas rectas, estáticas	Colores oscuros, predominancia de grises y azules	Liso, patrón	Óptimo	Tela	Presencia de la figura paterna y materna a partir de la caracterización estereotipada de Karel y Bozena	Presencia del horror por medio de la monstruosidad, lo abyecto y siniestro de la caracterización de Otik
		Maquillaje y Peinado	Maquillaje natural		Natural	Predominancia de líneas curvas, dinámicas	Color natural	Liso		Polvos		
	Bozena	Vestuario	Vestido de tiras blanco	Clásico	Predominancia de líneas rectas	Blanco	Liso, suave	Óptimo	Tela			
		Maquillaje y Peinado	Cabello suelto con media cola, maquillaje natural	Natural	Predominancia de líneas curvas, dinámicas	Color natural	Liso		Polvos			
	Otik	Vestuario	Ajuar de recién nacido, chupón	Mimético, expresivo-dramático	Clásico	Predominancia de líneas curvas, dinámicas	Blanco, celeste	Liso, suave	Óptimo	Algodón	Presencia de la figura del hijo a partir de la caracterización del hijo como bebé	
		Maquillaje y Peinado	Tronco de árbol	Artificio, estético-plástico	Surrealista	Presencia de curvas, dinámicas	Marrón	Presencia de grietas, tocoso		Madera, elementos indefinidos		
Tipo de set		Set puntual										

Fuente: Elaboración propia

Como se observa en la Tabla 13, la dirección de arte de esta escena ha sido configurada bajo el diseño de un set del tipo puntual que da información básica sobre lo que acontece para, así, reforzarlo visualmente. Este es un set que, precisamente, responde a la representación casi cotidiana de la realidad que se desarrolla en escena.

Figura 76. Cocina de Bozenay Karel



Fuente: “Little Otik” (2000)

A nivel de la escenografía, la “cocina” de Bozena y Karel es el espacio principal en el que se desarrolla toda la acción y el que define el tipo de realidad en la que se suscitan los hechos (ver Figura 76). Este cumple con una función mimética como atmosférica que hace referencia al aspecto más cotidiano de la escena. El estilo, forma y estado óptimo en la que se encuentra, así, como los diversos muebles, utensilios y electrodomésticos que yacen en ella, la configuran como un espacio aparentemente cotidiano y bastante familiar ya que es representada como si se tratase de una cocina real; no obstante, los colores pasteles que la colorean, y los patrones y texturas que presentan dan una apreciación mucho más personal. Su configuración evidencia, así, un espacio totalmente cálido, íntimo y hogareño que sugiere cierta identidad por parte de la joven pareja. Es así como, finalmente, esta se configura como un espacio bastante cotidiano que refuerza esta representación casi literal de la realidad que sugiere la escena.

A nivel de los personajes, por su parte, ocurre también lo mismo (ver Figura 77). Las caracterizaciones tanto de Bozena como “madre” y Karel como “padre” están en relación a figuras bastante habituales. El vestuario, maquillaje y peinado de la joven pareja cumplen una función mimética como simbólica de la realidad ya que se muestran entorno a las imágenes estereotipadas que giran en torno a las figuras de “madre protectora” y “padre trabajador” respectivamente. Es más, como se ha visto en escena, tanto sus representaciones como acciones responden a este tipo de comportamiento estereotipado que, ahora, se ve reforzado aún más por su caracterización. De esta forma, ambos personajes responden también a una representación bastante convencional de la realidad reforzando, así, el contexto en el que se encuentran.

Figura 77. Caracterización de Karel y Bozena



Figura 78. Caracterización de Otik



Fuente: "Little Otik" (2000)

Con respecto a la caracterización de Otik, este es el único elemento en escena que difiere con toda normalidad (ver Figura 78). Este cumple una función tanto mimética como de artificio y estético-plástica. Este es caracterizado como un recién nacido debido a la vestimenta que presenta y la forma casi antropomórfica que lo define como tal; no obstante, son su naturaleza fantástica, la forma de tronco que lo constituye, y el estado y textura que lo componen, los que lo configuran, finalmente, como un ser netamente monstruoso y ajeno a la realidad de Bozena y Karel. De este modo, la representación de este personaje en escena es la principal del que deviene el horror monstruoso y abyecto que la escena desarrolla.

Como se observa, los elementos de la dirección de arte de esta escena están en función a la representación visual de un acontecimiento bastante cotidiano que se ve interrumpido por la presencia monstruosa de Otik. La configuración tanto del espacio como de los personajes sugieren, desde un inicio, una representación aparentemente normal que deviene en una ligera desfamiliarización debido a la naturaleza monstruosa de la criatura que irrumpe con toda cotidianidad. De esta forma, la dirección de arte refuerza la narrativa visual y representación que esta primera escena bastante familiar y monstruosa plantea.

Escena 2. Visita de la asistente social.

Bozena recibe la visita de una asistente social que busca conocer a Otik. Bozena evita que encuentre a su hijo, pero es tarde. La asistente entra al cuarto de Otik donde este se encuentra y se la devora ante los ojos de su madre.

Representación. Miedo a la paternidad desde su aspecto más abyecto y monstruoso debido a la figura del hijo como una amenaza letal y el accionar violento que posee. Esta escena se configura como la representación más evidente y explícita del miedo a la paternidad que Bozena tiene con respecto a su hijo, la cual, posteriormente, marcará un momento decisivo sobre la existencia de la criatura.

Tabla 14. E2. Dirección de arte en la representación del miedo a la paternidad en “Little Otik” (2000)

CATEGORÍA: DIRECCIÓN DE ARTE EN LA REPRESENTACIÓN DEL MIEDO A LA PATERNIDAD												
Subcategorías		Nº	Descripción de las subcategorías									
Paternidad		1.1	Características de la paternidad									
Cine de horror		1.2	Elementos y características propias del género de horror									
Etiqueta			Criterios/Indicadores						Subcategorías			
Puesta en escena		Descripción	Función	Estilo	Forma	Color	Textura	Estado	Material	Paternidad	Cine de horror	
Espacio	Escenografía	Cuarto de Otik: cama, muebles	Mimética, atmosférica	Clásico	Predominancia de líneas rectas, estáticas	Colores pasteles, predominancia de cálidos y blanco	Lisa, patrón	Óptimo	Concreto, madera, tela	Representación de un ambiente casi cotidiano y familiar entre el padre y el hijo		
	Utilería	Juguetes, biberones	Mimética, expresivo-dramática						Metal, vidrio, plástico			
Personajes	Asistente social	Vestuario	Sastre y falda de vestir beige, blusa con estampado negro y blanco, zapatos de vestir	Mimética, expresivo-dramática	Formal	Predominancia de líneas rectas, estáticas	Colores neutros, predominancia del beige	Liso, patrón	Tela	Presencia de la figura paterna y materna a partir de la caracterización estereotipada de Karel y Bozena	Presencia del horror por medio de la monstruosidad, lo abyecto y siniestro de la caracterización de Otik	
		Maquillaje y Peinado	Maquillaje natural, cabello desordenado		Clásico, natural	Predominancia de líneas curvas, dinámicas	Color natural	Liso	Polvos			
	Bozena	Vestuario	Vestido blanco		Clásico	Predominancia de líneas rectas	Blanco	Liso, suave	Tela	Presencia de la figura del hijo a partir de la caracterización del hijo como bebé		
		Maquillaje y Peinado	Cabello suelto desordenado, maquillaje corrido			Predominancia de líneas curvas, dinámicas	Color natural	Liso	Polvos			
	Otik	Vestuario	Ajar de recién nacido, chupón		Mimético, expresivo-dramático	Clásico	Predominancia de líneas curvas, dinámicas	Blanco, celeste	Liso, suave	Óptimo		Algodón
		Maquillaje y Peinado	Tronco de árbol		Artificio, estético-plástico	Surrealista	Presencia de curvas, dinámicas	Marrón	Presencia de grietas, tosco	Óptimo		Madera, elementos indefinidos
Tipo de set		Set puntual										

Fuente: Elaboración propia

Como se observa en la Tabla 14, la dirección de arte de la escena desarrolla, nuevamente, un set del tipo puntual debido a la naturaleza ordinaria de la representación. Esta, por un lado, se encarga de dar la información base del acontecimiento representado y, por otro lado, se encarga de reforzarlo visualmente. De esta forma, se configura una puesta en escena bastante simbólica que refuerza la representación de la escena y el contexto en el que se desarrolla.

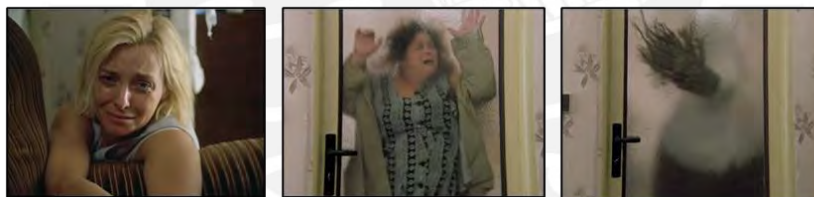
Figura 79. Habitación de Otik



Fuente: "Little Otik" (2000)

A nivel de la escenografía, la escena transcurre en la “habitación” de Otik. Esta cumple una función mimética como atmosférica y expresivo-dramática debido a que refuerza esta realidad bastante ordinaria que se presenta y la configura como una mucho más íntima y familiar para los personajes. La forma, el estilo y estado que presenta la configuran como un espacio similar a la de una habitación real. Es más, la predominancia de colores pasteles como texturas y patrones que la componen la evidencia como un ambiente mucho más íntimo y personal para la criatura que habita ahí. De esta manera, se establece un contexto bastante cotidiano que refuerza el tipo de realidad y representación en la que ocurre el acontecimiento.

Figura 80. Caracterización de Bozena y la asistente social Figura 81. Caracterización de Otik



Fuente: "Little Otik" (2000)

A nivel de los personajes, también ocurre lo mismo. Tanto la caracterización de Bozena como “madre” y la “asistente social” como tal expresan cierta conformidad con sus imágenes más habituales (ver Figura 80). Por el lado de Bozena, tanto su vestuario como maquillaje y peinado continúan cumpliendo una función mimética respecto a su figura estereotipada de “madre protectora”; no obstante, debido al acontecimiento violento que se suscita, dicha caracterización se reconfigura en una mucho más expresivo-dramática debido al impacto que se genera a raíz de ello. Por el lado de la asistente social, esta configuración es similar. Inicialmente, esta cumple una función mimética debido a su figura social de “asistente”; no

obstante, al ser víctima de Otik, esta primera impresión se ve reconfigurada en su apariencia generándose, así, una fuerza mucho más expresiva-dramática que gira en torno a su caracterización. De esta manera, ambas responden a una representación tanto cotidiana como alterada de la realidad debido al acontecimiento que la escena plantea; sin embargo, refuerzan aun así el tipo de contexto bastante ordinario en el que ocurre la acción.

Con respecto a la caracterización de Otik, este continúa siendo el elemento monstruoso que irrumpe con toda cotidianidad (ver Figura 81). En este caso, este responde a una función de artificio como estético-plástico que lo reconfiguran de manera más violenta y monstruosa en escena. Su imagen ha cambiado completamente. Por más que aun este vestido con el ajuar de recién nacido, esto pasa a segundo plano ya que ahora el protagonismo reside en su accionar netamente violento que responde a su naturaleza tanto monstruosa como abyecta. La forma, tamaño y composición que presenta repotencian su aspecto más monstruoso debido a que Otik ha incrementado de tamaño y con ello se ha vuelto un ser mucho más ramificado y horrible que se aleja por completo de su inicial apariencia como “bebé”. De este modo, su caracterización en escena refuerza la representación monstruosa de la realidad.

Como se observa, los elementos de la dirección de arte presentes en la escena están en función a la representación visual de un acontecimiento y contexto bastante cotidiano que se ve interrumpido, nuevamente, por la presencia monstruosa de Otik que se ve, ahora, mucho más repotenciada. La configuración de estos sugiere, desde un inicio, una atmósfera visual aparentemente normal que deviene en una alteración completamente de ella debido a la naturaleza monstruosa y violenta de la criatura que ya no solo atenta contra su realidad sino también con la existencia de los personajes. De esta manera, la dirección de arte repotencia el relato visual y la representación abyecta que esta segunda escena desarrolla.

Escena 3. El fin de Otik.

Bozena grita desconsoladamente mientras Karel baja al sótano donde está Otik para matarlo con su motosierra. Una vez abajo, Karel ve a su hijo y no puede matarlo; acto seguido, Otik devora a su padre y luego a su madre.

Representación. Miedo a la paternidad desde su lado más siniestro y abyecto posible debido a la naturaleza del acontecimiento representado: el filicidio y el parricidio. Karel intenta acabar con la vida de su primogénito, no obstante, se rinde y es ahora él la víctima de un trágico final cuando es su propio hijo que acaba con su vida y, posteriormente, con la vida de Bozena. De esta manera, la escena desarrolla la cúspide de la historia evidenciando, así, el final horrible y trágico de ambos personajes paternos.

Tabla 15. E3. Dirección de arte en la representación del miedo a la paternidad en "Little Otik" (2000)

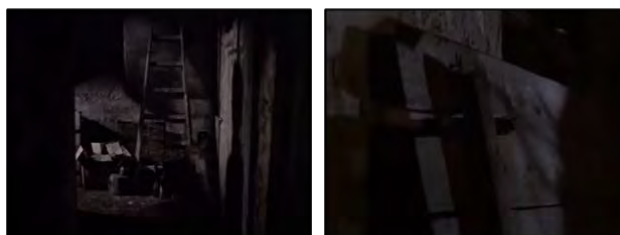
DATOS GENERALES												
Película 2	Little Otik		Escena 3	El fin de Otik. Bozena grita desconsoladamente mientras Karel baja al sótano donde está Otik para matarlo con su motosierra. Una vez abajo, Karel ve a su hijo y no puede matarlo; acto seguido, Otik devora a su padre y luego a su madre.								
CATEGORÍA: DIRECCIÓN DE ARTE EN LA REPRESENTACIÓN DEL MIEDO A LA PATERNIDAD												
Subcategorías	Nº	Descripción de las subcategorías										
Paternidad	1.1	Características de la paternidad										
Cine de horror	1.2	Elementos y características propias del género de horror										
Etiqueta		Criterios/Indicadores							Subcategorías			
Puesta en escena		Descripción	Función	Estilo	Forma	Color	Textura	Estado	Material	Paternidad	Cine de horror	
Espacio	Escenografía	Sótano del edificio	Mimética	Clásico	Predominancia de líneas rectas, estáticas	Colores oscuros, predominancia de grises y azules	Lisa	Precario, deterioro	Concreto, metal	Presencia de la figura paterna y materna a partir de la caracterización estereotipada de Karel y Bozena	Presencia del horror por medio de la monstruosidad, lo abyecto y siniestro de la caracterización de Otik	
	Utilería	Baúl, motosierra							Madera, mental			
Personajes	Karel	Vestuario	Gorro, lentes de protección, traje gris, botas negras, guantes amarillos	Mimético, expresivo-dramático	Formal	Predominancia de líneas rectas, estáticas	Colores oscuros, predominancia de grises y azules	Liso, patrón	Tela			
		Maquillaje y Peinado	Maquillaje natural	Mimético	Natural	Predominancia de líneas curvas, dinámicas	Color natural	Liso	Polvos			
	Bozena	Vestuario	Vestido blanco	Mimético, expresivo-dramático	Natural	Predominancia de líneas curvas, dinámicas	Blanco	Liso, suave	Tela			
		Maquillaje y Peinado	Cabello suelto y desordenado, maquillaje corrido						Natural			Color natural
	Otik	Vestuario	Ajuar de recién nacido, chupón	Artificio, expresivo-dramático	Clásico	Predominancia de líneas curvas, dinámicas	Blanco, celeste	Liso, suave	Óptimo			Algodón
		Maquillaje y Peinado	Tronco de árbol	Estético-plástico	Surrealista	Presencia de curvas, dinámicas	Marrón	Presencia de grietas, tosco	Madera, elementos indefinidos			
Tipo de set	Set puntual											

Fuente: Elaboración propia

Como se observa en la Tabla 15, la dirección de arte, como los otros casos, desarrolla un diseño de set puntual que refuerza la narración visual de la escena. Si bien se trata de un set que ya se ha presentado previamente, en esta oportunidad, este se reconfigura y se desarrolla con mayor

fuerza debido a la naturaleza del acontecimiento final que da fin a la paternidad de la joven pareja y fin a la historia en general de la manera más siniestra y abyecta posible.

Figura 82. Sótano



Fuente: "Little Otik" (2000)

A nivel de la escenografía, es el “sótano” el principal espacio en el que se desarrolla toda la acción y el responsable de la atmósfera visual siniestra que dará fin a la historia (ver Figura 82). Este cumple una función tanto mimética como atmosférica ya que es representado y ambientado como un sótano casi real. No obstante, es su configuración la que lo define como un ambiente bastante oscuro y aterrador. La forma y tamaño reducido que presenta, así como el estado deteriorado y el color oscuro que lo colorea, lo muestran como un espacio netamente devastador y horrible que refuerza este acontecimiento trágico y violento que está a punto de suceder. Si bien, este responde a una realidad cotidiana, la atmósfera visual que sugiere expresa totalmente lo contrario. De esta manera, se reconfigura como un contexto mucho más siniestro y oscuro que va de la mano con el tipo de representación de miedo que sugiere la escena.

Figura 83. Caracterización de Karel y Bozena

Figura 84. Caracterización de Otik



Fuente: "Little Otik" (2000)

A nivel de los personajes, por su parte, este aspecto siniestro también se ve reforzado. Tanto las caracterizaciones de Bozena como Karel se ven alteradas de sus figuras iniciales debido a la naturaleza del evento (ver Figura 83). Ambas caracterizaciones responden a una función

tanto mimética como expresivo-dramática. El vestuario, maquillaje que presentan aún responden a una imagen estereotipada de “madre” y “padre”; no obstante, estas se ven alterada una vez que deciden acabar con la vida de Otik. Por el lado de Karel, el vestuario de protección que presenta y la motosierra que emplea para matar a la criatura lo muestran con una imagen que difiere por completo de su habitualidad; y, por el lado de Bozena, es el maquillaje y peinado caótico que presenta lo que la reconfigura y separa por completo de su figura tradicional. De esta forma, ambas caracterizaciones en escena evidencian ya un cambio drástico en la representación familiar que antes se tenía y que se ve, evidentemente, afectado por la monstruosidad que representa Otik.

Precisamente, con respecto a este. Su caracterización en escena es la más monstruosa, abyecta y siniestra de todas ya que ahora se basa por completo en una función netamente de artificio, expresivo-dramático y estético-plástico que lo configuran como un ser verdaderamente aterrador y ajeno a la realidad cotidiana en la que se desarrollan los hechos (ver Figura 84). La forma, el tamaño, el estado, etc. que presenta lo muestran como un ser que ha perdido toda humanidad ya que, debido a su inmenso tamaño y ramificaciones, la figura antropomórfica que poseía y la vestimenta de recién nacido que empleaba han desaparecido por completo. Su apariencia, así, pasa por una desfamiliarización de su imagen habitual que repotencia su monstruosidad convirtiéndolo, de tal manera, en un ser extraño, amorfo y horrible que genera toda la abyección que define a la escena.

Como se observa, los elementos de la dirección de arte de esta última escena se configuran en relación a la representación tanto siniestra como abyecta del miedo a la paternidad que da fin a la historia. Por medio de los elementos previamente vistos, la dirección artística se configura de manera que pueda responder al aspecto más horrible y abyecto que se ha visto hasta ahora.

En este caso, se desarrolla un acontecimiento siniestro que parte desde el mismo espacio hasta la presencia y el cambio drástico que sufren los personajes debido a la monstruosidad que representa Otik. De este modo, dichos elementos repotencian el horror final de la cinta, pero, sobre todo, reafirman el devenir monstruoso de la criatura y las consecuencias trágicas que trae consigo para la vida y existencia de sus padres.

Ahora bien, en las tres escenas descritas, la dirección de arte de “Little Otik” (2000), indudablemente, refuerza progresivamente la representación abyecta que caracteriza a la cinta. El diseño de cada set, la escenografía de cada espacio y la caracterización de los personajes responden a una configuración casi literal de la realidad como una distorsionada de ella debido a la irrupción de la criatura monstruosa. Al igual que su configuración de sus significantes visuales, los elementos de la dirección de arte son reconfigurados continuamente para ir acorde a esta irrupción de la realidad que se lleva a cabo por medio de la figura de Otik. Por medio de un set del tipo puntual, esta área artística crea un mundo bastante real para la historia que no solo brinda información de lo que acontece en escena, sino que crea el espacio adecuado para generar una atmósfera siniestra de mayor impacto de los elementos fantásticos y surrealistas que intervienen en la historia reforzándose, así, el tipo de representación monstruosa y abyecta que se desarrolla. Cada elemento de la dirección artística, así, cumple una función específica en el espacio ya que crea la atmósfera visual tanto familiar como un poco extraña que define a la cinta. De este modo, esta área se encarga de materializar física y visualmente lo que se desea transmitir y comunicar con la historia mediante la configuración estética bastante aterradora de lo que significa visualmente el miedo a la paternidad desde la criatura monstruosa.

En resumen, la dirección de arte de “Little Otik” (2000) refuerza la representación abyecta que se desarrolla en ella debido a la progresiva alteración y caracterización de Otik como monstruo

y la serie de elementos que coexisten con él. Si bien se trata de un horror físico que presenta una manifestación física en el espacio, la dirección de arte se encarga, también, de representar este por medio de la atmósfera aterradora que gira en torno a ella al alterar la naturaleza familiar de la realidad en la que se encuentra. De esta forma, “Little Otik” (2000) desarrolla una estética y atmósfera particular que rige la representación física de su representación reforzando, así, el miedo a la paternidad desde un punto de más monstruoso y horrible que irrumpe con la familiaridad del acontecimiento.

5.1.1.4 Análisis plástico de la dirección de arte de “Little Otik” (2000)

“Little Otik” (2000) desarrolla una dirección de arte bastante tradicional que refuerza el tipo de realidad cotidiana en la que se lleva a cabo la historia y la representación monstruosa y abyecta de la paternidad que irrumpe con ella. La película, evidentemente, muestra una estética tanto realista como surrealista debido a la semejanza de los elementos en escena con el mundo real y la alteración de estos por la presencia de elementos oníricos o fantásticos que no pertenecen a su mismo entorno. Si bien, todos estos responden a ciertas características físicas que permiten materializar dicha representación, son los componentes plásticos de ellos los que les confieren el poder de poder transmitir de tal manera. Es por ello que, a continuación, se analizará el signo plástico de cada uno de los elementos artísticos antes vistos para comprender el valor significativo que yace en cada uno de ellos para la representación de cada escena.

Escena 1. Otik tiene hambre

Con respecto a la primera escena, los elementos de la dirección de arte presentes se configuran en relación a la representación tanto abyecta como un poco siniestra de un hecho cotidiano representativo de la paternidad. Es evidente que lo que predomina más en escena es la representación casi literal de la realidad irrumpida por la presencia de un ser que no

corresponde a ella pero que, sin embargo, se ve forzado a hacerlo ocultando, así, su naturaleza monstruosa. Partiendo de los referentes principales de la representación, la dirección de arte crea una atmósfera visual tanto familiar como extraña que interviene en la escena. Si bien, es la primera manifestación de la monstruosidad de la criatura en un grado menor, no es la única manifestación física que expresa cierto desconcierto o inquietud debido a su composición ya que todos los elementos pasan por una serie de alteraciones físicas que refuerzan, en menor medida, el aspecto extraño y monstruoso de su representación. De esta manera, se desarrolla un set del tipo puntual que ofrece información básica de lo que ocurre, pero, a su vez, expresa y refuerza esta familiaridad como extrañeza que caracteriza el deseo y miedo de formar una familia aparentemente normal por parte de Bozena y Karel con respecto a Otik.

Si bien se trata de una representación más realista y poco distorsionada de la realidad debido a la predominancia de elementos semejantes a sus referentes reales y la presencia de la criatura monstruosa, estos poseen una configuración plástica que los unifica y refuerza el tipo de horror que se desarrolla. Los elementos en escena, de esta forma, son de fácil identificación debido a que responden físicamente a sus referentes que los definen como tal; no obstante, en su mayoría, ciertas características físicas están en función a otros criterios más estéticos que responden a la intención comunicativa de la escena.

Con respecto a la escenografía y la utilería, estos son los elementos más familiares y conocidos de la escena ya que responden a una función netamente mimética y atmosférica con respecto a la realidad. La cocina de Bozena y Karel es ambientada como si se tratase de una real. La presencia de muebles característicos del espacio y la serie de objetos personales configuran a este espacio como uno bastante íntimo y familiar para la joven pareja de esposos; no obstante, lo que llama la atención es su configuración plástica (ver Figura 85). La forma, la disposición

de los elementos, el color y las texturas que definen al espacio responden a una particularidad estética que refuerza esta atmósfera de familiaridad que gira en torno al hecho representado. La cocina de la joven pareja, como se ha visto, es una representación de la realidad en la que vive la pareja, pero, sobre todo, representa figurativamente este “deseo” por formar una familia. Si bien se trata, inicialmente, de un espacio bastante real icónicamente, su configuración plástica lo convierte en un espacio aún más íntimo y cálido que expresa cierto regocijo o calidez ya que está relacionado estrechamente con lo que representa la familia y el hogar en general, pero, sobre todo, evidencia el tipo de atmósfera que se está llevando a cabo.

Figura 85. Configuración plástica de la cocina



Fuente: Elaboración propia

En primer lugar, la forma de este espacio responde similarmente a la de un cuadrado, una figura que, como se ha visto, está asociada a la detención y el congelamiento de un instante debido a la presencia de líneas rectas que generan cierta estabilización y un espacio bastante limitado o cerrado (Aparici, 2006, pág. 62). Según el simbolismo de las formas, esto podría significar una especie de “encierro”, tal cual ocurría en “Eraserhead” (1977); no obstante, hay ciertas distinciones entre ese espacio y este; la cocina de Bozena y Karel sí presenta una configuración bastante dinámica. La presencia de diversas líneas, patrones y volúmenes generan una atmósfera cálida y con movimiento bastante similar a la de una cocina real debido a la diversidad de elementos, formas y figuras que la componen. En segundo lugar, la posición de los objetos brinda información pertinente sobre los personajes y el contexto en el que desarrolla la acción, pero, sobre todo, refuerza esta primera imagen cotidiana que se genera. La ubicación de la cocina y sus elementos no solo funcionan de fondo, sino que están en función al acontecimiento representado y lo

refuerzan. Y, en tercer lugar, con respecto a los colores y texturas, estos responden a los elementos más íntimos y cotidianos de la representación. Como se señaló, la película está narrada desde una estética realista por lo cual la representación física y visual responde a una bastante semejante a la realidad. En este caso, esta está narrada a color, lo cual expresa esta relación de cercanía con el mundo real, pero, a su vez, ofrece una gama de matices y significados que pueden intervenir en escena. Como se observa, los colores presentes en este espacio son, precisamente, los colores claros y cálidos, predominando, así, los blancos, naranjas y rosas que crean una atmósfera visual atractiva y familiar de lo que se está observando en pantalla. Según la simbología del color, el blanco está asociado al bien, a lo bueno y lo correcto, mientras que el naranja al calor, la energía y lo cotidiano; y, finalmente, el rosa a la delicadeza y al encanto (Heller, 2004, págs. 153-179). Es una gama de colores, tonos y matices que, sin duda, representa esta atmósfera familiar que gira en torno a un espacio bastante hogareño como la cocina. Por otro lado, los patrones y las texturas que se presentan, también, enfatizan esta cotidianidad. Como se observa, las paredes presentan diseños de flores que le brindan un aspecto aún más romántico y personal al espacio ya que muestra cierta calidez, intimidad y personalidad. En este caso, la dirección de arte hace uso de estos recursos plásticos para enfatizar, precisamente, esta representación casi literal de la realidad generando, así, una atmósfera visual agradable y conocida en torno al espacio en el que se desarrollan los hechos. De esta forma y tal como se manifiesta en el tipo de set puntual, la configuración plástica del espacio juega un papel clave para identificar el tipo de realidad en escena, pero, también, para comprender el mensaje y la atmósfera visual que está detrás de ella. Por más que se trate de un elemento que responda a una representación casi cotidiana de la realidad, su configuración plástica lo convierte, así, en una representación aún más familiar de ella. No obstante, no es el único elemento que expresa esta cotidianidad en escena; la configuración de los personajes también la refuerza.

Las configuraciones plásticas de los personajes de Bozena y Karel, enfatizan aún más el tipo de realidad que desarrolla la historia (ver Figuras 86 y 87). Como bien se sabe, ambos personajes icónicamente responden a las imágenes sociales de las figuras convencionales de “madre” y “padre”, así, como las figuras de “mujer” y “hombre”, respectivamente. Sus significantes visuales responden con semejanza a estos referentes que expresan, nuevamente, una representación

bastante conocida de ambos personajes. Por un lado, la configuración plástica de Bozena responde a una caracterización estereotipada de una madre protectora, y, por el otro lado, la de Karel a la de un padre proveedor. Ambos personajes desarrollan, así, una caracterización mimética respecto a sus referentes principales. Sus significantes visuales están en relación a sus características físicas reales; no obstante, al igual que el anterior elemento, también presentan ciertas características que los reconfiguran como elementos aún más cotidianos. A nivel de la forma y las texturas, Bozena y Karel presentan vestuarios clásicos que responden a sus imágenes estereotipadas ya mencionadas. Por el lado de Bozena, esta viste un vestido de tiras bastante liso, fresco y con movimiento que expresa cierta delicadeza, jovialidad y pureza

Figura 87. Configuración plástica de Karel



Fuente: Elaboración propia

Figura 86. Configuración plástica de Bozena



Fuente: Elaboración propia

que está estrechamente relacionado a esta imagen de “madre protectora” o “mujer”; y por el lado de Karel, este viste un atuendo más formal, un pantalón de vestir, camisa y chaleco que suele estar asociado a una personalidad bastante recta, seria y fría que está, precisamente, relacionado a esta imagen de “hombre” y “padre proveedor”. A nivel del color, esto ocurre también. La vestimenta de Bozena está predominada por el blanco, un color asociado, según la simbología del color, a la bondad, a la pureza, al bien, etc.,

mientras que Karel simboliza lo contrario; su vestimenta es predominada por tonos grises y azules que están relacionados a la seriedad, el trabajo, lo formal, lo insensible, etc. (Heller, 2004, pág. 21). En este caso, ambas vestimentas y colores representativos de ellas representan física y figurativamente las imágenes estereotipadas de ambos personajes, además, de comunicar la personalidad que los caracteriza a cada uno. Y, finalmente, con respecto a la posición de estos personajes en el espacio, de igual manera, sus ubicaciones expresan, nuevamente, estas posiciones sociales. Tal cual se observa, Bozena es quien está al cuidado de Otik, mientras Karel es quien provee la alimentación de este. De este modo, la configuración plástica de ambos personajes no solo expresa una ligera familiaridad con respecto a sus caracterizaciones físicas sino, también, comunica sus personalidades y su sentir respecto a Otik.

Ahora bien, con respecto a la configuración plástica de Otik, esta responde a la caracterización física más abyecta y distorsionada de la película (ver Figura 88). Como se ha visto, al igual que el bebé de “Eraserhead” (1977), su configuración icónica se basa en una inconformidad y desestabilización respecto a sus referentes debido a que su significante visual está configurado en base a tres tipos; al de “bebé”, “tronco” y “monstruo”, respectivamente. Como se observa en la escena, su caracterización responde a una netamente artificial debido a la naturaleza surrealista y monstruosa que lo caracteriza y la condición en la que se encuentra; no obstante, presenta una configuración plástica bastante peculiar ya que se retoman ciertas características de estos tres tipos de referentes que lo componen para distorsionarlo aún más.

Figura 88. Configuración plástica de Otik



Fuente: Elaboración propia

Figura 89. Apariencia monstruosa de Otik



Fuente: "Little Otik" (2000)

En primer lugar, la forma que presenta la criatura responde a la de un tronco debido al tamaño, color, textura y volumen que presenta (ver Figura 89). No obstante, posee ciertas variaciones en su composición. Por un lado, el tronco presenta una forma antropomorfa ya que está tallado con la forma de un bebé, y, por el otro lado presenta órganos y extremidades como si fuese uno, pero no uno normal debido a que la disposición de estos es bastante extraña. La criatura, así, responde a una naturaleza monstruosa, pero familiar a la vez; no obstante, esta monstruosidad no deviene en su totalidad ya que se lo muestra como un ser aparentemente inofensivo debido al tratamiento que recibe y la vestimenta de bebé que presenta. De hecho, como se mencionó, el acto de vestirlo de semejante forma evidencia este rechazo hacia su naturaleza monstruosa ya que sus padres tratan de humanizarlo y contrarrestar, de esta forma, la oposición presente de ambas realidades. En segundo lugar, el color y la textura que presenta físicamente la criatura también refuerzan esta primera impresión. Por un lado, existe una predominancia de blancos y texturas lisas y suaves debido al ajuar de recién nacido que usa Otik, y, por el otro lado, presenta, en menor cantidad, una gama de tonos marrones y texturas duras que corresponden, evidentemente, a su naturaleza de tronco. Como se observa, al igual que el primer componente plástico, existe una oposición de realidades ya que estos elementos se contraponen. El blanco y las texturas lisas están asociados al bien, a lo bueno, lo inocente y lo delicado; mientras que el marrón y las texturas toscas expresan lo contrario, lo feo, lo fuerte, lo corriente y lo anticuado. Nuevamente, mediante esta oposición de elementos se expresa el rechazo de la naturaleza monstruosa de la criatura. Y, finalmente, con respecto a la posición, su ubicación en escena lo sitúa, nuevamente, como un ser aparentemente inferior. La criatura yace sobre una pequeña cuna que está siempre bajo las miradas de Bozena y Karel, lo cual enfatiza el control y poder que estos tienen sobre

él y la subordinación total de Otik; una vez más, desacreditando la imagen monstruosa de la criatura. De esta forma, la dirección de arte y el signo plástico retoman ciertas características de los referentes para la configuración monstruosa de la criatura en escena. Mediante una reconfiguración plástica del referente bebé, este se desfamiliariza hasta cierto punto que responde, finalmente, a la de un monstruo; no obstante, como se ha visto, esto solo se desarrolla en un grado menor ya que por la naturaleza de la representación en escena, y el tipo de caracterización y condición física que presenta, la criatura se muestra subordinada por la realidad cotidiana en la que se encuentra desconfigurándola, así, de todo su devenir monstruoso y violento que lo compromete como monstruo.

Como se observa, esta escena icónicamente representa una situación bastante cotidiana de la paternidad que podría ser casi una representación literal de ella pese a la irrupción de Otik. No obstante, plásticamente es evidente que esa monstruosidad y extrañeza son desarrolladas en un grado mayor por medio de la configuración plástica de cada uno de los elementos de la dirección de arte que intervienen en su representación. Si bien, esta área retoma los referentes y significantes visuales del nivel icónico, esta los reconfigura detalladamente desde su lado más expresivo posible para reforzar su representación. De esta forma, la dirección de arte de la escena y el tipo de set que desarrolla responde tanto a la configuración icónica inicial de un hecho cotidiano como a la configuración plástica de una atmósfera ligeramente extraña y monstruosa que evidencia el horror que desarrolla la historia y el impacto visual que gira en torno a esta figura onírica y monstruosa del hijo.

Escena 2. Visita de la asistente social

Con respecto a la segunda escena de “Little Otik” (2000), los elementos de la dirección artística de la escena se configuran en relación a una representación más monstruosa del miedo a la

paternidad desde la figura de Otik. A comparación de la escena anterior, lo que predomina más en escena, ahora, es la representación un poco más distorsionada de la realidad debido a la presencia monstruosa de Otik en un grado mayor que se ve evidenciado por medio de su accionar violento, pero, sobre todo, por medio de este cambio físico que sufre. Al igual que su configuración icónica; la configuración plástica de los elementos artísticos deberá responder a este criterio reforzando visualmente su representación monstruosa en escena. De esta manera, la dirección de arte desarrolla un set del tipo puntual que refuerza la narrativa conflictiva entre una realidad cotidiana y un ser desconocido y extraño que rompe con todas sus leyes al mostrarse como un ser netamente amenazador y letal para la existencia de los demás. Si bien, la configuración icónica de la escena ya planteaba un hecho cotidiano irrumpido por la presencia más monstruosa de Otik, la dirección de arte tendrá que materializarlo y reforzarlo por medio de sus componentes más plásticos y expresivos para que el impacto sea mayor.

A nivel de la escenografía y utilería, estos continúan siendo los elementos más familiares y conocidos de la escena debido a que responden a una función mimética respecto a sus referentes. La habitación de Otik es ambientada como si se tratara de una habitación infantil de verdad (ver Figura 90). Los

Figura 90. Configuración plástica de la habitación de Otik

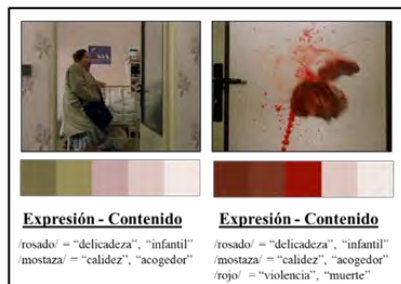


Fuente: Elaboración propia

muebles, las paredes con diseño, las pinturas y la variedad de juguetes configuran este espacio, nuevamente, como uno real; no obstante, al igual que el de la primera escena, este presenta ciertas configuraciones en su configuración física que refuerza más esta atmósfera familiar, pero, sobre todo, íntima que se desarrolla en escena. Por medio de una configuración plástica particular, la dirección artística desarrolla una atmosfera visual más cotidiana que realza,

precisamente, la realidad en la que se lleva a cabo la historia, pero, sobre todo, evidencia esta colisión entre esta y la naturaleza del ente monstruoso que irrumpe con ella.

Figura 91. Paleta de color de la habitación



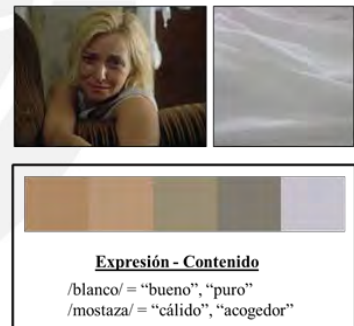
Fuente: *Elaboración propia*

En primer lugar, la forma de la habitación de Otik responde, nuevamente, a la figura de un cuadrado. Al igual que la primera escena, este espacio es un poco reducido y cerrado; no obstante, presenta cierto dinamismo debido a la diversidad de objetos, volúmenes, texturas y colores que lo componen que podría expresar, precisamente, esta cierta normalidad o cotidianidad que caracteriza a la cinta. Según el simbolismo de las formas, esta figura suele estar relacionada al “encierro” o a la “detención de un momento” (Aparici, 2006, pág. 62). En esta escena, como se observa, Bozena oculta a Otik en su habitación debido a que se ha vuelto incontrolable. Esta simbología, tal cual se ve, cumple perfectamente con esta figura; no obstante, su composición plástica convierte este espacio en algo que va más allá de ello. Como bien se sabe, la joven pareja de esposos trata de humanizar a Otik y una forma de hacerlo es, precisamente, creando un ambiente familiar, íntimo y normal para él, tal cual se muestra con la atmósfera visual creada dentro del espacio. En segundo lugar, el color y las texturas que presenta, también, refuerza esta intención. Las texturas lisas y suaves, y los colores cálidos, como el rosado o el mostaza, presentes en la escenografía están asociados a la ternura, a la delicadeza y a lo infantil, tal cual se desarrolla en escena (Heller, 2004, págs. 211-221). Estos dos componentes plásticos expresan y refuerzan, nuevamente, esta atmósfera visual cálida y familiar que se crea entorno a Otik para contrarrestar su naturaleza monstruosa. Y, en tercer lugar, la posición de los elementos en el espacio responde a una distribución familiar debido a que no hay un cambio de gran magnitud respecto a ello. Hasta aquí existe una aparente cotidianidad e intimidad en la habitación de Otik; no obstante, una vez que este ingresa a

escena, el espacio y sus elementos se ven alterados por completo. Debido al accionar violento de la criatura, la habitación se tiñe de sangre y ramas reconfigurándola, así, como un espacio más extraño y monstruoso. La atmósfera cálida, conocida e íntima que expresaba la habitación desaparece totalmente una vez que entra en contacto con Otik y su incontrolable monstruosidad (ver Figura 91). De esta manera y tal como se manifiesta en el tipo de set puntual, la configuración plástica del espacio juega un papel clave para identificar el tipo de realidad en escena y el cambio que presenta una vez que entra en acción Otik, pero, también, para comprender el objetivo de la escena y la atmósfera visual que está, finalmente, detrás de ella. Por más que se trate de una representación casi cotidiana de la realidad, su configuración plástica lo convierte, así, en una representación aún más familiar de ella y en un escenario más dócil para generar una mayor irrupción del ser monstruoso.

Con respecto a la caracterización de los personajes de Bozena y la asistente social, estos dos elementos van de la mano con esta primera atmósfera visual cotidiana de la realidad (ver Figuras 92 y 93). Ambos personajes icónicamente responden a sus referentes estableciéndose, así, una relación de semejanza y conformidad con sus imágenes sociales en el mundo real. Por un lado, la configuración plástica de Bozena continúa respondiendo a su

Figura 92. Configuración plástica de Bozena



Fuente: Elaboración propia

caracterización estereotipada de madre, y, por el otro, la configuración de la asistente social va por el mismo camino. Ambos personajes desarrollan, así, una caracterización mimética respecto a sus referentes principales. Sus significantes visuales están en relación a las características físicas de sus referentes reales; no obstante, al igual que el anterior elemento, también presentan ciertas características que los reconfiguran como elementos aún más cotidianos. A nivel de la forma y las texturas, Bozena y la asistente presentan vestuarios

Figura 93. Configuración plástica de la asistente social



Expresión - Contenido
/gris/ = "formal", "frio"
/mostaza/ = "cálido", "acogedor"

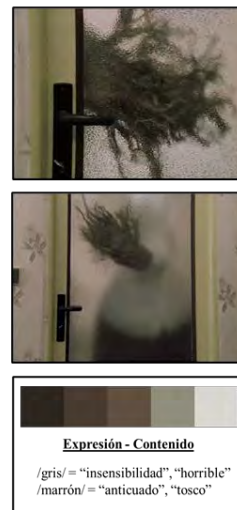
Fuente: Elaboración propia

clásicos que responden a sus imágenes estereotipadas ya mencionadas. Por el lado de Bozena, esta viste un vestido, similar al anterior, bastante liso y fresco que expresa cierta delicadeza y pureza que está estrechamente relacionado a esta imagen de "madre protectora" o "mujer"; y por el lado de la asistente social, esta viste un atuendo más formal, un saco, blusa y falda de vestir que suele estar asociado a una personalidad bastante recta y seria que está, precisamente, relacionado a esta imagen profesional de su oficio.

A nivel del color, esto ocurre también. La vestimenta de Bozena está predominada por el blanco, un color asociado, como se ha visto, a la bondad, a la pureza, al bien, etc. mientras que la de la asistente simboliza lo contrario; su vestimenta es predominada por tonos más oscuros como el beige o el marrón, que están relacionados a la seriedad, el trabajo, a lo formal (Heller, 2004, pág. 153). En este caso, ambas vestimentas, colores y texturas características de ellas representan física y figurativamente las imágenes estereotipadas de ambos personajes, además, de comunicar la personalidad que las caracteriza a cada una. No obstante, al igual que el elemento anterior, existe una variación en su configuración una vez que Otik ingresa a escena, sobre todo, en la configuración de la asistente social. La configuración plástica de este personaje se ve alterada debido a que se convierte en víctima de Otik. El vestuario ordenado, el maquillaje y peinado que presentaba se transforma en uno más caótico y desaliñado debido a la situación que se presenta; en el caso de Bozena, este cambio es menor. De este modo, la configuración plástica de ambos personajes no solo expresa una ligera familiaridad con respecto a sus caracterizaciones físicas sino, también, comunica sus personalidades y su situación en la escena.

Ahora bien, con respecto a la configuración plástica de Otik, esta presenta una alteración mayor a comparación de su configuración anterior. Como bien se sabe, la monstruosidad de Otik es desarrollada progresivamente a lo largo de la historia; no obstante, es en esta escena en la que se evidencia con mayor fuerza este devenir violento y monstruoso que lo caracteriza físicamente (ver Figura 94). Si bien, existía una relación de inconformidad y desestabilización respecto a sus referentes, en esta se acentúa aún más debido a la nueva configuración plástica de monstruosidad que presenta.

Figura 94.
Configuración plástica
de Otik



Fuente: Elaboración propia

En primer lugar, la forma de la criatura ha sido alterada. Su configuración icónica como plástica presenta, en este caso, una subordinación de los referentes “bebé” y “tronco” prevaleciendo, así, solo, con mayor fuerza, el del “monstruo”. El tamaño inicial de Otik ha variado; la criatura ha crecido exponencialmente y con ella su monstruosidad. La figura que contorneaba su aparente similitud con la de un bebé se empieza a distorsionar debido al crecimiento también de sus extremidades y ramas que lo empiezan a desfigurar enfatizando, así, su apariencia más monstruosa y aterradora. En segundo lugar, con respecto a las texturas y colores que presenta también se produce un cambio importante. Por más que Otik continúe vistiendo el ajuar de recién nacido, existe una predominancia mayor de su naturaleza monstruosa física por medio de la presencia de más texturas ásperas y rugosas que lo caracterizan, así como el color marrón que lo define como un ser abominable, fuerte y extraño (Heller, 2004, págs. 253-266). Y, en tercer lugar, la posición en la que ahora está ubicado respecto a los demás elementos muestra, nuevamente, esta adquisición de poder y superioridad que demanda su potenciada monstruosidad debido a que ahora se encuentra sobre la mirada de su madre y ya no debajo de ella. De esta manera, la criatura se reconfigura bajo el referente de “monstruo” en todo su

esplendor debido a su accionar violento y la nueva imagen monstruosa que va afirmando su naturaleza. Atrás quedo este intento de humanizarlo o desfamiliarizarlo de su origen mediante una imagen más censurada o menos expuesta de su monstruosidad.

Es así como esta escena icónicamente representa una realidad un poco más distorsionada de la paternidad debido a la presencia y el devenir violento de Otik que amenaza, por fin, con el orden del mundo ordinario en el que se desarrolla la historia. Si bien, plásticamente, la escena continúa llevándose a cabo en una realidad bastante cotidiana e íntima que se ve reforzada expresivamente, esta se configura como el escenario idóneo para la irrupción monstruosa de Otik ya que se genera un mayor impacto visual del que deviene el horror característico de la película. Evidentemente, Otik es quien pasa por una reconfiguración plástica mayor debido a que está desarrollando exponencialmente su monstruosidad. No obstante, es claro que esta repercute en los demás elementos en escena ya que se ven afectados en su representación física inicial. De esta forma, la dirección de arte de la escena y el tipo de set que desarrolla responde tanto a la configuración icónica inicial de un hecho cotidiano como a la configuración plástica de una atmósfera un poco más distorsionada que evidencia el horror que desarrolla la historia y el impacto que genera la figura monstruosa que representa a Otik cada vez más.

Escena 3. El fin de Otik

Y, finalmente, con respecto a la tercera escena, los elementos de la dirección de arte presentes en esta se configuran en relación a la representación más abyecta del miedo a la paternidad. En este caso, se observa el desarrollo de un acontecimiento siniestro que parte desde el mismo espacio hasta la presencia y el cambio drástico que sufre Otik como un monstruo netamente amenazador para sus padres. De este modo, los elementos de la dirección artística responden a un set del tipo puntual y una configuración plástica bastante particular que repotencian el horror

final de la cinta en una escena en la que se enfrentan, finalmente, ambas realidades, pero que, sobre todo, se afirma contundentemente la naturaleza monstruosa de Otik.

Figura 95. Configuración plástica del sótano



Fuente: Elaboración propia

Con respecto a la escenografía y utilería, estos son los elementos artísticos más familiares y conocidos de la escena ya que responden a una función netamente mimética con respecto a sus referentes. El sótano, el espacio donde se encuentra escondido Otik, está ambientado como si fuera uno real. El aspecto deteriorado, la presencia de muebles y objetos abandonados y el material precario que lo caracteriza configuran este espacio como uno conocido o convencional; no obstante, lo que llama la atención es su configuración plástica que parece ligeramente extraña (ver Figura 95). La forma, la disposición de los elementos, el color y las texturas que conforman el espacio responden a una particularidad estética que refuerza esta atmósfera de extrañeza e incertidumbre que gira en torno al acontecimiento representado, pero, sobre todo, crea el espacio idóneo para la cúspide final de la historia reforzándola.

En primer lugar, la forma de este espacio responde, nuevamente, a la de un cuadrado asociado al encierro. Según el simbolismo de las formas, precisamente, el tamaño reducido de esta figura lo configuran a este espacio como uno bastante frío y cerrado debido a la naturaleza de su forma y la relación de expresión y contenido que presenta (Aparici, 2006, pág. 62). Una vez que Karel se encuentra ahí frente a su hijo le es imposible escapar debido a que se encuentra acorralado. En segundo lugar, la particular posición de los elementos en el espacio brinda información pertinente sobre el personaje y el contexto en el que vive, pero, sobre todo guía la dirección de la acción. Tal cual se observa en la escena, el espacio aparece como un elemento secundario

debido a que se configura como un fondo en el que se desarrolla la acción; no obstante, aun así, brinda mayor información que refuerza la representación. Por un lado, la cantidad de objetos en escena alrededor del cuarto de Otik es inminente, y, por otro lado, la ubicación desordenada de ellos genera un espacio lleno de ruido. Ambos elementos generan, así, una atmósfera caótica y desconcertante que da paso a un acontecimiento similar. Y, en tercer lugar, con respecto al color, este responde al componente más siniestro de la escena. Tal y como se señaló inicialmente, la película está narrada a color debido a que responde a una estética bastante realista. La mayoría de escenas vistas, precisamente, están llenas de estos, sobre todo, de colores claros que crean una imagen visual familiar y agradable a la vista pese a lo que acontece generándose, así, una contraposición que refuerza la narrativa; no obstante, en este caso, la paleta que acompaña a la escena refleja lo contrario. Existe una predominancia de colores oscuros como el negro y el marrón que crean una atmósfera visual más aterradora y oscura que va acorde a esta representación monstruosa. Ambos colores están asociados a la fealdad, a lo malo, a lo inadecuado, etc. (Heller, 2004, págs. 125-253), poseen una carga negativa la cual, precisamente, se desarrolla en esta escena. En este caso, la dirección de arte hace uso de estos recursos plásticos para enfatizar con mayor fuerza esta representación siniestra y monstruosa que va a ocurrir generándose, así, una atmósfera visual oscura y misteriosa que sirve de antesala a lo que va a acontecer finalmente. De esta forma y tal como se manifiesta en el tipo de set puntual, la configuración plástica del espacio juega un papel clave para identificar el horror en escena, pero, también, para comprender el mensaje y la atmósfera visual que está detrás de ella. Por más que se trate de un elemento que responda a una representación casi cotidiana de la realidad, su configuración plástica lo convierte en una representación aún más extraña de ella.

En lo que respecta a la configuración plástica de Bozena y Karel, estos sufren ciertas modificaciones en sus caracterizaciones físicas, pese a que aún responden a sus imágenes estereotipadas de “madre” y “padre” (ver Figuras 96 y 97). Ambos personajes continúan siendo parte de los elementos más familiares debido a que aún están en una relación de semejanza con sus referentes principales; no obstante, poseen ciertas alteraciones en sus configuraciones plásticas que, por un lado, los convierte en

elementos aún más familiares, y, por el otro lado, en elementos alterados debido a la presencia monstruosa de la criatura. A nivel de la forma y las texturas, Bozena y Karel presentan vestuarios que simbolizan, precisamente, estos dos aspectos mencionados. Por el lado de Bozena, está aún mantiene su imagen habitual ya que viste un vestido blanco, tal cual ocurría con las anteriores escenas; mientras que, por el lado de Karel esto no ocurre así. Karel es el personaje que sufre más cambios en su apariencia física ya que ahora viste un traje completo de protección que emplea para acabar con la vida de Otik; no obstante, esta nueva vestimenta aún expresa su frialdad y seriedad que lo caracteriza. A nivel del color, esto ocurre también. La vestimenta de Bozena sigue estando predominada por el blanco, un color asociado al bien y lo que es correcto; mientras que el de Karel lo está con el gris, un color relacionado a la

Figura 97. Configuración plástica de Karel



Fuente: Elaboración propia

Figura 96. Configuración plástica de Bozena



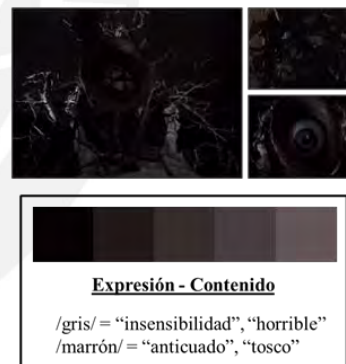
Fuente: Elaboración propia

insensibilidad y la frialdad (Heller, 2004, págs. 153-257). En este caso, ambas vestimentas y colores continúan representando las personalidades que los caracteriza a cada uno, pero, sobre todo, está relacionada a su tipo de actuar. Bozena, quien está predominada por el blanco, es quien no está de acuerdo con la decisión de acabar con la vida de Otik; mientras que Karel, predominado por el color gris, sí lo está.

De esta forma, ambos elementos funcionan como componentes expresivos de ambos personajes. Y, finalmente, con respecto a la posición de estos en el espacio, de igual manera, sus ubicaciones expresan, nuevamente, sus posiciones sociales. Tal cual se observa, Bozena es quien está a favor de Otik, mientras Karel es quien decide actuar por el bien de ambos; no obstante, recibe un trágico final. Tal cual se observa en escena, Bozena está posicionada arriba del sótano, donde aún está iluminado y predomina la realidad; mientras que Karel se encuentra en las profundidades del sótano, donde está todo oscuro y predomina un ambiente aún más siniestro y monstruoso debido a la presencia de Otik. De este modo, la configuración plástica de ambos personajes no solo expresa una ligera familiaridad con respecto a sus caracterizaciones físicas, sino que, también, continúa comunicando sus personalidades y su sentir respecto a Otik.

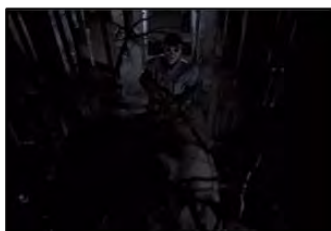
Precisamente, con respecto a la configuración plástica de Otik, esta presenta la mayor alteración de su monstruosidad ya que llega a su máxima representación (ver Figura 98). En primer lugar, la forma de la criatura ha sido nuevamente alterada. Su configuración icónica como plástica presenta, en este caso, una subordinación total de los referentes “bebé” y “tronco” prevaleciendo, así, solo, con una, la del “monstruo”. El tamaño

Figura 98. Configuración plástica de Otik



Fuente: Elaboración propia

de Otik ha cambiado por completo; la criatura ha crecido exponencialmente y con ella su monstruosidad ha llegado al topo. La figura que contorneaba su aparente similitud con la de un bebé ha desaparecido. El crecimiento de sus ramas y extremidades han generado la desfamiliarización de su estructura inicial; Otik ya no responde a un tronco antropomorfo sino a un casi desfigurado convirtiéndolo, así, en un ser más horrible de lo que ya era. En segundo lugar, con respecto a las texturas y colores, se produce un cambio importante, tal cual ocurría

Figura 99. Posición de Otik

Fuente: "Little Otik" (2000)

en su configuración anterior. Por más que Otik continúe vistiendo el ajuar de recién nacido, ahora existe una predominancia mayor de su naturaleza monstruosa física por medio de la presencia de más texturas ásperas y rugosas que lo caracterizan, así como el color marrón que lo define como un ser abominable, fuerte y extraño (Heller, 2004, pág. 253). Su vestimenta e intento de humanización por medio de ella, desaparece dejando paso, así, a su imagen monstruosa. Y, en tercer lugar, la posición en la que ahora está ubicado respecto a los demás elementos muestra, finalmente, este poder que demanda su máxima monstruosidad debido a que ahora se encuentra por encima de todos y posee más facultades para confirmar evidentemente su naturaleza (ver Figura 99). De esta manera, la criatura se reconfigura totalmente bajo el referente de "monstruo" en su máxima representación física debido a su accionar violento y la nueva imagen monstruosa que confirma su naturaleza y devenir violento.

Como se observa, la configuración plástica de la dirección de arte de esta última escena desarrolla la representación más abyecta de la paternidad que da fin a la historia de Otik. Esta configuración plástica juega un rol importante para el acontecimiento ya que evidencian, físicamente, la verdadera imagen de la criatura en ambas realidades y la atmósfera aterradora que yace sobre ellas. Evidentemente, esta está en función a la configuración icónica que presentan sus significantes visuales al igual que en los casos anteriores; no obstante, esta retoma algunas imágenes anteriores para reconfigurarlas y generar un mayor impacto visual que contraste estas dos realidades que intervienen en su representación. Es así como desarrolla una configuración plástica más explícita y superior que las demás debido a la fuerza expresiva de su materialización en escena que parte, precisamente, de la figura monstruosa de Otik y esta

alteración constante que sufren los otros elementos en escena que se ven amenazados, finalmente, por él.

De este modo, es evidente la atmósfera y estética visual que desarrolla “Little Otik” (2000) por medio de la dirección de arte y la configuración plástica de cada uno de sus elementos en escena. Como bien se sabe, la representación abyecta que desarrolla la película se caracteriza por el desarrollo constante de la monstruosidad de la que deviene Otik hasta llegar a su máxima representación monstruosa. La película, como se ha visto, parte de un cuento tradicional del cual deviene la representación tradicional de su realidad cinematográfica; no obstante, se ve irrupida por el estilo característico del director quien transforma este relato en uno aún más monstruoso y fantástico para representar la paternidad. Esta cinta no solo busca narrar la historia de un monstruo que irrumpe con las leyes de la naturaleza de un mundo ordinario, tal cual se observa, sino también, evidenciar el impacto visual que este genera dentro de una realidad bastante cotidiana que potencia su fuerza expresiva. Indudablemente, la dirección de arte de “Little Otik” (2000) responde a esta representación tanto tradicional como distorsionada de la realidad ya que parte de la configuración icónica de los significantes visuales que intervienen en ella a partir de su materialización física en el espacio; no obstante, esto solo es un primer paso. Como se ha mencionado, el director de arte debe conocer aquello que se está representando en escena para crear un concepto creativo y una estética visual determinada para la creación de la atmósfera que regirá la configuración plástica de cada uno de sus elementos artísticos que representarán y reforzarán este acontecimiento fílmico monstruoso y horrible que caracteriza a la cinta. De esta manera, la dirección de arte, como se ha observado, recurre tanto a los significantes visuales como a diversos códigos y sistemas semisimbólicos que refuerzan la manifestación física de cada uno de los espacios, objetos y personajes que intervienen en la

representación final de cada escena y, a su vez, los reconfigura para enfatizar el horror característico de la historia.

Por medio de una configuración plástica bastante real como surrealista, Svankmajer crea una atmósfera visual de extrañeza que yace sobre todos los elementos artísticos que intervienen en su representación distorsionada de la paternidad, pero, sobre todo, desarrolla la monstruosidad de la cual deviene esta alteración. Tal cual se ha mostrado, por más que existan elementos que icónicamente son similares a sus referentes o representaciones casi cotidianas de la realidad, su configuración plástica los reconfigura como elementos ligeramente distorsionados debido a la alteración que sufren algunos de sus componentes más físicos al estar en contacto con el ser monstruoso. Si bien en un inicio, se presenta una realidad ya cotidiana que progresivamente se ve irrupida por la presencia de Otik; ésta en realidad ya forma parte de su naturaleza extraña desde un inicio, pero en menor medida. Cada una de las escenas desarrolla, así, una configuración y reconfiguración plástica gradual de las características físicas de los significantes visuales que van desde cierta semejanza hacia una inconformidad respecto a sus referentes hasta llegar a la representación más distorsionada de ellos, sobre todo, la figura de Otik quien desarrolla, progresivamente, su monstruosidad a lo largo de la historia. De esta forma, lo abyecto se manifiesta, física y visualmente, por medio de los componentes plásticos de los elementos artísticos que responden, en todo momento, a ciertas alteraciones y simbologías en su composición, pero que, sobre todo, refuerzan desde un inicio esta atmósfera familiar en que irrumpe la criatura creándose, así, un mayor impacto visual de su monstruosidad.

En conclusión, “Little Otik” (2000), evidentemente, desarrolla una dirección de arte ligeramente extraña que responde a una contraposición entre la familiaridad y la monstruosidad

que desarrolla, por lo general, la cinta. Por medio de una configuración plástica bastante realista y simbólica desde un inicio, cada elemento artístico evidencia una reconfiguración física constante de los significantes visuales en escena que refuerza esta atmósfera de extrañeza generada, principalmente, por la figura del monstruo que, finalmente, transforma la realidad en la que se desarrolla la historia y con ella la atmósfera inicial que la acompaña creándose, así, una experiencia visual bastante monstruosa y abyecta de lo que significa físicamente la paternidad.

5.1.1.5 Análisis iconográfico final de “Little Otik” (2000)

“Little Otik” (2000), a comparación de “Eraserhead” (1977) responde a una configuración iconográfica mucho más familiar e inmediata con respecto a la realidad debido a su representación casi literal de ella. Como se ha visto, la película desarrolla una configuración icónica como plástica bastante realista en relación a la representación monstruosa que caracteriza a la historia. Si bien ambas configuraciones parten de sus referentes principales que se establecen en la narrativa, la cual ya expresa cierta similitud con el mundo real, estas, a su vez, recurren a otros códigos visuales o sistemas más convencionales para reforzar esta representación y atmósfera cotidiana que se lleva a cabo en escena. Como bien se ha observado, estos códigos y sistemas intervienen en la representación realista como monstruosa de la paternidad para generar una identificación y comprensión inmediata de la historia, pero, sobre todo, para repotenciarla aún más debido a la carga significativa y familiar que le atribuyen a cada uno de sus elementos. Esto se debe, como se ha mencionado, al grado de iconicidad que estas dos configuraciones desarrollan partiendo de otros sistemas o lenguajes que pertenecen a la realidad y a la cultura.

Como bien se sabe, el cine representa la realidad y como tal debe responder a los códigos que también la configuran como tal. A nivel icónico, precisamente, se observa la presencia de códigos visuales provenientes de convencionalismos sociales y culturales establecidos por una comunidad determinada. Por lo general, estos códigos hacen referencia al contexto, la cultura, la imagen y el modo de vivir del hombre y la realidad en la que habita. Estos códigos han sido desarrollados y definidos, principalmente, por las ciencias sociales que permiten esclarecer ciertos parámetros en torno a su representación y conceptualización en escena. De esta forma, empleando estos códigos visuales se genera una representación fácil de identificar y comprender debido a la familiaridad de su composición.

En el caso de “Little Otik” (2000), la película evidentemente desarrolla una representación bastante literal de la realidad que permite su reconocimiento y representación inmediata en escena. Como se ha visto, todos los significantes visuales que intervienen en su representación responden a una relación de semejanza y conformidad respecto a sus referentes de la realidad, es decir a códigos o sistemas propios de la realidad que no son netamente cinematográficos. Al igual que el caso anterior, ramas como la psicología, la sociología y la biología son claves aquí para definir ciertos conceptos que desarrolla y materializa la película en su representación en escena. Por ejemplo, se puede identificar que “Little Otik” (2000) desarrolla una “paternidad” debido a la presencia de las figuras de Bozena y Karel como “padres” y la existencia de un “hijo”, en este caso Otik, tal cual se plantea en la historia, en la sociología y en la psicología; por otro lado, se puede afirmar, también, a partir de ella, que se desarrolla una “paternidad deseada” como “conflictiva” debido a que cumple con las características de su definición como etapa de adquisición de facultades como de inseguridades y miedos en torno al cuidado de la criatura, o, finalmente, se puede identificar que se trata de una “representación abyecta” de la paternidad debido a la predominancia del bebé monstruo como amenaza letal y física para sus

padres, tal cual lo define la filosofía, etc. De esta manera, cada elemento icónico responde, así, no solo a un referente sino también a una definición establecida por otros sistemas de lenguajes más pertinentes que permiten catalogarlos y representarlos de la manera más adecuada por medio del lenguaje cinematográfico proporcionándoles, así, un grado de iconicidad a la representación final y un refuerzo de ella para su identificación y comprensión en escena.

Con respecto al nivel plástico, este también presenta códigos extravisuales ajenos al lenguaje cinematográfico que, de alguna forma, se encargan de reforzar la atmósfera visual de la representación. Estos códigos forman parte de sistemas mucho más expresivos y artísticos. La mayoría de estos provienen de ramas artísticas como el dibujo, la pintura, la literatura, la historia del arte, etc. que se encargan de estudiar y establecer nuevos parámetros plásticos y simbólicos sobre la representación más expresiva del mundo. El cine, además, de ser una representación de la realidad también es una fuente de expresión y, por tanto, también debe conocer y emplear componentes plásticos para reforzar este aspecto en escena. Como se ha observado, el nivel plástico retoma lo visto en el icónico para materializarlos físicamente en el espacio por medio de una reconfiguración de sus características físicas para que vayan acorde a lo que se desea transmitir o comunicar con la historia. Si bien, estos significantes visuales poseen ya características predeterminadas por sus referentes, esta área también se encarga de buscar otras herramientas o componentes para reforzar su representación de manera más significativa. De este modo, se plantea una estética particular para crear la atmósfera visual que regirá toda la representación, no solo a un nivel compositivo sino también simbólico que refuerce, precisamente, la historia.

Con respecto a la película, esta, evidentemente, hace referencia a una estética bastante realista como monstruosa o surrealista de la historia. La paleta de colores cálidos, la presencia de

texturas suaves como duras, la ambientación cotidiana de los espacios, la caracterización estereotipada de los personajes y la configuración monstruosa de Otik son elementos que, precisamente, responden a este tipo de estética mixta que responde a su fuente de inspiración, al tipo de horror que trabaja la historia y la realidad en la que se desarrolla. Como se ha visto, esta corriente hace referencia a la representación casi objetiva de la realidad; no obstante, debido a la irrupción del monstruo y elementos fantásticos esta se convierte en una versión más surrealista de ella, lo cual va acorde a la intención de su director y a la fuente de inspiración del cual se basa. La carga significativa para la materialización física y visualmente de la historia parte, justamente, de ahí, una serie de parámetros tradicionales que ya están establecidos por el cuento fantástico que guía su representación. Si bien, la configuración plástica de cada uno de los significantes visuales que intervienen en ella toma de referencia los códigos visuales ya mencionados en la historia original, estos, a su vez, emplean otros lenguajes mucho más artísticos y expresivos para repotenciar su representación física en el espacio. Es, así, como el manejo del color, las formas y las texturas juegan un papel importante en la carga simbólica que cada uno de los elementos en escena. Por medio de una psicología del color y una simbología de las formas y las texturas se crean expresiones plásticas importantes para reforzar la atmósfera visual que acompaña a la historia. Cada matiz o tono de los colores en escena juega un papel significativo ya que en diferentes contextos puede expresar distintos valores significativos que refuercen o no un elemento exacto de la película y con ello su representación cada vez más realista o monstruosa de la realidad. En el caso de las formas y las texturas, esto también se produce de manera similar. La presencia de líneas estáticas como dinámicas y la existencia de texturas lisas como duras enfatizan esta atmósfera de familiaridad y extrañeza que caracteriza a la historia en diferentes momentos ya que, según su simbología, estos elementos responden a una significación de esa naturaleza ordinaria como caótica que se desarrolla en la cinta generándose, así, una representación aún más expresiva y explícita del

acontecimiento cotidiano que poco a poco se va distorsionando por la presencia de la criatura. De esta manera, la configuración plástica y materialización física de los elementos en escena de “Little Otik” (2000) emplean distintos lenguajes y códigos provenientes de las ramas artísticas para crear una atmósfera visual cargada de sentido y expresión que responda a una estética particular acorde a lo que se desea comunicar y transmitir finalmente con la historia y su representación específica de la paternidad.

Como se observa, la configuración de la película no solo está basada en una naturaleza netamente filmica sino también por un inventario mayor de códigos visuales que provienen de distintos sistemas y lenguajes más convencionales de la realidad y la cultura. Indudablemente, la mayoría de ellos no son de naturaleza cinematográfica ya que provienen de diversas ramas tanto sociales como artísticas que el cine emplea, precisamente, para representar de manera adecuada la realidad y la carga simbólica que ella representa. De hecho, la película es una representación casi literal de ella y como tal debe tomar en cuenta los códigos que la configuran para, así, realizar una puesta en escena que sea bastante similar, pero, sobre todo, de fácil identificación y comprensión que no solo le permita ser reconocida sino también reforzada por una carga simbólica intencional.

En pocas palabras, “Little Otik” (2000) está configurada, también, por una diversidad de códigos, sistemas y lenguajes de diferentes índoles que intervienen y refuerzan su representación realista como monstruosa de la paternidad. Mediante una configuración bastante iconográfica de su representación, la historia de Otik puede ser identificada y comprendida como tal gracias a la intervención de diversos códigos visuales que están presentes en la realidad y en el lenguaje cinematográfico de la película.

5.2 Resultados

Tanto “Eraserhead” (1977) como “Little Otik” (2000) son películas de horror que desarrollan una temática en común: el miedo a la paternidad desde su lado más horrible. Ambas películas, evidentemente, representan esta etapa como una etapa de crisis, miedo e inseguridades debido a las narrativas de “filicidio” y “parricidio” que presentan en torno a ella y al tipo de atmósfera visual que llevan a cabo en escena. Si bien ambas obras filmicas presentan un eje temático similar, estas difieren en su tratamiento visual debido a la serie de parámetros que guían su representación e imagen cinematográfica en general. De esta forma, ambas ofrecen distintas experiencias visuales aterradoras de la paternidad que van más allá de una simple narración convencional del tema o una representación casi literal de ella. Es así como se configuran como dos de las películas más representativas de sus directores dentro del género de horror.

En el caso de “Eraserhead” (1977), ópera prima de David Lynch, la película desarrolla una representación netamente siniestra del miedo a la paternidad caracterizada, principalmente, por la desfamiliarización y descontextualización de la realidad en la que se llevan a cabo los hechos. La contraposición del mundo consciente e inconsciente de Henry, la presencia de la criatura monstruosa y las constantes pesadillas son proyecciones de este miedo irracional que aquejan al personaje dentro de su inesperada y monstruosa paternidad, pero que, sobre todo, son los ejes principales de su representación. Como se ha observado, esta retoma elementos, acciones, situaciones y personajes representativos de esta etapa en el mundo real para representarlos y reconfigurarlos siniestramente en escena acorde a su intención. En general, todos los elementos de ella pasan por una reconfiguración icónica constante de sus significantes visuales a lo largo de la historia para enfatizar, precisamente, esta desfamiliarización y descontextualización que caracteriza al horror que, finalmente, desarrolla. La relación de inconformidad y desestabilización con sus referentes principales que se plantea desde un inicio genera, así, esta

atmósfera de extrañeza e incertidumbre que se va repotenciando progresivamente hasta llegar al final de la historia y con ella a la representación máxima del horror. De esta manera, se construye un relato bastante aterrador de la paternidad que no solo yace por la representación caótica de esta, sino también por la distorsión progresiva de los significantes visuales que configuran la realidad en la que se lleva a cabo la historia. Es, así, como se establece, en primera instancia, una representación icónicamente siniestra y alterada de la paternidad.

Ahora bien, la estética visual de la película y la configuración plástica de sus elementos refuerzan expresivamente esta representación. Evidentemente, es necesario tener en claro el tipo de configuración icónica que se está llevando a cabo para, así, crear adecuadamente la atmósfera visual que desarrollará la carga significativa de su representación visual y física en escena. La película, como se ha visto, hace referencia a una estética bastante expresionista que va de la mano, precisamente, con esta representación siniestra de la paternidad que se está realizando. Esta corriente artística responde a una expresión subjetiva del mundo a partir de la representación figurativa y simbólica de las emociones y los miedos más ocultos, tal cual ocurre con la película tomando en cuenta de que se basa en una experiencia personal de su director. De esta forma, se plantea una atmósfera visual cargada de sentido que represente el sentir del personaje a través de diversas situaciones y espacios que se vean parcial o totalmente distorsionados por esta nueva etapa que le genera tensión. Componentes plásticos como la paleta contrastada de blancos y negros, la presencia de líneas rectas y estáticas, la ambientación particular de los espacios y la caracterización de los personajes marcan ya una estética peculiar que refuerza esta representación siniestra y distorsionada de la realidad a la vez que les otorga mayor expresión y carga simbólica a sus elementos en escena. La simbología de sus formas y texturas, y la psicología de sus colores expresan, desde un inicio, una atmósfera ya distorsionada y sombría de la realidad que se va reforzando, precisamente, por la progresiva

alteración física de sus elementos en el espacio y el tipo de set en el que se va desarrollando. La atmósfera visual pasa de un set puntual bastante cotidiano a uno más artificial y extraño a lo largo de la historia demostrándose, así, esta desfamiliarización progresiva, también, a nivel plástico. De este modo, se refuerza y potencia la carga simbólica y expresiva de la representación que está llevando a cabo por medio de su configuración plástica.

Es así como “Eraserhead” (1977) se configura, en todos los niveles de su signo visual, como una representación siniestra de la paternidad ya que tanto a nivel de significantes visuales como componentes plásticos e iconicidad existe una reconfiguración constante que hace, precisamente, referencia a esta desfamiliarización y descontextualización progresiva que caracteriza al horror siniestro que desarrolla en escena.

En el caso de “Little Otik” (2000), largometraje de Jan Svankmajer, desarrolla, por su parte, una representación más abyecta del miedo a la paternidad caracterizada, principalmente, por la reconfiguración constante de la figura monstruosa de Otik y el impacto visual que este genera en una realidad bastante cotidiana. La contraposición de naturalezas, la presencia de la criatura monstruosa y el devenir violento de esta son representaciones evidentes de este miedo físico que amenaza con la realidad y existencia de la joven pareja de esposos, pero que, sobre todo, generan esta atmósfera monstruosa en torno a la representación casi literal de la realidad en la que se desarrollan los hechos. Como se ha observado, al igual que el primer caso, la película retoma elementos, situaciones y personajes representativos de esta etapa para representarlos y reconfigurarlos de acuerdo a su intención; no obstante, a comparación de “Eraserhead” (1977), esta no representa una realidad demasiado alterada del acontecimiento, sino, más bien, una bastante similar. La relación de semejanza, conformidad y estabilización con sus referentes principales que se plantea desde el comienzo genera una atmósfera bastante ordinaria y de

mayor impacto para la figura monstruosa creándose, así, una representación mucho más monstruosa y abyecta de la historia; no obstante, una vez que la criatura empieza a mutar hacia su monstruosidad máxima, estas relaciones empiezan a alterarse hasta llegar a una desestabilización final de su representación y con ella a la representación máxima del horror que caracteriza a la historia. De esta forma, se construye un relato bastante ordinario como horrible de la paternidad que no solo yace por la representación monstruosa de Otik, sino también por la alteración progresiva de los significantes visuales que configuran la realidad en la que se lleva a cabo la historia. Es, así, como se plantea, inmediatamente, una representación icónicamente realista como monstruosa de la paternidad.

Con respecto a su estética visual y la configuración plástica de sus elementos, estos también refuerzan expresivamente esta representación monstruosa que se desarrolla y el impacto visual de su participación. La película, como se ha visto, hace referencia, evidentemente, a una estética bastante realista y cotidiana, pero, a su vez, surrealista debido a la naturaleza e irrupción de la criatura monstruosa. Esta corriente artística responde, precisamente, a esta representación onírica de la realidad debido a la interrupción de elementos fantásticos, extraños y surrealistas en ella. Como bien se sabe, la película parte de un cuento tradicional de fantasía que hace alusión a este tipo de naturaleza. Es más, el propio director, como se ha mencionado, acude a esta estética mixta para generar un mayor impacto de los elementos fantásticos que irrumpen en sus historias, tal cual ocurre con esta. De esta forma, se plantea una atmósfera visual casi realista, pero, cargada de sentido que refuerce la irrupción de este ser. La paleta de colores cálidos, la presencia de dinamismo, las texturas suaves y lisas, la ambientación tradicional de los espacios y la caracterización familiar de los personajes, en un inicio, marcan una estética ordinaria que refuerza esta representación realista de los hechos, pero que, sobre todo, expresa cierto rechazo hacia la naturaleza monstruosa de la criatura; no obstante, una vez que está

empieza a responder a su devenir violento, esta primera configuración se desvanece para ser nuevamente reconfigurada debido a que se ve alterada por la presencia de la criatura. Es, así, como se refuerza su representación surrealista y monstruosa dentro de un espacio de tal índole que expresa y simboliza, a su vez, el sentir de sus padres y su deseo por convertirlo en un niño normal pese a su monstruosidad. La simbología de sus formas y texturas, y la psicología de sus colores expresan, así, este deseo por tener una familia normal; sin embargo, este va cambiando hacia un miedo inminente a medida que la criatura reafirme su naturaleza y devenir violento que amenace con este deseo y la vida de sus padres. La atmósfera visual pasa, así, de un set puntual bastante conocido y familiar hacia uno ligeramente extraño a lo largo de la historia evidenciándose, así, este impacto que tiene la figura monstruosa de Otik y su desarrollo de la monstruosidad en la configuración plástica de los elementos más cotidianos escena. De esta manera, se refuerza y potencia la carga simbólica y expresiva de la representación que está llevando a cabo por medio de la configuración plástica tanto del espacio como del personaje principal del que deviene el horror característico de la cinta.

Es así como “Little Otik” (2000), se configura, en todos los niveles de su signo visual, como una representación tanto realista como abyecta de la paternidad ya que tanto a nivel de significantes visuales como de componentes plásticos y grado de iconicidad existe una reconfiguración constante de la monstruosidad y devenir violento de Otik que no solo representa una irrupción en la realidad, sino también una amenaza letal para esta, lo cual, precisamente, hace referencia a este horror característico de la historia.

Como se observa, ambas películas poseen ciertas similitudes como diferencias en cuestión a sus representaciones visuales del miedo a la paternidad. En primer lugar, ambas son películas de identificación y comprensión inmediata debido al grado de iconicidad que presentan tanto a

nivel icónico como plástico; no obstante, por más que tengan el mismo eje temático, sus conceptos son distintos y con ellos su representación visual también. En el caso de “Eraserhead” (1977), esta parte de una experiencia personal del director; mientras que en el caso de “Little Otik” (2000), esta es una adaptación cinematográfica de un cuento tradicional checo. Es decir que en un caso puede existir un mayor inventario de códigos o referentes visuales para su representación cinematográfica en escena o un inventario mucho más parametrado en torno a una fuente más específica de inspiración que rige estrictamente su representación. En segundo lugar, en ambas se observa una configuración progresiva del tipo de horror que cada una desarrolla; no obstante, esta se focaliza de distinta manera debido a la intención comunicativa que las rige. Por el lado de “Eraserhead” (1977), es evidente que existe una desfamiliarización constante en todos los elementos en escena debido a la naturaleza siniestra de su representación; en el caso de “Little Otik” (2000), esto no ocurre así ya que la configuración del monstruo es suficiente para expresar el tipo de horror abyecto y monstruoso que caracteriza a la cinta. Y, en tercer lugar, ambas desarrollan una dirección de arte bastante peculiar que representa y refuerza física y visualmente el horror que se lleva a cabo en cada una de ellas de manera simbólica y narrativa; sin embargo, sus composiciones plásticas, al igual que la primera comparación, dependerán de su configuración icónica, fuente de inspiración, intención comunicativa y estilo característico del director. En el caso de “Eraserhead” (1977), este desarrolla una dirección artística mucho detallada y más abierta a la interpretación debido a la naturaleza del relato y al estilo característico de Lynch como director de cine onírico y expresivo. En el caso de “Little Otik” (2000), a comparación de la otra película, este desarrolla una dirección de arte mucho más tradicional debido al tipo de realidad que se desarrolla; no obstante, responde también a una naturaleza surrealista en menor grado debido a la configuración plástica del monstruo que parte tanto del cuento de fantasía que lo predetermina como del propio estilo surrealista de Svankmajer. De esto modo, ambas películas desarrollan,

indudablemente, una experiencia visual única respecto a sus representaciones aterradoras y horribles de la paternidad vistas desde distintos puntos de vista y tipo de horror que las caracteriza.

A manera de cierre, se evidencia la importancia de la imagen cinematográfica en ambas películas a partir del estudio analítico de su representación visual en escena mediante la configuración icónica, plástica e iconográfica de su signo visual visto desde los elementos de la dirección artística que intervienen en su representación y materialización física en el espacio. La estética y atmósfera visual que presentan es bastante peculiar y detallada debido al reconocimiento inicial de los significantes visuales que configuraban icónicamente su representación. La dirección artística, precisamente, se basa en este primer nivel del signo visual para identificar el tipo de representación de la realidad que se está desarrollando, el tipo de horror al que hace referencia y la intención comunicativa que se desea transmitir para crear el universo cinematográfico adecuado para su representación visual en escena. De esta manera, recurre a diferentes códigos visuales, sistemas extravisuales y lenguajes no cinematográficos para configurar icónica, plástica e iconográficamente los distintos elementos que intervienen en su representación y con él reforzar significativamente la historia y el mensaje que se desea comunicar por medio de ella. Es, así, como ambas películas evidencian este arduo y detallado trabajo de la dirección artística que ha intervenido en la representación tanto abyecta como siniestra de la paternidad, pero, sobre todo, que ha permitido crear una experiencia visual bastante particular en torno a ella que muestra este gran poder expresivo y comunicativo que posee dentro de un género cinematográfico bastante complejo como es el horror.

CONCLUSIONES

Habiendo presentado y analizado detalladamente cada caso con sus respectivos resultados, se exponen a continuación las conclusiones finales a las que llegó la presente investigación:

1. Las películas de horror “Eraserhead” (1977) y “Little Otik” (2000) desarrollan icónicamente los aspectos más horribles del miedo a la paternidad partiendo de su concepción como una etapa de crisis, inseguridades y miedos representados por el “filicidio” y “parricidio” presentes en su narrativa y la figura del bebé monstruo; no obstante, dicha representación varía dentro de cada obra cinematográfica de este particular género. En “Eraserhead” (1977) se desarrolla una representación más siniestra de la paternidad debido a la desfamiliarización y descontextualización constante de la realidad en la que transcurren los hechos, la cual responde al mundo interno del joven padre de familia, mientras que en “Little Otik” (2000), esta se manifiesta por medio de una representación más abyecta debido a la presencia de un ser monstruoso que irrumpe y amenaza netamente con la realidad y cotidianidad en la que viven sus protagonistas.
2. La dirección de arte de las películas de horror “Eraserhead” (1977) y “Little Otik” (2000) refuerza plásticamente su representación en escena por medio de una configuración particular de sus elementos y componentes artísticos más característicos que responden a una estética propia del género como a la narrativa que desarrolla cada película. En el caso de “Eraserhead” (1977), la dirección de arte desarrolla una estética expresionista que enfatiza la desfamiliarización progresiva de todos sus elementos en escena tal cual sugiere su representación, mientras que en “Little Otik” (2000), esta responde a una estética más real como surrealista que refuerza la figura del monstruo del que deviene, precisamente, todo el horror característico de su relato. De esta manera, esta área artística representa

plástica y simbólicamente los miedos, deseos y trastornos reprimidos que desarrollan cada obra filmica de manera visual y física enfatizando, así, la creación de una experiencia visual aterradora entorno a sus historias y fuentes de inspiración.

3. El estudio semiótico del signo visual presente en la dirección de arte de las películas de horror “Eraserhead” (1977) y “Little Otik” (2000) evidencia cómo esta área refuerza y enfatiza significativamente la representación del miedo a la paternidad que cada film desarrolla. Mediante una configuración adecuada de los elementos artísticos, a un nivel icónico, plástico e iconográfico, que componen la puesta en escena, esta área repotencia el relato al punto de otorgarle sentido y sustento a su narrativa visual dentro de los parámetros de la representación del miedo y la estética visual que rigen al género de horror. Esto, finalmente, muestra la labor significativa que cumple el director de arte en la construcción del universo cinematográfico de una obra y en la elaboración de la atmósfera visual más idónea para el tipo de realidad, género cinematográfico e historia que cada película sugiere. Este estudio concluye, así, con demostrar y analizar la función semiótica que posee esta área artística en la construcción de sentido de un film, sobre todo, dentro de un género bastante complejo como es el horror.

RECOMENDACIONES

Al finalizar esta investigación, se proponen algunas recomendaciones como producto de los resultados obtenidos que podría enriquecer futuras investigaciones similares:

- A nivel metodológico, se podrían obtener resultados mucho más amplios sobre la importancia de la representación audiovisual de la realidad en el cine de horror si se realizara un análisis de todos los elementos que son parte de su configuración tanto a nivel visual como sonoro. De esta forma, se desarrollaría un mejor enfoque sobre el alcance del producto audiovisual y su función a la hora de representar un acontecimiento fílmico en el género descrito.
- A nivel de las categorías de estudio, para profundizar en el análisis semiótico de los elementos de la dirección de arte que intervienen en la representación visual de un acontecimiento fílmico, se podría realizar una investigación más amplia de cada personaje o espacio a lo largo de toda la historia para, así, extender el análisis sobre la importancia de esta área a nivel general de toda una obra fílmica.
- A nivel de futuras investigaciones, del trabajo realizado surgen otras interrogantes vinculadas al objeto de estudio: ¿De qué manera la dirección de arte se complementa con las demás áreas audiovisuales de una producción cinematográfica? ¿De qué manera esta área ha estado desarrollándose en la industria cinematográfica? ¿Cuál es la evolución de la dirección de arte en el cine de horror? ¿Cuál es su aporte en la creación de monstruos y seres fantásticos en el género?, etc.

BIBLIOGRAFIA

- Affron, C., & Affron, M. J. (1995). *Set in Motion: Art Direction and Filme Narrative*. Nueva Jersey: University Press.
- Aparici, R. (2006). *La imagen: Análisis y representación de la realidad*. Barcelona: Gedisa.
- Barthes, R. (1970). Retórica de la Imagen. En R. Barthes , *La semiología*. Buenos Aires: Tiempo Contemporáneo.
- Barthes, R. (1981). *Mitologías* (Tercera ed.). México D.F: Siglo Veintiuno.
- Bedoya, R., & León Frías, I. (2003). *Ojos bien abiertos: El lenguaje de las imágenes en movimiento*. Lima: Universidad de Lima.
- Bernal, C. (2010). *Metodología de la investigación: administración, economía, humanidades y ciencias sociales* (Tercera ed.). Bogotá, Colombia: Pearson.
- Bertetto, P. (1977). *Cine, fábrica y vanguardia* (Primera ed.). Madrid: Gustavo Gili.
- Bibring, G. (1959). Some considerations of the psychological processes in pregnancy. *Psychoanalytic Study of the Child*(14), 77-121.
- Blanco, D. (2003). *Semiótica del texto filmico* (Primera ed.). Lima, Perú: Universidad de Lima.
- Blanco, L. (2006). La investigación económica: metodología y gestión de la información. *Pedagogía Universitaria*, 11, 16-38.
- Bregant, M. (2001). Little Otik. *Filme Comment*.
- Browning, T. (Dirección). (1931). *Drácula* [Película].
- Browning, T. (Dirección). (1932). *Freaks* [Película].
- Carpenter, J. (Dirección). (1978). *Halloween* [Película].
- Casebier, A. (1991). *Filme and Phenomenology: Towards a Realist Theory of Cinematic Representation*. Nueva York: Cambridge.
- Casetti, F. (1994). *Teorías del Cine*. Madrid: Cátedra.
- Casetti, F., & Di Chio, F. (1991). *Cómo analizar un filme*. Barcelona, España: Paidós.
- Ciment, M., & Niogret, H. (Octubre de 1990). Entretien avec David Lynch. *Positif*(356).
- Cohen, L. (Dirección). (1974). *It's Alive* [Película].
- Cronenberg, D. (Dirección). (1979). *The Brood* [Película].
- Cuéllar, M. (julio-diciembre de 2008). La figura del monstruo en el cine de horror. *CS*(2), 227-246.
- Cunningham , S. S. (Dirección). (1980). *Viernes 13* [Película].
- Cupa, D., & Riazuelo-Deschamps, H. (2001). La constellation paternelle: une étude pilote en période prénatale. *Paternité et santé mentale*(26), 58-78.
- De León Ramírez, F. (2018). *Ciertas estéticas del horror, ciertos horrores de la estética*. México DF: UNAM.
- De Palma, B. (Dirección). (1976). *Carrie* [Película].
- Dondis, D. A. (2017). *La sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual* (Segunda ed.). Madrid: Gustavo Gili.
- Donner, R. (Dirección). (1976). *La Profecía* [Película].
- Dufrenne, M. (1953). *Fenomenología de la experiencia estética del cine*. París: Presses Universitaires de France.

- Eco, U. (1972). *La estructura ausente*. Barcelona: Lumen.
- Eco, U. (2004). *Historia de la Belleza*. Barcelona: Lumen.
- Eisner, L. (1988). *La pantalla demoníaca*. Madrid: Cátedra.
- Ettehadgui, P. (2001). *Diseño de producción y dirección artística*. Barcelona: Océano.
- Forster, E. M. (1983). *Aspectos de la novela*. Madrid: Debate.
- Freud, S. (2016). *Lo siniestro*. California, Estados Unidos: Createspace Independent Publishing Platform.
- Friedkin, W. (Dirección). (1973). *El Exorcista* [Película].
- García, A. (2016). *El Cine Surrealista. Desde las Vanguardias hasta Michel Gondry*. Universitat de les Illes Balears.
- Gauthier, G., & Valot, J. (Marzo de 1985). David Lynch. *La revue du cinéma*(403).
- Gentile, M., Díaz, R., & Ferrari, P. (2008). *Escenografía cinematográfica*. Buenos Aires: La Cirugía Ediciones.
- Greimas, A. J. (1994). Semiótica figurativa y semiótica plástica. En G. Hernández Aguilar, *Figuras y estrategias*. México-Puebla: Siglo XXI.
- Grupo μ . (1993). *Tratado del signo visual: para una retórica de la imagen*. Madrid: Cátedra.
- Hall, S. (2013). *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*. Londres: Sage Publications.
- Hames, P. (2014). Entrevista con Jan Svankmajer. En J. Svankmajer, *Para ver, cierra los ojos* (págs. 45-110). La Rioja: Pepitas de calabaza.
- Heller, E. (2004). *Psicología del color*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Herzog, J. (1982). Patterns of Expectant Fatherhood: A Study of the Fathers of a Group of Premature Infants. En S. H. Cath, A. Gurwitt, & J. M. Ross, *Father and child: Developmental and clinical perspectives* (págs. 301-314). Boston: Little Brown.
- Hispano, A. (1998). *Claroscuro americano*. Barcelona: Glénat.
- Hitchcock, A. (Dirección). (1960). *Psicosis* [Película].
- Hung Chuen, L. (Dirección). (1983). *Devil Fetus* [Película].
- Kandinsky, V. (1993). *Punto y Línea sobre el plano. Contribución al análisis de los elementos pictóricos*. Barcelona: Labor.
- Kincaid, J. (1998). *Erotic Innocence: The culture of Child Molesting*. Durham: Duke University Press.
- Kracauer, S. (1985). *De Caligari a Hitler. Historia psicológica del cine alemán*. Barcelona: Paidós.
- Kristeva, J. (1988). *Poderes de la perversión* (Primera ed.). Madrid: Siglo XXI.
- Lacalle, C. (1998). *David Lynch. Terciopelo Azul. Estudio crítico*. Barcelona: Paidós.
- Lacan, J. (1994). Del complejo de castración. En J.-A. Miller, *El seminario de Jacques Lacan, Libro 4: La relación del objeto*. Buenos Aires: Paidós.
- Lafuente, C., & Marín, A. (Septiembre-Diciembre de 2008). Metodologías de la investigación en las ciencias sociales: fases, fuentes y selección de técnicas. *Revista Escuela de Administración y Negocios*, 64, 5-18.
- Lenne, G. (1974). *Cine fantástico y sus mitologías*. Barcelona: Anagrama.
- Lim, D. (2017). *David Lynch. El hombre de otro lugar*. Barcelona: Alpha Decay.
- Losilla, C. (1999). *El cine de terror: una introducción*. Barcelona: Paidós.

- Lovecraft, H. (1973). *Supernatural Horror in Literature*. Nueva York: Dover Publications Inc.
- Lynch, D. (Dirección). (1977). *Eraserhead* [Película].
- Lynch, D. (2017). *Lynch por Lynch* (Segunda ed.). (C. Rodley, Ed.) Buenos Aires: El cuenco de plata.
- Mac Donald, B. (2013). *The Uncanny Baby, Reproduction and Parenthood in Cinematic Horror*. Dublín: Dun Laoghaire Institute Of Art Design and Technology.
- Marcel, M. (2002). *El lenguaje del cine*. Barcelona: Gedisa.
- Matute, P. (2006). El surrealismo en el cine, una visión a la obra de Luis Buñuel. *Digital Universitaria*, 7(8), 1-16. Obtenido de http://www.revista.unam.mx/vol.7/num9/art73/sep_art73.pdf
- Metz, C. (1968). *Ensayos sobre la significación en el cine* (Vol. 1). Barcelona: Paidós.
- Metz, C. (1973). *Lenguaje y cine*. Barcelona, España: Planeta.
- Musterberg, H. (1970). *The filme: A psychological study. The silent photoplay in 1916*. Nueva York: Dover Publications Inc.
- Natali, V. (Dirección). (1997). *El cubo* [Película].
- Night Shyamalan, M. (Dirección). (1999). *Sexto sentido* [Película].
- Noheden, K. (2013). The imagination of touch: surrealist tactility in the filmes of Jan Svankmajer. *Journal of Aesthetics and Culture*.
- Oiberman, A. (1998). *Padre-Bebé. Inicio de una relación*. La Plata: Universidad Nacional de La Plata.
- Palacios, J. (2014). Iluminaciones. El cine de Jan Svankmajer. En J. Svankmajer, *Para ver, cierra los ojos* (págs. 7-43). La Rioja: Pepitas de Calabria.
- Palazón, A. (2001). *Lenguaje audiovisual*. Madrid: Acento.
- Panofsky, E. (1998). *Estudios sobre iconología*. Madrid: Alianza .
- Paz Gago, J. (2001). Teorías semióticas y Semiótica filmica. *Cuadernos de la Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales*(17), 371-387.
- Peirce, C. (1978). *Écrits sur le signe*. (G. Deledalle, Ed.) París: Seuil.
- Penner, J., Schneider, S. J., & Duncan, P. (2012). *Cine de terror*. Köln: Taschen.
- Pinel, V. (2009). *Genres et mouvements au cinéma*. Paris: Larousse.
- Polanski, R. (Dirección). (1968). *Rosemary's Baby* [Película].
- Quintas, E., & Quintas, N. (2009). Moulin Rouge (1952 e 2001): dois estilos de direcao de arte. *Famecos: mídia, cultura e tecnologia*(16), 40.
- Romanguera, J. (1999). *El lenguaje cinematográfico: Gramática, Géneros, Estilos y Materiales*. Madrid: Ediciones de la Torre.
- Ryall, T. (1970). *The Notion of Genre*. Texas: Universidad de Texas.
- Scahill, A. (2015). *The Revolting Child in Horror Cinema*. New York: Palgrave MacMillan.
- Schelling, F. (2012). *Filosofía del arte*. Madrid: Tecnos.
- Schumacher, K., & Meleis, A. (1994). Transitions: A Central Concept in Nursing. *Journal of Nursing Scholarship*(26), 119-127.
- Scott, R. (Dirección). (1968). *Alien* [Película].
- Scott, R. (Dirección). (1982). *Blade Runner* [Película].
- Shneider, S. J., & Shaw, D. (2003). *Dark Thoughts: Philosophic Reflections on Cinematic*. Lanham: Scarecrow Press.

- Silva, C. (2010). *Maquetas para cine, viejos recursos para nuevos lenguajes*. Santiago de Chile: Uqbar Editores.
- Silva, V. (10 de Mayo de 2012). *David Lynch: "Cabeza borradora", la pintura y el concepto hopperiano de soledad*. Obtenido de Cinemagrafia:
<http://cinemagrafia.wordpress.com/articulos/davidlynchcabeza-borradora-la-pintura-y-el-conceptohopperiano-de-soledad-primera-parte/>
- Sipos, T. (2010). *Horror Filme Aesthetics: Creating the visual Language of Fear*. Carolina del Norte: McFarland and Company.
- Skal, D. (2008). *Monster Show: una historia cultural del horror*. Madrid: Valdemar.
- Stern, D. (1997). *La constelación maternal: un enfoque unificado de la psicoterapia con padres e hijos*. Barcelona: Paidós.
- Stoleru, S. (1995). La parentificación y sus problemas. En S. Lebovici, & F. Weil Halpern, *La psicopatología del bebé* (págs. 92-111). México DF: Siglo XXI.
- Svankmajer, J. (Dirección). (2000). *Little Otik* [Película].
- Tamayo, A., & Hendrickx, N. (2015). *La dirección de arte en el cine peruano* (Primera ed.). Lima, Perú: Universidad de Lima.
- Valera, J. (2008). La imagen en movimiento. *El cine. Contraclave*. Obtenido de <http://www.contraclave.es/cine/lenguaje%20cinematografico.pdf>
- Vásquez, M. S. (2011). Making off de un director de arte. Propuesta estética para un cortometraje. *Escritos en la Facultad(VII)*. Obtenido de http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_articulo=8175&id_libro=374
- Whale, J. (Dirección). (1931). *Frankenstein* [Película].
- Wood, R. (1978). The Return of the Repressed. *Filme Comment*(14), 25-32.
- Wood, R. (2002). The American Nightmare: Horror in the 70's. *Horror: The filme reader*.
- Yamaguchi, Y. (Dirección). (2008). *Tanami: The Baby's Curse* [Película].
- Zavala, L. (2008). El diseño en el cine. Proyecto de dirección de arte. México DF: UNAM.
- Zurro, B. (2015). Dirección de Arte. La creación de identidad visual como elemento comunicativo. Valencia: Universidad Politécnica de Valencia.