

5ª Sesión: LO SINIESTRO



Lo siniestro según Freud.

Usos y recursos siniestros en la literatura, el arte, el cine y la publicidad.

Lo siniestro también nos causa inquietud y desasosiego en cuanto nos resulta algo conocido, algo familiar o que puede en efecto suceder. Sería distinto de lo fantástico ante el que, o bien no experimentamos temor, o bien se trata de un terror basado en una manifiesta irrealidad. Partiendo de la teoría de Freud sobre el tema, podríamos afirmar que lo siniestro puede asociarse tanto a personas como a cosas y situaciones y que es "*aquella sensación de espanto que se adhiere a las cosas familiares y conocidas desde tiempo atrás*", esto es, hay en lo siniestro un componente de familiaridad que lo distingue de lo fantástico. Lo siniestro siempre produce inquietud o miedo, pero no todo lo que produce miedo es siniestro. Nos pueden producir terror cosas, o personas, o situaciones que carecen de elementos propios de lo siniestro.

E. Trías en su texto *Lo bello y lo siniestro*, insiste en que lo siniestro se distingue de lo puramente fantástico en que conserva algún vínculo con nosotros. Así lo siniestro aparecería cuando:

a/ lo real toma el carácter de lo fantástico. Por ejemplo cuando un ser con vida parece no tenerla como esos seres de una belleza fría que parecen muertos. Los rostros y pieles blanquísimas, los ojos extraordinariamente claros tienen algo de siniestro porque se alejan de la normalidad.

b/ cuando lo fantástico se produce en lo real. Por ejemplo cuando un ser sin vida adquiere animación. En el cine es muy frecuente acudir, mundos de autómatas, de muñecos de que repente adquieren vida propia (*Chuky: el muñeco diabólico*, realizada por Tom Holland en 1988).

A partir de las aportaciones de Freud y Trías podemos deducir que la presencia de lo siniestro se hace palmaria en los procesos de deshumanización. Así la experimentamos cuando Neo, el personaje principal de *Matrix* (1999) de los hermanos Wachowski, es sometido a un proceso de reprogramación que altera su naturaleza que parece convertirlo en un híbrido de hombre y computadora (máquina).

Este carácter siniestro del proceso de deshumanización también muestra todo su poder perturbador en la manipulación del rostro; es decir, cuando el rostro humano pierde aquellos rasgos que nos individualizan. Así sucede cuando privamos al rostro de la boca y, sobre todo, de los ojos. Pero también cuando se uniformizan los rostros: el individuo al perder el rostro pierde el alma, su personalidad, convirtiéndose en masa indiferenciada, como en la célebre escena de los obreros a la salida del trabajo en *Metrópolis* (1926) de Fritz Lang, o de los estudiantes de *Pink Floyd/El Muro* (1982) de Allan Parker.

Muy eficaces a este respecto resultan determinados usos de la máscara (cabría matizar este uso en la película *V de Vendetta* realizada por James Mc Teigne en 2005), especialmente significativo el uso que los medios de comunicación/propaganda han realizado de la máscara antigás a la hora de crear en la sociedad un estado de miedo impreciso, en suma siniestro:

«Los telespectadores, atentos y fuertemente conmovidos por el conflicto del Golfo, no dejaron de percibir sin duda que, a lo largo de toda esta tragedia, tres objetos, con formas ampliamente identificadas, se impusieron sobre los demás.

En primer lugar, la máscara antigás. Como surgida del fondo de los miedos, este objeto confiere a su portador un rostro de himenóptero, de insecto inquietante con grandes ojos saltones y boca-filtro monstruosa. Recuerda sobre todo la obsesión ancestral de una muerte invisible e inodora, una bruma mortífera que amortajara con su sudario venenoso a los hombres y a las armas para fundirlos en un magma de idéntico y terrorífico rostro.

Desde ese punto de vista, la máscara antigás ha conmovido legítimamente a telespectadores conscientes de que otra de las grandes características de nuestro tiempo es la desmasificación, la crisis de las ideologías de masas y la búsqueda por parte de cada cual, individuos y comunidades, de trazos identificatorios y marcadamente distintivos.

En este sentido, la máscara antigás fue percibida como un objeto espantoso, que amenazaba con abolir al nuevo individuo para reenviarlo al espacio indiferenciado de las masas sin rostro, sin voluntad, obedientes a las órdenes de una jerarquía lejana y omnisciente. Que el uso de la máscara fuera declarado obligatorio a causa de las amenazas ejercidas por un régimen autocrático y de partido único confirmó la idea de que se trataba de un objeto llegado del pasado, de antes de la democracia, de antes de la liberación del hombre. Pero al mismo tiempo, la máscara fascinaba porque se en ella el rostro de lo que amenaza a las democracias que implosionan por la hipertrofia de los media: el rostro anónimo y múltiple del «ciudadano-encuesta, ese ser abstracto que fascina hoy a los poderes y dicta su conducta.

La máscara antigás, objeto emblemático de la guerra del Golfo, atormentará durante mucho tiempo el ánimo de los ciudadanos porque

recuerda los espantos del pasado reciente, pero también porque anuncia los nuevos peligros que amenazan al individuo cercado, rodeado, asediado, agredido por los media». (Ignacio Ramonet: *La tiranía de la comunicación*. Madrid, Temas de Debate, 1998, págs.129-130)

Lo siniestro se mueve en la frontera de la ambigüedad inquietante. Aparece en el tránsito de lo conocido-familiar a lo desconocido amenazante. Es una categoría recurrente en determinados géneros cinematográficos y literarios que se manifiesta en:

- En la aparición de individuos de doble personalidad (los *thrillers* psicológicos);
- En personas que parecen haber sido sustituidas por otras que se han apoderado de su cuerpo (*La invasión de los ultracuerpos*).
- También resultan siniestros los personajes familiares en los que de repente descubrimos un rasgo maléfico (subgénero de las posesiones diabólicas).
- Hay escenas siniestras basadas en sensaciones de anormalidad inquietante (las apariciones, las repeticiones de escenas idénticas a las anteriores, la sensación de haber vivido algo previamente).
- También resultan siniestras las miradas equívocas, o esos planos marcados por el fuerte contraste entre luces y sombras (el cine negro o de suspense).
- Las imágenes que aluden a amputaciones, especialmente si se producen en órganos como los ojos. La imagen de *Un perro andaluz* (1929), película de Buñuel, donde aparece un ojo rasgado por una cuchilla, se ha hecho célebre como ejemplo de ello. A pesar de la dureza de la imagen algunas creaciones vanguardistas contemporáneas, como las de Bob Flanagan, la han rebasado ampliamente en su camino hacia el horror más abyecto.