



Universidad de Chile
Facultad de Arquitectura y Urbanismo
Carrera de Diseño gráfico

— UNHEIMLICH —

Una genealogía de lo siniestro aplicada al diseño

Proyecto para optar al título profesional
de diseñadora gráfica.
Paula Valentina Valenzuela Galleguillos
Profesor guía: Daniel Reyes León
Melipilla, Chile, 2020.

Dedico esta tesis a mi madre y a mi padre, a mis hermanos chicos que nunca entendieron muy bien por qué no podía jugar con ellos y me pasaba tantas horas estudiando, a mis abuelos que no pude visitar tanto como quisiera.

Agradezco a Bastián, mi pareja, quién me apoyó y acompañó durante este proceso, ofreciéndome cariño, paciencia y conversación en largas jornadas de trabajo investigativo, y a mi profesor guía que me ayudó a sacar adelante este trabajo.

Índice —

Abstract	9
Capítulo 1 - Presentación	
Introducción	13
Objetivos	18
Fundamentación	19
Capítulo 2 - Genealogía de lo siniestro	
2.1. Línea temporal	23
2.2. Evolución conceptual	26
2.2.2 El acercamiento psicoanalítico	28
2.2.2.1 Freud como piedra angular	28
2.2.2.2. La interpretación lacaniana	36
2.2.2.3 Acercamiento psicoanalítico	39
2.2.3. El acercamiento literario y la crítica al psicoanálisis.	40
2.2.3.1 Louis Vax	41
2.2.3.2 Tzvetan Todorov	42
2.2.3.3 Hélène Cixous	44
2.2.3.4. El acercamiento literario.	47
2.2.4. Masahiro Mori y el acercamiento desde la robótica	49
2.2.4.1. El valle de lo siniestro	50
2.2.4.3. El acercamiento desde el modelo del Uncanny Valley	56
2.2.5. Parte estética del concepto	57
2.2.6. Nociones contemporáneas de lo siniestro	63
2.3 Conclusión del marco teórico	65
Capítulo 3 - Propuesta de modelo	
3.1. Concepto de lo siniestro: nociones para su aplicación gráfica	73
3.2. Relaciones performáticas primarias	74
3.2.1. Sujetos	76
3.2.2. Disciplinas	77
3.2.3. Reacciones	78

3.3. Relaciones secundarias.	79
3.3.1. Relación Psicoanalítica	80
3.3.1.1. Triada Persona-Psicología-Represión:	80
3.3.1.2. Sub-relaciones	81
3.3.2. Relación Literaria	83
3.3.2.1. Triada Personaje-Literatura-Incertidumbre:	84
3.3.2.2. Sub-relaciones	85
3.3.3. Relación animación (apartado visual)	87
3.3.3.1. Tríada Avatar-Animación- <i>Shinwakan</i>	87
3.3.3.2. Sub relaciones	88
3.3.4. Articulación de las triangulaciones	90
<i>Shinwakan-Literatura</i> (el sujeto integral)	92
Represión-Animación (la disciplina integral)	93
Incertidumbre-Psicología (la reacción integral)	95
Capítulo 4 - Aplicación de modelo	
Aplicando del modelo	101
Capítulo 5 - Conclusión	
Conclusiones	111
Bibliografía	
Bibliografía Física	119
Bibliografía Web	120

— Resumen —

Este es un trabajo de investigación teórico que tiene como objeto de estudio el concepto de lo siniestro siguiendo el torrente de las distintas corrientes surgidas de lecturas y re-lecturas del ensayo de Sigmund Freud “*Das Unheimlich*”, publicado en 1919.

Hoy, un siglo más tarde, es que le sigo la pista a la evolución que tiene este concepto abstracto, con la intención de entregarle un lugar dentro del diseño de personajes de animación, para esto se ha elaborado un modelo de análisis y creación artística, que articula tópicos y nociones adquiridas de las diversas disciplinas desde las que se ha estudiado en concepto.

Conceptos clave:

Conceptualización - *Unheimlich* - Modelo - *Uncanny Valley*

— Abstract —

This is a theoretical investigation work whose subject of study is the concept of the uncanny, following the different currents of readings and re-readings of Sigmund Freud's essay “*Das Unheimlich*”, published in 1919.

Today, a century later, I follow the steps of the evolution of this abstract concept, with the intention of giving it a place in the design of animated characters, to achieve this a model for analysis and artistic creation is proposed, it articulates topics and notions that were acquired from the diverse disciplines from which the concept was studied.

Key Concepts:

Conceptualization - *Unheimlich* - Model - *Uncanny Valley*

El diseño gráfico como disciplina tiene el poder de traducir abstracciones teóricas al plano visual, pero ¿Qué sucede cuando las delimitaciones de un concepto desde la teoría ya son nebulosas? Este es el caso de lo *sinistro*, un término que si bien es utilizado coloquialmente en conversaciones casuales, que parece de difícil abstracción, es un tipo especial de palabra, una que en general cualquier persona podría atribuir a una experiencia pero que pocas (o ninguna) podría definir a cabalidad. Incluso desde la academia el término ha tenido una difícil delimitación pudiendo desarrollarse más en cuanto a sus límites que en cuanto a su esencia, pero es innegable que ha suscitado interés en distintas áreas del conocimiento, tales como el psicoanálisis, la literatura, la estética, e inclusive la arquitectura, como un fenómeno recurrente tanto en la manifestación artística como en la mente de los individuos.

El principal y más citado antecedente discursivo es el ensayo de Freud, publicado en la revista *Imago* el año 1919, titulado “Lo siniestro”, pese a ser la primera incursión y la única que haría el psiquiatra austriaco en este tema, por su difusión y reconocimiento, repercutió de manera gravitante en el estudio del tópico.

En “Lo siniestro” Freud toma dos vías principales para definir tal concepto: la primera es estudiándolo lingüísticamente, mientras que la segunda es con análisis de casos, tanto reales de sus pacientes como ficticios, un ejemplo de esto es su lectura del cuento de E.T.A Hoffmann “El hombre de arena”. Observando la estructura del texto de Freud es posible entender por qué lo siniestro traspasa el área del psicoanálisis y se inmiscuye en la literatura, y desde ese punto de adelante no para de crecer interdisciplinariamente. Freud se aleja del entendimiento primario de Ernst Jentch (psiquiatra alemán que escribiría primero sobre lo siniestro en 1909) quien encuentra la causa de lo siniestro en la incertidumbre intelectual para postular su propia teoría centrada en la angustia de lo reprimido, haciendo una diferencia tajante entre las posibilidades de experimentar esta sensación en lo vivencial (el mundo del sujeto) y lo ficcional (el mundo del personaje).

Posterior a Freud, y siguiendo su línea psicoanalítica, Jacques Lacan retoma el desarrollo del concepto durante el Seminario 10 *Langoisse*, realizado en el hospital Sainte-Anne entre 1962 y 1963. Lacan traza una relación directa entre lo siniestro y la noción de la ansiedad, aplicándolo en su esquema de la imagen especular, además de enfatizar en la cuestión etimológica de lo siniestro. Posteriormente, es la rama literaria la que retoma el análisis dentro de su definición del género de lo fantástico haciendo referencias contrastantes con Freud, su entendimiento dicotómico de lo vivencial versus lo ficcional y también sobre su aplicación tendenciosa de la represión para explicar en clave psicoanalítica las experiencias del protagonista del cuento de E.T.A. Hoffmann citado por el autor.

Gracias a esto lo siniestro gana una nueva dimensión de estudio: Louis Vax, quien investiga sobre lo fantástico, critica el acto diseccionador que ejerce el psicoanálisis al entrometerse con la literatura, y el hecho de que no tome en consideración la experiencia generada en el lector. Tzvetan Todorov, que estudia a lo fantástico con la intención de idear una teoría del género literario, y contrasta lo siniestro, con lo fantástico y lo maravilloso. Hélène Cixous (que estudia el ensayo de Freud de manera detallada) es quien elabora distintas propuestas en torno al concepto de lo siniestro, creando vínculos con las nociones de límites, pulsión de muerte, deseo y tentación elevando a la ficción como la única plataforma donde puede apreciarse el verdadero significado de lo siniestro.

El enfoque de la literatura sobre lo siniestro gira en torno a derribar la separación planteada por Freud de lo vivencial y lo ficcional, desarrollando el término alrededor del género fantástico en la delimitación Todoroviana la cual determina que lo fantástico se produce en aquel momento de duda (*hesitation*) en el que tanto el lector como el personaje no logran encontrar la razón del surgimiento de elementos extraños en el mundo narrativo. De ser razones internas de la psicología del personaje (delirios, alucinaciones, etc) será lo siniestro (*l'étrange*) mientras que si las razones son del mundo externo del personaje será lo maravilloso. Todorov plantea una serie de reglas para aplicar a su modelo, una de las reglas que plantea es de interpretación entendiendo la doble identidad del lector tanto como espectador y como personaje, esta interpretación sumada a la idea de que los personajes narrativos deben ser considerados como “personas vivas en su mundo” nos permiten aplicar el fenómeno de lo siniestro a la obra ficticia.

Cixous crítica el constructivismo de Todorov y termina por relacionar la experiencia siniestra con el deseo, los límites y la contraposición ontológica, volviendo al concepto de la duda, pero en este caso desde la idea de aquella eterna dualidad de lo literario que vuelve a nosotros como experiencias binarias (la doble sesión de la que habla Derrida) y por tanto el lo siniestro sería aquello que habita en la duda.

Por lo que aun después de la crítica al psicoanálisis, el término se vuelve a perfilar en torno a aquello familiar (mundo ficticio original) donde emerge algo extraño (incidencia en el mundo) y que nos causa incomodidad (incertidumbre dentro del lector/personaje) ya sea por la definición de las causas de esta incidencia (Todorov), por la contraposición ontológica que esta genera (Cixous) o incluso por la represión dentro de la psicología interna del persona (como diría Freud pero ahora considerando al personaje como persona viva en aplicación del entendimiento Todoroviano).

En el ámbito de la robótica también surge una interpretación de lo siniestro que tendría una gran aceptación en el imaginario público, específicamente en 1970, cuando Masahiro Mori escribe “*Bukimi no Tani*” o más conocido como “*The Uncanny Valley*” (El valle siniestro en español). Mori desarrolla su modelo en torno al siguiente experimento mental: Con robots cada vez más parecidos al ser humano, ¿hasta qué punto los consideramos familiares? y ¿cuando empiezan a

parecernos inquietantes? la causa de la sensación de lo siniestro que grafica Mori parece más cercana a la idea de la incertidumbre intelectual que planteaba Jentsch y que Freud refuta, acercandola también al instinto de supervivencia básico del ser humano.

Desarrolla el concepto inserto dentro de un plano cartesiano, donde distintos objetos, móviles e inmóviles, se confrontan bajo las nociones de familiaridad (eje y) y la similitud al ser humano (eje x); aquellos objetos que se asemejan al ser humano pero carecen de familiaridad caen dentro de una depresión dentro del gráfico bautizada como el valle siniestro, y los objetos que allí residen tienden a generar rechazo o repulsión. La intención de Mori con su propuesta es evitar a toda costa caer dentro del valle a la hora de diseñar robots humanoides, y así lograr establecer una mejor relación entre humanos y robots. El gráfico se ha tomado como una guía no sólo en el mundo de la robótica, si no que también en los últimos años ha influenciado a la industria de la animación, sobretodo en el diseño de personajes, logrando incorporarse como un estándar utilizado por la crítica para evaluar la recepción de ciertas obras de animación que despiertan una sensación inquietante en el espectador.

Durante el siglo XX, entre los 70's y 80's hay un vuelco al estudio estético del tóxico, derivado del postromanticismo, relacionando lo sublime kantiano con lo siniestro. Como expositores de esta corriente podemos encontrar a Eugenio Trías, quién define a lo siniestro al extrapolarlo con las categorías estéticas de lo bello y lo sublime, y a Harold Bloom quien plantea que lo sublime está basado en la represión, mientras que lo siniestro (lo sublime negativo) es el medio por el cual el autor expresa lo que es reprimido.

Posteriormente, durante la década de los 90's aparece la idea del Hauntology, propuesto por Jacques Derrida en su libro *Specters of Marx*, quien hace el cruce entre lo siniestro freudiano y la categoría ontológica del “*Unheimlichkeit*” de Heidegger. Esta relación vuelca la atención a un estudio de lo siniestro desde la noción del hogar. “Al final del siglo veinte y al comienzo del siglo veintiuno, lo siniestro freudiano puede ser resumido como una mezcla de enajenación psicológica y estética, alienación política y social resultante de una profundamente enraizada y perturbadora “carencia de hogar” (*unhomeliness*) que caracteriza la existencia humana en el mundo, pero templada por leves y surrealistas trasfondos y el aspecto de familiaridad.” (Masschelein, 2011, p. 147). Gracias a esto, es que el término de lo siniestro toma relevancia en áreas tales como estudios políticos y sociales, así como en la arquitectura.

Dado que lo siniestro es tratado desde tan amplia gama de autores y ramas del conocimiento es posible establecer una genealogía del concepto, la cual será desarrollada en el marco teórico de la presente investigación y tendrá como apoyo el texto de Anneleen Masschelein, profesora asociada y directora del programa de *POC Culturele studies* de la facultad de artes de la Katholieke Universiteit te Leuven en Lovaina, Bélgica, titulado “*The Unconcept: The Freudian Uncanny*

in *Late-Twentieth-Century Theory*¹ publicado el año 2011 por SUNY Press en *SUNY series, Insinuations: Philosophy, Psychoanalysis, Literature*. Este libro realiza un recorrido preciso de la evolución del tópico, o “no-concepto” como plantea Masschelein, y pone en evidencia la naturaleza mutante de lo siniestro, donde, si bien es posible encontrar ciertas constantes y patrones dentro de su definición, tiene la capacidad de surgir y ser aplicado en contrastantes áreas del conocimiento, creando así una especie de red conceptual rizomática.

Esta complejidad que presenta el estudio de la terminología de lo siniestro hace que el proceso de diseño para plasmarlo visualmente requiera un trabajo investigativo que permita comprender las circunstancias histórico-contextuales que este acarrea, y una vez que éstas sean comprendidas recién se puede llegar a extraer sus elementos esenciales. Una buena abstracción práctica de esto es el gráfico propuesto por Masahiro Mori, es por ello que ha sido un recurso tan citado y presente en el imaginario público de la cultura occidental, pero el problema que observo en su uso en áreas como la animación, es que fue creado para ser utilizado dentro del contexto de la robótica y no toma en consideración el grueso teórico ya mencionado anteriormente, por lo cual puede que su aplicación en esta rama, si bien no sea completamente incorrecto, sea perfectible.

Como observa Louis Vax, Freud no toma en consideración al sujeto que experimenta esta situación siniestra, lo que significa quitarle una dimensión completa a la “experiencia de lo siniestro”, en cambio Masahiro Mori escribe su texto con el receptor en mente, poniendo como prioridad su sensación ante el objeto (es esta sensación la que perfila lo siniestro como fenómeno en su entender) su mayor preocupación es evitar esta experiencia de rechazo al objeto siniestro.

“En Psicoanálisis del arte, Charles Badouin comenta cómo Stocker, seguidor en este aspecto de Otto Rank y Hanns Sachs, insiste en las condiciones que la obra de arte ha de tener para provocar en el espectador un estado de ánimo que lo conduzca a «verdaderas emociones», llegando a la conclusión de que el «valor de una producción artística» depende en primer lugar de las «emociones inconscientes» provocadas en el contemplador, a parte de la «cualidad estética pura». Estas emociones inconscientes, empero, sólo aparecerán cuando el producto del artista sea al mismo tiempo una «vía de derivación de los deseos del espectador que quedaron inconscientes», y que si se mostrasen tal cual provocarían una «violenta reacción» en el sujeto en cuestión, de manera que solo a partir de transformaciones, deformaciones, etc., propias de la elaboración onírica, puede aparecer (vencer la censura) lo que ha sido reprimido y ser objeto de placer (BADOUIN 1972: 221)” (Ríos, 2015, p. 381)

Con esta cita quiero enfatizar lo enunciado anteriormente, lo siniestro no sólo es o existe en sí mismo como concepto, sino que, de ser el producto de una creación artística, también debe provocar. Si bien el afán de la propuesta de Mori es de evi-

1 Título que se podría traducir como “El inconcepto: Lo siniestro Freudiano en la teoría de fines del siglo veinte”

tar la sensación de repulsión provocada por aquello que ha caído en el valle de lo siniestro, en otros contextos podría perfectamente ser lo contrario, una búsqueda consciente de habitar perpetuamente el valle, por creación artística o de diseño para así generar esta reacción en el espectador. El gráfico de Mori demuestra que es posible tanto evitar como forzar un fenómeno, siempre y cuando se tengan claros los elementos que juegan un rol dentro del concepto clave.

El foco del presente trabajo es analizar la relación de lo siniestro con la animación digital en gran medida debido a la usual interpretación de las teorías de Mori en la crítica y el impacto que ha tenido en el imaginario público. El diseño de personajes ha tendido a cuidarse de no caer en el *Uncanny Valley* debido a esta recepción, por lo que es un problema relevante en la actualidad.

El problema de la aplicación directa del modelo del *Uncanny Valley* es que considera solo el aspecto visual del avatar creado por animación para explicar el surgimiento de lo siniestro, pero a través del estudio íntegro del término podemos entender que la creación de un personaje inserto en un determinado mundo ficticio conlleva más que el mero apartado visual. Por tanto, tomando como base el entendimiento Todoroviano de la literatura, el personaje creado se inserta en un mundo y trae con esto una especial relación narrativa que se expresa tanto en su psicología interna como su perspectiva de lo que lo rodea, una incidencia (fantástica) en este mundo puede causar o no la sensación de lo siniestro al plantear la duda de lo que experimenta el personaje (y también el observador) pudiendo desarrollarse de igual forma la afectación en la psicología interna del mismo.

Así el aspecto visual de un personaje sumado a la narrativa del mundo termina por calificar o no su existencia como siniestro, por lo que se plantea un modelo de interpretación íntegra que utiliza los criterios objetivos tomados de la investigación interdisciplinaria realizada para perfilar la experiencia subjetiva que es el concepto estudiado. Un personaje no solo debe verse o leerse siniestro, debe existir siniestro.

El presente trabajo se divide en dos capítulos, primero el marco teórico que nos permite perfilar el entendimiento de lo siniestro como un concepto líquido que si bien se adapta al recipiente disciplinario que lo estudia tiene elementos rastreables que permean el desarrollo del mismo en otras disciplinas. Estas causas y criterios recogidos a través del estudio de la psicología, la literatura y la robótica nos entregan la base para el modelo desarrollado en el segundo capítulo.

Este segundo capítulo consiste en la explicación y graficación de un modelo que aplica los criterios objetivos entregados por la genealogía desarrollada de lo siniestro con el fin de permitir la calificación de lo siniestro a la creación de personajes de animación sumando no solo el aspecto visual del mismo (Mori) si no que la narrativa inserta en la relación psicológica interna (Freud) y la relación externa con el mundo que lo rodea (Todorov).

1.2

— Objetivos —

Objetivo general:

Desarrollar una genealogía de lo siniestro que permita contextualizar las relaciones performáticas entre personas, avatares y personajes, tomando en consideración aspectos de represión, *shinwakan* e incertidumbre, en torno a la psicología, la literatura y la animación.

Objetivos específicos:

- 1.- Delimitar el concepto de lo siniestro, identificando las distintas características y tópicos que se le atribuyen en las diferentes disciplinas y contextos en los que se ha trabajado el término, entre estas el psicoanálisis, literatura, estética y robótica.
- 2.- Profundizar en el estudio del *Bukimi no tani* como fue propuesto por Masahiro Mori, al replantearlo en el contexto del diseño gráfico, tomando en consideración las relaciones performáticas entre personas, avatares y personajes.
- 3.- Identificar una serie de individuos conformados por personas, avatares y personajes que permitan generar una correlación entre sus interacciones y develar su participación en el fenómeno de lo siniestro.
- 4.- Proponer un modelo de sistematización de la visualización de lo siniestro en base a los factores de lo estudiado anteriormente.

1.3

— Fundamentación —

Lo siniestro es un concepto que, a pesar de ser estudiado durante un largo periodo de tiempo y por diversas disciplinas, no ha podido encontrar consenso en su definición, esto desemboca en un nivel mayor de complejidad a la hora de visualizar este concepto abstracto, sin embargo su uso ha aumentado desde inicios del presente milenio debido a su utilización simplista en críticas de cine referentes al plano visual en la animación digital 3D, haciendo referencia al comúnmente llamado “*uncanny valley*”.

Este contraste entre la difícil aprehensión del concepto con su uso cotidiano, es lo que me lleva a querer desarrollar una plataforma que permita, por un lado comprender lo siniestro a cabalidad y, por el otro, que sea una herramienta de producción, para así insertarlo dentro del diseño de personajes enmarcados en la animación. Para conseguir este cometido es que surge esta tesis, generando una investigación que busca estudiar las distintas áreas del conocimiento donde lo siniestro ha sido puesto bajo el lente, comparándolas y rescatando nociones compartidas para concebir una teoría desde el diseño sobre este concepto.

La animación es, a mi parecer, la herramienta comunicativa más integral que puede utilizar el diseño, pues da la cabida al desarrollo de narrativas, personajes, representaciones visuales y sonoras, con una amplia gama de técnicas a disposición, ofreciendo así una gran versatilidad. Se busca entonces entendimiento completo del concepto de estudio para evitar referirse simplemente a lo visual, ya que un campo complejo como es la animación, depende también de la narrativa, de las relaciones de los personajes con su mundo interno y externo, y por tanto las reacciones que surgen deben ser analizadas integrando narrativa, visualidad y experiencia

2.1

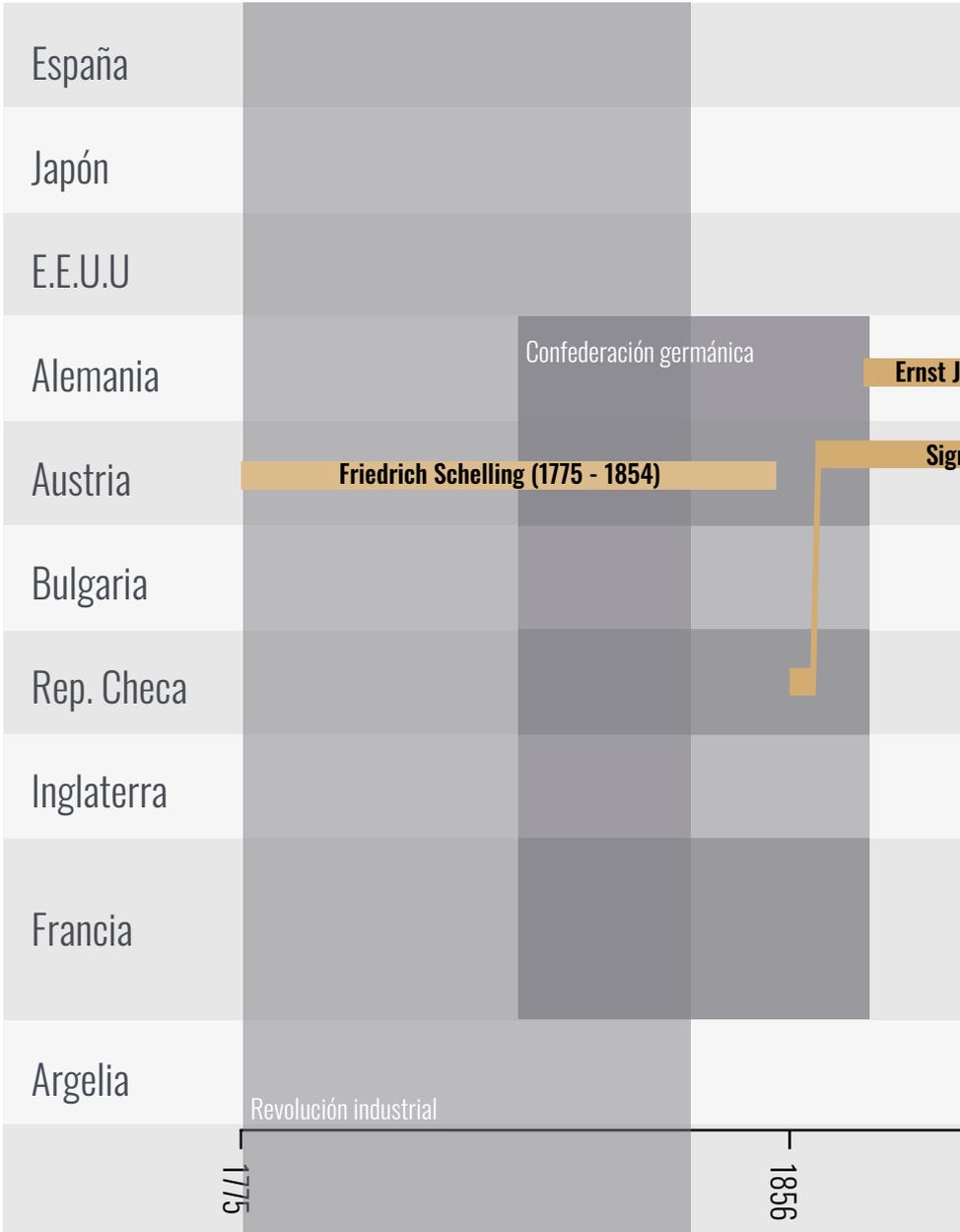
— Línea temporal —

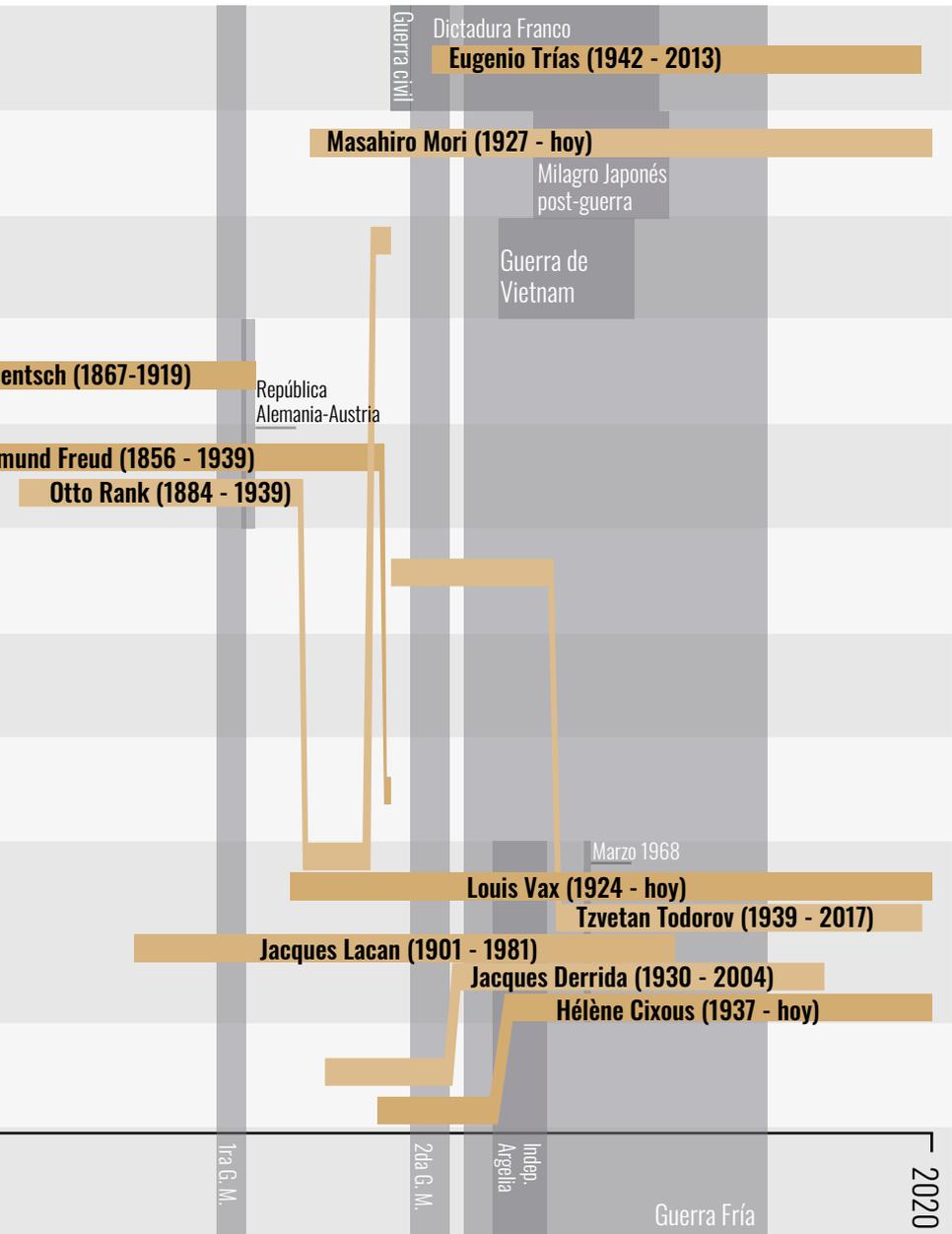
Pese a ser un vocablo de relativa regularidad en la conversación coloquial, el concepto de lo siniestro ha sido de difícil delimitación y que a través del tiempo ha requerido una vasta revisión bibliográfica transversal a múltiples disciplinas. El foco de este trabajo es comprender íntegramente el concepto de lo siniestro a través de la propuesta de un modelo de análisis y producción desde el diseño gráfico, pero para poder cumplir este objetivo es necesario perfilar los alcances que ha tomado históricamente su conceptualización.

El foco de este capítulo es orientar al lector en la genealogía de lo siniestro y también delimitar la lectura propia que se realiza a fin de facilitar la aplicación en el modelo que se realizará en el siguiente capítulo. Así, como señalaba anteriormente, ha variado a través de los años la forma en la que se perfila esta palabra, pero es de manifiesto que la principal ancla bibliográfica respecto a su semántica la realiza Freud en su ensayo del año 1919. Pero antes del neurólogo austriaco se presentan intentos preliminares de dar con un uso concreto de esta palabra, los cuales sirvieron de inspiración al ensayo de Freud. Posterior al análisis de este autor, en la misma línea del psicoanálisis Lacan escribió su propia interpretación del término. Esta escuela psicoanalítica es refrendada posteriormente por posturas contemporáneas que terminan de dotar al concepto de nuevas perspectivas y profundidades, otorgándole una intertextualidad con el receptor de la “experiencia siniestra”.

El principal apoyo de la evolución conceptual que se realiza en el presente trabajo es la obra de Masschelein, quien en su texto “*The Unconcept: The Freudian Uncanny in Late-Twentieth-Century Theory*” (2011) realiza una genealogía de lo siniestro abarcando distintas corrientes de la literatura sobre este “no concepto” y sus implicancias.

Para facilitar la comprensión de esta evolución histórica y semántica del concepto se acompaña como introducción a este capítulo la siguiente línea de tiempo. Como se puede observar, una proporción importante de autores presenciaron grandes cambios sociales y eventos históricos, que tuvieron incidencia directa en sus obras, como por ejemplo tenemos a Masahiro Mori que se crió durante la 2da guerra mundial y publicó su escrito del valle de lo siniestro durante un periodo de prosperidad llamado “milagro japonés post-guerra” en el cual Japón se volvió el foco de producción industrial de robótica.





2.2

— Evolución conceptual —

“Lo siniestro sería aquella suerte de espantoso que afecta las cosas conocidas y familiares desde tiempo atrás” (Freud, 2001, p. 2484).

2.2.1 Antes de Freud

Como punto de inicio en la definición de lo siniestro es provechoso hacer un recorrido histórico desde las primeras apreciaciones de este concepto, desde sus orígenes hasta las connotaciones que se le dan actualmente. Si bien Freud es uno de los antecedentes más citados al desarrollar una genealogía de lo siniestro, existen autores que escribieron respecto a este tema anteriormente. He de destacar a tres autores que juegan un rol dentro del ensayo de “Lo siniestro” de Freud.

Está Friedrich Wilhelm Joseph von Schelling, filósofo alemán nacido en 1775, quien en *Philosophie der Mythologie* se refiere a lo *Unheimlich* como “todo lo que debía permanecer oculto, secreto, pero se ha manifestado.” (Freud, año, 2487) Esta frase logra ser uno de los pilares de la propuesta de Freud, dejándose ver tintes de su influencia en los resultados de su investigación cuando dice que “lo siniestro sería aquella suerte de espantoso que afecta las cosas conocidas y familiares desde tiempo atrás”(Freud, año, 2484) pues este espantoso logra ser efectivamente siniestro en cuanto transiciona de estar oculto a manifestarse, y así afectar lo familiar.

Ernst Jentsch (Alemania, 1867) comparte el campo de la psicología con Freud, pero su impacto no se ve limitado únicamente a este espacio. Sus formulaciones en cuanto al concepto de lo siniestro corresponden a la idea fuerza de la “incertidumbre intelectual” que constituye una de las hipótesis causales del fenómeno de lo siniestro y que se repiten en las propuestas académicas de diversas disciplinas. En palabras de Jentsch esta incertidumbre como causa de lo siniestro se explica de la siguiente forma: En la narrativa, una de las técnicas artísticas más confiables para producir efectos siniestros de manera fácil es dejar al lector en la incertidumbre de si lo que tiene frente a él es una persona humana o en cambio un autómatas en el caso de un personaje en particular (Jentsch, 1909, 11)². Un ejemplo de esto último es la conceptualización del “valle de lo siniestro” planteada por Masahiro Mori en los años 1970’s se le suele atribuir como antecedente teórico la idea de la “incertidumbre intelectual.” En este sentido MacDorman & Chattopadhyay, señalan que “aunque Mori propuso que el valle de lo siniestro en 1970, Jentsch

2 Cita original: “In storytelling, one of the most reliable artistic devices for producing *uncanny* effects easily is to leave the reader in uncertainty as to whether he has a human person or rather an automaton before him in the case of a particular character”

tan temprano como 1906, desarrolló una teoría que identifica la categoría de la incertidumbre como la causa de lo siniestro (Jentsch, 1906/1997; MacDorman & Ishiguro, 2006a).” (MacDorman & Chattopadhyay, 2015, p. 1).

Jentsch parece entender que la posibilidad de la ficción para causar lo siniestro es mayor ya que el autor puede provocar y desarrollar la incertidumbre de mejor forma al poder llevar al extremo el parecido de un autómatas con un ser humano, cuestión que para el tiempo en que el autor escribe no era posible. Pero pese a esta limitación teoriza que de lograrse el parecido total de un autómatas a un ser humano ya no se daría la sensación de lo siniestro, debido a que no había duda ni incertidumbre en la calificación de este, planteando de manera inicial aunque hipotética, la progresión autómatas-humano que vendría a analizar Mori posteriormente.

Esta vertiente de ideas tendrá un desarrollo importante en autores posteriores y continua apareciendo como una de las causas relevantes del fenómeno estudiado, aun cuando el ensayo mismo de Jentsch haya pasado más o menos desapercibido, el análisis que realiza Freud de sus postulados contribuye a su posterior relevancia.

Posteriormente en 1914, Otto Rank publica *Der Doppelgänger* en el tercer volumen de la revista de psicoanálisis *Imago*, la cual fundó en conjunto con Freud y Hans Sachs. Aquí saca a relucir el concepto del *doppelgänger* o “el doble,” identificándolo como una noción presente tanto en creencias primitivas como la literatura. De acuerdo a Ríos (2015), Rank traza la diferencia “entre el doble misterioso que se separa del yo, devenido independiente (sombra o reflejo) y el sosias, verdadero doble, que consiste en el ser de carne y hueso extraordinariamente parecido al individuo en cuestión, y al cual se opone”, esto quiere decir que se tienen dos tipos de dobles: El primero es mediado a través agentes externos, espejo o superficie reflectante en el caso del reflejo, la luz y la superficie que dan cabida a la sombra, e incluso el lienzo si se tratase de un retrato como sucede en *El retrato de Dorian Gray* de Oscar Wilde; “también en este caso el doble se independiza de su original para tomar una existencia diferente y contradictoria.” Mientras que el segundo es un ente independiente con voluntad propia, en ambas formas de manifestación del doble se puede dar este tome el rol de persecutor, conocido como el “doble perseguidor”. “Todos estos aspectos, que Rank desgrana a partir de ejemplos literarios, son tratados, según el autor, de manera análoga por los escritores, y a menudo se encuentran mezclados, desembocando en la locura paranoica de los protagonistas.” (Ríos, 2015, 313-314)

Con esto se tiene que el concepto de lo siniestro tuvo sus primeras apariciones en los campos de la filosofía y la psicología, y puede ser trazado al menos hasta el siglo XIX. Estas ideas primigenias (la incertidumbre intelectual, la revelación de aquello reprimido y el doble) han sido capaces de superar el paso del tiempo, encontrando así su lugar en investigaciones actuales, además de ser grandes influencias en el ensayo de Freud.

2.2.2 El acercamiento psicoanalítico

2.2.2.1 Freud como piedra angular

Freud publica su ensayo “*Das Unheimlich*” o “Lo siniestro” en el año 1919, en este abarca dos vías para definir el concepto de lo siniestro, la primera es a través de un estudio lingüístico develando las connotaciones a las que se atienden tanto lo *Unheimlich*, lo *Heimlich* y sus cruces, y el segundo camino que toma es el del análisis, inicialmente de una situación siniestra generada de forma ficticia con el cuento escrito por E.T.A Hoffmann, “*Der Sandmann*” (1816), y posteriormente análisis de casos de las experiencias de sus pacientes.

Al inicio de su ensayo asevera que ambas rutas llevan a la misma conclusión “lo siniestro sería aquella suerte de espantoso que afecta las cosas conocidas y familiares desde tiempo atrás” (Freud, 2003, p. 2484) con esto se refiere a la revelación de un algo, ya sea un anhelo o un temor primitivo, que debería haber permanecido oculto y se manifiesta dentro de un ambiente familiar e íntimo.

En su primer acercamiento con lo siniestro Freud se remite a consultar diccionarios, descomponiendo la palabra, comprendiendo sus raíces y buscando asociaciones con sus significados en otras lenguas ajenas al alemán.

Identifica en un comienzo que *Unheimlich* es una palabra compuesta, poseedora del prefijo “Un—” que en el alemán infiere una negación³, Al tener la negación de un positivo, es necesario entonces comprender ambas caras de la moneda, e investigar el significado tanto de “*Heimlich*” como el de “*Unheimlich*”.

“La voz alemana “*unheimlich*” es, sin duda, el antónimo de “*heimlich*” y de “*heimisch*” (íntimo, secreto, y familiar, hogareño, doméstico), imponiéndose porque no es conocido, familiar. Pero, naturalmente, no todo lo que es nuevo e insólito es por ello espantoso, de modo que aquella relación no es reversible”. (Freud, 2003, p. 2484-2485)

Al consultar con el diccionario alemán *Wörterbuch der Deutschen Sprache* de Daniel Sanders, desprende que dentro de sus numerosas acepciones lo *heimlich* “coincide con su antónimo *unheimlich*”, dado que “no posee un sentido único, sino que pertenece a dos grupos de representaciones” que, sin ser precisamente antagónicas, están sin embargo, bastante alejadas entre sí: se trata de lo que es familiar, confortable, por un lado; y de lo oculto, disimulado, por el otro. *Unheimlich* tan sólo sería empleado como antónimo del primero de estos sentidos, y no como contrario del segundo” (Freud, 2003, p. 2487).

Para expandir su análisis lingüístico recurre al diccionarios de latín, griego, inglés, francés y español, pero concluye que estas definiciones “Carecen de un término que exprese este matiz particular de lo espantable” (Freud, 2003, p. 2484), por lo que opta por priorizar la definición de la voz alemana.

3 Similar a lo que en el español sería el “A—”, por ejemplo la palabra “típico” cuando se le pone el prefijo “a-” se convierte en “atípico”, que es el antónimo.

Esta situación repercute hasta la actualidad, pues como bien observa Tania Ríos “la voz alemana, *Das Unheimlich*, suele mantenerse como referencia dentro de las diferentes denominaciones que adquiere el concepto según el idioma empleado” pues no se trata de una traducción literal, si no que de todas las connotaciones que se le dio inicialmente al concepto:

De ahí la constante referencia al vocablo alemán: no solo fue con aquel título que se inauguró la teoría estética de lo siniestro, sino que además en esta teoría temprana, [...] la definición del concepto está implícita en su mismo nombre. (Ríos, 2015, p. 171)

En el diccionario alemán *Deutsches Wörterbuch* de Jacob y Wilhem Grimm, Freud encuentra definiciones de lo *heimlich* que van desde un sentimiento de bienestar y comodidad, pasando por lo que está oculto, como partes corporales *heimlich* (refiriéndose a los genitales o más coloquialmente “las partes privadas”), elementos impenetrables y finalmente un sentido de escondido, que representa peligro. (Freud, 2003, p. 2487-2488)

De modo que *heimlich* es una voz cuya acepción evoluciona hacia la ambivalencia, hasta que termina por coincidir con la de su antítesis, *unheimlich*. *Unheimlich* es, de una manera cualquiera, una especie de *heimlich*. (Freud, 2003, p. 2488).

Entonces, desde el ámbito de la lingüística alemana, la relación entre lo *heimlich* y lo *unheimlich* es más complicada que la existente entre sinónimos y antónimos, por lo que se opta por rechazar este acercamiento teórico. La dificultad en la definición del concepto radica en los contornos que definen cada uno, siendo así como lo *unheimlich* y lo *heimlich* se acercan y distancian según qué acepción se tome de la palabra. Por tanto, la estructura lineal, dicotómica no sirve para graficar el concepto, por lo que postulo entenderlo como una cinta de Möbius, un objeto matemático no orientable que posee una única cara.

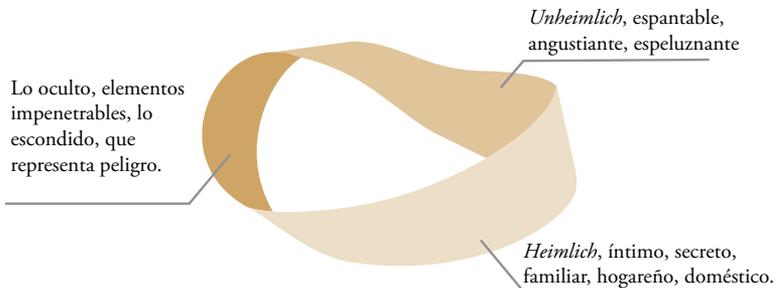


Figura 1 - Autoría propia

Pasando a su segunda fase, Freud le da inicio al analizar la manifestación de lo siniestro dentro de un marco ficticio, que es el cuento *Der Sandmann*⁴ de Ernst Theodor Hoffmann, que tiene como protagonista al joven Nataniel, de quien se narra su vida a través de su correspondencia entregando diversos puntos de vista, incluyendo en estas cartas detalles desde su temprana infancia hasta la muerte y la influencia del *Sandmann* en cada etapa de su desarrollo.

El primer encuentro ocurre en su niñez, cuando la presencia del *Sandmann* no era más que una amenaza materna previa a la hora de dormir. El conocimiento que tenía Nataniel de esta entidad lo obtuvo a través de la cuidadora de su hermana menor quien le reveló que *Sandmann* es un hombre malo, que arroja arena en los ojos de los niños desobedientes, los lleva encerrados en un saco hasta la luna, donde alimenta a sus crías con los ojos adquiridos durante la noche. Coincidentemente en esta época de su vida, su padre sostenía reuniones con su abogado Coppelius en su despacho durante la noche, en el mismo horario en que su madre anunciaba la pronta llegada del hombre de arena, por lo que para Nataniel se trataban de hechos correlacionados.

Una noche, la curiosidad se apodera del niño y se acerca al despacho, donde puede escuchar a Coppelius decirle a su padre “Vengan los ojos”, tras esto Nataniel es descubierto por el abogado que lo sostiene sobre la chimenea y amenaza con quemarlo. Posterior a este evento Nataniel cae enfermo por un largo periodo de tiempo, concluyendo así su primer encuentro.

Años más tarde, siendo un estudiante, conoce a un óptico ambulante italiano llamado Coppola, de quien adquiere un catalejo de bolsillo. En este encuentro, como consecuencia de la barrera idiomática, Nataniel malinterpreta las intenciones del óptico, pensando originalmente que el producto que le estaba ofreciendo eran ojos.

Tras el período de vacaciones regresa a clases, únicamente para encontrarse que su estancia había sido reducida a cenizas, obligándolo a buscar un nuevo lugar dónde alojar, que resulta ser en la casa colindante a la su profesor Spalanzani. Gracias a este cambio de hogar es que divisa a la hermosa hija de su vecino, Olimpia, de quien se enamora perdidamente, a pesar de ya encontrarse en una relación con su amiga de infancia Clara.

Tan inmerso estaba en su enamoramiento que no cae en cuenta de que Olimpia no era la bella mujer que él pensaba, si no que se trataba de una muñeca confeccionada por Spalanzani y Coppola. El día en que Nataniel entra decidido a la casa de su profesor para pedir la mano de Olimpia en matrimonio, es que escucha una fuerte discusión en las inmediaciones, las voces que piensa reconocer son las de Spalanzani y Coppelius, pero cuando finalmente entra a la habitación se da cuenta que no era el abogado de su padre, si no que el vendedor italiano que se había encontrado meses atrás. La disputa es por la autoría y posesión de la muñeca, siendo el aporte de Coppola la confección de los ojos.

⁴ *Der Sandmann* se traduce literalmente como el hombre de arena.

Resultado de la disputa es que Nataniel cae en cuenta de su error, tras ver el cuerpo mutilado de su amada y comprende que se trata de una muñeca, con los ojos rotos y, que de acuerdo a Spalanzani, habían sido robados por Coppola, pertenecido originalmente a Nataniel.

Más tarde en su vida, ya en su adultez y recuperado de una larga y grave enfermedad, es que se encuentra próximo a casarse con Clara. Junto con ella y su cuñado visitan la torre del ayuntamiento, cuando llegan a la cima Nataniel encuentra en su bolsillo el catalejo que adquirió hace tantos años atrás. Debido a este hallazgo es cegado por la demencia, intenta empujar a su promedia torre abajo, comienza a tener visiones de Coppelius y Coppola que lo llevan a suicidarse, siendo este el final de sus encuentros con el *Sandmann* y de su vida.

El análisis que hace Freud de este cuento hace referencia directa a lo planteado por Ernst Jentsch, generando un diálogo entre el análisis de ambos autores. En primer lugar se tiene que Jentsch destaca “como caso por excelencia de lo siniestro, la «duda de que un ser aparentemente animado, sea en efecto viviente y a la inversa: de que un objeto sin vida esté en alguna forma animado»”. Por lo tanto, bajo su propuesta, el elemento que hace siniestro al relato es la incertidumbre que genera Olimpia tanto en el personaje como en el lector, mientras que para Freud esto no es lo suficientemente significativo dentro de la narración, si es contrastada con el sentimiento inherente de lo siniestro causado por el hombre de arena y los diversos encuentros e identidades con los que acosó al protagonista. Además, Freud observa que en el texto no se tiene una “incertidumbre intelectual” puesto que, según él, en la secuencia final del cuento es revelado, de una forma lo suficientemente explícita, que el abogado Coppelius y el óptico Coppola son en efecto otras identidades del *Sandmann*. (Cfr. Freud, 2003, p. 2488-2491)

Sabemos ahora que no se pretendió presentarnos los delirios de un demente, tras los cuales nosotros, con nuestra superioridad racional, habríamos de reconocer el verdadero estado de cosas; pero esta revelación no reduce en lo más mínimo la impresión de lo siniestro. De modo que la incertidumbre intelectual en nada nos facilita la comprensión de tan siniestro efecto (Freud, 2003, p. 2491)

Postula además Freud que el miedo a la pérdida de los ojos tiene una estrecha relación con el temor a ser castrado, siendo este tema la problemática central del cuento, específicamente el “complejo de castración infantil” (Freud, 2003, p. 2492). Este fenómeno será posteriormente explorado más a fondo por Jacques Lacan.

En cambio, *la experiencia psicoanalítica nos recuerda que herirse los ojos o perder la vista es un motivo de terrible angustia infantil*. Este temor persiste en muchos adultos, a quienes *ninguna mutilación espanta tanto como la de los ojos* [...] El estudio de los sueños, de las fantasías y los mitos

nos enseña, además, *que el temor por la pérdida de los ojos, el miedo a quedar ciego, es un sustituto frecuente de la angustia de castración.* (Freud, 2003, p. 2491) (Mis negritas).

Regresando a la propuesta de Jentsch de la incertidumbre intelectual sobre la posibilidad de que un objeto inanimado posea vida propia es que Freud plantea que lo siniestro puede tener su origen sentimientos provenientes de la infancia. “Recordemos que el niño, en sus primeros años de juego, no suele trazar un límite muy preciso entre las cosas vivientes y los objetos inanimados, y que gusta tratar a su muñeca como si fuera de carne y hueso.” (Freud, 2003, p. 2493). Queriendo decir que el infante dentro de su inocencia tiene dificultad para discernir, pues no tiene un juicio lo suficientemente desarrollado para diferenciar un ser vivo de uno inanimado, y en el caso específico del cuento *Der Sandmann* “se trataba de la reanimación de una vieja angustia infantil”. (Freud, *Ibid*)

Pero encuentra aquí que hay una especie de contradicción, y es que según él “la fuente del sentimiento de lo siniestro no se encontraría en una angustia infantil, sino en un deseo, o quizá tan sólo en una creencia infantil”. Para comprobar la existencia de un origen infantil de la angustia, Freud propone seleccionar “temas que evocan un efecto siniestro”. (Freud, *Ibid*)

Entre estos considera que la temática del “doble” o del “otro yo” tiene gran relevancia, por lo que se remite a lo escrito por el psicoanalista austriaco Otto Rank en su texto *Der Doppelgänger* (1914), donde “estudia las relaciones entre el «doble» y la imagen en el espejo o la sombra, los genios tutelares, las doctrinas animistas y el terror ante de la muerte. Pero también echa viva luz sobre la sorprendente evolución del tema. En efecto, el «doble» fue primitivamente una medida de seguridad contra la destrucción del yo, «*un enérgico mentís a la omnipotencia de la muerte*» (O. Rank), y probablemente haya sido el alma «inmortal» el primer «doble» de nuestro cuerpo.” (Freud, 2003, p. 2493-2494)

Esta creencia del “alma inmortal” es propia de la cultura animista. Freud adhiere como ejemplo las creencias correspondientes al antiguo Egipto, donde existía una gran variedad de rituales alrededor de la muerte. Freud considera que estas formas de representación surgen de la “egofilia ilimitada, del narcisismo primitivo que domina el alma del niño tanto como la del hombre primitivo” (Freud, 2003, p. 2494)

El carácter siniestro sólo puede obedecer a que el «doble» es una formación perteneciente a las épocas psíquicas primitivas y superadas, en las cuales sin duda tenía un sentido menos hostil. El doble se ha transformado en un espantajo, así como los dioses se tornan demonios una vez caídas sus religiones (Heine, *Die Götter im Exil. «Los dioses en el destierro»*) (Freud, 2003, p. 2495)

Si bien se supone esta etapa primitiva como superada, esta idea del «doble» “no desaparece necesariamente con este protonarcismo original, pues es posible que adquiera nuevos contenidos en las fases ulteriores de la evolución del yo”, razón por la cual no deja de ser relevante en la actualidad, significa un regreso, un develar inoportuno de lo que se pensaba dominado (Freud, 2003, p. 2494):

El tema del *doble* es uno de los principales motivos susceptibles de evocar lo siniestro, tanto su manifestación en la vida cotidiana (mediante confusiones con los reflejos de la propia imagen en el espejo, cuando no es reconocida como tal) como su explotación por parte de la literatura. (Ríos, 2015, p. 199)

De manera similar a la que abarca el tema del doble, es que Freud pasa a estudiar la “repetición involuntaria”. A diferencia del *Doppelgänger*, no se trata de una proyección del individuo, sino que es un contexto en que se éste cae en las redes de una serie de sucesos que se repiten, lo que le genera angustia y rompe la cotidianidad: “El factor de la repetición involuntaria es el que nos hace parecer siniestro lo que en otras circunstancias sería inocente, imponiéndose así la idea de lo nefasto, de lo ineludible, donde en otro caso sólo habríamos hablado de casualidad.” (Freud, 2003, p. 2495)

Otra situación común para lo siniestro se da en los pacientes neurótico-obsesivos, quienes experimentan lo que Freud denomina como Omnipotencia del pensamiento. Esta es la creencia de que ciertas intenciones pueden ser materializadas como consecuencia del deseo, atribuyéndose la capacidad de manipular tanto su destino como el de terceros a través del pensamiento.

Freud establece una conexión entre este despliegue de casos y la fase animista del ser humano y colocándola como raíz del sentimiento de lo siniestro. Durante esta fase aún no se comprenden los fenómenos que conforman nuestra realidad por lo que era común caer en pensamientos y creencias supersticiosas. Para ejemplificar este tipo de pensamiento Freud cita el libro de Edward Burnet Tylor *Primitive Culture: Researches Into the Development of Mythology, Philosophy, Religion, Language, Art and Custom*, donde cita el texto de David Hume *The Natural History of Religion*:

Existe una tendencia universal dentro de la raza humana de concebir a todos los seres como a ellos mismos y de transferir a cada objeto aquellas cualidades con las cuales están familiarizados y de las cuales están íntimamente conscientes (Cit. por Tylor, 1874, p. 477; cit. por Freud, Ob. Comp. II, p. 1796).⁵

Durante la fase animista la raza humana transfiere a objetos externos características propias de ella, atribuyéndose la calidad de ser divino, proyectando su imagen

⁵ Cita original: “There is an universal tendency among mankind to conceive all beings like themselves, and to transfer to every object, those qualities, with which they are familiarly acquainted, and of which they are intimately conscious.”

propia en el otro, otorgándole alma, se atribuye omnipotencia. Posteriormente, en la fase religiosa cede esta omnipotencia a los dioses, pero no sin reservarse “el poder de influir sobre los dioses, de manera de hacerlos actuar conforme a sus deseos.” Una vez superada esta fase se pasa a la “concepción científica” donde “no existe ya lugar para la omnipotencia del hombre, el cual ha reconocido su pequeñez y se ha resignado a la muerte y sometido a todas las demás necesidades naturales.” (Freud, 1996, p. 1803).

Si bien la fase animista pertenece al ser humano primitivo e infantil, esta nunca se deja de lado en su totalidad pues “en ninguno de nosotros esa fase ha transcurrido sin dejar restos”, los cuales pueden volver a salir a la superficie, formando lo que Freud entiende como lo que “hoy nos parece siniestro” (Freud, 2003, p. 2497)

Ya cercano a terminar su ensayo, Freud considera apropiado condensar los aspectos esenciales de su estudio en la forma de dos formulaciones.

Si la teoría psicoanalítica tiene razón al afirmar que todo afecto de un impulso emocional, cualquiera que sea su naturaleza, es convertido por la represión en angustia, entonces es preciso que entre las formas de lo angustioso exista un grupo en el cual se pueda reconocer que esto, lo angustioso, es algo reprimido que retorna. Esta forma de la angustia sería precisamente lo siniestro, siendo entonces indiferente si ya tenía en su origen ese carácter angustioso, o si fue portado por otro tono afectivo. (...) Si ésta es realmente la esencia de lo siniestro, entonces comprenderemos que el lenguaje corriente pase insensiblemente de los «*Heimlich*» a su contrario, lo «*Unheimlich*», pues esto último, lo siniestro, no sería realmente nada nuevo, sino más bien algo que siempre fue familiar a la vida psíquica y que solo se tornó extraño mediante el proceso de su represión. Y este vínculo con la represión nos ilumina ahora la definición de Schelling, según la cual lo siniestro sería algo que, debiendo haber quedado oculto, se ha manifestado (Freud, 2003, p. 2497-2498)

Este es el punto en que Freud ve agotado los recursos que se atienen al psicoanálisis y abre la discusión sobre lo siniestro a otras áreas, haciendo hincapié en el estudio desde la estética pues pondría en duda el “valor” del concepto. Cuestionar, relativizar y establecer parámetros para lo siniestro son pasos esenciales para el desarrollo de esta investigación.

A través de la explicitación de ejemplos y manifestaciones de lo siniestro, Freud termina por identificar como causa del fenómeno aquello que renace después de haber estado sumergido en la represión. Se produciría entonces no por la incertidumbre intelectual de la que hablaba Jentch, si no por la aparición súbita de aquello que personalmente (mediante el sesgo de la infancia) o culturalmente (a través de la superación cultural de pensamientos primitivos) estaba reprimido. Esta idea es la que engloba el entendimiento Freudiano sobre lo siniestro,

haciendo hincapié en la angustia que nos genera aquello oculto (por la represión) y que aflora.

Previo a su conclusión, Freud propone dos posibles manifestaciones de lo siniestro, el vivenciado o el ficticio, con esto se refiere a la diferenciación entre lo siniestro que se experiencia gracias a un estímulo real, versus lo siniestro que ha sido forjado por un tercero a través de alguna expresión artística. En su ensayo Freud se refiere mayoritariamente a la creación literaria y alude a la figura del poeta.

Lo siniestro vivenciado “se da cuando complejos infantiles reprimidos son reanimados por una impresión exterior, o cuando convicciones primitivas superadas parecen hallar una nueva confirmación.” Mientras que lo siniestro en la ficción tiene manifestaciones más “multiformes” pues, a diferencia del vivenciado, “la ficción dispone de muchos medios para provocar efectos siniestro que no existen en la vida real” (Freud, 2003, p. 2503)

Otra característica clave de lo siniestro vivenciado es que “depende de condiciones mucho más simples, pero se da en casos menos numerosos”, esto significa una complicación a la hora de ser traducido a la ficción pues son experiencias íntimas que aluden a los complejos infantiles de cada individuo, no son aplicables a un público en general, y como resultado “mucho de lo que sería siniestro en la vida real no lo es en la poesía”. Sin embargo, es posible utilizar la cotidianidad como un punto de inicio, y amplificarlo al “exaltar y multiplicar lo siniestro mucho más allá de lo que es posible en la vida real, haciendo suceder lo que jamás o raramente acecería en la realidad”. (Freud, 2003, pp. 2502-2504)

Se podría decir que una base fuerte para la creación de ficción de lo siniestro sería el contraste. El quiebre de la realidad, lo familiar y lo desconocido, en palabras en Freud; o la mediación entre lo bello, lo sublime y lo siniestro como hipotetiza Trías.

Desde la mano de Freud se tiene que cuando se “desvanecen los límites entre fantasía y realidad” se facilita la aparición de lo siniestro (Freud, 2003, p. 2500). Mientras que por el lado de Trías éste da como hipótesis tres reglas que pueden articularse entre sí. En primer lugar, lo bello debe hacer referencia a lo siniestro para tener la “fuerza y vitalidad” que le hacen bello; segundo, lo siniestro necesita una mediación o transformación, de presentarse sin estas se “destruye el efecto estético”; y tercero, la belleza debe ser el velo delgado “a través del cual debe sentirse el caos” (Trías, 1992, p.43).

Lo siniestro también aparece cuando se subvierten elementos arraigados y poco contestados en la estética tradicional. Al ponerlos en evidencia, se abre una brecha que muestra su inconsistencia, esa brecha que la teoría psicoanalítica relaciona con lo siniestro al exponer lo reprimido, lo innombrable e irrepresentable que la construcción de las teorías ocultaba. (Ríos, 2015, p. 340)

Entonces, para tangibilizar lo siniestro dentro de una creación ficticia es posible hacer la conexión entre lo *heimlich* (familiar), con la cotidianeidad y lo bello, como primer paso para enfrentarse a lo *unheimlich*, quiebre de la realidad y lo siniestro como categoría estética.

Freud presenta de manera dicotómica la relación entre lo siniestro vivencial y lo ficcional, asumiendo que no se puede hacer una representación del entendimiento psicológico de la persona y sus represiones en un personaje ficticio, ya que lo que experimenta el lector conversa con sus represiones personales haciendo inabarcable a una teoría general estas diversas pulsiones. Así Freud considera que el potencial para lo siniestro en lo ficticio es ilimitado, pero reconoce que dentro de la misma narrativa de la historia puede darse la sensación siempre en relación con el mundo planteado (ejemplo de los cuentos de hadas), idea que se profundiza en el desarrollo de la teoría literaria con posterioridad.

2.2.2.2. La interpretación lacaniana

En este apartado me referiré al texto de Anneleen Masschelein entre sus páginas 53 y 61, quien logra resumir y explicar de manera precisa lo expuesto por Lacan durante su Seminario, además de una lectura de la traducción al español del texto de Lacan, en específico en las cátedras realizadas entre Noviembre y Diciembre de 1962. Cabe destacar que, dentro de la línea temporal de la genealogía del concepto de lo siniestro, si bien el seminario data de la década de los 1960s, no fue publicado como tal hasta el año 2004, de todas formas “considerando el estado de culto de las enseñanzas de Lacan en los círculos intelectuales franceses, es plausible que varios estudiosos descubrieran “Lo siniestro” en el albor del seminario.”⁶ (Masschelein, 2011, p. 53)

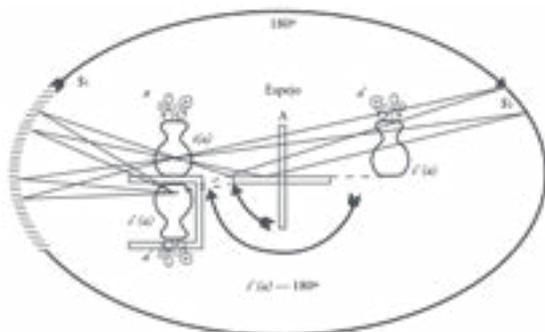
Entre 1962 y 1963 Jacques Lacan, psiquiatra y psicoanalista francés, realiza su seminario 10 *L'angoisse*, donde expone su entendimiento de la angustia desde su disciplina. Su relevancia en esta investigación surge en el momento en que toca momentáneamente el ensayo de Freud, profundizando en su planteamiento de la relación entre el miedo a la pérdida de los ojos con la angustia de castración, utilizando una versión simplificada del esquema de la imagen especular.

El esquema representa lo siguiente, la experiencia de un observador⁷ que logra reconocerse en su reflejo, y rectifica esta imagen observada en su acompañante,

6 “Varias versiones no oficiales del seminario han estado circulando como un documento interno dentro de la comunidad psicoanalítica lacaniana. Varios comentaristas de lo siniestro lo citan, aun antes de que apareciera oficialmente.” (Masschelein, 2011, p. 168)
Cita original: “Various unofficial versions of the seminar have been circulating as an internal document in the Lacanian psychoanalytic community. Several commentators on the *uncanny* do cite it, even before it officially appeared.”

7 En el planteamiento lacaniano primigenio el observador se trata de un niño en el estadio del espejo (*le stade du miroir*), mientras que quien le hace compañía es un adulto.

y que encarna la figura del Otro (con o mayúscula). El espacio de $i(a)$ es donde habita el objeto de deseo “a”, pero cuando este es visto a través del espejo, en el lugar la imagen virtual $i'(a)$, está fuera del alcance del espectador, está ausente, imaginario, por lo que en su lugar se posiciona el falo o $(-\phi)$. “La angustia surge cuando un mecanismo hace aparecer algo [...] en el lugar $(-\phi)$, que corresponde, en el lado derecho, al lugar que ocupa, en el lado izquierdo, el a del objeto del deseo.” (Lacan, 2010, p.54)



Esquema como fue presentado por Lacan en la clase del 28 de noviembre de 1962.

“En este lugar, $i'(a)$, en el Otro, en el lugar del Otro, se perfila una imagen tan solo reflejada de nosotros mismos. Está autenticada por el Otro, pero es ya problemática, incluso falaz.

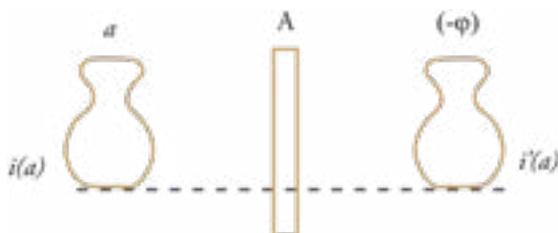
Esta imagen se caracteriza por una falta — o sea, lo que en ella se evoca no puede aparecer ahí. Dicha imagen orienta y polariza el deseo, tiene para él una función de captación. En ella el deseo está, no sólo velado, sino puesto esencialmente en relación con una ausencia.

Esta ausencia es también la posibilidad de una aparición regida por una presencia que está en otra parte. Tal presencia la gobierna de cerca, pero lo hace desde donde es inaprensible para el sujeto. Como les indiqué, la presencia en cuestión es la del a, el objeto en la función que cumple en el fantasma. En este lugar de la falta en el que algo puede aparecer [...] el signo $(-\phi)$.” (Lacan, 2010, p.55)

Lacan pide a los asistentes de su seminario leer el ensayo de “Lo siniestro” por Freud, para introducir el concepto de lo *Unheimlichkeit*, más precisamente rescatando su subdivisión lingüística *Heim*⁸ y colocándola en el lugar designado como $(-\phi)$, contraponiendo el concepto de la angustia de castración con el lugar del otro, “heim”, o el hogar, profundizando aún más en el análisis etimológico que fue explicado *supra*. Para esto recurre a una versión simplificada del esquema presentado anteriormente, expuesto en la clase del 5 de diciembre de 1962,

8 *Heim* se traduce como casa.

acotando la explicación a los elementos clave de las relaciones que se dan en la imagen especular.



Esquema simplificado como fue presentado por Lacan en la clase del 5 de diciembre de 1962.

Glosario:

$i(a)$: Es la imagen real. Imagen del cuerpo que funciona en lo material del sujeto como propiamente imaginaria, libidinalizada.

A: Es el espejo.

Objeto a: Es el objeto de deseo. *Initium* del deseo

$(-\varphi)$: Es el falo.

$i'(a)$: Es la imagen virtual, es decir la imagen reflejada en el espejo.

“El hombre encuentra su casa en un punto situado en el Otro, más allá de la imagen de la que estamos hechos.” Como ya fue establecido, $(-\varphi)$ es un lugar de falta, y en el momento en que pasamos a considerarlo como *Heim*, hablamos de la falta en la que se encuentra el sujeto. “Si la ausencia se revela como lo que es [...] entonces ella manda en el juego, se apodera de la imagen que la soporta, y la imagen especular se convierte en la imagen del doble, con lo que ésta aporta de extrañeza radical. [...] Hace que aparezcamos como objeto, al revelarnos la no autonomía del sujeto.” (Lacan, 2010, p. 58)

En otras palabras, a través del esquema se explica cómo surge la angustia a través de la falta de un objeto de deseo que no puede ser aprehendido por el sujeto, éste percibe el objeto como ausente, pero esta carencia no es real, es una ausencia ausente, carente. “La angustia no es la señal de una falta, sino de algo que es preciso concebir en un nivel redoblado como la carencia del apoyo que aporta la falta.” Lacan termina por calificar la ausencia a través de un paralelo con la presencia y la seguridad que esta nos entrega, presentándose la angustia en torno a la relación simbiótica entre la ausencia del objeto, la seguridad de la presencia, y la falta de la ausencia misma “Siempre se trata del eso no falta.” (Lacan, 2010, 64)

Masschelein resume esto de forma concisa:

“La noción de Lacan de la castración entraña tres cosas. Primero, es la ruptura en la imagen del cuerpo (la idea imaginaria de la castración). Segundo, la amenaza simbólica de la castración es intensificada por el espacio entre la castración imaginaria y la percepción del cuerpo: Ya que el falo sigue en su lugar, la castración continúa siendo una amenaza que puede ser ejecutada. Tercero, la castración le da significado al falo que aparece en

el cuerpo, en el lugar donde la ruptura debería ocurrir / haber ocurrido, la cual se ha vuelto extraña, desconocida, siniestra. Esta es la percepción del falo en el lugar de $-\phi$ el cual pertenece al orden de lo Real: excede representación y es la principal fuente de ansiedad.”⁹ (Masschelein, 2011, p. 55-56.)

Además de esta explicación, Lacan visita momentáneamente el análisis literario de Freud refiriéndose a dos textos de Hoffmann, “*Der Sandmann*” y “Los elixires del diablo”, en este segundo cuento Hoffmann relata la historia de un sacerdote y sus encuentros con un hombre muy similar a él. La historia cuenta cómo este personaje principal se aleja de su rol de hombre de fe y este mismo efecto de perderse puede verse tanto en los lectores como en los personajes de la obra.

“No en vano Freud insiste en la dimensión esencial que da el campo de la ficción a nuestra experiencia de lo *unheimlich*. En la realidad, esta es demasiado fugitiva. La ficción la demuestra mucho mejor, la produce incluso como efecto de una forma más estable porque está mejor articulada.” (Lacan, 2010, p. 59)

Lacan enriquece su postulado sobre la angustia volviendo a tópicos planteados por Freud y definiendo en mayor profundidad lo que este calificaba como angustia, concepto basal en el entendimiento de lo siniestro freudiano en la idea de angustia de la represión.

2.2.2.3 Acercamiento psicoanalítico

Sigmund Freud al querer alejarse de la idea de incertidumbre intelectual propuesta por Jentsch busca el origen de lo siniestro en el florecimiento de aquello que estaba reprimido y la angustia que esto nos genera, establece su postulado teórico a través de una miriada de ejemplos concretos en lo que lo siniestro se nos presenta como experiencia. Ideas que surgen junto a la angustia y que son recurrentes en el acercamiento freudiano son la idea del doble, el concepto de la familiaridad o lo íntimo, y la diferencia ontológica entre vivencial y ficcional. Respecto a este último es importante hacer mención de la radical separación que realiza Freud entre las posibilidades de experimentar o hacer surgir lo siniestro en estas realidades, asumiéndolo de manera dicotómica en favor de su postulado sobre la causa de lo siniestro admitiendo que no se debería aplicar de manera directa a lo ficcional

⁹ Cita original: “Lacan’s notion of castration entails three things. First, it is the rupture in the image of the body (the imaginary idea of castration). Second, the symbolic threat of castration is intensified by the gap between the imaginary castration and the perception of the body: since the phallus is still there, castration remains an actual threat that can be executed. Third, castration signifies the phallus that appears on the body, on the place where the rupture should (have) occur(red), which has now become strange, unfamiliar, *uncanny*. This is the perception of the phallus on the place of $-\phi$ which belongs to the order of the Real: it exceeds representation and is the main source of anxiety.”

“Lo siniestro en la ficción —en la fantasía, en la obra literaria— merece en efecto un examen separado. Ante todo, sus manifestaciones son mucho más multiformes que las de lo siniestro vivencial, pues lo abarca totalmente, amén de otros elementos que no se dan en las condiciones del vivencial. El contraste entre lo reprimido y lo superado no puede aplicarse, sin profundas modificaciones, a lo siniestro de la obra poética, pues el dominio de la fantasía presupone que su contenido sea dispensado de la prueba de la realidad. Nuestra conclusión, aparentemente paradójica, reza así: «mucho de lo que sería siniestro en la vida real no lo es en la poesía; además, la ficción dispone de muchos medios para provocar efectos siniestros que no existen en la vida real». (Freud, 2003, p. 2503)

Esta diferencia resultará crucial a la hora de que tanto el ensayo de Freud como su conceptualización sean rescatados por los teóricos literatos del siglo XX quienes disputarán el entendimiento dicotómico que tiene Freud de la experiencia siniestra en lo ficcional. El entendimiento psicológico de la represión interna de cada persona no puede ser replicado en una obra de ficción porque cada lector interpretaría de forma distinta en base a sus propias represiones, pero el personaje desarrollado en su mundo está sujeto a una especie de psicología interna dentro de las cuales pueden aplicarse en mayor o menor medida el acercamiento freudiano a lo siniestro dentro de la narrativa respectiva, la posibilidad de realizar este ejercicio dependerá de la postura que se tome respecto a la literatura y su relación con el lector, tópicos que son estudiados por los literatos reseñados en el siguiente acápite.

2.2.3. El acercamiento literario y la crítica al psicoanálisis.

El acercamiento psicoanalítico planteado por Freud en su conocido ensayo “*Das Unheimlich*” termina por otorgar las bases a través de las que se edificará el desarrollo del esquema conceptual en que se intenta perfilar un concepto fluido y líquido como es lo siniestro. El mismo Freud plantea un escenario en el que el concepto (en los límites que él ha definido) se comporta de manera distinta según el contexto en el que actúe, así plantea que hay una diferencia manifiesta entre lo siniestro vivencial (aquello que nos sucede en la realidad y a las personas) y lo siniestro ficcional (aquello que se puede plantear dentro de las creaciones de ficción del ser humano).

Esta diferencia que plantea Freud que si bien no explora a cabalidad lleva necesariamente a explorar el ejercicio mental de configurar los lineamientos de lo siniestro dentro del campo de la creación ficticia, ¿cuando se puede calificar una obra como siniestra? ¿Es acaso posible?. Este tipo de cuestionamientos llevan a un estudio acabado de lo siniestro desde la tradición estructuralista hasta la post estructuralista a fines del siglo XX entre los entendidos en literatura.

Si bien Lacan exagera la influencia del ensayo de Freud en la tradición literaria posterior, es efectivo que el mismo es tratado y criticado al menos por un sector de los literatos finiseculares, en este sentido y para los efectos de este trabajo res-

catamos la tradición estructuralista que trata sobre lo fantástico y que otorga un sitio principal al concepto de lo “*Uncanny*” para conceptualizar su propio género (lo fantástico) y también para aplicarlo en sí mismo como herramienta literaria.

2.2.3.1 Louis Vax

Entre 1960 y 1979 Louis Vax se remite asiduamente al ensayo de Freud, ofreciendo una lectura crítica desde una perspectiva literaria, específicamente desde el estudio de lo fantástico. “De acuerdo a Vax, la literatura fantástica y la psiquiatría/psicoanálisis comparten interés en el mismo objeto (así como también la parapsicología), pero consideran fantasmas, sentimientos de extrañeza, y presentimientos como bases no tan objetivas si no como síntomas. [...] El psicoanálisis desencanta la literatura que analiza ; cuando el misterio de lo fantástico es resuelto, es despojado de su encanto: “Todo se vuelve transparente e insípido. La psicología de profundidad se transforma en psicología de lugares comunes” (Vax (1960) 1970, 22, mi traducción.)”(Masschelein, 2011, p.60).¹⁰

Lo extraño es una tentación: sufrirla es disfrutarla. Por lo tanto su ambivalencia, la conciencia de lo extraño, la deducción de lo extraño, y el horror de lo extraño van juntos. Lo extraño es entonces externo, pero un extranjero, el cual puede también ser, paradójicamente, nosotros mismos. *Unheimlich*, bromeó Freud, equivale a *heimlich*, hasta casi negar que es un producto de la represión (Vax 1965, 13) (Masschelein, 2011, p. 60)¹¹

Vax crítica el psicoanálisis, dice que extrae sus conclusiones principalmente a través del estudio de los síntomas ignorando por tanto la relación consecuen- cial y fáctica entre lo percibido y cómo respondemos a ello. Vax plantea que lo fantástico, que es su punto de estudio, se construye a través de lo extraño y la sensación de extrañeza, causa y síntoma, y que por tanto, el análisis realizado por el psicoanálisis y otras ciencias exactas, desnaturaliza el concepto de lo fantástico al privarlo de esta sensación de extrañeza.

Vax termina por plantear entonces que la contienda del ser humano con lo fantástico es esencialmente ambivalente, nos seduce tanto como nos repele, y está en el equilibrio el dominio que podemos tener sobre el concepto.

10 Cita original: “According to Vax, fantastic literature and psychiatry/psychoanalysis share an interest in the same object (as does parapsychology), but they consider phantoms, feelings of strangeness, and presentiments not as objective givens but as symptoms. [...] Psychoanalysis disenchant the literature it analyzes; when the mystery of the fantastic is solved, it is robbed of this charm: “Everything becomes clear and insipid. The psychology of depth becomes a psychology of platitudes” (Vax (1960) 1970, 22, my trans.)”

11 Cita original: The strange is a temptation: to suffer it is to enjoy it. Hence its ambivalence. Awareness of the strange, seduction of the strange, and horror of the strange go together. The strange is thus foreign, but a foreigner, which would also be, paradoxically, ourselves. *Unheimlich*, jokes Freud, equals *heimlich*, to the almost negation that is a product of repression. (Vax 1965, 13)

Crítica la concepción de lo siniestro a la que llega Freud por ser muy tradicional y dependiente de un contexto fáctico temporal para entender la experiencia siniestra, dependiendo siempre de una percepción y memoria concreta para existir. Por tanto, el psicoanálisis priva al estudio de lo fantástico y lo siniestro, al excluir la percepción como experiencia del sujeto experimentado, haciendo el ejercicio de manera errada al descomponer los elementos que hacen lo siniestro prescindiendo de la experiencia que genera en el receptor.

La idea de que lo fantástico y lo extraño nos repele tanto como nos seduce se vincula con la concepción de Mori sobre el *uncanny valley* que veremos más adelante, y de paso, equilibra la crítica metodológica que realiza al psicoanálisis al considerar tanto causa como efecto de la experiencia de lo fantástico. El link más concreto con lo siniestro es sutil en Vax, pero deja entrever que se puede realizar el ejercicio de entender su crítica sobre lo fantástico al concepto de lo siniestro.

2.2.3.2 Tzvetan Todorov

Este autor tiene la ambición de idear una teoría del género literario, y para lograr esto utiliza lo fantástico como caso de estudio, construyéndolo en 3 etapas: primero el aspecto verbal, seguido por el aspecto sintáctico y finalmente la actitud de la lectura.

Primero, el texto debe obligar al lector a considerar el mundo de los personajes como un mundo de personas vivientes y a dudar entre una explicación natural y sobrenatural de los sucesos descritos. Segundo, esta vacilación puede también ser experimentada por un personaje; así, el rol del lector es, por así decirlo, encomendado a un personaje, y al mismo tiempo la vacilación es representada, se transforma en uno de los temas del trabajo —en el caso de una lectura ingenua, el verdadero lector se identifica con el personaje. Tercero, el lector debe adoptar cierta actitud frente al texto: rechazará interpretaciones alegóricas, así como también ‘poéticas’. (Todorov 1980, 33) (Citado por Masschelein, 2011, p. 80)¹²

Además hace el ejercicio de contrastar lo fantástico con otros géneros para así definir sus fronteras, limitando con lo siniestro y lo maravilloso. Concluye que lo fantástico como género es evanescente, no tiene espacio ni lugar, puede existir como parte de la obra, de forma “castrada” y muy rara vez perdura hasta el final de la obra (Masschelein 2011, p. 80). Todorov plantea la posibilidad dentro del relato de experimentar un mundo como el nuestro, sin seres fantásticos,

12 Cita original: “First, the text must oblige the reader to consider the world of the characters as a world of living persons and to hesitate between a natural and supernatural explanation of the events described. Second, this *hesitation* may also be experienced by a character; thus the reader’s role is so to speak entrusted to a character, and at the same time the *hesitation* is repressed, it becomes one of the themes of the work —in the case of a naïve reading, the actual reader identifies himself with the character. Third, the reader must adopt a certain attitude with regard to the text: he will reject allegorical as well as ‘poetical’ interpretations”

donde ocurre un “acontecimiento imposible” que quiebra esta realidad, aquel que experimenta el suceso debe de darle una explicación, teniendo dos posibles caminos que tomar, por un lado está razonar que se trata de una “ilusión de los sentidos” o “producto de la imaginación” y por lo tanto se mantienen las leyes establecidas en el mundo que habita, o por el otro, este suceso es real y por tanto las leyes que regían la realidad son alteradas. “Lo fantástico ocupa el tiempo de esta incertidumbre. En cuanto se elige una de las dos respuestas, se deja el terreno de lo fantástico para entrar en un género vecino: lo extraño o lo maravilloso. Lo fantástico es la vacilación experimentada por un ser que no conoce más que las leyes naturales, frente a un acontecimiento aparentemente sobrenatural.” (Todorov, 1981, p.18-19)

Para diagramar esta evanescencia de lo fantástico puro Todorov recurre al uso de la siguiente tabla¹³, donde destaco la línea divisoria que se encuentra entre lo fantástico-siniestro y lo fantástico-maravilloso, pues *ese es* el lugar que habita lo fantástico puro, es el momento de duda antes de diluirse en uno de los extremos:

Siniestro	Fantástico-siniestro	Fantástico-maravilloso	Maravilloso
-----------	----------------------	------------------------	-------------

Tabla modificada hecha en base a la propuesta por Todorov en la página 33 de su texto

Lo fantástico no dura más que el tiempo de una vacilación: vacilación común al lector y al personaje, que deben decidir si lo que perciben proviene o no de la “realidad”, tal como existe para la opinión corriente. Al finalizar la historia, el lector, si el personaje no lo ha hecho, toma sin embargo una decisión: opta por una u otra solución, saliendo así de lo fantástico. Si decide que las leyes de la realidad quedan intactas y permiten explicar los fenómenos descritos, decimos que la obra pertenece a otro género: lo extraño. Si, por el contrario, decide que es necesario admitir nuevas leyes de la naturaleza mediante las cuales el fenómeno puede ser explicado, entramos en el género de lo maravilloso. (Todorov, 1981, p. 31)

Parece ser bastante claro que la definición de lo siniestro-fantástico tiene una estrecha relación con aquella resolución con la que se enfrenta a la narrativa, pero su explicación no se detiene en esta, si no que Todorov también se dedica a pulir aquellos conceptos que se encuentran en los límites de la tabla que propone, dando así su *input* respecto a lo que son para él lo siniestro y lo maravilloso en la literatura.

13 El término que se encuentra en la tabla es “extraño” en lugar de siniestro, esto debido a un tema de traducción del texto al español, pero priorizo usar el término que nos convoca. Cabe destacar que Todorov explícitamente distingue su visión de lo siniestro de la freudiana, sin embargo, quien hizo la traducción del francés al inglés tradujo “*l'étrange*” como “*uncanny*” en lugar de “*strange*.” Este error de traducción da lugar a que autores posteriores vinculen lo siniestro todoroviano y lo siniestro freudiano, por ejemplo María Tatar quien relaciona las nociones de vacilación, ironía romántica y la incertidumbre intelectual. (Masschelein 2011, p. 81-82). Por otro lado, en la traducción al español se utiliza el término “extraño” incluso cuando Todorov hace referencia directa a lo “*unheimlich*” freudiano.

“... Lo extraño no cumple más que una de las condiciones de lo fantástico: la descripción de ciertas reacciones, en particular, la del miedo. **Se relaciona únicamente con los sentimientos de las personas y no con un acontecimiento material que desafía la razón** (lo maravilloso, por el contrario, habrá de caracterizarse exclusivamente por la existencia de hechos sobrenaturales, sin implicar la reacción que provocan en los personajes).” (Todorov, 1981, p. 33, mis negritas)

Detengámonos un momento en lo que nos está diciendo Todorov respecto a lo siniestro, hace hincapié en la reacción que se genera, en los sentimientos que afloran, en los sujetos a raíz de la interacción, más allá que en los acontecimientos en sí, lo entiende como un fenómeno regido por lo pulsional. Lo siniestro como lo comprende este autor implica una simbiosis entre el lector y el personaje que decanta en vivenciar aquello nuevo que se presenta en el mundo normal y las razones que se pueden esgrimir sobre esta incidencia. Así Todorov señala que aquellas razones que apunten a orígenes de índole interno del personaje-objeto (delirios, alucinaciones, intoxicaciones, etc) producirían el efecto de lo fantástico-siniestro, logrando así canalizar la causa del fenómeno de lo extraño en la experiencia de lo siniestro.

El entendimiento de lo fantástico todoroviano como aquella evanescencia que se da en la vacilación sobre los orígenes o causas de la incidencia permite hacer un paralelo con una de las nociones más recurrentes en lo que a lo siniestro respecta, que es esta función que tiene el concepto de existir entre conceptos binarios actuando como un biombo donde el fenómeno se presenta justo en este efímero momento de dualidad, lo que hace resurgir el análisis etimológico que realiza Freud entre lo *heimlich* y lo *unheimlich* que vienen a ser nociones binarias donde lo siniestro aparece como aquello que es a la vez familiar y extraño, viviendo o existiendo en la dualidad.

2.2.3.3 Hélène Cixous

Desde el ensayo presentado por Todorov es innegable que lo siniestro se entrelaza con lo fantástico, como los trabajos posteriores demuestran, hasta el día de hoy lo “*uncanny*” es valorado como una excelente herramienta para analizar los efectos del género de lo fantástico (Masschelein, 2011, 93). Uno de los ensayos posteriores a Todorov que más influencia ha tenido en las delimitaciones del concepto de lo siniestro es el de Hélène Cixous, quien contrapone su teoría sobre lo fantástico y contrasta el sitio que ocupa lo siniestro en el género literario y la ficción en general.

Si bien comparten parte de los postulados, los límites que plantean para lo fantástico, difieren de manera relevante. Así, Todorov quería aislar la literariedad de la vida en un reino separado. Subsecuentemente, trató de mapear este dominio utilizando metáforas espaciales de territorialidad y límites, por un lado, y la noción de transgresión para indicar la insuficiencia e imposibilidad de distinciones genéricas

claras, por el otro. Cixous al contrario, caracteriza la ficción como “la posibilidad de lo ilimitado,” como “este no-espacio,” y rechaza la lógica del mapeo y trazado, de distinguir géneros y oposiciones mientras se radicaliza la autonomía de la ficción. Todorov trata de idear un modelo más o menos científico, poética estructural, a pesar de que la científicidad de aquel modelo sea irónicamente atenuada: “la imperfección es, paradójicamente, una garantía de supervivencia.” Cixous por el contrario opta por el extremo juego virtuoso en los significantes, aún si su prosa “literaria” se mantiene tributaria al estructuralismo y sus metáforas (Masschelein, 2011, 98).

En su texto “*Fiction and its Phantoms*” de 1972, Cixous realiza una lectura deconstructiva del ensayo de Freud, repasando en detalle, casi párrafo por párrafo, el planteamiento sobre lo siniestro que realiza el psiquiatra austriaco en su texto “*The Uncanny*”. En esta relectura hace alusión a los límites de lo ficcional y lo literario con un especial énfasis en Freud como autor y narrador de su texto, figura que ocupa para dar cuenta de los efectos de lo siniestro. La autora estresa la interrelación entre psicoanálisis y literatura, en una práctica de lectura fundamentalmente ambivalente que combina y confronta la literatura y el psicoanálisis en todos los niveles del discurso. La división entre objeto de estudio, metodología y teoría, entre literatura y psicoanálisis, casi desaparece, generando así un diálogo continuo.

Estas páginas deben ser léidas divididas entre literatura y psicoanálisis, prestando especialmente atención a lo que es producido y a lo que escapa en el despliegue del texto, a veces, por Freud y en otros momento por su doble. En efecto, el texto de Freud puede parecernos menos un discurso que una extraña novela teórica. (Cixous 1976, 525)¹⁴ (Masschelein, 2011, p. 102)

La autora enfatiza en su idea del doble, el ejercicio que realizamos como lectores al leer la obra de Freud (y al releerla en el trabajo de Cixous) nos pone en la piel del mismo personaje, a la vez que nos relacionamos con el autor del texto (Freud) y el personaje que ronda los delirios del protagonista de la historia en que basa su análisis (del texto *Der sandmann*). De acuerdo a Cixous, el resumen que realiza Freud no es más que un mero parafraseo ni es su análisis de la historia una interpretación objetiva. Freud se apropia de la historia y la manipula para llegar a una conclusión ya determinada de antemano: “Freud se deleita al reescribir estructuralmente la historia, comenzando con el centro designado como tal a priori” (Cixous 1976, 533) (Citada por Masschelein, 2011, p. 114). mimetizándose directamente con la historia que relata de la misma forma que nos vemos envueltos como nosotros lectores.

14 Cita original: These pages are meant as a reading divided between literature and psychoanalysis, with special attention paid to what is produced and what escapes in the unfolding of the text, sometimes, by Freud and at other times by his double. Indeed, Freud's text may strike us to be less a discourse than a strange theoretical novel (Cixous 1976, 525)

La existencia en esta profunda ambivalencia como lectores concuerda con la idea Derriana (línea filosófica que sigue activamente Cixous) de que lo siniestro finalmente está en lo indecible de la ambigüedad, las temáticas de duplicar, repetición, y la eliminación de los límites en relación a la literatura, particularmente la literatura fantástica, y al lenguaje en general (la parte léxica de “Lo siniestro”).[...] Lo indecible destacado por Derrida es la ambivalencia entre ficción y realidad, o entre lenguaje literario y lenguaje referencial. (Masschelein, 2011, 113).

Cixous determina que el acercamiento psicoanalítico no es más que un resultado del embelesamiento de Freud por lo siniestro, perdiéndose en el intento de determinar o calificar un relato como tal, buscando respuestas más allá de su campo de estudio original: Si lo siniestro es un concepto “cuya denotación completa es una connotación”, sólo se refiere a otros conceptos; nada en la realidad le corresponde. Será la declaración de Cixous que el significado, la verdad de lo siniestro puede ser únicamente entregada por la ficción. Freud se vuelca a la literatura para encontrar respuestas a preguntas psicoanalíticas y la subordina: “La literatura es el objetivo de la indagación psicoanalítica. Una jerarquía es creada a través de sistemas prioritarios” (Cixous 1976, 529) (Citada por Masschelein, 2011, p. 114).

Freud determina que la angustia producida por lo reprimido y la angustia de castración son las causas del fenómeno de lo siniestro pero Cixous considera que cuando Freud piensa que ha resuelto el enigma de lo siniestro a través de la introducción de la castración, está tan errado como en lo correcto al mismo tiempo, pues ni el contenido del complejo de la castración ni de ninguna otra noción perteneciente al aparato conceptual psicoanalítico completamente cubre la esencia de lo siniestro. En el eterno aplazamiento de un concepto freudiano al otro, algo siempre escapa. En el reductivo y violento gesto de querer reducir la especificidad de cada caso a un común denominador, lo siniestro es el exceso de significado, la particularidad de un término que escapa a un, generalizante, acercamiento científico. Lo siniestro entonces para Freud, es un mero instrumento para destamar el miedo a la castración.

El eterno aplazamiento del significante es una consecuencia de la duplicación y repetición y también de la castración. Castración señala la ausencia de un “significado trascendente” (Cixous) o un “significado originario” (Derrida) que puede completar el proceso de significación. (Masschelein, 2011, 111) En combinación a la castración (la ausencia de un significado más profundo y el eterno juego de sustitución), la ambivalencia léxica de la palabra “*unheimlich*” es radicalizada a “ambivalencia indecisa.” Tanto Derrida como Cixous hacen hincapié en el hecho de que lo siniestro funciona como metáfora para el texto en sí mismo. Sería así, una incertidumbre esencial, aplicable a la ficción y al imaginario desde el que se asimila una experiencia vivencial.

El concepto de lo siniestro termina por construirse en torno a reconciliar el símbolo y lo simbolizado, el significante y el significado, el proceso termina por

exceder la posibilidad de la simbolización ya que el símbolo nunca puede coincidir completamente con la abstracción que debiese ser simbolizada. Por tanto el concepto de lo siniestro está más en el proceso, que es en palabras de Cixous una semiosis infinita. El problema es que esto altera profundamente el aparato conceptual dicotómico entendido por Freud que se basa en la distinción entre lo vivencial y lo ficcional, ya que dicho proceso puede ser realizado perfectamente en lo ficticio. “*Unheimlich* es de hecho una amalgama que filtra los intersticios de la narrativa y apunta a agujeros que necesitamos explicar” (Cixous 1976, 536) (Citada por Masschelein, 2011, p. 116), lo siniestro es descrito como una resonancia, en la cual no hay ni origen ni final. Es un derivado, como la sombra o el doble, nunca una única, identificable cosa o significado.

Cixous termina entonces por derribar el entendido dicotómico de Freud sobre las experiencias de lo siniestro y señala que la tensión entre lo extraño y lo familiar está relacionado a la peculiar relación entre ficción y realidad, la cual ya no es articulada en término de oposición si no que en términos de implicación y paradoja constante. Así tal como lo fantástico en el entendimiento de Todorov, lo siniestro solo puede ser experimentado/sentido por el lector y existe en esta eterna relación de ambigüedad que siente el lector al relacionarse con el personaje, su mundo y su familiaridad.

La autora francesa entiende entonces lo siniestro como una vacilación que habita en la ambivalencia, reconstruyéndose en torno a sí mismo y existiendo en el proceso mismo de su definición. Para Cixous lo siniestro es paradigmático para la atracción enigmática de la ficción así como por su perturbador potencial para crear elementos que son ontológicamente ambivalentes, como la muñeca Olympia, y por consiguiente insoportable desde el punto de vista de la ciencia y la metafísica occidental falocéntrica. (Masschelein, 2011, 122.).

Esta idea de lo ontológicamente ambivalente, le da la oportunidad perfecta a lo ficticio de crear dichas situaciones en que la búsqueda de la significación produzca en sí misma la experiencia en el lector de lo siniestro, en una eterna paradoja que existe en la vacilación sobre el significado, valiéndose especialmente de la mimetización entre el observador, el personaje y la narración.

2.2.3.4. El acercamiento literario.

La literatura tiene una aproximación interesante al concepto de lo siniestro, una que permite replantear nociones esgrimidas por teóricos de otras disciplinas y que se logra a través del estudio del género fantástico. El sitio que ocupa lo siniestro en el estudio de este género es de innegable importancia, beneficiándose de manera simbiótica, perfilando conjuntamente sus límites y postulados esenciales.

Todorov es el primero en hacer una relación expresa entre los dos términos al redactar su entendimiento estructuralista de lo fantástico. Este género existiría en

la incertidumbre que se genera al evaluar una incidencia en el mundo familiar del personaje, dependiendo de las causas que se atribuye esta incidencia al género va a variar entre lo maravilloso y lo extraño (siniestro). El autor plantea una serie de reglas fundamentales para aplicar su modelo, entre los que destacamos la de considerar al personaje como una persona viva dentro de su mundo, ya que permite aplicar la psicología interna del mismo en relación a la incidencias fantásticas.

Posteriormente Cixous en su relectura del texto de Freud, establece que la diferencia entre lo ficcional y lo vivencial no es tal ya que el lector y el personaje mismo enfrentado a lo fantástico cae en una crisis de identificación, mezclando el significante con el significado, produciéndose una paradoja entre la calificación de la experiencia extraña que estaría en la esencia de lo siniestro. La autora francesa termina por darle preeminencia a lo ficcional en su ilimitado potencial de crear ambivalencias ontológicas que producen el efecto de lo siniestro en la incertidumbre por definirlos. Alejándose del estructuralismo de Todorov, Cixous plantea que lo ficticio (y lo fantástico) no pueden ser encasillados y que en su no-limitación generan la experiencia básica de lo ambiguo tanto en el lector como en el personaje objeto.

Tanto Vax como Cixous critican el aproximamiento psicoanalítico en su afán reduccionista y desarrollan la idea de la seducción de lo fantástico y lo siniestro como esencia del embelesamiento que proporciona la incertidumbre, seducción en la que caería Freud y que lo llevaría a traicionar su postulado dicotómico entre la ficción y la realidad, ya que se ve presa del mismo fenómeno que intenta describir. Las separaciones arbitrarias entre lo que sería siniestro en la realidad y lo que no se difuminan cuando el autor se relaciona con el personaje, generando una doble lectura de la situación, pudiendo así aplicar la misma represión que Freud argumenta en sus casos “verídicos” a cualquier ficción en su ilimitado potencial de presentar las contradicciones ontológicas y su limbo entre el cual existe lo siniestro.

Lo siniestro existiría entonces como una vibración, un umbral que se ubica entre conceptualizaciones binarias, estaría en el momento en el que experimentamos la incertidumbre de la decisión sobre las causas de las incidencias en el mundo que vienen a quebrar con nuestra familiaridad. Según Todorov, la decisión que se tome respecto a las causas terminará por configurar lo maravilloso o lo siniestro, mientras que lo fantástico existiría en el momento en el que todavía no decidimos por causales internas del personaje o externas del mundo. Cixous en cambio considera que el acto mismo de decidir, cuando se confunden significante y significado, producirían lo siniestro en la misma acción de calificación, produciéndose una simbiosis paradójica, acrecentando “la vibración” que sería lo siniestro, la existencia en este umbral de incertidumbre.

El acercamiento literario nos permite derribar las barreras de lo siniestro en la realidad y en la ficción, planteando el mundo narrativo como campo fértil para

el surgimiento y análisis de lo siniestro, permitiendo una simbiosis entre el autor, el lector y el personaje de la narración, determinando en conjunto las causas de la incidencia fantástica y experimentando a través de sus represiones conjuntas e individuales la incertidumbre de la clasificación. No todo lo fantástico es siniestro, pero lo siniestro habita en todo lo fantástico por lo que es una categoría indiciaria de la presencia del concepto en la narrativa.

Cualquier ejercicio que considere solo el aspecto visual del personaje o que descarte per se la posibilidad de análisis de la psicología interna y de la relación del personaje con su mundo estaría incompleto ya que es la ficción causa y efecto esencial de la experiencia siniestra.

2.2.4. Masahiro Mori y el acercamiento desde la robótica

Como hemos visto a través del presente trabajo, el concepto de lo siniestro se aplica y estudia desde distintas disciplinas, ya sea desde el psicoanálisis y la psicología hasta la literatura y la esencia de la ficción. En la sociedad finisecular del siglo XX empieza a desarrollarse una disciplina de vital importancia en la época moderna y que tiene fuertes implicancias en diversas áreas del devenir humano, esta área es la llamada robótica, que como veremos en su aplicación dentro del campo del entretenimiento tiene un acercamiento trascendente en el entendimiento de lo siniestro, al menos desde la penetración cultural que el término adquirió.

La robótica es el estudio del funcionamiento y creación de robots o autómatas, que nace como una aplicación conjunta de distintas ramas de la ingeniería tradicional (mecánica, electrónica, informática, telecomunicaciones) que en su auge de comienzos del siglo XX terminaron por sentar las bases del surgimiento de esta disciplina en particular (la llamada mecanotécnica). Posteriormente el rápido desarrollo de los sistemas informáticos logró acelerar la producción de autómatas construyendo un pilar base de la modernidad actual.

Isaac Asimov utilizó por primera vez el término “robótica” en los relatos cortos reunidos en su libro “I Robot” (Yo robot) publicado en 1950 (el relato se había publicado previamente en 1942 en una revista de ciencia ficción). En el relato titulado “*Runaround*”, ambientado en el año 2056, se postulan las tres leyes de la robótica. (Sánchez-Martín et al, 2007, p.186)

1. Un robot no debe dañar a un ser humano ni, por su pasividad, dejar que un ser humano sufra daño.
2. Un robot debe obedecer las órdenes que le son dadas por un ser humano, excepto cuando estas órdenes están en oposición con la primera Ley.
3. Un robot debe proteger su propia existencia, hasta donde esta protección no esté en conflicto con la primera o segunda ley.

“Su ámbito novelístico no ha impedido que sigan vigentes hasta la actualidad, cuanto menos como referente teórico. Asimov consideró necesario añadir una cuarta ley, antepuesta a las demás, la número cero, que afirma que un robot no debe actuar simplemente para satisfacer intereses individuales, sino que sus acciones deben preservar el beneficio común de toda la humanidad”. (idem)

El ámbito militar del uso de robots contribuyó al auge de los mismo en su uso industrial, la mecatrónica terminó por tomarse el fin del siglo XX situándose como la aplicación ingenieril por antonomasia en el desarrollo cultural. Sumado al rápido avance de la informática la mecatrónica en su específica dimensión de la inteligencia artificial incursionó en otras áreas de la inventiva humana.

La aplicación de la informática y los conocimientos de mecatrónica se integran de lleno a la revolución digital en las áreas del entretenimiento a través de las técnicas de animación digitales 3d, el CGI (*computer generated imaginary*) y la captura de movimientos. Dentro de las ventajas que genera este tipo de aplicación interdisciplinaria, algunos problemas de percepción y límites tecnológicos también migran desde la mecatrónica a la animación digital y la aplicación de estos términos al entretenimiento, una de las cuales fue descrita por Masahiro Mori y que profundizaremos en el siguiente apartado.

2.2.4.1. El valle de lo siniestro.

Masahiro Mori es un profesor emérito del Instituto Tecnológico de Tokio (東京工業大学, Tōkyō Kōgyō Daigaku) y completó su doctorado en ingeniería en la Universidad de Tokio. Es conocido por acuñar el término conocido como “*Uncanny Valley*” presentado en su publicación “*Bukimi no tani*”¹⁵ (不気味の谷)

15 “Antes de dejar una discusión de aspectos históricos del valle de lo siniestro vale la pena considerar brevemente el término “*uncanny valley*” en sí mismo y su traducción desde el Japonés “*bukimi no tani*”. Aquí “*tani*” es directamente “traducido” y “no” es un conector, mientras que “*bukimi*” tiene varias traducciones incluyendo “misterioso”, “extraño” y “siniestro”. Cómo “*uncanny*” fue escogido para “*bukimi*” es una pregunta interesante. La primera aparición de esta traducción aparece en el libro “*Robots: Fact, Fiction and Prediction*” [9]. Podemos especular que “*uncanny*” fue escogido gracias a sus resonancia psicológicas con el ensayo de 1919 de Sigmund Freud titulado “*Das unheimlich*” el cual fue traducido a “Lo siniestro” [10]. Mientras que “*unheimlich*” parece ser una de aquellas palabras problemáticas que desafían una simple traducción, Freud especifica lo siniestro como aquella clase de espantosidad que nos lleva de vuelta hacia lo que es viejo y familiar. Este sentido de la palabra parece ser particularmente apropiado al fenómeno que Mori describe como el valle que aparece cuando nos acercamos a lo familiar” (Pollick 2009, p. 71)

Cita original: “Before leaving a discussion of historical aspects of *the uncanny valley* it is worth briefly considering the term “*uncanny valley*” itself and its translation from the Japanese “*bukimi no tani*”. Here “*tani*” is quite directly “*valley*” and “no” is a connecting particle, while “*bukimi*” has several translations including “eery”, “strange” and “*uncanny*”. How “*uncanny*” was chosen for “*bukimi*” is an interesting question. The first appearance

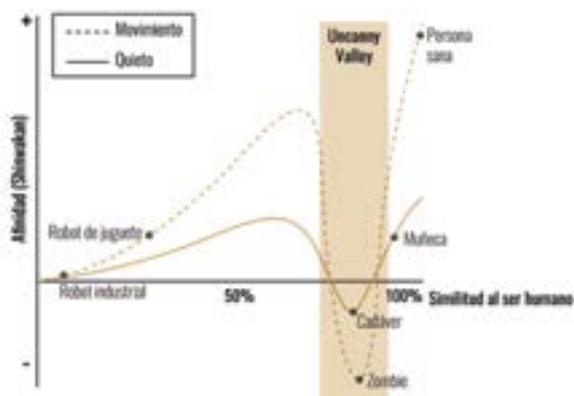
donde hace la propone una forma de visualizar la reacción/sensación que provoca la interacción entre un sujeto y un ente externo, tomando en consideración las siguientes variables: En el eje de las abscisas (eje x) está el “parecido/similitud al ser humano” y va en una escala de 0-100%, en el eje de las ordenadas (eje y) está el “*Shinwakan*” (親和感) un término que suele ser traducido como “afinidad” o “familiaridad”¹⁶ pero Karl F. MacDorman sugiere utilizar el término “simpatía”¹⁷; y finalmente movimiento representado a través de dos líneas: una punteada (para aquello que se puede mover) y otra continua (aquello que no puede moverse).

of this translation appears to be in the book “Robots: Fact, Fiction and Prediction” [9]. We can speculate that “*uncanny*” was chosen due to its psychological resonances with the 1919 essay of Sigmund Freud entitled “*Das Unheimlich*” which was translated to “The *Uncanny*” [10]. While “*unheimlich*” appears to be one of those problematic words which defy a simple translation, Freud specified the *uncanny* as that class of the frightening, which leads back to what is known of old and long familiar. This sense of the word seems particularly appropriate to the phenomenon Mori described as the *valley* appears as we approach the familiar.”

16 No tiene realmente una traducción al español pues es un neologismo inventado por Mori. Cuando habla de *Shinwakan* “es lo que él define como la experiencia de presencia y conexión social.” (Macdorman, 2019, 2) Podríamos hablar, de manera más precisa, de relacionalidad, entre sujeto y objeto.

17 “Mi propia investigación sobre el término *shinwakan* ha llevado al reconocimiento de dos dimensiones diferentes en su significado: la ausencia de extrañeza y simpatía, o calor humano (MacDorman y Chattopadhyay, 2016; MacDorman y Entezari, 2015). De hecho, el calor humano es la dimensión primaria de la percepción del otro; luego le sigue la competencia (Fiske, Cuddy y Glick, 2007). Sin embargo, traducir este término solo como simpatía o calidez también es contradictorio: los enemigos pueden carecer de simpatía entre ellos, sin percibirse a sí mismos de manera extraña. Por lo tanto, se alienta al lector a tratar la palabra *afinidad* como un término técnico que combina varios conceptos.” (MacDorman, 2019, 2)

Cita original: “Mes propres recherches sur le terme *shinwakan* ont conduit à la reconnaissance de deux dimensions différentes dans sa signification : l’absence d’étrangeté et la sympathie, ou chaleur humaine (MacDorman et Chattopadhyay, 2016 ; MacDorman et Entezari, 2015). En effet, la chaleur humaine est la dimension première de la perception de l’autre ; elle est ensuite suivie par la compétence (Fiske, Cuddy et Glick, 2007). Toutefois, traduire ce terme seulement par sympathie ou chaleur est également contradictoire : des ennemis peuvent manquer de sympathie l’un envers l’autre, sans pour autant se percevoir étrangement. Le lecteur est donc encouragé à traiter le mot *affinité* comme un terme technique combinant plusieurs concepts.”



Esquema del valle de lo siniestro, mostrando los ejemplos más relevantes

Mori hace uso de distintos ejemplos para explicar su esquema, comenzando con su área de experticia, la robótica, específicamente explicando cómo se relaciona una persona con los robots industriales. “Estos robots simplemente extienden, contraen y giran sus brazos; sin caras ni piernas, no se ven muy humanos. Su política de diseño se basa claramente en la funcionalidad.[...]Por lo tanto, dada su falta de parecido con los seres humanos, en general, las personas apenas sienten afinidad por ello.” Posicionándolo en el gráfico cerca de la coordenada (0,0), es decir, del “origen”. Tomando en consideración esta falta de afinidad, es que Mori trae a colación un ejemplo más cercano a las personas, el robot de juguete, cuyo diseño está enfocado en crear una relación cercana con el niño, para lograr esto se intenta apelar a la empatía, por lo que se asemeja más a un ser humano (bípedo, dos brazos, una cabeza), sin dejar de lado sus características de máquina, desde una visión caricaturizada, por lo tanto no se ve como un ser humano, pero si toma prestados algunos de sus rasgos, lo que ayuda al niño a sentir cierta familiaridad y propiciar su jugabilidad; tomando posición en el esquema con un poco más de “afinidad” y parecido al ser humano que el robot industrial. (Mori 2012, 98)



Imagen de la izquierda: Kawasaki Unimate, el primer robot industrial fabricado en Japón, data de 1968.

Imagen de la derecha: Robot de juguete de latón producido por la compañía japonesa Horikawa

Posteriormente Masahiro Mori se inclina más a el parecido con el ser humano, tomando como ejemplo las prótesis, que si bien tienen una apariencia muy similar a la de una persona, esta ilusión se desvanece a la hora de establecer una relación directa con la prótesis, al tacto no es cálida ni tan receptora como lo sería una parte del cuerpo de carne y hueso. Respecto a esto Mori predice de que en el futuro sería posible “crear un nivel seguro de afinidad al perseguir deliberadamente un diseño no-humano”, y se podría decir que se ha vuelto una realidad, está por ejemplo *The Alternative Limb Project*, fundado por Sophie de Oliveira Barata, donde se desarrollan tanto prótesis realistas como otras “alternativas” que difieren de la corporalidad humana. (Mori 2012, 99)



Imágenes encontradas en la página web de *The Alternative Limb Project*

Unos de los ejemplos más claros que da Mori para explicar el fenómeno del valle de lo siniestro es la transición que hace de una persona sana, la cual reconocemos como persona por su apariencia y movilidad; y como consecuencia establecemos con esta un sentimiento de afinidad. Cuando la persona muere, ya no se puede mover y su apariencia varía pero no deja de parecerse a la persona viva que una vez fue, en su condición de cadáver genera este contraste que hace que caiga en el valle de lo siniestro. Pero, no contento con eso, Mori sugiere además la posibilidad de que este cadáver “cobrar vida”, seguiría viéndose como una versión alterada de la persona y además con la posibilidad de moverse, pero no necesariamente de la misma forma en que lo haría un ser humano, esto acrecienta el sentimiento de extrañeza, llevando a esta figura hipotética más al fondo del valle.

Se tiene entonces que lo que propone Mori en su esquema es mostrar de forma visual aquello que hay que evitar para no generar una sensación de rechazo en un sujeto. Este entendimiento de lo siniestro parece ser similar a la “incertidumbre intelectual” de Jentsch, donde el sentimiento de extrañeza proviene de **no saber** si algo está o no vivo.

Del texto de Mori no se desprende ningún trabajo de abstracción teórica de lo que él define como siniestro, por lo que la definición de *uncanny valley* que ocupa

parece referirse más a una sensación instintiva de rechazo que se produce al ver o interactuar con objetos que caen dentro del valle en su graficación original. Por tanto, pese a que se puede hacer una aproximación teórica a la incertidumbre intelectual de Jentsch como fue expuesto *supra* la aplicación del concepto parece ser más bien pulsional que teórica. A pesar de esto, el concepto ha logrado traspasar las barreras disciplinares y ha encontrado su lugar dentro de la cultura popular, actualmente es común ver el término “*uncanny valley*” en críticas de producciones cinematográficas de animación Stop Motion o digital 3D. Está por ejemplo la altamente criticada película *Cats* (2019), una adaptación al cine del musical homónimo, donde se aplica animación CGI a actores reales con la intención de darles rasgos felinos correspondientes a los personajes, esta mezcla resulta en un efecto negativo en los espectadores, resultando en críticas tales como: “Con sus grotescas decisiones de diseño y ocupada edición metronómica, ‘*Cats*’ es tan incómodo a la vista como lo puede ser un espectáculo hollywoodense, cayendo en el valle de lo siniestro entre realismo sarnoso y artificio distópico.” - Justin Chang en *Los Angeles Times*” “Estoy intentando convocar una descripción de los gatos en ‘*Cats*’ que le haga justicia a al menos una fracción de su horror impío, extraído desde el valle de lo siniestro. [...] - Matt Singer en *ScreenCrush*”. (Frias, 2019). Pero estas críticas no son novedad, es posible encontrar referencias al valle de lo siniestro en el cine hace casi dos décadas atrás, previo a *Cats* (2019) está la primera película de la franquicia de juegos *Final Fantasy*.

“Reportes de los medios sobre el valle de lo siniestro en personajes virtuales aparecieron por primera vez después del lanzamiento de la película CG *Final Fantasy: The Spirits Within*, dirigida por Hironobu Sakaguchi (2001) [...] La protagonista principal, la Doctora Aki Ross, fue diseñada para ser reconocida como un personaje humano y empático, aún así, sus movimientos bruscos y expresiones faciales poco naturales y emocionalmente limitadas evocaron una reacción adversa en la audiencia.” (Tinwell, 2015, p.11)¹⁸



Imagen superior: *Cats* (2019) Universal Pictures.

Imagen inferior: *Final Fantasy: The Spirits Within* (2001) Square Pictures

18 Cita original: “Media accounts of the *Uncanny Valley* in virtual characters first appeared following the release of the CG film *Final Fantasy: The Spirits Within*, directed by Hironobu Sakaguchi (2001) [...] The main protagonist character, Doctor Aki Ross, was designed to be regarded as an empathetic, human-like character, yet her jerky movements and unnatural and emotionally limited facial expression evoked an adverse reaction from the audience.”

Unos años después estrena *Polar Express* (2004) que también recibió represalias de parte de la crítica y que suele ser citado a la hora de hablar del valle de lo siniestro en la animación “La sosa expresión en los ojos, la tirantez en la piel y las pausas en los movimientos impidieron que la audiencia disfrutase el film e hizo imposible transmitir los sentimientos deseados efectivamente. En el comienzo de la película, cuando el personaje del niño está en su cama, todo parece estar bien hasta que abre sus ojos. La forma en que abre sus ojos, se levanta, y se ve confundido cuando al salir por la puerta extrae a la audiencia hacia un mundo no-normal y puede sentirse espeluznante.” (Kaba 2013, 192)

A Christmas Carol (2009) de Disney, una adaptación del cuento de navidad que también fue criticado y ligado al término del valle de lo siniestro. “Los extraños humanoides creados por el estilo de animación de “*Polar Express*” (actores reales con efectos digitales) generan lo que los psicólogos llaman un “valle de lo siniestro” que mantiene al espectador cercano a una leve repulsión” (Smith, 2009)

En la animación Stop Motion se encuentra *Anomalisa* (2015), una obra con personajes realizados de forma bastante realista, pero manteniendo características propias de un muñeco tales como sus proporciones físicas y ciertas fisuras que evidenciaban su verdadera esencia.

“El uso de Kaufman y Johnson del *puppetry*¹⁹ en stop-motion sostiene simultáneamente la verosimilitud y artificialidad de sus imágenes, sumergiéndose directamente en el “valle de lo siniestro” que ha dificultado por mucho tiempo los intentos de animadores de crear personajes “realistas”” (Davidson 2017, p.49)²⁰



Imagen superior: *Polar Express* (2004) Warner Bros Pictures.

Imagen inferior: *A Christmas Carol* (2009) Disney

Más allá de la simple aplicación teórica del concepto de *Uncanny Valley* a las producciones de animación, se han realizado estudios empíricos que intentan medir la existencia de esta reacción eventual. La principal fuente de validación

19 *Puppetry* se puede definir como arte del titiritero, pero no tiene una traducción directa.

20 Cita original: “Kaufman and Johnson’s use of stop-motion puppetry holds up the verisimilitude and artificiality of its images simultaneously, diving directly into the “*uncanny valley*” that has long hindered animators’ attempts to create “realistic” characters.”

empírica de la existencia del fenómeno es del estudio realizado por los académicos Macdorman e Ishiguro el año 2006 en “*The uncanny advantage of using androids in social and cognitive science research*” quienes posterior al reflote del término en su aplicación a la animación digital (*Final Fantasy* y *Polar Express*) desarrollaron un experimento con el fin de graficar la reacción teorizada por Mori.

El experimento consistió en explorar las reacciones de observadores a modificaciones faciales realizadas desde un robot mecánico tradicional (no humanizado) hasta un humano real. Lo que encontraron fue que en el momento fronterizo en la transformación desde robot mecánico a humano se encontraba el peak de sensación de incomodidad en los observadores, ya que pese a que se estaba acercando a la apariencia de un humano, en ese preciso momento fronterizo parecía en palabras de los observadores “menos humano”. Estos resultados respaldan el ejercicio hipotético de Mori en el sentido de que la similitud de un robot a un humano cae en el *uncanny valley* cuando se aproxima pero no llega a la total representación.

Otros estudios empíricos han llevado la experimentación a una dimensión más aguda preguntándose si la reacción del *uncanny valley* es o no “inevitable”. De esta forma Henson desarrolla un modelo siguiendo los lineamientos de Macdorman (metamorfosis desde robot tradicional a humano) concluye que si bien las reacciones siguen un trazado regular, puede cambiarse la percepción con cambios sutiles en el proceso de transformación desde robot mecánico a humano normal, lo que genera distintos peaks de “eeriness”, definiendo entonces que a través de una manipulación minuciosa puede reducirse o evitarse el fenómeno.

Por tanto, pese a su planteamiento inicial como ejercicio teórico, el concepto del *Uncanny Valley* ha suscitado interés académico y ha resistido contraste empírico en una variada gama de trabajos referentes al tema.²¹

2.2.4.3. El acercamiento desde el modelo del *Uncanny Valley*

Mori desde el planteamiento de su modelo, quizás involuntariamente, revoluciona el concepto de lo siniestro contemporáneo permeando distintas disciplinas y áreas del saber humano, influyendo concretamente en el imaginario público a través su aplicación a la animación digital.

El acervo teórico que utilizó al desarrollar su modelo no está del todo claro, así como sí tuvo acceso a la conceptualización de Freud, de Jentsch u otros teóricos de lo siniestro, pero como en todo el análisis del concepto entre las causas del fenómeno de estudio se repiten ciertas ideas recurrentes. En el caso concreto del *bukimi no tani*, la idea fuerza que parece prevalecer es la de la incertidumbre

21 Confróntese para mayor profundidad en el abanico de estudios empíricos “*Testing the ‘uncanny valley’ hypothesis in semirealistic computer-animated film characters: An empirical evaluation of natural film stimuli*” - Jari Kätsyri, Meeri Mäkäräinen, Tapio Takala

intelectual planteada por Jentsch en 1906, esto es que la causa de lo siniestro sería aquella duda que se genera sobre la calificación de un objeto observado entre autómatas o humanos (objeto-sujeto). Mori plantea su experimento mental en los términos de la progresión entre un robot hasta un humano, teorizando que hay un nivel de parecido en el que el autómata aunque se vaya pareciendo más a una persona humana se vuelve “menos humano” causándonos una sensación de incomodidad que se escapa de la familiaridad con la que reconocemos a otro humano.

Por la gran aplicación que ha tenido el modelo de Mori, hay antecedentes empíricos que respaldan la existencia de esta sensación en aquellos robots que en su progresión hasta el ser humano se encuentran en aquella zona limítrofe donde habita lo siniestro. El entendimiento del *bukimi no tani* vuelve a refrendar la idea de que lo siniestro se ubica en aquellas zonas de difícil identificación, existiendo entre binarios, acechando en la incertidumbre, acercándose así a las teorías de Todorov o del mismo Freud analizadas antes en este trabajo. Es más, dentro del mismo plano cartesiano se aprecia que al ser un “valle” necesariamente existe entre dos “picos” mostrando de manera gráfica esta cualidad de lo siniestro.

El gran aporte de Mori es graficar de una manera intuitiva y accesible la progresión de lo siniestro en el apartado visual de un objeto de estudio, por eso es que se ha aplicado de manera tan fluida en otras áreas disciplinarias distintas a la original que era la robótica, el modelo funciona para calificar el apartado visual de una obra de animación ya que nos permite consagrar en un concepto la sensación de incomodidad de estos avatares “limítrofes” entre un ser humano y un robot, involucrando la experiencia de empatizar o rechazar sensiblemente a personajes.

El problema que surge con la aplicación directa del *bukimi no tani* a obras audiovisuales es que se enfoca solo en el apartado visual del personaje que si bien es importante dentro de la consideración del mismo como siniestro deja fuera la narrativa y la relación del personaje con el mundo que lo rodea, con las incidencias que vienen a quebrar su familiaridad y con la psicología interna con la que explica los cambios en su realidad. Estos factores dentro de lo ficcional pueden contribuir a la calificación de lo siniestro, en el entendimiento de Todorov y de Freud respectivamente, por lo que es necesario considerarlos en una aplicación integral que permita capturar efectivamente la existencia siniestra (o no) del personaje más allá de su mero apartado visual.

2.2.5. Parte estética del concepto

Durante el siglo XX (entre los 70's y los 80's) hay un vuelco al estudio estético del concepto, derivado del posromanticismo. Lo siniestro es enfrentado a lo sublime kantiano. Como lo entiende Bloom, lo sublime está basado en la represión, mientras que lo siniestro (lo sublime negativo) es el medio por el cual el autor expresa lo que es reprimido. (Masschelein, 2011, p. 132)

En el ámbito de la investigación de diseño el concepto de estética se suele dar por sentado, esto a la larga puede caer en un uso caprichoso y falaz. En este caso la estética es uno de los conceptos principales y por lo tanto comprenderlo a cabalidad es imperioso. Para resolver esto se recurre a una variedad de autores. María Zátanyi es una de estos, que en la introducción de su libro *Una Estética del arte y el diseño de imagen y sonido* entrega algunas definiciones previas para familiarizar al lector con el concepto:

Para acercarnos al fenómeno de lo estético, podríamos definir, de primera instancia, como la esencia humana expresada sensitivamente. [...] Naturalmente la esencia humana adquiere innumerables maneras de expresión y por sí sola no va a convertirse en fenómeno estético. Eso sucede a través de la creación artística. (Zátanyi, 2002, p.16)

Con esto presenta una correspondencia entre la sensibilidad del ser humano y el fenómeno estético, siendo necesario que el sujeto materialice una idea por medio de una creación artística para crear un objeto estético. Esto es inmediatamente reforzado por Zátanyi, profundizando en las relaciones entre autor, obra y receptor.

No existe lo estético sin un portador creado, por lo tanto materializado, y sin un sujeto materializador, o sea, creador. Faltaría el tercer componente del suceso estético, y este es el receptor, que establece una relación sensitiva con el objeto creado estético. Mientras la obra es el objeto estético, el creador (emisor), y el receptor (espectador, oyente, lector, etc.), son sujetos estéticos (Zátanyi, *ibid.*)

Al adentrarse en las diversas definiciones del concepto de lo estético se develan más sub-conceptos que comprenden el universo de la estética, distintas conjugaciones y nomenclaturas en las que puede ser aplicado el concepto. Hasta el momento se ha definido estética a través de estas conjugaciones, “objeto estético”, “fenómeno estético”, “sujeto estético”; esta tautología no es accidental pues todos estos conceptos se construyen entre sí. Por otro lado tenemos la definición dada por Beardsley y Hospers en 1990, en la cual tienen un enfoque más filosófico, pero no por ello menos tautológico:

La estética es la rama de la filosofía que se ocupa de analizar los conceptos y resolver los problemas que se plantean cuando contemplamos objetos estéticos. Objetos estéticos, a su vez, son todos los objetos de la experiencia estética (Beardsley, Hospers, 1990, p. 97)

Es posible encontrar similitudes entre ambas definiciones: se habla de la contemplación del objeto estético, lo que implica un emisor y un receptor, y nos presenta una nueva conjugación, la “experiencia estética”, esta es desarrollada en profundidad por Tania Ríos en su tesis *Genealogías de lo siniestro como categoría estética* en la cual distingue la experiencia estética de otras variantes de la experiencia, como podría ser la experiencia cognitiva o la práctica, y así explicitar sus límites.

Comienza definiendo percepción, sensación y experiencia pues “a menudo aparecen fusionados para designar el acto de recepción o aprehensión del mundo exterior mediante los sentidos.” (Ríos, 2015, p. 24). Con esto entrega información primigenia de lo que vendría siendo la experiencia, una acción que une el fuero interno con el contexto del individuo, una reacción sensible.

Para esta distinción consulta a una serie distintos autores, entre ellos destaca Ferrater Mora, de quién consulta el texto del 1998 Diccionario de Filosofía, aquí toma las definiciones de percepción y sensación, haciendo notar que “Puede haber sensación sin percepción, pero no a la inversa” y considerando la percepción como “aprehensión del mundo exterior mediante las sensaciones que nos ofrecen los sentidos pero en tanto que captación activa, es decir, con una cierta intencionalidad que puede ser inconsciente”; es posible decir que la experiencia estética es una “aprehensión sensible de la realidad”, entendiéndose como “hecho interno”. Lo que en resumen significa que existe una dependencia en esta tríada de conceptos, siendo menester la percepción tanto para la experiencia como para sensación, ya sea por el objeto que está siendo percibido o el estado anímico de la persona respectivamente. (Ríos, 2015, p. 24-25)

La experiencia estética [...], se configura según el modo en que el individuo percibe el objeto exterior aportando, pues, además del estado de ánimo del momento en cuestión, de las características de su propia subjetividad: anhelos, temores, recuerdos. (Ríos, 2015, p. 379)

Al desglosar estos conceptos relacionados es posible deducir que la estética es un prisma que puede ser observado por cada una de sus distintas caras. La estética va más allá del objeto estético, tiene que ver con su materialización y con su percepción, con el efecto que logra emitir en las personas, con su proceso de creación, con su contemplación y su juicio emitido. Y cuál prisma, la estética proyecta una serie de interpretaciones que giran en torno al núcleo que es el objeto estético.

Objetos estéticos, a su vez, son todos los objetos de la experiencia estética; [...]. Aunque hay quienes niegan la existencia de cualquier tipo de experiencia específicamente estética, no niegan, sin embargo, la posibilidad de formar juicios estéticos o de dar razones que avalen dichos juicios; la expresión “objetos estéticos” incluiría, pues, aquellos objetos en torno a los cuales se emiten tales juicios y se den tales razones (Beardsley, Hospers, 1990, p.99)

Regresando a las definiciones de María Zátanyi, estas aluden a que la estética es una “ciencia humanística o social” en la que se estudia tanto su desarrollo histórico como en un corte sincrónico, con esto quiere decir que puede ser el estudio de la totalidad de su evolución, como en un punto específico de su historia. En lo que se refiere al corte sincrónico se tienen dos posibilidades de estudio, la estética general donde se toman en consideración “todos los fenómenos artísticos” y la estética de género, “que investiga la particularidad de cada género artístico en lo

general y su especificidad, que lo diferencia al mismo tiempo de los otros géneros” (Zátonyi, 2002, p. 16)

En la terminología actual se emplea la voz categoría estética para referirse al tipo de juicio (estético, es decir, en aquello que respecta a la mera receptividad sensible) emitido, preferentemente, ante una obra de arte, pero también se aplica a vivencias, hechos, etc. (Ríos, 2015, p. 103)

Pero esta concepción de la categoría estética no siempre fue así. En sus inicios la estética no sólo se pensaba limitada al arte, sino que también se parcela dentro del concepto de belleza. Esto cambia posterior al romanticismo; hasta a ese momento la belleza era considerada “coextensa a lo estético”, pero al ser superado este movimiento cultural “la noción de belleza pierde su carácter central, y debe repensarse de nuevo enteramente” y, adicionalmente a este cambio, se le suman otras categorías “que en las teorías precedentes señalaban cuanto en el campo del arte carecía de derecho de ciudadanía”, es decir, no compartían los mismos espacios que habitaba la belleza. Este suceso permite a los artistas expandir el abanico de posibilidades y diversificar la obra estética. (D’Angelo, 1999, p. 161)

Aún alejado del concepto principal de esta investigación, lo siniestro, D’Angelo hace referencia a lo que podría ser considerado como el antónimo de lo bello, esto es lo feo. Estas nociones, de belleza y fealdad, podrían ser consideradas “términos paraguas”, es decir, que encapsulan dentro de sí otras categorías estéticas que —a simple vista— pueden parecer una variante o subdivisión de la misma. Esta generalización de los conceptos hace un escenario propicio a caer en un reduccionismo conceptual, simplificando lo bello a aquello que es considerado estético, mientras que lo feo, como antónimo, sería por ende lo antiestético. Entonces, considerando que en ese periodo, lo estético era aquello perteneciente a la obra de arte, se entendía que la fealdad no tenía cabida en ella.

De acuerdo a Masschelein, Siegbert Salomon Praver es uno de los primeros autores en relacionar *Das Erhabene*²² con lo siniestro, estando su territorios demarcados como un cambio desde “la tierra-de-nadie entre poesía y religión” hacia “la tierra-de-nadie entre poesía, religión y psicología” respectivamente. Praver sugiere que la sensación de lo siniestro ha reemplazado a lo sublime en una sociedad secularizada o desencantada. (Masschelein, 2011, p. 66)

Eugenio Trías en su libro *Lo bello y lo siniestro* se enfoca en la definición y relación de tres categorías estéticas que considera fundamentales, estas son: lo bello, lo sublime y lo siniestro.

22 “*Das Erhabene*” puede ser traducido como “lo sublime” o “lo numinosos.” Los dos términos están relacionados, pero hay una diferencia en su connotación. “lo sublime” es un concepto estético que significa una experiencia trascendental; “lo numinoso” es un concepto teológico que expresa una experiencia religiosa o sagrada. (Masschelein 2011, 171)

Inicialmente arte y estética parecían ser sinónimos, dejando a un lado otras posibles manifestaciones del arte, y considerando lo sublime, en base al análisis kantiano, como un “giro copernicano en la estética”, esto quiere decir que es un punto de inflexión en el que el goce estético se libera de la concepción tradicional de lo bello, el cual es considerado “formal, medido y limitativo”. (Trías, 1992, p.18)

Esta concepción de que lo limitado significa perfección proviene de la antigua Grecia, y en base a esto es que se asume que todo aquello que no entre dentro de esta definición es considerado “maldad” o “fealdad”. Teniendo como consigna que “Lo imperfecto y lo infinito eran lo mismo”. (Trías, 1992, p.19). Esto cambia el momento en que se ahonda la categoría de lo sublime.

La categoría de lo sublime, explorada a fondo por Kant en la *Crítica del juicio*, significa el definitivo paso del Rubicón: la extensión de la estética más allá de la categoría limitativa y formal de lo bello. (Trías, 1992, p20)

Lo sublime es el paso en que se deja atrás la limitación de lo bello y el sujeto es enfrentado a un abismo infinito. Los sentimientos que surgen de esta interacción definirán la diferenciación entre las tres categorías estéticas estudiadas por Trías.

Cuando un sujeto es enfrentado a lo sublime siente dolor, se halla en un “estado de suspensión ante ese objeto que le excede y le sobrepasa”. Esta interacción desemboca en un proceso mental, reflexivo, donde se nos presenta una transición en la que el sujeto pasa de sentirse insignificante a encontrar consuelo en su propia superioridad moral. “El objeto físico infinito sensibiliza, por tanto, la idea racional-moral de infinitud. Con lo que el sujeto alcanza así conciencia de su propia superioridad moral respecto a la naturaleza” (Trías, 1992, p. 23-24)

Para profundizar en este proceso mental, Trías presenta un recorrido que considera las siguientes cinco etapas:

- 1.- Aprehensión de algo grandioso que sugiere la idea de lo informe, indefinido, caótico e ilimitado.
- 2.- Suspensión del ánimo y consiguiente sentimiento doloroso de angustia y de temor.
- 3.- Conciencia de nuestra insignificancia frente a esa magnitud inconmensurable.
- 4.- Reacción al dolor mediante un sentimiento de placer resultante de la aprehensión de la forma informe por medio de una idea de la razón (Infinito de la naturaleza, del alma, de Dios).

5.- Mediación cumplida entre espíritu y naturaleza en virtud de la sensibilización de la infinitud. A través del gozoso sentimiento de lo sublime el infinito se hace finito, la idea se hace carne, los dualismos entre razón y sensibilidad, moralidad e instinto, número y fenómeno quedan separados por una síntesis unitaria. El hombre “toca” aquello que le sobrepasa y espanta (lo inconmensurable); lo divino se hace presente y patente, a través del sujeto humano, en la naturaleza; con lo que el destino del hombre en esta tierra queda, en esta situación privilegiada, puesto de manifiesto. El romanticismo no hará sino elevar a programa y a ejercicio artístico este fondo ideológico promovido por el viejo Kant de la *Crítica del juicio*. (Trías, 1992, p.24)

Se plantea el enfrentamiento entre la racionalidad del ser humano versus el caos de la naturaleza y la incuestionable dominancia de sus fuerzas por sobre la humanidad. “Es un objeto que, de aproximarse a él el individuo que lo aprehende, quedaría destruido o en trance de destrucción” y que “para poder ser gozado —requisito kantiano del sentimiento estético— el objeto debe ser contemplado a distancia: sólo de este modo se aseguraría el carácter “desinteresado” de la contemplación.” Se tiene entonces que el encontrarse con lo sublime significa experimentar el choque entre los sentimientos de placer y de angustia. (Trías, 1992, p.25)

El sentimiento de lo sublime, por lo tanto, une intrínsecamente un dato de la sensibilidad [...] con una idea de la razón, produciendo en el sujeto un goce moral, un punto en el cual la moralidad se hace placentera y en donde estética y ética hallan su juntura y síntesis (Trías, 1992, p. 27)

Una vez acuñado el concepto de sublime lo bello deja de ser el único parámetro para referirse a la estética. Citando a Rilke “Lo bello es el comienzo de lo terrible que los humanos podemos soportar”, atravesar ese umbral significa aventurarse “hacia el corazón de la tiniebla, fuente y origen, feudo de misterios, que ‘debiendo permanecer ocultas’, producen en nosotros, al revelarse, el sentimiento de lo siniestro” (Trías, 1992, p. 29)

Trías propone la siguiente hipótesis:

- 1.- Lo bello, sin referencia (metonímica) a lo siniestro, carece de fuerza y vitalidad para poder ser bello.
- 2.- Lo siniestro, presente sin mediación o transformación (elaborado y trabajo metafórico metonímico), destruye el efecto estético, siendo por consiguiente límite del mismo.
- 3.- La belleza es siempre un velo (ordenado) a través del cual debe presentirse el caos. (Trías, 1992, p. 43)

Esta idea de que se produzca un evento que medie y, por tanto, genere un contraste parece repetirse en las distintas áreas del estudio de lo siniestro, tenemos el quiebre de la realidad como diría Todorov, la desaparición entre los límites entre lo familiar y lo desconocido en palabras en Freud; o la mediación entre lo bello, lo sublime y lo siniestro como hipotetiza Trías.

2.2.6. Nociones contemporáneas de lo siniestro

Entre finales del siglo XX e inicios del siglo XXI surgen una serie de conceptos que están estrechamente relacionados con lo siniestro, ya sea porque convergen dentro de sus definiciones o porque derivan de este. Esto a raíz de cambios socioculturales que hacen patentes “dilemas sociales contemporáneos de xenofobia, inmigración, exilio, indigencia, y trauma”, los cuales influyen en las corrientes de pensamiento de la época, saliendo a flote conceptos como “lo abyecto”²³, “la alienación”, el “trauma”, etc. Estos dilemas “implican formas de ansiedad que están relacionadas a la oposición de lo familiar y lo extraño, a los límites borrosos que son percibidos como amenazantes y socavados,” En pocas palabras lo *unheimlich* contemporáneo vendría siendo “una mezcla de enajenación psicológica y estética, alienación política y social resultante de una profundamente enraizada y perturbadora “carencia de hogar” (*unhomeliness*) que caracteriza la existencia humana en el mundo, pero templada por leves, surrealistas trasfondos y el aspecto de familiaridad.” (Masschelein, 2011, p. 147)

En 1965 Prawer traduce lo siniestro como “*unhomely*” o lo “*unhomey*”, lo que es aplicado a las traducciones de Heidegger. En la teoría post-colonial estos términos, encuentran su lugar en la arquitectura deconstructivista. “El núcleo semántico de “hogar” (*heim*) en la palabra “*un-heimlich*” provee un punto de partida inmediato para relacionar la sensación de lo siniestro a un espacio.” (Masschelein, 2011, p. 143). Se desarrollan dos hebras de construcción conceptual de lo siniestro en la teoría arquitectónica.

1.- Línea fenomenológica-deconstructiva: En esta línea se considera al concepto a través de motivos deconstructivistas como la casa embrujada, la cripta; conceptos espaciales como el no-lugar, la diseminación y la deconstrucción misma. David F. Krell ve lo “*un-homelike*” o “*unhomelikeness*” como una mezcla de una condición existencial generalizada del “no-estar-en-casa-en-el-mundo” de Heidegger y lo siniestro freudiano como una forma de ansiedad.

2.- Concepción sociopolítica: Desarrollada en 1992 por Vidler, quien hace una meticulosa genealogía del concepto, y después aplica lo siniestro arquitectónico al trabajo de arquitectos contemporáneos. “El punto inicial de la elaboración de Vidler es la histórica, espacial, existencial, psicológica, y polí-

23 Si bien el concepto de lo abyecto como es propuesto por Julia Kristeva difiere de lo siniestro, suelen encontrarse en estudios de género (lo fantástico, el horror) para hablar de aquellos que están relacionados con “una categoría más amplia de repulsión y aflicción, una variante de sentimientos generales de terror y horror”. (Masschelein, 2011, p. 134)

tica implicación de la noción “*heim*,” entendida en el doble sentido del hogar burgués y la ciudad como hábitat. [...] Lo *unhomely* de Vidler es usado no sólo en el sentido ontológico de no estar en casa pero también en el sentido político de no tener hogar, de ser indigente” (Masschelein, 2011, p. 144)

La definición freudiana básica de “lo familiar que se ha vuelto extraño” no puede ser desconectada de uno de los conceptos más importantes de muchas discusiones del siglo XX: La alienación como una condición económica, política, psicológica y existencia. [...] La experiencia de lo siniestro nos enseña que lo extraño no es alguien que nos amenace desde afuera; si no que el extraño en nuestro interior y nuestra identidad siempre ha estado contaminado desde el comienzo. (Masschelein, 2011, p. 136-137)²⁴

A raíz de sucesos históricos, tales como la caída del Muro de Berlín y del Apartheid en África, es que Derrida regresa a lo siniestro en su obra *Spectres of Marx*. “Lo siniestro como un concepto desestabilizante es ahora llevado un paso más allá: no sólo debilita la discusión conceptual, si no que también perturba el orden ético y político.”. Con esto aparece el concepto de “Hauntología”²⁵ (juego de palabras entre “Haunt”²⁶ y ontología), la cual vendría a ser una filosofía del haunting. Esta quiere examinar el estado intermedio o suspendido del fantasma y de la ficción —ni muerto ni vivo, ni aquí ni allá— como ejemplar para la omnipresencia de lo inmaterial, lo virtual, y lo insoportable en nuestra sociedad. Así, Derrida argumenta que el espectro de Marx “pena” al mundo actual y a sus instituciones, aún más que cuando el marxismo fue triunfantemente declarado muerto por el capitalismo. (Masschelein, 2011, p. 138-139) En la hauntología lo siniestro es una mezcla de la categoría ontológica de Heidegger “*Unheimlichkeit*”²⁷ y lo siniestro freudiano.

24 Cita original: “The basic Freudian definition of “the familiar that has become strange” cannot be disconnected from one of the most important concepts in many discourses of the twentieth century: alienation as an economic, political, psychological, and existential condition. [...] The experience of uncanniness teaches us that the stranger is not someone who threatens us from the outside; rather the stranger is inside us and our identity is always already contaminated from the beginning.”

25 *Hauntology* en inglés

26 *Haunt* suele ser traducido como perseguir, frecuentar, rondar. Pero esta palabra es de uso específico para esa “persecución” resultante de la presencia de un fantasma, un término coloquial latinoamericano que considero que encapsula el significado de “*haunt*” a cabalidad es “penar”.

27 En la ansiedad, uno siente lo “*siniestro*.” Aquí en particular la indefinición en la que se encuentra el *Dasein* junto a la ansiedad, viene próximo a la expresión: la “nada y ningún lado.” Pero aquí lo “siniestro” también significa “no-estar-en-casa” [“*das Nicht-zuhause-sein*”]. (...) Por el otro lado, mientras el *Dasein* cae, la ansiedad le trae de vuelta de su absorción en el ‘mundo.’ La familiaridad cotidiana con el mundo colapsa. El *Dasein* ha sido individualizado, pero individualizado como ser-en-el-mundo. Ser-en entra dentro del modo existencial del “no-en-casa.” Nada más se quiere decir dentro de nuestra charla sobre lo siniestro. (Heidegger 2000a, 233)

Como podemos observar, interpretaciones primigenias de lo siniestro evolucionan con las preocupaciones de la sociedad en la que se encuentre inscrita, en este caso teniendo una sociedad más globalizada es que lo siniestro toma la forma del “no-estar-en-casa”, y contrastantemente a su vez, dentro de la industria del entretenimiento, gracias a las nuevas tecnologías y el avance en las diferentes técnicas de animación surge la masificación del uso de la palabra siniestro cuando a principios de este siglo comienza a ser aplicado la idea de Mori en la crítica de películas animadas en 3D. Demuestra también, este entendimiento contemporáneo que pese al paso del tiempo y la evolución conceptual que diversos académicos han desarrollado en torno a él, lo siniestro sigue siendo en su esencia una contraposición entre categorías binarias que se produce por la ausencia de familiaridad y la incertidumbre.

2.3 Conclusión del marco teórico

El concepto de lo siniestro ha demostrado ser de difícil aprehensión, lo que da cuenta de su naturaleza oscura, pero no es inefable, si bien es un concepto subjetivo se construye a través de elementos objetivos. Un concepto líquido (que se transforma según el lente por el que se mira de la misma forma que el agua cambia según el recipiente) y que ha capturado el interés de distintas disciplinas, como hemos repasado en el presente acápite del trabajo.

Desde el psicoanálisis se sientan las bases a través del ensayo de Sigmund Freud “Das *Unheimlich*” donde determina las causas y efectos de lo siniestro a través de un análisis variopinto donde parte con lo lingüístico, pasando por experiencias personales, de sus pacientes y de obras de ficción. Determina que lo siniestro se produce principalmente por la angustia de la represión, al aflorar aquello que ha sido reprimido ya sea por experiencias personales propias de la infancia o por supresiones culturales (superando expresiones primitivas/institivas del ser humano).

Freud contrasta su interpretación con la idea de la incertidumbre intelectual planteada por Erns Jentch en su trabajo “*Zur Psychologie des Unheimlichen*” y termina por descartarla en favor de su teoría de la represión (en clásica clave psicoanalítica). Lacan posteriormente retoma la teoría de Freud y la profundiza a través del modelo de la imagen especular.

Freud termina por hacer la mención de que si bien lo siniestro es causado por la represión, esta solo puede ser experimentada por cada sujeto en particular ya que cada uno siente o tiene distintos tipos de represiones, por tanto el ejercicio de llevar la sensación de lo siniestro a la literatura o la ficción en sí, no es del todo asimilable y por tanto distingue entre lo vivencial y lo ficcional.

Con respecto a este último punto, surge una ola de académicos del mundo de la literatura que aproximan el estudio del género de lo fantástico y lo contrasta con las teorías de Freud dándole un nuevo recipiente al concepto de lo siniestro

y modelando así dentro de su propia disciplina. Inicialmente Todorov, escritor constructivista búlgaro-francés, plantea en su obra culmine “*Introduction à la Littérature fantastique*” una categorización y perfilado conceptos con aspiraciones científicas del género literario de lo fantástico, aquí hace uso del concepto de lo siniestro para que junto con lo maravilloso, definan las fronteras de su objeto de estudio. La importancia de Todorov recae en su estructura y perfilado de lo fantástico donde le otorga un sitio de importancia a lo siniestro y como suele pasar en el estudio del concepto, vuelven ideas recurrentes como la incertidumbre y la ambigüedad que parecen estar unidas a la esencia de lo siniestro.

Hélène Cixous deconstruye el modelo Todoroviano y también el ensayo de Freud, otorgando una mirada menos estructurada, en la que critica la teoría freudiana en su intento de despojar al concepto de lo siniestro de consideraciones ficcionales, ya que considera que Freud en su mismo ensayo se vale de la abstracción literaria. Cixous considera de manera Derridiana que el sujeto al leer se plantea tanto dentro de la historia como fuera de ella, como personaje y como lector, concepto derivado de la doble sesión, lo que permite entender la sensación de lo siniestro en las contraposiciones ontológicas a las que se ve enfrentado el personaje. Lo siniestro no estaría tanto en la represión interna sino que en la duda (*hesitation*) que se produce al enfrentarse a conceptos que debiesen estar enfrentados y sobre los que no se otorgan razones al personaje/lector, desarrollando así lo fantástico dentro de esa experiencia. Se produciría entonces una paradoja en la que al confundirse significante, significado y observador, lo siniestro se manifiesta en el mismo acto de calificar y buscar razones para la incidencia que quiebra con lo familiar.

El entendimiento literario de lo siniestro a través de lo fantástico, nos otorga una nueva perspectiva que viene a contradecir el paradigma planteado por Freud de la diferencia entre lo vivencial y lo ficcional, permitiendo la aplicación del mismo a las obras literarias. El sujeto que se nos presenta como personaje puede vivenciar lo siniestro a través de la narración y su relación con el mundo en el que se desarrolla, dando una nueva faceta a este fenómeno.

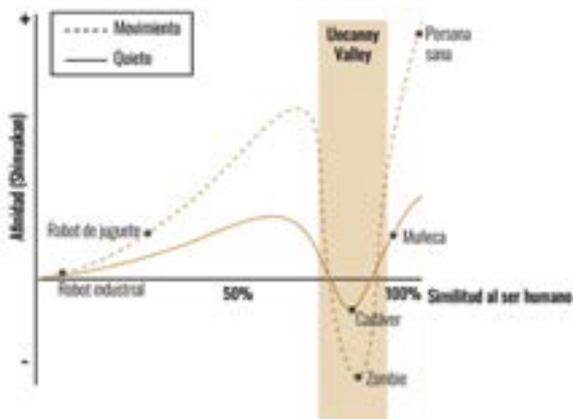
Lo siniestro se convierte entonces en un concepto que se desenvuelve entre elementos binarios, que vive en la incertidumbre de la determinación, por tanto, es esencialmente oscuro en su aprehensión, se desarrolla en los contrapuestos tal y como Freud teoriza respecto a la etimología del concepto, lo siniestro es tanto familiar como ajeno, existiendo justo en el medio. Esta sensación debe calificarse según la experiencia del sujeto que lo vive, sujeto que en el entendimiento de la literatura finisecular estudiada en este trabajo, perfectamente puede ser un personaje.

Finalmente, lo siniestro adquiere una gran relevancia en el imaginario público a través del ejercicio mental del *bukimi no tani* desarrollado por Masahiro Mori en 1970, donde se plantea la reflexión sobre hasta qué punto estamos conformes con

aceptar el parecido de un robot a un humano, determinando que hay un punto, justo en la frontera, en el que el parecido nos hace caer en el “*bukimi no tani*” produciendo una sensación de incomodidad.

Mori parece encontrar la causa de lo siniestro en una aproximación implícita a la teoría de la incertidumbre intelectual, acercándose más al instinto de supervivencia en el sujeto que se expone ante un objeto que no puede terminar de reconocerse como humano o no. Esto es planteado a través de una visualización en un plano cartesiano donde se forma una pendiente que vuelve a repuntar creando así un valle donde se generaría la sensación de lo siniestro.

El modelo de Mori ha sido contrastado empíricamente a través de una serie de estudios de diversas disciplinas y ha conseguido un nivel de importancia en la cultura popular a través de su aplicación a las técnicas de animación digital, lo que ha permitido extrapolar las conclusiones del modelo a otras áreas distintas a la originaria que es la robótica. Es así como ha sido utilizado en textos y críticas de películas y videojuegos que utilizan la técnica del modelado 3D.



La aplicación del modelo de Mori a distintas disciplinas termina por producir una calificación apresurada dentro de la categoría de lo siniestro, que si bien puede ser acertada en el campo de la apreciación visual, no considera aspectos fundamentales de la psicología y la literatura, sentando un análisis superficial y basado en la reacción pulsional a la imagen cuando ésta nos produce una incomodidad repentina.

A través del estudio de las teorías de Mori, Freud y Jentch se edificó un campo de estudio totalmente autónomo como es la genealogía de lo siniestro, por tanto, son basales en el desarrollo y aplicación de este término en diversas áreas del

conocimiento, aun cuando comparten el hecho de que los tres solo publicaron un trabajo referente al tema.

Lo siniestro ha demostrado ser un concepto líquido, que varía según el recipiente (disciplina) que lo envuelve, pero pese a las diversidad de acercamientos académicos que ha tenido el término y las distintas conclusiones a las que arriban, elementos objetivos de cada uno permean en el entendimiento de los demás, descubriéndose ideas fuerza perfectamente reconocibles y que construyen en conjunto la conceptualización completa de lo siniestro, ideas tales como: la ambigüedad, la incertidumbre, la represión, el doble, la familiaridad, la otredad, etc.

Por tanto en el caso concreto de este trabajo que versa sobre el diseño de personajes en producciones audiovisuales se plantea un modelo interdisciplinario que recoge tanto el apartado visual fundamental en el objeto de estudio particular a través del acercamiento de Mori, como del trabajo narrativo que el personaje desarrolla. De este modo, tanto en su psicología interna (acercamiento psicológico) como en su relación externa con el mundo que lo rodea (incertidumbre literaria) terminan considerándolo como un personaje siniestro o no. Para la aplicación de este modelo se identifican en las complejas relaciones de las disciplinas los elementos objetivos que permea los distintos acercamientos, diagnosticando una intrincada relación interna que envuelve el estudio del concepto y que termina por perfilarlo.

En un personaje visualmente representado, para un entendimiento cabal del término, se debe considerar, además de lo visual, su narrativa externa e interna en aplicación concreta de los elementos objetivos rescatados de los distintos acercamientos, demostrándonos que el personaje no solo tiene que verse o leerse siniestro, el personaje tiene que existir siniestro para ser calificado como tal.



Propuesta del modelo

Una metodología de visualización para el concepto de lo siniestro

3.1

— Concepto de lo siniestro: nociones para su aplicación gráfica —

El arte es el único dominio en el que la “omnipotencia de las ideas” se ha mantenido hasta nuestros días. Sólo en el arte sucede aún que un hombre atormentado por lo deseos cree algo semejante a una satisfacción y que este juego provoque —merced a la ilusión artística— efectos afectivos, como si se tratase de algo real. (Freud, 1996, p.1804)

Cómo fue posible observar dentro de la genealogía presentada en el capítulo anterior, lo siniestro no logra ser definido en su totalidad, esto se debe a que, así como lo es el agua, cambia constantemente de estado y forma, no se ve limitado a un único recipiente, si no que fluye, muta. Ante esto, lo mejor que podemos hacer con esto es ofrecerle un nuevo contenedor para que tome residencia en el diseño. Nos enfrentamos a un concepto difícil de describir, pero no inefable, el cual es fundamentalmente subjetivo, pero es posible identificar en él componentes objetivos, es así como reconocemos postulados correspondientes a las causas de lo siniestro, tales como la incertidumbre intelectual, la represión y la vacilación en la definición; y tópicos repetitivos como la idea del doble, de la ambivalencia, de la repetición, de la familiaridad, etc.

Lo siniestro habita entre dualidades, tanto discrepando de ellas como integrando-las, existiendo así en el limbo entre definiciones, a pesar de esto es posible capturarlo al hacer uso de aproximaciones teóricas que nos permitan un modelado de sistema de pensamiento. Esto es lo que llevó a cabo Masahiro Mori con su propuesta del valle de lo siniestro, uno de los esquemas más conocidos e importantes en este ámbito de estudio, donde plasma el concepto de lo siniestro en un plano cartesiano, pero únicamente tomando en cuenta la apariencia o semejanza, sin considerar además la narrativa y psicología a las cuales podrían ser sometidos sus objetos de estudio.

Para delimitar la bajada de este estudio en el diseño, vamos a considerar un aspecto esencial de lo siniestro aplicado al diseño de personajes. Para esto es relevante considerar al mismo como una persona viva que se relaciona con el mundo en el que reside, contando con una psicología interna y una reacción específica a las incidencias que puedan perturbar su familiaridad con el mundo y sus represiones internas. Esta cualidad mutante que ha comprobado tener lo siniestro, nos lleva a buscar darle una forma dentro del diseño, ya habiendo definido variables que convergen dentro del concepto de lo siniestro es que construyo un nuevo recipiente para modelar a este concepto.

Pese a los esfuerzos por contener lo siniestro dentro de una disciplina, estos han demostrado ser infructuosos, ya que al observar un objeto y calificarlo de siniestro, su objetivación se escapa debido a que los componentes objetivos de esta definición se construyen a través de la relación entre las distintas disciplinas y teoremas que lo han abarcado. Es mediante el proceso que comprende la relación del sujeto con la disciplina de estudio y la reacción que genera que se puede calificar lo siniestro, reconociendo explícitamente los componentes objetivos que permean las relaciones particulares entre sujeto y disciplina y terminan por integrarse al estudio global del fenómeno. Por lo tanto, desde un modelo gráfico es fundamental definir estas relaciones performáticas y los tópicos que se desprenden para dar cabida a un entendimiento íntegro de lo siniestro, y así hacer su bajada tanto para el análisis como para la creación de personajes. Es por esto que la animación se entiende ahora también, como una disciplina que permitiría acoger el concepto de lo siniestro en el ámbito disciplinar del diseño.

3.2. Relaciones performáticas primarias



Las relaciones primarias que se tienen en cuenta para construir el entendimiento íntegro de lo siniestro como concepto funcional a la aplicación gráfica son las de disciplina, sujeto y reacción. Estas tres categorías están a su vez compuestas por tres vértices funcionales a la aplicación del modelo, desarrollándose entonces en torno a tres triadas de elementos.

Dijimos que lo siniestro como concepto líquido se transforma en base a la disciplina que lo estudia la cual distorsiona los límites del término y acondiciona

los elementos que lo construyen en escalas jerárquicas según lo que aprecien de mayor importancia. En este entendido es crucial considerar la disciplina dentro del desarrollo del modelo.

Pero cada disciplina tiene un objeto de estudio, en el caso de lo siniestro, como he desarrollado en el marco teórico, al ser una experiencia que vive un sujeto en particular, el acercamiento desde la abstracción teórica termina materializándose en él. El sujeto entonces es en quien reside la duda, la incertidumbre, la represión o cualquier causa esgrimida como la fuente de lo siniestro. Es el sujeto sobre quien se entiende la incidencia en su mundo que quiebra con la familiaridad, su punto de vista es crucial a la hora de entender el fenómeno de lo siniestro, ya que cual sea el teorema utilizado para conceptualizar lo siniestro se perdería sin un punto de referencia, el anclaje de la aplicación teórica es siempre el sujeto. Podemos decir que el sujeto, para nuestro estudio, es en sí, el portador del contexto.

La disciplina con el sujeto tienen una relación especial ya que –como se explicó anteriormente– una no funciona sin la otra a la hora de calificar un fenómeno funcional. En este entendido, si bien la disciplina en particular condiciona el “campo de juego” o set de reglas en el que el sujeto puede desarrollarse, sin el sujeto para experimentar, no hay posibilidad de analizar la reacción y construir el concepto. Por tanto, tenemos una relación necesariamente simbiótica en la que se condicionan mutuamente.

El tercer elemento de la relación primera es el de la reacción o la causa de lo siniestro, son aquellas ideas que en las distintas disciplinas analizadas abarcan el origen de la experiencia de lo siniestro, justificando los teoremas propios de la misma doctrina. Así por ejemplo, como fue descrito, para la psicología del psicoanálisis, la represión (específicamente el resurgimiento de lo reprimido) sería la causal principal de la experiencia de lo siniestro. Nuevamente en este caso la causa si bien es planteada por la disciplina correspondiente, solo existe en cuanto se aplica al sujeto el cual a su vez está condicionado por la doctrina que lo estudia, por lo que en el proceso de determinar la calificación de lo siniestro hay que considerar las intrincadas relaciones (paradójicas en el entendimiento de Cixous) que terminan por desarrollar el concepto.

Esta relación y dependencia performática es la que fundamenta la aplicación de las que he denominado relaciones principales, entre disciplina, sujeto y reacción. Cada una de estas está compuesta por tres elementos que se relacionan a su vez de la misma forma descrita anteriormente, según el triángulo que les corresponda. La presente relación gráfica da cuenta de la intrincada dependencia que tienen los elementos principales para poder calificar un concepto tan abstracto como lo siniestro.

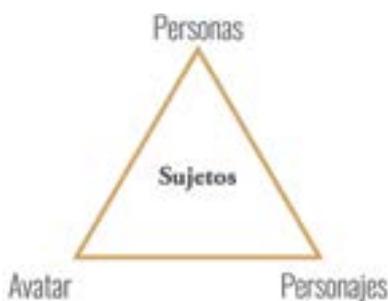
De las relaciones principales surgen entre los vértices internas construcciones binarias que dan cuenta de aquellos elementos objetivos que escapan del encapsula-

miento de una disciplina en particular y que se repiten a través del entendimiento de las diversas doctrinas. En la funcionalidad del modelo las principales actúan como engranajes dando representación visual al proceso de calificación complejo que se necesita para una aprehensión cabal de lo siniestro y también da cuenta de los elementos que permean las relaciones particulares y que, en su conjunto, son parte esencial de la definición integral del término.

Una vez repasado el modelo propuesto y entendidos los diferentes elementos que componen tanto sus relaciones primarias como secundarias se podrá calificar el diseño de un personaje de animación íntegramente sin caer en la simplicidad de aplicar el modelo del *bukimi no tani* directamente, el cual solo abarcaría su apariencia. El presente modelo comprende tanto visualidad como narrativa interna y externa por lo que, si bien es aproximativo, comprende íntegramente el enrevesado proceso de calificación de un objeto como siniestro en las doctrinas recogidas.

En el acápite siguiente se irán definiendo las triadas internas de las relaciones principales con el fin de abordar posteriormente su aplicación en conjunto una vez analizadas en particular.

3.2.1. Sujetos



Personas: Estos sujetos pueden encarnar tanto emisor como receptor, tomando en consideración las posibles proyecciones que estos hagan de sí mismos sobre la obra que se esté sometiendo a análisis. Estas “proyecciones” se refiere a la noción de doble que está implícita en el acto de creación y el de asimilación. “El “yo” autoral es un sujeto dividido que no puede ser visto como independiente de la obra literaria y no existe sin este. Así mismo, el lector se identifica con los héroes de la historia en un juego de duplicar.” (Masschelein, 2011, p. 128).

Este es el personaje pero entendido según las reglas de Todorov como una “persona viva” que en el juego de duplicar que menciona Masschelein es una representación también del lector. Así teniendo en cuenta estos alcances el personaje como sujeto-persona tiene una psicología interna reconocible y por tanto una especial relación con su mundo interno, pudiendo aplicar términos psicológicos tales como la presión o la angustia.

Personajes: Son los sujetos insertos dentro del mundo narrado, y además son los motores que mueven la historia en la que se desenvuelven. Es a través de ellos que entramos en contacto con lo que está sucediendo e influyen nuestros sentires de cara a la experiencia de ser espectador. Como nos plantea Todorov el personaje, en conjunto con nosotros, debe experimentar la vacilación propia del quiebre de la realidad en la que vive, su rol es relevante pues sus experiencias condicionan las nuestras.

El personaje en sí funciona como el principal espectador de la incidencia que quiebra su familiaridad en lo siniestro, nos presenta la relación que tiene el mismo con el mundo que lo rodea lo que viene a ser fundamental de cara a calificar la realidad en la que se desenvuelve. Por tanto este sujeto es persona-personaje en su relación con el mundo externo, mientras que el sujeto persona es en relación con su mundo interno.

Avatares: Representación física del personaje. Esta tiene estrecha relación con la propuesta de Mori pues es calificada en función de cómo es percibido dentro de su visualidad, entran en el juego la noción del shinwakan, si es que se presenta como aquello que pretende ser (no necesariamente un ser humano) y sus movimientos.

De aplicarse directamente el modelo del *bukimi no tani* diríamos que está representación gráfica visual bastaría para calificar como siniestro o no un personaje de animación, pero esto sería omitir conscientemente la narrativa del mismo, tanto interna como externa, no pudiendo calificar concretamente la experiencia en su quiebre con la realidad. Por tanto, el avatar es el sujeto visual, representado pero desprovisto de narrativa.

3.2.2. Disciplinas



Animación: Es el medio por el cual el espectador logra interactuar con los personajes, la herramienta que el diseño utiliza para manifestar el concepto de lo siniestro. Fue escogida por su integralidad comunicativa, versatilidad estilística y sobre todo por cargar dentro de ella cualidades que son de por sí siniestras. La palabra

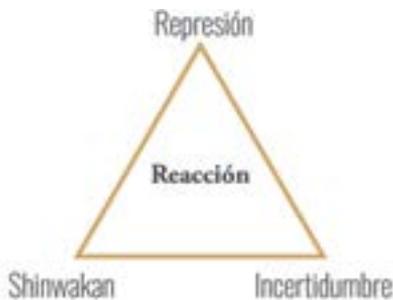
animación tiene su origen en el griego y contiene el sufijo “anima-” que significa “alma,” esto nos revela que la palabra animación “quiere decir dar alma o dar vida.” La animación está definida por el movimiento, el cual es característico “de todo ser vivo” y, de acuerdo a la definición de Vivienne Barry, “lo que diferencia a la vida de la muerte.” (Barry, 2010, p.7)

Es evidente entonces que hay ciertos rasgos de la animación que la conectan con lo siniestro, la idea de “darle vida a algo”, así como también que se establezca que el movimiento es la clave entre vida y muerte, nos enfrenta a nociones tales como la incertidumbre intelectual o el mismo gráfico del valle de lo siniestro, donde el movimiento es una de las variables que acentúan al fenómeno. Podríamos decir que la animación es inherentemente siniestra, y tenemos un caso paradigmático en las técnicas de animación en Stop Motion o Animación Cuadro a Cuadro, donde se le da apariencia de vida a objetos o cosas que, en su referencia a la realidad experiencial de los espectadores, no lo tienen.

Literatura: Es la disciplina que relata y manifiesta el mundo al que se enfrenta el personaje ficticio, corresponde a la narrativa concreta con la que se relaciona el sujeto. En el análisis de lo siniestro, el género de lo fantástico juega un rol fundamental, en líneas generales es definido como aquel que partiendo de un mundo familiar para el personaje, se ve distorsionado por una incidencia que hace dudar al mismo de la referencia real de su experiencia.

Psicología: Es la disciplina que estudia la mente y su comportamiento, en función de lo que nos convoca el foco está en el psicoanálisis, rama de la psicología fundada por Freud que analiza las relaciones entre el consciente y el subconsciente y desarrolla sus fundamentos teóricos en base a la idea de las pulsiones y deseos reprimidos.

3.2.3. Reacciones



Represión: La represión tiene conexión directa con los afectos estudiados por el psicoanálisis, recordando que una de las formas de entender lo siniestro es en rela-

ción a la angustia generada por la surgimiento de aquello que se tenía reprimido. Esta represión puede surgir tanto de cuestiones personales, traumas de la infancia, o ser nociones culturalmente reprimidas, como es el pensamiento supersticioso

Shinwakan: Este neologismo propuesto por Masahiro Mori suele ser traducido como “familiaridad”, pero en realidad tiene que ver la sensación surgida de una interacción al reconocer al otro como un par, entrar en contacto con otra alma, percibir este calor humano, un ejercicio de “empatía” o “simpatía” frente a este otro ente. Tiene que ver con el sentirse cómodo ante otra presencia, de ahí surge el símil con la familiaridad, a diferencia de aquello que nos genera incertidumbre, el shinwakan es la sensación de una presencia que nos hace sentir cómodos, cálidos, bien.

Incertidumbre: Esta reacción tiene fuerte conexión con los postulados de Ernst Jentsch y de Mori, la idea de que al interactuar con algo se genera cierta incertidumbre respecto a su naturaleza, a su verdadera esencia. Esta idea también está relacionada con la vacilación, ambigüedad, la duda y las contraposiciones ontológicas que plantean los literatos.

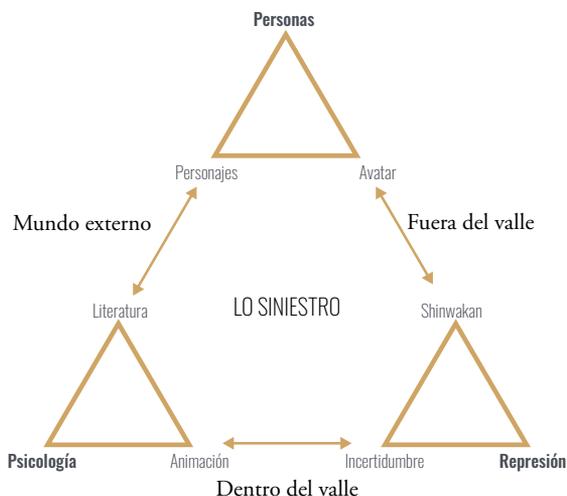
3.3. Relaciones secundarias.

Cada disciplina se configura en torno a un sujeto particular y a una reacción origen de lo siniestro, por tanto las relaciones principales se configuran en torno a la interacción de estos tres componentes del modelo. En el esquema propuesto el entendimiento concreto de la doctrina es el que se forma con los vértices externos del triángulo principal, y al rotar el sujeto de estudio y los demás componentes la relación principal emerge a su vez como una nueva conceptualización pertinente a la nueva ubicación de estos vértices.

Como fue señalado anteriormente, pese al esfuerzo por contener dentro de su recipiente el concepto líquido de lo siniestro, nociones generales se repiten entre las distintas doctrinas generando así sub relaciones entre los vértices de las triadas, estas sub relaciones se van modificando y representando según cambia el objeto de estudio (sujeto) por lo que al ir rotando los triángulos principales para graficar una relación principal concreta emergen nuevos elementos.

Cada una de estas posiciones refleja un acercamiento a lo siniestro, dando cuenta también de los distintos elementos objetivos que escapan a la graficación principal, lo que permite entender de manera global el concepto y atender a la intrincada correlación que tienen las distintas aproximaciones teóricas. Así, en su aplicación conjunta cada cara de la pirámide representada por un triángulo principal da cuenta de un teorema en específico a la vez que las sub relaciones y la posición global de los triángulos permite obtener el entendimiento íntegro de lo siniestro sumando visualidad, narrativa interna y externa.

3.3.1. Relación Psicoanalítica



3.3.1.1. Triada Persona-Psicología-Represión:

Esta relación principal dada por los vértices externos de los triángulos gráfica el entendimiento psicoanalítico de lo siniestro basado principalmente en el ensayo de Freud “Das *Unheimlich*” el cual fue profundizado en la misma clave psicoanalítica por Jacques Lacan en su seminario 10.²⁸

La disciplina que en este caso es la psicología interactúa con el sujeto que es la persona de manera simbiótica ya que ambos se fijan los límites y se desarrollan en conjunto. La psicología reduce para hacer abarcable lo que se entiende por persona y marca las reglas del juego en base a esta reducción, mientras que el sujeto determina el marco de estudio de la doctrina que lo rige, en este caso es el mundo interno de la persona el cual examina la psicología dentro de sus estándares.

En el caso concreto de lo siniestro, la corriente psicológica que se utiliza es la del psicoanálisis, la cual dentro de sus dogmas estudia la conciencia de la persona y la relación de la misma con su inconsciente generando respuestas a comportamientos y deseos desde esta abstracción. Freud como piedra angular del estudio de lo siniestro abarca en clave psicoanalítica los personajes y sujetos de estudio que presenta en su ensayo, por lo que el acercamiento psicoanalítico tiene un lenguaje común en su perspectiva sobre lo “*unheimlich*”.

La relación sujeto-disciplina en este caso es la persona en su psicología, este compendio se ve calificado por la reacción causa de lo siniestro que produce aquello

²⁸ Véase acápite 2.2.2.

reprimido que vuelve a surgir²⁹. Lo siniestro sería causado por el súbito resurgimiento de aquello que ya sea por razones personales (traumas de infancia) o por razones culturales (superación del pensamiento primitivo) estaba reprimido por el sujeto. Un ejemplo de esto es la “omnipotencia de las ideas” que es aquel que atribuye influencia decisiva de la mente a sucesos causales aleatorios (pensar en que se va a caer un avión y finalmente se cae), está idea que se encontraba sumergida en superación cultural emerge quebrando la sensación de conformidad con la realidad que experimenta el sujeto y por tanto causando una angustia que en el entendimiento psicoanalítico sería la causa principal para calificar una experiencia como siniestra.

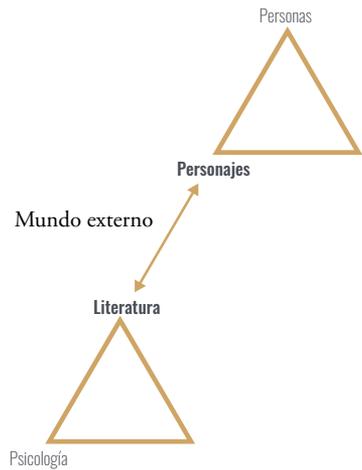
La aproximación psicoanalítica analizada en el presente trabajo se grafica entonces como aquel sujeto en su representación interna (persona mirando hacia adentro) que a la luz de la doctrina que lo estudia (psicología) se ve enfrentado a un repentino quiebre en su realidad que le produce angustia por el surgimiento de aquello que tenía sumergido en su subconsciente (represión).

3.3.1.2. Sub-relaciones

Relación personaje-literatura (Mundo externo).

La primera relación que surge entre los vértices internos del triángulo psicoanalítico es la que se forma entre personaje y literatura el cual forma parte de la relación principal que grafica el acercamiento literario por lo que se analizará en profundidad en su apartado correspondiente.

Esta relación da cuenta de cómo el personaje se desarrolla en la narrativa específica del mundo que lo rodea, que es lo que este entiende por natural o corriente en su realidad, define qué es lo que entiende por familiar. Cada personaje tiene una perspectiva propia de esta relación y es parte fundamental de su persona, por lo que la narración y el mundo externo que construye es esencial como elemento objetivo a considerar para calificar de siniestra la existencia del personaje en su ambiente.

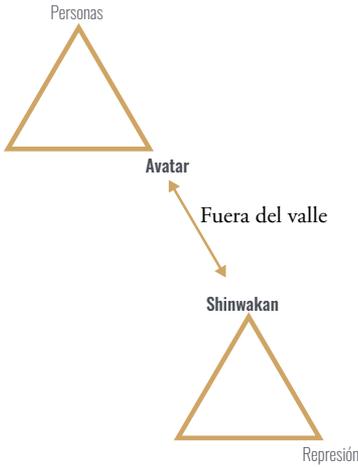


El hecho de que esta sub relación se dé en el triángulo que grafica la aproximación psicoanalítica no es azarosa ya que si bien Freud plantea una separación tajante entre lo vivencial y lo ficcional reconoce en su mismo ensayo el potencial que tiene la narrativa (descripción del mundo) en el fenómeno de lo siniestro aunque descarta un entendimiento en los mismos términos que lo vivencial.

29 Véase acápite 2.2.2.3.

El ejemplo del personaje de cuentos de hadas que ocupa el psiquiatra austriaco da cuenta de este fenómeno ya que explica que si para el personaje el mundo le parece familiar con magia o cualquier otra alteración, lo siniestro no debiera manifestarse como un quiebre en esta familiaridad.

Relación Avatar-Shinwakan (Fuera del valle-comodidad).

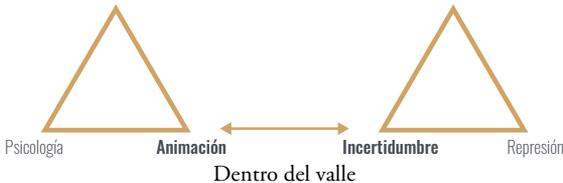


Esta relación corresponde a la representación gráfica del sujeto cuando nos produce una sensación de familiaridad (shinwakan), noción vinculada esencialmente a lo siniestro, aunque en esta específica relación se nos presenta de manera alterna ya que si no se produce la sensación de incomodidad, lo siniestro no debiese hacerse presente en el apartado gráfico.

En el modelo de Mori, un avatar que cuenta con una alta familiaridad queda “fuera del valle” ubicado entre los dos picos de comodidad que su modelo grafica por lo que sería el estándar al que debieran apuntar los diseñadores de robots evitando que se produzca la sensación del *bukimi no tani*.

Freud vuelve constantemente a la noción de familiaridad, desde el comienzo de su ensayo cuando analiza lingüísticamente la palabra *unheimlich*, establece la pérdida de esta noción como componente fundamental de la configuración de lo siniestro. Si bien no se plantea algo semejante al ejercicio mental de Mori, la existencia de la noción de familiaridad como aquella que se aleja de lo la esencia de lo siniestro es un elemento objetivo que se repite en consideraciones posteriores

Relación Animación-Incertidumbre (Dentro del valle-incomodidad)



Esta relación da cuenta de lo que Mori describe como caer dentro del *bukimi no tani*, es decir aquel momento en que el robot (en el modelo original) se acerca al umbral en que se parece completamente a un ser humano, pero justo en esa frontera donde causa incertidumbre sobre su identidad (robot o humano) es considerablemente menos humano y nos produce una sensación de incomodidad³⁰.

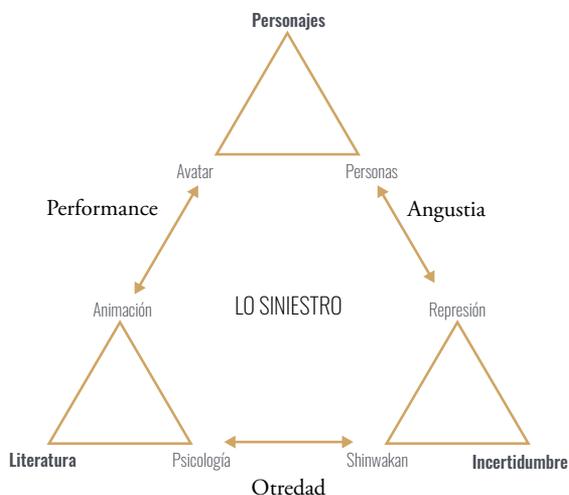
³⁰ Véase acápite 2.2.4.2.

Cómo se explicó supra es un lugar común en la crítica de obras audiovisuales de animación la atribución del carácter de siniestro a aquellos avatares de animación que por su aspecto fronterizo con una representación completa de un ser humano terminan por “caer en el valle”. El análisis desde lo visual podría generar esta atribución aun cuando sea simplista al no considerar la inserción del personaje en su mundo específico y por tanto la narrativa que subyace al mismo.

Este elemento objetivo de lo siniestro que se desprende de esta relación, el cual sería la incertidumbre intelectual, fue planteado por Jentch y reaparece continuamente como una causa basal de lo siniestro. Concuera también con la especial característica del fenómeno ya que, como se ha afirmado en este trabajo, parece existir entre elementos binarios (robot-humano por ejemplo) habitando en el umbral de la determinación, donde la ambigüedad y la vacilación al calificarlo serían las que producen lo siniestro.

Freud descarta que la incertidumbre sea la causa de lo siniestro decantándose por la angustia de la represión, pero es innegable la fuerza de esta noción en la construcción de toda teoría sobre el concepto. Incluso dentro del entendimiento psicoanalítico, la ambigüedad y la vacilación siguen siendo relevantes en las construcciones que realiza el autor en su ensayo, por ejemplo en la relectura del cuento “*Der Sandmann*” tal como puntualiza Cixous³¹.

3.3.2. Relación Literaria



3.3.2.1. Triada Personaje-Literatura-Incertidumbre:

Esta triangulación principal está formada por los vértices: personaje, literatura e incertidumbre, y grafica la aproximación de la literatura al concepto de lo

31 Véase acápite 2.2.3.3.

siniestro, en base principalmente a la propuesta todoroviana, complementando con los escritos de Vax y Cixous. Estos autores analizan el género de lo fantástico otorgándole un sitio de importancia en su discusión al concepto de lo siniestro, desarrollando a través del contraste y debatiendo el postulado de Freud.

La disciplina que en este caso es la literatura interactúa con el sujeto perfilándolo y otorgándole el mundo en el cual se desenvuelve, a la vez que el personaje es el motor mediante el cual la literatura puede ejercerse y desarrollarse. El personaje existe sólo en torno a la literatura que le rige, pero –como diría Todorov– para analizar la relación que comparten, es fundamental entender al personaje como una persona viva para el cual la narrativa es su realidad.

El enfoque literario que mayor peso le provee a lo siniestro y que por tanto mejor lo describe es el de lo fantástico, dentro del cual se establecen en la lógica todoroviana reglas concretas para su identificación. Además de la que fue descrita en el párrafo anterior, la categorización de lo fantástico nos llama la atención sobre la especial interacción que se da entre el lector, el personaje y el mundo que comparten a través de la lectura, extrapolando así sensaciones y fenómenos que afectan al sujeto literario y a la figura del lector. Esta idea es crucial para el análisis de un fenómeno como el de lo siniestro, que es posible detectar en la medida que el lector se mimetice con el personaje.

El personaje en su mundo literario (como relación sujeto-disciplina) se ve enfrentado a las incidencias en la realidad que se le represente y por tanto si bien toda ficción tiene un germen de lo siniestro este fenómeno se puede calificar cuando el personaje se ve afectado por la incertidumbre. Esta reacción es la que determina lo siniestro en la literatura y se entiende como aquella duda o vacilación en la determinación de las causas de la incidencia que viene a quebrar con la familiaridad que siente el sujeto en su realidad. Cixous plantea que la esencia misma de lo siniestro se da en el preciso momento en el que el sujeto debe determinar la causa de la incidencia, por tanto se produce una ambigüedad y una vacilación de parte del sujeto, al confundirse significativo con significado, que paradójicamente producirían la sensación de lo siniestro.³²

La aproximación literaria analizada en la presente tesis se grafica entonces como aquel sujeto en su representación externa (personaje en su relación con el mundo, mirando para afuera) que a la luz de la disciplina que lo estudia (literatura) se ve enfrentado a una incidencia que lo hace cuestionarse las leyes que controlan su realidad, dejándolo en una encrucijada donde la decisión produce ambigüedad y vacilación (incertidumbre).

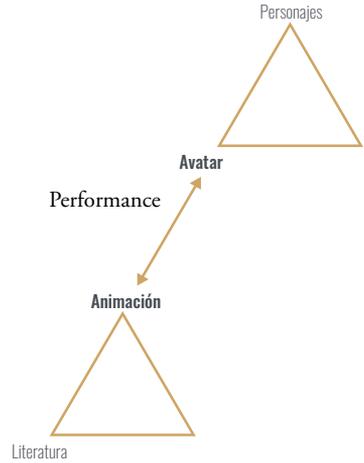
32 Véase acápite 2.2.3.4.

3.3.2.2. Sub-relaciones

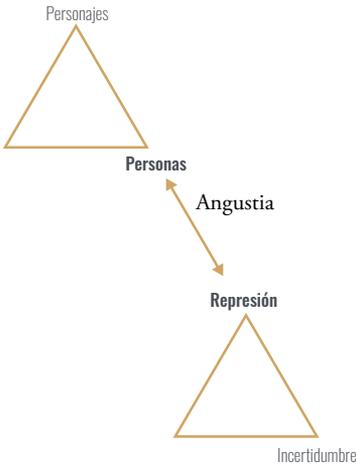
Relación Avatar-Animación (Performance)

Esta relación corresponde a la performance que realiza el avatar, y si es que se atiene las reglas de la animación, se comporta como nos lo indica su disciplina, y más precisamente si es que el avatar actúa como debiese, tomando en consideración la o las técnicas de animación elegidas. Por ejemplo si su movimiento o su diseño se condicen con lo que entendemos, o reconocemos dentro de la técnica, produciendo desde el apartado visual incomodidad en su funcionamiento.

Esta relación está intrínsecamente ligada con la relación entre sujeto y disciplina más allá de la aplicación concreta a la animación ya que da cuenta de cómo se complementan y limitan conjuntamente respecto a las reglas que la doctrina postula y el desarrollo que produce en esta el actuar del sujeto, por lo que la performance es parte integral del modelo ya que grafica el compendio sujeto-disciplina que es aplicado en todas las relaciones primarias. Esta performance es la que luego es calificada por la reacción para dar o no con lo siniestro.



Relación Personas-Represión (Angustia)

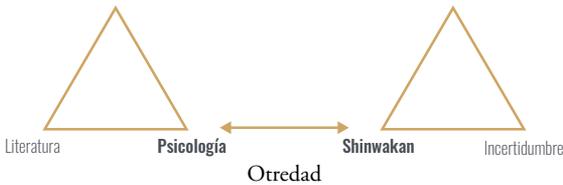


Esta relación grafica la reacción del sujeto persona en su fuero interno enfrentado al súbito surgimiento de lo que estaba reprimido en su subconciente. Esta represión puede ser tanto por razones personales como culturales.

La angustia que se produce como efecto de enfrentar la represión es la causa que identifica el psicoanálisis para el fenómeno de lo siniestro, descartando la incertidumbre intelectual. La persona sufre angustia por el debilitamiento de las barreras que creía firmes respecto a su realidad y el entendimiento que tiene de ella ya que lo reprimido no debe salir a flote.

Se presenta esta relación en el triángulo principal de la literatura pese a la oposición inicial que plantea Freud a la aplicación de su modelo en obras ficticias ya que las represiones que se pueden plantear en la ficción escapan a su entendimiento porque cada observador tendría que lidiar con sus propias represiones las cuales no pueden ser generalizadas. Pero tal como fue repasado en la relación principal anterior la aproximación literaria desarrolla una mimetización entre el lector y el personaje que permite analizarlo dentro de su fuero interno pudiendo aflorar en su perspectiva individual la misma angustia ante el quiebre de su realidad y las represiones personales que tenga. Esta conceptualización es fundamental para el modelo propuesto en el presente trabajo.

Relación Psicología-Shinwakan (Otreddad):



La psicología y el shinwakan se relacionan dando lugar al concepto de otreddad, es decir aquel reconocimiento de la presencia del “Otro”. En otras palabras, se es consciente de la existencia de entes separados y distintos a nosotros mismos, con los cuales podemos entablar una relación e interactuar. Estos vínculos pueden desenvolverse desde una zona de confort dependiendo de cómo se establezca la conexión entre el ámbito psicológico de las partes (estado anímico) versus el nivel de shinwakan que surja.

El reconocimiento de otra presencia depende de la percepción de su naturaleza, uno configura al otro dentro de la percepción de uno mismo, si puede identificarse su naturaleza no levantará suspicacia (en los términos de la incertidumbre intelectual) pero también la idea del otro depende de poder hacer efectivamente una separación con esta nueva entidad, por lo que el nivel de shinwakan que se produzca es crucial a la hora de determinar la comodidad.

Un ejemplo recurrente de una presencia que es percibida como “otro” pero no identificada y que por tanto causa la sensación de la siniestro es la idea del doble que aparece recurrentemente en las distintas aproximaciones estudiadas. Esta incomodidad con el doble se da porque si bien puedo identificarlo como lo que es (no causa incertidumbre) no puedo separarlo completamente de mi propia representación, generando una angustia en la otreddad³³.

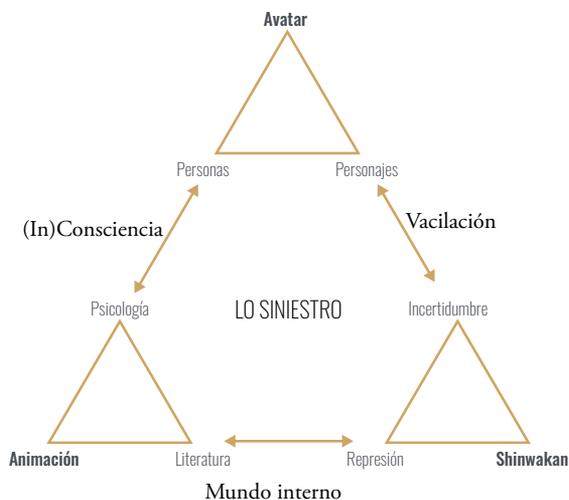
Vuelvo a destacar el siguiente extracto de Masschelein, donde nos habla sobre cómo la noción de lo siniestro entre finales del siglo pasado e inicios de este toma

³³ Véase acápite 2.2.2.1.

la forma de problemáticas relacionadas con la inmigración, la xenofobia en una sociedad post-colonialista.³⁴

La experiencia de lo siniestro nos enseña que lo extraño no es alguien que nos amenace desde afuera; si no que el extraño en nuestro interior y nuestra identidad siempre ha estado contaminado desde el comienzo. (Masschelein, 2011, p. 136-137)

3.3.3. Relación animación (apartado visual)



3.3.3.1. Tríada Avatar-Animación-Shinwakan

Esta relación se da entre los vértices externos de avatar, animación y shinwakan, gráfica la aproximación de la animación a lo siniestro, en base principalmente al apartado visual que se le otorga al personaje y teniendo en especial consideración el modelo planteado por Mori del *bukimi no tani* o valle de lo siniestro.

La disciplina en este caso es la animación y en su aplicación performática define al sujeto o avatar en su apartado visual y espacial, al mismo tiempo que el avatar determina los límites de la animación en la obra específica. El avatar existe en torno a la animación que lo construye y se desenvuelve regido por las reglas de la misma, la técnica de animación y su ejecución determinan cómo el personaje se va a ver y cómo va a ser representado.

En la animación y su relación con el avatar creado se aplica la conceptualización del modelo del *bukimi no tani* cada vez de manera más habitual a raíz de comentarios de la crítica especializada que popularizaron el uso del término “valle de lo

34 Véase acápite 2.2.6

siniestro” para calificar la recepción que ciertos personajes de animación recibieron por parte del público. Es así como se ha utilizado el modelo para evitar caer en lo siniestro intentando escapar de aquel momento en que la representación humana mediante animación se acerca a la frontera de lo indistinguible pero fracasa siendo “menos humana” y cayendo definitivamente en el valle de lo siniestro.

El avatar en su animación (sujeto-disciplina) se ve enfrentado con la noción de *shinwakan* en el entendimiento de Mori, la que se configura en torno a la familiaridad, la comodidad o simpatía que produce un elemento conocido sobre el que no tenemos suspicacia y que reconocemos como “otro” sin dudar de su naturaleza. Una reacción adversa (falta de *shinwakan*) es lo que calificaría como siniestro el compendio avatar-personaje, dedicándose exclusivamente al apartado visual, la incertidumbre que nos genera el no estar seguros de su naturaleza, no estar familiarizados ni aceptar a esta representación como otro termina por generarnos una reacción de autodefensa primitiva ante el “extraño”.³⁵

El bagaje teórico que sustenta esta afirmación es el postulado de la incertidumbre intelectual de Jentch que plantea como causa de lo siniestro aquella duda que se nos genera ante la esencia de un objeto que no podemos distinguir entre humano o no, esta incertidumbre desaparece cuando estamos seguros de que la representación es un humano (suficientemente parecida) o cuando descartamos fácilmente que lo sea (para nada parecido). Lo siniestro habitaría en la frontera de la definición por lo que la representación de animación caería en el *uncanny valley* cuando se acerque a un ser humano lo suficiente como para no descartar pero no tanto como para conformarnos con su apariencia, produciendo una reacción contraria. Aparte de la aproximación teórica, la existencia de este fenómeno se encuentra contrastada por diversos estudios empíricos que toman como base la animación digital.

La aproximación de la animación se grafica entonces como aquella en que el sujeto (avatar) en su disciplina (animación) cae en una falta de familiaridad que nos produce una incertidumbre sobre su verdadera naturaleza (falta de *shinwakan*) logrando así un aspecto que calificaríamos de siniestro.

3.3.3.2. Sub relaciones

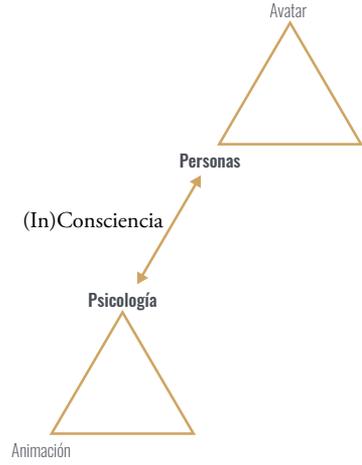
Relación Psicología-Personas ((In)conciencia):

La persona entiende su fuero interno en base a lo que su conciencia interpreta de las pulsiones y deseos de su inconsciente, esta es la forma en la que se articula la psicología en torno a su objeto de estudio. La idea de la conciencia como determinante de la valoración de las experiencias del sujeto es fundamental tratando de una sensación o fenómeno que se experimenta por parte del observador,

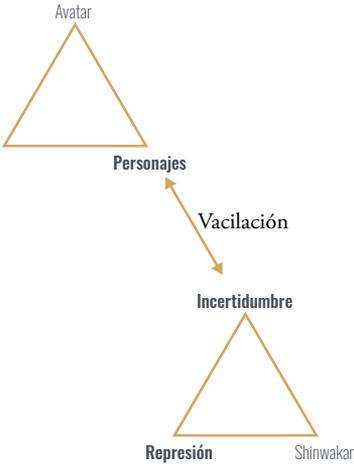
35 Véase acápite 2.2.4.2.

por tanto las apreciaciones de su fuero interno terminan por calificar lo siniestro como tal.

En cualquier tipo de representación de un sujeto, ya sea visual o literaria, se le dota de un fuero interno al que el observador puede acceder de manera aproximativa a través de las reacciones o movimientos del sujeto. En el contexto de la doble lectura donde el lector se mimetiza con el personaje las pulsiones internas del mismo en su relación con las experiencias que vive son de más directa aprehensión mientras que del mero apartado visual la conciencia precisa del sujeto es indiciaria pero no por eso imperceptible.



Relación Personajes-Incertidumbre (Vacilación):



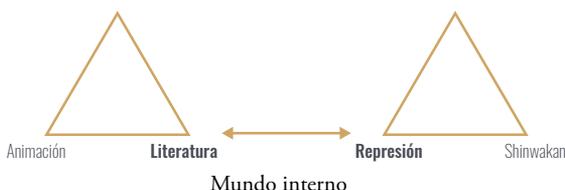
La vacilación se produce cuando el personaje se ve enfrentado a una incidencia que perturba la relación de familiaridad que siente con las leyes que rigen su mundo, este quiebre produce una incertidumbre ontológicamente trascendente. Sometido a este cambio el personaje toma una decisión sobre las causas del fenómeno y es esta vacilación la que en el mismo momento en que se produce generaría lo siniestro en la experiencia del sujeto.

La vacilación da cuenta de cómo lo siniestro existe entre contraposiciones ontológicas, habita entre el limbo de los binarios desarrollándose más como una “vibración” de la que dan cuenta las ambi-

güedades de la realidad. Este entendimiento de lo siniestro es una idea recurrente ya desde el primer análisis lingüístico que realiza Freud donde postula que lo *unheimlich* existe en su relación con lo *heimlich*, habitando entre estos aparentemente binarios y se desarrolla también por Cixous y Derrida que ven en la repetición y la ambivalencia de la calificación del significante tierra fecunda para lo siniestro.

Este elemento objetivo que configura el siniestro es una de las ideas basales en las que se erigen las distintas aproximaciones del concepto y pareciera estar ligado a su esencia.

Relación Literatura-Represión (Mundo interno):



El personaje tiene una relación narrativa con el mundo que lo rodea y dentro del cual existe, sometido a incidencias externas, se puede ver enfrentado a la incertidumbre que ha sido catalogada como causa de lo siniestro pero es posible asimilar dentro del fuero interno del personaje, angustia producida por el resurgimiento de lo que es imo tenía reprimido en el entendimiento freudiano.

La idea de la doble lectura planteadas por los literatos estudiados en este trabajo permite valerse de la mimetización que se genera con el acto de leer entre el lector y el personaje, permitiendo acceder a la psicología propia del sujeto narrativo. Esta herramienta logra que no sea sólo las reacciones externas del personaje, las que califiquen lo siniestro si no que es uso del fuero interno canaliza el apartado que surge de las represiones del sujeto en su relación interna con el mundo que lo rodea.

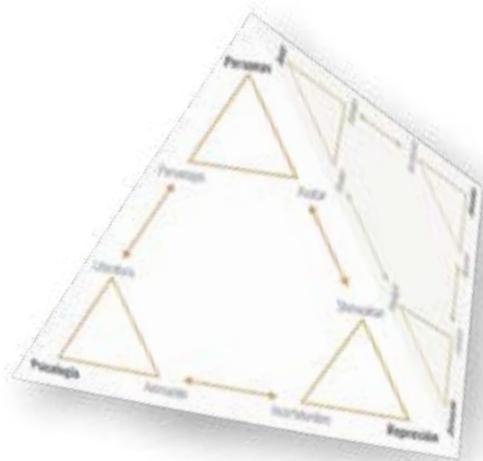
Freud descarta esta aplicación asumiendo que era impracticable por no poder generalizar las represiones de cada lector en el infinito potencial que tiene la ficción. Sin embargo, el sujeto que se forma por la doble lectura del lector y el personaje, logra derribar esta limitación al mimetizar las represiones que el personaje plasma en su narrativa y la interpretación de la experiencia que el lector siente, pudiendo darse una nueva plataforma para lo siniestro en la representación de un sujeto narrativo que experimenta la angustia de la represión.

3.3.4. Articulación de las triangulaciones

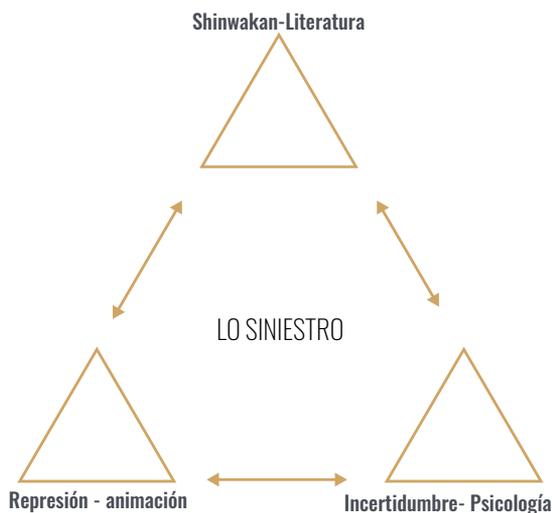
Cada uno de los triángulos anteriores representa gráficamente el entendimiento de cada una de las disciplinas analizadas sobre lo siniestro, dando cuenta de cómo funcionan las relaciones principales y haciendo notar –a su vez– las sub-relaciones que se forman del movimiento de los triángulos en función del modelo. Uno de los elementos característicos del concepto de lo siniestro es que actúa de forma líquida, acomodándose al recipiente que vendría siendo la doctrina que lo estudia

pero sin que esta delimitación evite que haya elementos objetivos que la permeen, generando así las sub-relaciones graficadas. Esta configuración se establece como un modelo tanto teórico analítico, como productivo creativo, en la medida que permite trazar una hoja de ruta tanto para analizar casos existentes, como para proyectar construcciones semánticas y estéticas.

Lo siniestro es una noción que, si bien es subjetiva, se construye a través de elementos objetivos, los cuales van más allá de una categoría disciplinaria y se relacionan intrincadamente entre ellos. La forma en que entendemos este concepto evita caer en reduccionismos, evadiendo la mirada particular de una única doctrina (la cual deja fuera elementos objetivos de las demás), validando así un entendimiento integral del concepto. Esta forma de entender lo siniestro, transforma cada triángulo en particular en una cara del modelo piramidal que planteamos, donde la base se forma a partir de las conexiones generadas por los vértices de los tres acercamientos estudiados y nos permite graficar nuestro modelo de entendimiento integral. Tomando los conceptos que se encuentran en los vértices de las bases de cada triángulo nos encontramos con las siguientes relaciones: Shinwakan-Literatura, Represión-Animación, e Incertidumbre-Psicología. Para calificar a un personaje de animación no basta sólo con el apartado visual, como fue reiteradamente aludido en esta investigación, sino que también la narrativa en su relación con el mundo interno y externo del personaje en cuestión. Cada una de las aproximaciones teóricas en las relaciones performáticas que el modelo permite graficar, nos entregan uno de estos factores para el análisis: mundo externo con la literatura, mundo interno con la psicología, visualidad con la animación.



En el triángulo base formado por los vértices de los triángulos anteriores se repeta la misma relación interna descrita supra y nos permite graficar aquel entendimiento íntegro que recoge los aportes de cada dimensión esencial para el personaje y los elementos objetivos que permean las categorizaciones doctrinarias, evitando así un reduccionismo simplista que pudiese catalogar apresuradamente a un personaje ya sea sólo por su visualidad o narrativa, sin considerarlas como un todo. Recordar siempre que lo siniestro se construye –teóricamente– como un espectro sin una definición concreta, existiendo entre las ambigüedades y la incomodidad en la definición. Toda calificación de un personaje como siniestro será siempre aproximativa, y el modelo propuesto en esta investigación permite analizar o crear desde su integridad.



Shinwakan-Literatura (el sujeto integral)

En esta relación podemos encontrar el sentido de pertenencia que tiene un personaje con la narración en la que se encuentra inscrito, la identificación que tienen el uno con el otro. Recordemos que el shinwakan está vinculado con el aspecto relacional del personaje y la reacción que este genera, tomando esto en consideración las preguntas que surgen cuando realizamos un análisis desde este vértice es si este personaje ¿Realmente pertenece aquí o parece fuera de lugar? ¿Cuál es la reacción que genera el personaje en función de su relato? Aquí es donde debemos evaluar si es que el personaje causa discrepancia con su mundo.

La relación con la literatura viene dada porque es esta doctrina la que introduce el concepto de la doble lectura, aquella mimetización entre el personaje y el lector (observador) que nos permite considerar al personaje en su mundo como

una persona viva, atendiendo a su experiencia desde sus propias percepciones y no anteponiendo las propias. Por tanto, en la relación del shinwakan con la otra lectura encontramos los puntales para un entendimiento cabal del sujeto en su existencia particular, sus relaciones y represiones dentro de la realidad en la que se desenvuelve.

Los elementos objetivos que se evalúan aquí, y que se rescatan de las subrelaciones de las triangulaciones desarrolladas anteriormente son las de: Otredad, mundo interno y mundo externo. Las cuales permiten concretar esta relación en una visión integral del sujeto, tanto en relación interna como externa y con su nexa con los demás, que reconoce como sus pares. Pudiendo así situar al personaje y calificar sus incidencias. Este entendimiento del sujeto íntegro nos da las bases para poder comprender las siguientes dos relaciones, entregándonos la perspectiva desde la cual hacemos el análisis.

El quiebre con la familiaridad en la experiencia del personaje debe juzgarse a través de los ojos del mismo y no del espectador, por tanto debe considerarse la pertenencia del sujeto a su realidad considerando la posición que él ocupa en el mundo, en su propio entendimiento tanto interno como externo, y en su relación con los demás habitantes. La incertidumbre o la angustia resultante del quiebre variaría dependiendo del observador, pero bajo la idea de la doble lectura y de considerar al personaje como una persona viva (como lo plantea Todorov) se mimetiza la experiencia de ambos pudiendo calificar lo siniestro como un fenómeno compartido. Aun así, este ejercicio debe hacerse respetando la concreta ubicación del sujeto en su realidad y por tanto es necesario considerar la experiencia global del mismo a través de los elementos de su mundo externo, interno y la otredad, consumando en esta mirada del personaje las ideas recogidas desde el análisis del sujeto realizado por la psicología y la literatura.

Represión-Animación (la disciplina integral)

En el caso de esta relación se pone el foco del análisis en la representación visual global, entendiendo el efecto que tienen las disciplinas dentro de la obra. Aquí nos centramos en la técnica de animación escogida, todo aquello que está explícito e implícito en esta elección, y qué rasgos reprimidos logran salir a flote en la experiencia del espectador. Por tanto la relación concreta que encontramos en la disciplina como aplicación global se da al considerar más allá del mero aspecto visual, abstrayendo aquellos elementos implícitos a la decisión técnica que subyace a la representación gráfica y a la funcionalidad de la misma con las reglas que rigen su aplicación, relación que va a ser crucial en la reacción del observador al personaje diseñado. Entre los elementos objetivos que rescatamos para el análisis de esta relación en particular están: la performance, y su posición en el modelo de Mori (dentro o fuera del valle).

La performance tiene que ver con la relación que se da entre sujeto y disciplina, en este caso se produce entre el sujeto íntegro, ya descrito anteriormente, y la animación entendida como técnica global, considerando no solo la representación visual si no que también la intención implícita que subyace la elección concreta de la misma. Esta decisión no es baladí ya que influye directamente en la percepción de la obra, elementos centrales de su calificación se desprenden de la elección técnica y de la conexión que se logre entre los que se quiere representar y lo que se representa finalmente.

La performance es la forma en la que se plasma la intención de diseño y lo funcional que es a las reglas de la disciplina que la rige, en el caso concreto de la animación un resultado performativo deficiente puede hacer que la recepción del avatar sea de incomodidad tal como explica Masahiro Mori.

El movimiento, es una de las variantes dentro del gráfico de Mori, y también lo que más se atiene a la animación, en específico a cómo varía entre las distintas técnicas de animación. Volviendo al texto de Vivianne Barry podemos dividir la animación en cuatro grandes categorías, cada una relacionada con ciertas épocas que marcaron la evolución de esta. Se tiene entonces en primer lugar, la más cercana a sus albores, que es la animación sin cámara y sin película, esto quiere decir aquellas técnicas analógicas que surgen mayoritariamente desde el juego (taumatropo, fenaquitoscopio, zootropo y flipbook son algunos ejemplos), después de esto ya introducido el cine es que se comienza a hacer animación experimental pintando o raspando los negativos cinematográficos, a este grupo se le califica como animación sin cámara y con película, después pasamos a la animación plana o 2D que puede ser tanto tradicional (realizada sobre una mesa con una cámara en posición cenital capturando cada fotograma) como digital (hecho de forma computarizada) y finalmente la animación 3D que considera ciertas técnicas de stop motion y de animación digital modelada en 3D. (Barry, 2010, 16-31)

En base a lo que podemos observar en los medios de crítica de cine, la categoría de animación que más se ve acusada de caer en el valle de lo siniestro es la animación 3D, esto se debe a distintos factores, pero volvemos a hacer hincapié en el movimiento. En el caso del Stop Motion su propia realización hace que el movimiento se vea algo tosco y no tan fluido o natural como lo sería en contraposición una persona o ser del mundo real, mientras que para la animación 3D digitalizada si bien el movimiento suele ser más fluido, sobretodo actualmente, el problema aparece cuando es una animación demasiado apegada a modelos reales cuyas expresiones faciales no logran evocar las emociones que debiesen. Esto es la performance, si es ejecutada correctamente no debiese generar incomodidad, y por ende, se salva de caer en el valle, existen un sin fin de animaciones en 3D de este tipo, cuyo diseño de personajes y sus respectivos movimientos en conjunto logran ganar la batalla contra el valle de lo siniestro (por nombrar algunos ejemplos están las películas de Pixar, tales como *The Incredibles* (2004), *Brave* (2012), *Inside Out* (2015), cuyos personajes tienen un diseño balanceado entre el

realismo y la caricatura), así como también hay películas altamente vapuleadas por la crítica por su ambición de optar por un diseño hiperrealista y fallar en el intento, cayendo cuál Ícaro en lo más profundo del valle.

Tal como hay que expandir la concepción sobre el personaje íntegro en el caso de la técnica es necesario entenderla globalmente aplicada al personaje, comprenderla en función de la performance que se desarrolla entre la disciplina y el sujeto. No basta con solo caer en el valle de lo siniestro desde el mero estudio visual de la obra si no que es fundamental entender la elección técnica en su globalidad con sus elementos implícitos y las motivaciones de la decisión sumado a la representación concreta del sujeto en su mundo, sumar narrativa a la visualidad para poder calificarlo como siniestro.

Para definir la reacción que Mori graficaba en su modelo (comodidad/incomodidad) debe entenderse la aplicación concreta de la técnica a su objeto, esto es la relación performática, ya que lo que él planteaba como problema de diseño era la performance deficiente en la representación del ser humano cuando el fin de la misma no era causar incomodidad. Pero perfectamente esta reacción puede ser deseada desde la creación de la obra. Entendiéndolo de este modo, el diseñador puede buscar lo siniestro en su personaje. Para lograrlo (o evitarlo) el compendio relacional sujeto-disciplina debe ser entendido globalmente, considerando los elementos objetivos que configuran lo siniestro, desarrollando al personaje con una elección técnica completa que comprenda una narrativa donde se sitúa al sujeto existiendo en un entorno que le cause un quiebre con su realidad, asumiendo la doble lectura y trasladando la experiencia de lo siniestro también al observador.

Por tanto, en la intrincada relación entre la elección técnica y la representación del sujeto en su relato concreto, el diseño tiene la capacidad de sacar a relucir aquello que se tiene reprimido, permitiendo extrapolar sensaciones destinadas al personaje y que se manifiesten implícitamente desde la animación.

Incertidumbre-Psicología (la reacción integral)

Esta relación comprende el aspecto íntegro de las reacciones, es la comprensión sobre las causas psicológicas de lo siniestro, del por qué se produce esta experiencia. Es por esto que juega un papel crucial la disciplina de la psicología, a pesar de tratarse en este caso de una ficción (correspondiente a un personaje) no deja de dictar las reglas básicas del entendimiento de la mente. Es relevante considerar el rol que juega la incertidumbre en lo siniestro, compuesta en base a dualidades y viviendo en la ambigüedad, es más un umbral que una definición. Como dice Cixous, se trata de una vibración que se genera –por el acto mismo de decidir las causas de una incidencia– el por qué algo nos parece extraño. Paradójicamente lo siniestro existe cuando nos cuestionamos su existencia.

Siguiendo la aplicación del modelo, la reacción califica el compendio sujeto-disciplina, en este entendido, al sujeto íntegro y la técnica entendida en su globalidad, la califica el conjunto de causas rastreables a través de las distintas aproximaciones a lo siniestro. Los elementos objetivos o subrelaciones que se rescatan en esta relación, son las de (in)consciencia, angustia y vacilación, las cuales se desarrollan en forma sucesiva, siendo reacciones de la anterior. De esta forma se construye la reacción íntegra a través del funcionamiento conjunto de las causas psicológicas identificadas, tanto por el psicoanálisis como por la literatura, y que juegan un papel en aprehender el concepto de lo siniestro.

Toda reacción que se produce antes de una experiencia tiene una razón o causa psicológica. Como vimos para el fenómeno de lo siniestro, se enarbolan distintos orígenes, los cuales dependen de la consciencia de quién experimente lo siniestro. En su entendimiento más básico para producirse, depende de un quiebre, de algo que afecte la familiaridad del sujeto con su mundo. Esta incidencia perturba la comodidad de la consciencia y hace surgir sensaciones al momento de intentar definir el por qué.

Estas perturbaciones producen angustia en el entendimiento freudiano, la consciencia perturbada permite que resurjan aquellas sensaciones reprimidas ya sea por razones de índole personal o por condicionamiento cultural. El súbito quiebre de la familiaridad y las relaciones que se formen con aquello reprimido producen angustia por desafiar la relación que el sujeto tiene con su realidad y su propia estabilidad emocional. Esta es la causa que identifica el psicoanálisis. En el caso del personaje, se produce entendiendo a cabalidad su relación con el mundo que lo rodea, pudiendo aprehender su conformidad o disconformidad con las incidencias que en él se producen.

Finalmente todo quiebre requiere de una decisión sobre la razón de esta incidencia a fin de mitigar la angustia, esta elección puede variar entre razones de índole suprapersonal (manifestaciones en su experiencia que el sujeto no asocia a un cambio interno) o netamente personales (cambios en el mundo interno del sujeto que afectan su relación con la realidad). La vacilación entre las alternativas genera la sensación de lo siniestro para la aproximación literaria, se producirá el fenómeno al momento de tomar la decisión sobre el origen de la incidencia, por lo tanto, para poder definir cómo afecta al personaje esta decisión, es fundamental entender su relación con el mundo externo que lo rodea.

En ambos orígenes de lo siniestro, ya sea desde la angustia y el psicoanálisis o desde la vacilación y la literatura debe entenderse al sujeto íntegro en su mirada global, ya que de otra forma no se puede analizar las causas del fenómeno que tienen íntima relación con la forma en que el sujeto manifiesta su mundo interno en atención al mundo interno. Así mismo, la decisión técnica que se realice expone de manera implícita o explícita un cierto condicionamiento sobre la reacción del espectador, la forma en que se anime tanto el mundo interno como el externo

del personaje deben ser consideradas en su globalidad (movimiento, intención, diseño) para poder aplicar las causas de lo siniestro expuestas por las diversas doctrinas y su inherente relacionalidad con el espectador.

El compendio sujeto-disciplina en su mirada global es –a su vez– calificado por la reacción entendida de manera completa, esto es, un quiebre en la familiaridad de la realidad que afecta la consciencia del sujeto dentro de las reglas que plantea su propia representación, la cual genera angustia y lo obliga a decidir sobre las causas de la incidencia, momento en que la vacilación hace surgir lo siniestro como resultado del acto mismo de decidir. El personaje debe existir en una experiencia siniestra para ser calificada como tal, debe ser considerado como una persona en la cual, como observadores nos vemos involucrados (doble lectura) de tal manera que desde el análisis de su mundo interno y externo, las relaciones que reconoce con sus pares y la específica representación visual que se le haya dado, podamos identificar el flujo de causas psicológicas que permiten definir un diseño global como siniestro.

— Aplicando del modelo —

Una vez repasada la aplicación del modelo que integra las aproximaciones teóricas de las disciplinas estudiadas y las causas que éstas identifican para el fenómeno de lo siniestro, es posible realizar una atribución aproximativa del entendimiento cabal del concepto al diseño de personajes de animación. Este entendimiento intenta rehuir de simplificaciones tales como serían, por ejemplo calificar el diseño solo desde el apartado visual en una aplicación irreflexiva del modelo planteado por Mori y busca realizar la calificación de un personaje desde el entendimiento íntegro de su narrativa, sumado a la técnica utilizada en su representación visual. La base de la pirámide que comprende el modelo es la relación que sirve para graficar funcionalmente la aplicación del mismo, en este sentido, considerando al sujeto íntegro en razón de las reglas de la concreta técnica de animación en su comprensión global, se puede calificar por las reacciones que genera, entendiendo estas como un proceso que se desarrolla a través del funcionamiento conjunto de las causas psicológicas que las diversas doctrinas reconocen para el fenómeno.

En el presente capítulo se presenta un ejemplo de personaje de animación al que se aplica el modelo de aproximación integral con el fin de dar un veredicto aproximativo pero global sobre su estatus de siniestro o no.

Anomalisa (2015)

Película dirigida por Charlie Kaufman y Duke Johnson, relata el viaje de negocios a Cincinnati de Michael Stone, un hombre casado de edad media, experto en servicio al cliente que va a dar una charla sobre su último libro en el hotel Fregoli, donde también se hospeda. El film comienza mostrando el viaje de nuestro protagonista hasta Cincinnati, esta secuencia sirve para explicitar la premisa de la historia, se nos muestran multitudes de personas, las cuales comparten el mismo rostro y voz (interpretados por Tom Noonan), esto último siendo reforzado cuando Charlie reproduce música y podemos escuchar la pieza Duo des fleurs / Sous le dôme épais de la ópera Lakme, en la misma voz monótona que el resto de los personajes. Todos los personajes de fondo son idénticos, y esto configura una regla del contexto en el que el personaje está integrado de manera natural. Narrativa y visualmente, para el relato y la caracterización, el personaje y el espectador comparten la indistinción o igualación de todos los demás seres que comparten el mundo del personaje Michel Stone. Él arregla una reunión con su ex pareja, Bella, una mujer que antaño había visto como diferente del resto (muy literalmente dadas las circunstancias), pero a medida que avanzaba la relación, ella se volvió



Anomalisa (2015) Paramount Pictures.

común y él abandonó el enamoramiento. En este encuentro Michael se muestra perdido, le pregunta si es que acaso ella sintió que cambiaron dentro de su relación, si es que podía identificar ese momento en alguno de los dos, y la invita a su habitación, pero es firmemente rechazado. Una vez solo decide ir a caminar, busca un regalo para su hijo, pero por error entra a un sex shop, y si bien se percata de su error, decide comprar una muñeca japonesa, parece ser un autómatas con la forma de una geisha, Michael la considera hermosa, podemos notar que tiene un rostro diferente, por lo que se entiende el por qué de esta adquisición, un recordatorio de que pueden existir excepciones a la norma.

Ya de regreso en su habitación del hotel toma una ducha y se mira al espejo, en base a lo que podemos observar pareciera ser que Michael está teniendo un episodio disociativo, tiene problemas en correlacionar los movimientos que se ve hacer frente el espejo, en contraposición a lo que se encuentra realmente haciendo. Esta disgregación entre su yo real y su imagen que se encuentra en el espejo nos pone de cara a la noción del *doppelgänger* (además claro el hecho de que todos los otros personajes sean copias entre sí), pero lo que destaca de esta escena es en momento en que el protagonista acerca las manos a su rostro e inserta sus dedos en la rendija que está entre sus ojos y pómulos, una marca que nos recuerda constantemente que se trata de muñecos de stop-motion, haciendo amago de remover la parte inferior de su rostro y con esto quebrando brevemente la cuarta pared. Pero antes de que logre hacerlo, oye una voz diferente, y se sorprende, cayendo en la realización de que “hay otra persona” y que “ya no está solo”.

Apresurado, persigue esta voz y encuentra a su dueña, una mujer llamada Lisa, que está en el hotel junto con su amiga Emily para asistir a la charla. Michael, en su desesperación por estar en presencia de alguien más, alguien distinto, las invita al bar y posteriormente, en un momento de coraje invita a Lisa a su habitación. Ella parece ser una mujer insegura de sí misma, oculta parte de su rostro con un mechón de pelo porque teme revelar una cicatriz, expresa verbalmente en reiteradas ocasiones que es “fea” y no tiene nada especial, que es común. Michael niega esto, asegurándole que no es así, que él piensa que es hermosa y que tiene una bella voz, la incita a cantarle “*Girls Just Wanna Have Fun*” de Cindy Lauper y él llora por la emoción de al fin escuchar una voz distinta después de tantos años, se recuestan en la cama y Lisa le cuenta de su interés en los idiomas y las palabras en general, su apreciación por la palabra “anomalía”, a lo que Micheal decide apodarla “Anomalisa”, seguido de esto mantienen relaciones sexuales y se duermen.

Durante esa noche Michael tiene una pesadilla, que gira en torno a un posible intento de explicar este fenómeno en que se ve involucrado. Aquí es citado por el gerente del hotel, quien le revela que lo ama, y no sólo eso, si no que debe evitar que se relacione con Lisa, que puede estar con cualquier otra persona a excepción de ella, que es la “anomalía”, se da a entender que todas las otras personas son parte de un sólo ente que quiere retener a Michael y hacerlo su propiedad porque “lo aman”, y que quieren a toda costa evitar este nuevo romance. Huye corrien-

do por los pasillos del hotel y, en la conmoción, se le cae la parte inferior de su rostro, la toma entre sus manos y esta se mueve por sí misma, asustándolo, pero es rápido en volver a colocarla en su lugar, busca a Lisa y le propone que huyan juntos. Como consecuencia de esto, al despertar en la mañana decide que concretar esta relación y dejar su matrimonio, se lo plantea a Lisa durante el desayuno, pero al mismo tiempo se percató de sus defectos, que hace chocar el tenedor con sus dientes o que habla con la boca llena, a raíz de esto despierta del estupor del primer encuentro amoroso y comienza, primero a escuchar extraña la voz de Lisa, y segundo, su rostro cambia, volviéndose una más del montón.

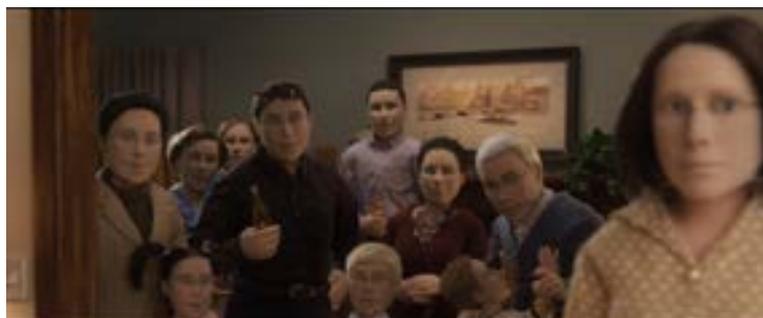
Estar en conocimiento de esto le resulta desolador, y afecta la charla que tenía planeada, no puede hacer sentido de su discurso original y titubea frente a lo que está diciendo, haciéndose el contraste paradójico que su filosofía de atención al cliente es tratar a cada uno como individuos especiales por sí mismo. Después de este fracaso regresa a casa, obsequia la muñeca a su hijo y saluda desganado a su esposa, quién lo esperaba con una fiesta sorpresa, lo cual lo saca de sus casillas, desbordando su disputa interna frente a su familia y los invitados, vocaliza el no ser capaz de reconocer quiénes son los que están en su casa y confronta a su esposa preguntándole “¿Quién eres?” discuten y él se queda junto a la muñeca mientras esta canta la canción de “Momotarō”, una canción infantil basada en cuentos tradicionales japoneses, aferrándose a esta voz artificial y distinta a las demás.

Finalmente podemos ver a Lisa escribiéndole una carta a Michael desde el auto, en ella que viaja con su amiga, le cuenta que tradujo “anomalisa” en su diccionario de inglés-japonés y que significaba “diosa de los cielos”. La escena termina mostrándonos el verdadero rostro de Emily (su amiga), pues esta parte de la película es narrada desde la perspectiva de Lisa, evidenciando así que las experiencias de Michael eran propias de él y no compartidas con los otros personajes que habitan este mundo.

Análisis integral —

Shinwakan-Literatura: En primera instancia, podríamos observar que Michael difiere del resto de los avatares pues su representación visual no es igual a los demás, aunque sí es congruente en su diseño estructural, posteriormente, ya al final de la película, descubrimos que si bien todos los personajes tienen apariencias propias y diferentes a las demás, pareciera ser que Michael es el único en percibir de esta manera el mundo, siendo entonces “anómalo” aquel que tanto añoraba encontrar una anomalía. En el ámbito relacional, en lo que corresponde a la otredad, es evidente que Michael, dejándose guiar por sus sentidos visuales y auditivos encasilla a las otras personas que habitan su mundo como “iguales” y por tanto les trata con apatía.

Desde el análisis de su mundo interno Michael parece resignado a la existencia de su problema que los hace ver a todos de la misma forma, el quiebre se genera



Anomalisa (2015) Paramount Pictures.

cuando conoce a Anomalisa, para el personaje la familiaridad se pierde recién en ese momento, siendo metáfora de una distinción. Su relación con el mundo externo es particular porque si bien parece entender que hay algo extraño en su forma de relacionarse, no parece cuestionarse el porqué de su experiencia, nuevamente resignado a lo que para él es su familiaridad, por lo que es crucial entender la narrativa del personaje, ya que para el espectador puede ser extraña la relación que tiene con su mundo, pero para Michael es normal, así que haciendo uso de la doble lectura, el mundo externo no es una fuente de vacilación o incertidumbre para el personaje hasta que conoce a Anomalisa.

Represión-Animación: Están presentes características propias del stop motion, el movimiento tosco, que sobre todo destaca en la parte inferior de la cara, la cual en comparación a su otra mitad parece ser afectada de forma distinta a la iluminación, además de ser desmontada más frecuentemente por la necesidad de gesticular el diálogo (la parte superior también es desmontada pero es menos frecuente). La apariencia de la piel se ve bastante realista, aún así, la intención no es imitar a un ser humano, esto queda claro en las proporciones del diseño de los personajes, están hechos bajo la lógica del muñeco.

Ya en relación con la narración, hay ciertos momentos claves donde se evidencia esta cualidad de muñeco, que son los momentos en que Michael intenta remover la sección inferior de su cara, o como pasa en su pesadilla, se le cae por completo, cobrando vida propia.



Comparación de proporciones en 'Anomalisa' - *Sculpting Animated Characters with Carol Koch - Variety Artisans* (2015) David Cohen.

Incertidumbre-Psicología: Michael está familiarizado (o más bien resignado) a su mundo sin “anomalías”, por lo que su quiebre es conocer a Lisa. Mientras que para el espectador la fuente de incertidumbre es el origen de la angustia de Michael, es acaso una condición psicológica, un delirio que le afecta, puede ser que esté sometido a fuerzas sobrenaturales que lo atormentan, o es más bien una metáfora propuesta por el autor al querer representar la vida de un hombre egocéntrico, convencido de que el mundo gira en torno a él y sus lamentos. Dentro del mundo de personaje no se revela el origen de estas aficciones, por lo que Michael debe conformarse a su monótona existencia, esto muy bien referenciado a través de la escena en que el protagonista vuelve a casa y tiene una discusión con su esposa, Donna, ella le dice que no quiere que se vaya, su hijo que estaba presente pregunta si es que su papá se irá, a lo que él le responde a ambos que “Por su puesto que no, que a dónde más iría”, su esposa, herida, se aleja atravesando

la habitación llena de invitados, la muñeca comienza a cantar y Michael se queda contemplándola mientras que la fiesta sigue tomando lugar en la habitación contigua, aferrándose a la única pieza que difiere del mundo como lo conoce y aceptando que su vida no se verá alterada ni podrá cambiar la situación en la que se encuentra.

En base a esto podemos decir que las vivencias del personaje principal de esta película rellenan todas las casillas correspondientes a lo que se entiende aquí como una experiencia siniestra, tenemos discrepancias en la forma en que el sujeto se desenvuelve en su mundo, reforzadas por la naturaleza de la técnica de animación escogida, siendo utilizada en pos del mensaje que se quiere comunicar, reflejando la angustia sentida por el protagonista. También están presentes ciertas vacilaciones que surgen desde la psicología del personaje mismo hacia la narración, las cuales son compartidas tanto por éste como por el espectador. Para contrastar, de haber hecho uso del gráfico de Masahiro Mori para analizar a los personajes de esta película, tendríamos únicamente las tres variables que él propone: movimiento, similitud al ser humano y *shinwakan*. Entonces, al ser personajes animados, tienen la cualidad de moverse (al menos en pantalla), siendo su movimiento bastante fluido; su apariencia es familiar, como la de un muñeco, pero lo suficientemente discrepante de la imagen de una persona para que tienda a la caricaturización, por ende y en suma, los personajes de esta producción audiovisual se salvan de caer en el valle de lo siniestro cuando se toman en consideración los parámetros de Mori, pero como en el modelo que propongo además entran en juego otras variantes, como la narración (mundo interno y externo del relato), la psicología, la otredad, etc, se nos revela que el personaje principal, inscrito dentro de su historia, resulta siniestro, no por su apariencia, si no por su esencia, porque existe siniestro en el devenir de su contexto, el cual se devela a lo largo de la historia narrada

— Conclusiones —

Lo siniestro es un concepto que ha tenido una recepción importante en la academia desde comienzos de la década de los 1970's, influyendo también en el imaginario público a través de la irrupción del *Bukimi no tani* en la crítica de películas de animación desde el nuevo milenio. A pesar del diverso interés doctrinario que presenta el fenómeno descrito, no hay consenso en la definición del mismo, aunque se establecen una serie de lugares comunes que dan cuenta de una intrincada relación entre las disciplinas que lo abordan.

El estudio de lo siniestro tiene su piedra angular indudablemente en el ensayo de Sigmund Freud, "Das *Unheimlich*" quien entrega su perspectiva sobre el término en clave psicoanalítica (luego se suma Lacan), desarrollando la angustia de la represión como principal causa del fenómeno. Establece una serie de elementos que, aunque transformados, volverán en el entendimiento que otras disciplinas tienen de la materia, ejemplos de estos son la idea de ambigüedad (ya desde la etimología de la palabra), el doble, la angustia y la separación vivencial/ficcional.

A fin del siglo XX, la literatura rescata el concepto para utilizarlo en su categorización del género de lo fantástico, así Todorov le otorga un sitio de importancia a lo siniestro en la ficción, entregando elementos claves en la aplicación del presente modelo, tales como la regla de entender al personaje como una persona viva dentro de su mundo y la decisión sobre las incidencias que perturban la familiaridad del sujeto con su realidad. Helene Cisoux por su parte aborda lo siniestro desde una mirada deconstructivista, y si bien comparte tópicos con Todorov, su principal aporte es derribar la separación dicotómica que Freud planteaba entre lo ficcional y lo vivencial, ya que enaltece el potencial de lo ficticio para poner al lector en su simbiosis con el personaje en situaciones donde esté la esencia misma de lo siniestro. La autora Francesa termina por considerar que el simple hecho de decidir las causas de una incidencia-queíbre es suficiente para que lo siniestro se manifieste, en la misma vacilación de decidir existiendo por tanto paradójicamente desde el momento que se cuestione su existencia. Podemos sumar aquí, una línea vinculante entre lo siniestro y el metarrelato que se propone en la continuidad del lector y la narración, en la medida que la narración asume su condición ficcional, y el lector asume su participación dentro de la ficción.

Masahiro Mori en 1970 realiza un experimento mental que gráfica como modelo y que consiste someramente en analizar hasta qué punto nos sentimos cómodos con un robot que se represente como humano, acuñando el término *Bukimi no*

tani o “valle de lo siniestro” para aquellas representaciones que al acercarse a la frontera difusa de la perfecta caracterización humana, pierden en la línea de meta, y parecen “menos humanas” pese a estar cerca. Este gráfico tendrá una influencia quizás impensada en otro campo del saber humano, concretamente en la animación audiovisual, ya que la crítica especializada empezará a utilizar este fenómeno para calificar aquellas obras que, en su representación humana, no logran el nivel performativo suficiente y hacen sentir incómodos al espectador o vacilantes respecto a la naturaleza de lo representado.

Lo siniestro se aborda desde diversas disciplinas sin llegar a un consenso, aunque hay un par de ideas reconocibles que parecieran estar en la esencia del fenómeno, como es la idea de la ambigüedad la cual se recoge desde el mismo nombre de lo siniestro (*unheimlich*) que tal como señala Freud y refuerza Cixous se compone en torno a la relación entre opuestos, la familiaridad por un lado y lo extraño por otro, generando lo siniestro como habitante de esta ambigüedad, viviendo en la indefinición. El concepto de límites o fronteras, también repasado por Cixous y parte integral del modelo de Mori, nos presenta como el fenómeno se desarrolla en un espectro, rozando las definiciones concretas, pero existiendo en la misma vacilación que causa su definición, hay en la experiencia siniestra algo que da cuenta de su origen, una paradoja sobre signifiante y significado que habita entre contraposiciones ontológicas opuestas, existiendo como un umbral al que con solo acercarnos (para intentar definirlo) nos aborda.

Pese a que el concepto es difícil de concretizar, no es inefable, es perfectamente cognoscible, desde la experiencia y se nos presenta si bien subjetivo, a través de una serie de elementos objetivos que se desprenden de las reducciones disciplinares estudiadas en este trabajo. Así, en el afán de categorización que las diversas disciplinas tienen, contienen lo siniestro que actúa como un concepto líquido, moldeable a la concreta imagen que toma de él una doctrina en particular. Aún así y pese a esta reducción, elementos esenciales del mismo permean las categorizaciones que realizan otras disciplinas, por lo que no se debe entender lo siniestro solo desde una perspectiva, sino que se hace imprescindible considerarlo junto a las intrincadas relaciones que los elementos objetivos construyen en las diversas aproximaciones. Lo siniestro es entonces un concepto funcional, relacional y mutante, que resiste su simplificación disciplinaria, pero que se revela complejo, desbordando estas reducciones e influyendo en las demás, funcionando entonces desde una aproximación global que comprenda las relaciones objetivas y los elementos que se rescatan desde cada aproximación.

En el presente trabajo se plantea un modelo que permite ampliar las nociones base del diseño de personajes de animación, reconociendo la naturaleza compleja

del concepto de lo siniestro y permitiendo una aplicación en una calificación global, comprensiva de su esencia desbordante y que surge como respuesta a aplicaciones simplistas del modelo de Mori para diagnosticar y analizar una obra (o personaje). Del mismo modo, amplía la noción meramente analítica y se dispone como un modelo creativo, funcional al diseño de personajes que profundicen o eviten la categoría de lo siniestro.

El modelo reconoce cada una de las aproximaciones estudiadas en el trabajo (literatura-psicología y animación) graficándolas en un triángulo funcional que permite estudiar el concreto entendimiento de la relación sujeto-disciplina y la reacción que califica como siniestro o no (causa del fenómeno) el objeto de estudio. Además de la funcionalidad de la triangulación principal, se gráfica en los bordes internos de las triadas los elementos objetivos que desbordan y permean la reducción que puede realizar una doctrina sobre lo siniestro, lo que nos permite aplicar un entendimiento global de la experiencia en estudio e incluso disponerla como herramienta creativa.

Una vez graficadas los tres entendimientos configurados desde las disciplinas que han estudiado lo siniestro, se forma una pirámide donde cada uno de estos actúa como una cara. Los elementos objetivos que desbordan la reducción que realiza una disciplina del conocimiento en particular, nos permite desarrollar la base del modelo, la cual funciona de la misma manera que las triangulaciones principales y tiene en sus elementos las especiales relaciones que se forman entre los vértices de los triángulos aplicados. Esta manera de construir el entendimiento global del término permite graficar las complejas relaciones que se producen entre las disciplinas y los elementos objetivos que las componen, siendo una representación que plantea una configuración formal de la esencia intrincada de lo siniestro. Por otra parte, recoge de manera simbólica (a través de la base de una pirámide de relaciones) como se puede entender cabalmente el fenómeno considerando toda su extensión, su forma y sus raíces.

La aplicación del modelo a personajes de animación permite una aproximación global a su calificación como siniestro o no, una que no se basa solo en la visualidad como podría permitir un ejercicio simple, sino que se amplía al hacerse cargo de lo complejo del concepto y de las relaciones que desarrolla a partir de las distintas abstracciones que intentan contenerlo. El concepto se construye a través del relato y de la visualidad, por tanto el personaje representado es también visualidad más narrativa, y el modelo recoge esta realidad. Entonces a través del entendimiento global que el modelo transmite al calificar un personaje se entiende que no basta con que se vea siniestro, el personaje debe existir siniestro en su relación interna, externa, visual y relacional.

Se complementa la presentación teórica del modelo con un contraste concreto en la aplicación empírica del mismo a la película de animación en stop motion *Anomalisa* con tal de dar bagaje de aplicación práctica al constructo teórico, la definición del mismo como siniestro o no es aproximativa pero comprende al fenómeno de manera íntegra, no reduccionista y por tanto califica la existencia del personaje como si fuera una persona viva dentro de su propio mundo. Es necesario que el personaje exista dentro de una experiencia siniestra, considerándolo desde nuestro rol de espectadores como si se tratase de una persona, identificándonos y proyectándonos en este (doble lectura), involucrándonos en su mundo interno y externo para entrar en contacto y poder analizar las relaciones que el personaje establece con sus pares, la concordancia de la representación visual que se le ha atribuido, y finalmente poder identificar las diversas causas psicológicas que definan un diseño global del personaje en su obra como siniestro.

Bibliografía Física —

Barry, V. (2010), *Animación. La magia del movimiento*, Santiago, Chile, Pehuen.

Beardsley, M. Hospers, J. (1990) *Estética: Historia y fundamentos*, Madrid, España, Cátedra.

D'Angelo, P. (1999), *La estética del romanticismo*, Madrid, España, Editorial Visor.

Freud, S. (1996). *Totem y Tabú*. En S. Freud. (Ed.), *Obras Completas Volumen II* (pp. 1794-1810) Madrid, España, Nueva editorial.

Freud, S. (2003). *Lo siniestro*. En S. Freud. (Ed.), *Obras Completas Volumen III* (pp. 2483-2505) Madrid, España, Nueva editorial.

Lacan, J. (2010) *El seminario de Jacques Lacan: libro 10: la angustia* (pp. 39-65) Buenos Aires, Argentina, Paidós.

Masschelein, A. (2011). *The Unconcept: The Freudian Uncanny in Late-Twentieth-Century Theory*, Nueva York, Estados Unidos, State University of New York Press.

Trías, E. (1992), *Lo bello y lo siniestro*, Barcelona, España, Ariel.

Zátonyi, M. (2002), *Una Estética del arte y el diseño de imagen y sonido*, Argentina, Kliczkowski.

Bibliografía Web—

Chattopadhyay, D. & MacDorman, K. *Familiar faces rendered strange: Why inconsistent realism drives characters into the uncanny valley* Recuperado de <http://www.macdorman.com/kfm/writings/pubs/Chattopadhyay-MacDorman-2016-Familiar-Faces-Rendered-Strange-Why-Inconsistent-Realism-Drives-Characters-into-the-Uncanny-Valley-JOV.pdf>

Davidson, D. (2017) *Body, Mind, and Affect: Three Studies in Contemporary Animated Film*. Recuperado de <https://repositories.lib.utexas.edu/handle/2152/75250>

Frías, L. (2019, 19 de diciembre). 'Unholy, dredged-from-the-uncanny-valley horror': Film critics are weirded out and confused by the new star-studded 'Cats' movie. *Insider*. Recuperado de <https://www.insider.com/cats-review-round-up-film-critics-confused-frustrated-weird-2019-12>

Jentsch, E. (1906) *On the psychology of the uncanny*. Recuperado de http://www.art3idea.psu.edu/locus/Jentsch_uncanny.pdf

Kaba, F (2013) *Hyper-Realistic Characters and the Existence of the Uncanny Valley in Animation Films* Recuperado de <https://pdfs.semanticscholar.org/65e2/c0475bdac798cd80c13c5e2e318d01252229.pdf>

Kätsyri, J et al (2017) *Testing the 'uncanny valley' hypothesis in semirealistic computer-animated film characters: An empirical evaluation of natural film stimuli*. Rescatado de <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1071581916301227>

MacDorman, K. (2019) *La Vallée de l'Étrange de Mori Masahiro*. Recuperado de <http://www.macdorman.com/kfm/writings/pubs/MacDorman-2019-La-vallee-de-l-etrange-ephaistos.pdf>

Mori, M. (2012) *The Uncanny Valley: The Original Essay by Masahiro Mori* Recuperado de <https://spectrum.ieee.org/automaton/robotics/humanoids/the-uncanny-valley>

Pollick, F. (2009) *In Search of the Uncanny Valley*, en *User Centric Media* Recuperado de <https://books.google.cl/books?id=ti8WoFmQHdoC&pg=PR1&pg=PR1#v=onepage&q&f=false>

Ríos, T. A. (2015) *Genealogías de lo siniestro como categoría estética*, Barcelona, España, Universitat de Barcelona. Recuperado de https://pdfs.semanticscholar.org/5a39/77ba96739b5707601a1ac0129d780f9be1b6.pdf?_ga=2.222842716.632040853.1596393519-194406191.1596393519

Sánchez-Martín, F.M., Jiménez Schlegl, P., Millán Rodríguez, F., Salvador-Bayarri, J., Monllau Font, V., Palou Redorta, J., & Villavicencio Mavrich, H. (2007). *Historia de la robótica: de Arquitas de Tarento al Robot da Vinci* (Parte II). *Actas Urológicas Españolas*, 31(3), 185-196. Recuperado de http://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0210-48062007000300002&lng=es&tln-g=es.

Smith, K. (2009, 06 de noviembre) Holiday Jeer. *New York Post*. Recuperado de <https://nypost.com/2009/11/06/holiday-jeer/>

Tinwell Angela (2015) *The Uncanny Valley in Games & Animation*. Recuperado de <https://books.google.cl/books?id=8mZYBQAAQBAJ&lpq=PP1&dq=uncanny%20animation%20&lr&pg=PR3#v=onepage&q&f=false>

Todorov, T. (1981) *Introducción a la literatura fantástica*. Recuperado de http://iesliteratura.ftp.catedu.es/lectura/cuarto_atras/imagenes/Todorov.pdf