

**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA  
DE MÉXICO**

**Facultad de Estudios  
Superiores Aragón**

**Tesis que para obtener el título de Licenciado  
en Comunicación y periodismo presenta:**

**César Omar Cubillos Sánchez**

**“Hermenéutica de la antropofagia en el cine  
hollywoodense a principios del siglo XXI”**

**Asesor: Lic. Joel Paredes González**



Universidad Nacional  
Autónoma de México



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

**“Trinchémosle como manjar  
exquisito para los dioses;  
¡no le destacemos como carroña  
para los sabuesos!”**

**WILLIAM SHAKESPEARE**

*Julio César*

## ÍNDICE

### INTRODUCCIÓN 1

#### Capítulo 1 ¿QUE ES ANTROPOFAGIA?

- 1.1 ¿Qué es antropofagia? 4
- 1.2 Interpretación y concepción 5
- 1.3 Dos visiones antiguas: los aztecas 9
- 1.4 Los griegos 13
- 1.5 ¿Una versión romántica de la antropofagia? 17

#### Capítulo 2 LA HERMENÉUTICA COMO ESTRUCTURA DE LA INVESTIGACIÓN

- 2.1 Hermenéutica: la necesidad humana de interpretar 21
- 2.2 Las bases de la hermenéutica profunda 26

#### Capítulo 3 VORAZ

- 3.1 Un hambre voraz 34
- 3.2 Antropofagia, antropología y un poco de historia 35
- 3.3 Identificación: el mito de la antropofagia 39
- 3.4 Análisis sociohistórico/Análisis discursivo 41
- 3.5 Interpretación 45

#### Capítulo 4 HANNIBAL

- 4.1 El silencio de los corderos 54
- 4.2 Los estereotipos de Harris 56
- 4.3 El feminismo y Clarice 58
- 4.4 Análisis sociohistórico/Análisis discursivo 59
- 4.5 Interpretación 66

#### Capítulo 5 RESIDENT EVIL

- 5.1 Historia y penetración de *Resident evil* 76
- 5.2 Profundizando el tema 78
- 5.3 *Al otro lado del espejo* 80
- 5.4 La Teoría crítica y *El huésped maldito* 81
- 5.5 Análisis sociohistórico/Análisis discursivo 84
- 5.6 Interpretación 90

#### Capítulo 6 DRAGÓN ROJO

- 6.1 Transformaciones: la maldad humana plasmada 99
- 6.2 Hablando de asesinos seriales 102
- 6.3 Análisis sociohistórico/Análisis discursivo 103
- 6.4 Interpretación 109

### CONCLUSIONES 117

### BIBLIOGRAFÍA 119

### FICHAS TÉCNICAS 121

## INTRODUCCIÓN

En la actualidad, los seres humanos somos continuamente bombardeados por mensajes que no entendemos, los cuales cambian nuestra percepción del mundo que nos rodea. Hay infinidad de temas en los que estos mensajes pueden tomar forma, y contamos con pocas y algunas desconocidas herramientas para descifrarlos.

El cine, casi desde sus inicios, fue una poderosísima arma propagandística que las naciones utilizaron para moldear a su sociedad según su ideología. En los 80 se creó el videotape, el cual permitió que las personas tuvieran el acceso directo a una forma de entretenimiento, como si su sala fuera una de cine. Actualmente, el poder del celuloide en sus diversas formas ha sido tomado por los intereses comerciales, y la tecnología usada primero por los políticos se ha revertido dramáticamente en su contra.

Los videos de Madonna influyeron en la forma de vestir de miles de adolescentes; un video puede influir en la popularidad de un político; una película de Mel Gibson puede provocar auténtica euforia en la sociedad. Muchos se atreven a decir que vivimos en una videocracia, tal vez no alejados de la realidad.

Las ciencias sociales no pueden ser exactas, ya que no tienen esa característica de experimentación ya que no podemos actuar sobre un grupo controlado de seres humanos; a pesar de esto, los videos nos dan la característica de la reproducibilidad, para poder aplicar la observación a las acciones humanas captadas en video. Aunque tenemos acceso cotidianamente a miles de videos, no existe una forma científica para analizarlos, limitándose a interpretaciones muy subjetivas. De esta forma, salen a colación el método hermenéutico.

La mayoría de los análisis se quedan en una recopilación de datos, propios del análisis de contenido, útiles en la prensa escrita; pero la hermenéutica da mayor flexibilidad. El hecho de incluir un análisis semiótico me permite dar una interpretación a acciones en los filmes que parecen inexplicables, pero la mejor característica de la hermenéutica es que toda teoría es aceptada en la medida en la que el investigador la sustente.

¿Por qué escoger la antropofagia? Porque es un tema periodístico por excelencia. En la década de los ochenta puedo hablar de un verdadero impacto con el cine de antropofagia; imágenes de un bárbaro recibiendo un seno como forma de soborno, el cual comería después ávidamente; una multitud de personas contemporáneas gruñendo como perros en disputa por miembros humanos. La antropofagia era un elemento de horror en una orgía de películas del género; en realidad, aquéllos eran otros tiempos.

¿Qué tienen que ver hermenéutica y antropofagia en el periodismo? Cuando el titular de un noticiero da una opinión sobre una película polémica, un video escandaloso o una acción política, está dando una interpretación de primer grado de la misma. La hermenéutica es una de las formas más cercanas a la ciencia de establecer la opinión y contenido de un material en video, en un hecho cotidiano de la televisión que tiene que ver con la investigación del periodismo, en un tema como el cine actual de antropofagia.

El primer capítulo tiene como base exponer el concepto de antropofagia que se utilizará en la investigación; la revisión a las culturas antiguas vienen a demostrar que lo expuesto en esta tesis no es fruto de concepciones básicas, o que intento manipularlas. El segundo capítulo es una explicación sobre la hermenéutica, sobre su historia y principales exponentes, así como el método particular que habrá de utilizarse.

El partir del tercer capítulo entro de lleno en la homogenización del concepto que sostiene esta tesis; en el cuarto capítulo veremos los poderosos personajes, simbólicamente hablando, de *Hannibal*, y de cómo este personaje usa la antropofagia para su perversa diversión. En el quinto capítulo, veremos la enredada historia de *Resident Evil*, basada en el exitoso videojuego. Finalmente, volveremos a los complejos personajes de la pluma de Thomas Harris, para entrar en la enfermiza patología del *Dragón Rojo*.

El objetivo de esta tesis no es ser una enciclopedia de la antropofagia, sino demostrar la uniformidad en un solo concepto; asimismo en ser una guía para las personas interesadas en las técnicas hermenéuticas, las cuales por lo general son escritas en forma de enigmas, en una clásica pose académica. Los objetivos secundarios son hallar corrientes filosóficas, políticas y sociales inmersas en el tópico principal, así como de estereotipos modernos. El mensaje actual del cine norteamericano es negativo; en este caso, el objetivo de este escrito es sustentarlo.

# **CAPÍTULO 1**

## **¿QUÉ ES ANTROPOFAGIA?**

## 1.1 ¿Qué es antropofagia?

El ser humano ha necesitado de alimentarse en este mundo físico, como parte de la satisfacción del instinto de supervivencia que nos ha acompañado a lo largo de nuestra historia como seres humanos. Comer es, de esta manera, algo natural y cotidiano que practicamos; comer no debería ser algo que tuviera que ver con lo perverso, lo enfermo, lo negativo; desafortunadamente, diferentes experiencias que la humanidad ha vivido, lo han llevado, de forma natural o involuntaria, a comer de sus semejantes.

Según el diccionario Larousse, antropofagia significa “Comer carne humana”. Pero esta definición no describe todas las emociones que a lo largo de la historia de la humanidad ha desatado, y todas las vertientes del pensamiento humano que la han tratado de descifrar, o han dado su interpretación. Asuntos que no pueden ser tratados como simples, dado su complejidad, como el hecho de responder el porqué a los seres humanos la antropofagia se nos hace algo malo, repugnante.

Si los filmes que van a interpretarse necesitan desglosarse en diversas categorías, con el fin de hacer más digerible su extenso mensaje, con mayor razón la concepción que abarca este capítulo. La mejor manera de hacerlo, desde mi punto de vista, es referirme a un contexto social e histórico, que permita responder a las interrogantes que a lo largo de la tesis iré cuestionando; ésto en base a cada filme a interpretar.

El espacio y tiempo definen nuestra ideología; nuestras concepciones de lo bueno y lo malo son definidas por una serie de factores, entre los cuales actualmente los *media* han tomado importancia capital. De la época en la cual los griegos veían con soberbia intelectual a los pueblos bárbaros comer de sus muertos, a esta era en la cual el personaje cinematográfico de un médico antropófago ha alcanzado tintes de ícono, hay una gran cuestión que considero prudente: ¿qué es antropofagia?

El primer paso es establecer una interpretación contemporánea de la palabra antropofagia, en base principalmente de impactos mediáticos que en mi experiencia he recibido -considero que no sólo yo-. Ésto con el fin de crear una concepción ex profeso para los objetivos de esta investigación, pero sin que signifique una devaluación del término o una manipulación del mismo. Posteriormente, abordaré las interpretaciones de los pueblos antiguos con el fin de enriquecer la concepción del complejo término.



## 1.2 Interpretación y concepción

Hablar de antropofagia es una cuestión que por cotidiana no dejaría de ser relevante, en el sentido de que tan solo ver la acción de algo o alguien que come carne humana, o entre seres humanos, ya sea en la ficción del cine, o en menor medida en la vida real a través de la televisión, provoca en nosotros sentimientos encontrados. Entre las reacciones más comunes que encontramos en nosotros como espectadores están el asco, el miedo y en ocasiones más extrañas, la curiosidad.

Un primer reflejo de aversión hacia esta práctica está relacionado con el hecho de que los seres humanos nos consideramos animales racionales. Esta percepción contrasta con aquellas ocasiones en las cuales observamos en animales cercanos a nosotros -perros y gatos- comer de animales muertos que pertenecen a su misma especie, y lo asociamos a un sentido casi perverso en el cual pensamos que el animal lo hace porque no sabe realmente lo que come. Resumiendo, seríamos perversamente estúpidos si los imitáramos.

La cuestión de vencer esa idea es un rompimiento con una parte animal que consideramos parte de nosotros; afortunadamente, por lo general este pensamiento no forma parte de nuestra realidad. Cuando nos topamos con algún documental, en el cual una especie tiene que alimentarse con elementos de su propia especie -el caso de los renacuajos del desierto- lo vemos casi como un acto perverso, aunque el renacuajo lo hace por una ley natural.

Un sentimiento provocado culturalmente -y no lo escribo para que se tome como una justificación hacia estos actos- es un bombardeo mediático en el cual los antropófagos forman parte de tribus salvajes, atrasadas y sanguinarias en las cuales se da rienda suelta a la antropofagia, como una eficaz forma de calmar un antiguo impulso natural en el ser humano, por cuestiones puramente mórbidas. Estas tribus provendrían de lugares como el Caribe, Sudamérica y África.

Esto forma parte de una homogenización del término en el cual puede caer un concepto, dependiendo de la época y de las condiciones sociohistóricas de las que estemos hablando; los que nacimos en la década de los ochenta aún tenemos fresca esta concepción, la cual pudo habernos quitado el hambre si algún sarcástico hubiera mencionado que lo que estábamos comiendo era en realidad carne humana.

Esto también reflejaba otro temor del ser humano que hasta ahora nos acompaña: el pensar que si probamos la carne humana nos puede devorar un vicio como lo constituye las drogas o el alcohol, cambiado ahora por la piel del prójimo, y en el cual nos veríamos convertidos en aquellas criaturas humanas y viciosas -como las descritas anteriormente-. La imagen de un humano carroñero acompaña a esta visión en terribles pesadillas.

Esta grotesca imagen fue explotada de nuevo en 1980, con la aparición de zombies (*The night of the living death*, George Romero 1968) los cuales se alimentaban de vísceras y cerebros humanos; no sólo se alimentaban de otras personas, sino que también realizaban actos repulsivos como comer ratas o los miembros caídos de los de su misma especie: una visión de la irracionalidad llevada a su máximo. Estos filmes que denunciarían por parte de sus autor la deshumanización y estupidez de una nación, forman parte de una aterradora realidad, que ocurrió en el pasado.

Ocurrió en Francia (y en otras partes de Europa)<sup>1</sup> en los primeros años del primer milenio. El ganado sucumbía como moscas debido a una gran sequía, la cual asolaba también a los campos agrícolas; los habitantes decidieron comer pasto, algo que no sirvió por nuestras condiciones fisiológicas. De una manera dramática, las personas muertas de hambre tuvieron que acudir a la antropofagia, la cual, entre otras medidas, se practicaba al desenterrar los cadáveres del cementerio para ser consumidos. La antropofagia se relaciona con estos periodos de horror y desesperanza.

Ahondando en la cuestión del miedo, nos podemos remontar a la época en la cual los hombres empezaban a reunirse socialmente y a formar su lenguaje. La necesidad alimentaria es una cuestión de primer orden en todas las especies animales; es así como se forma el temor hacia aquellas criaturas de la naturaleza que los rodeaba, las cuales no vacilarían en matarlos de una manera especialmente salvaje y sanguinaria, dado las condiciones naturales del entorno en que se encontraban.

Aquella sensación en la cual el hombre se convertía en intérprete del gran mundo que lo rodeaba, donde se sentía como algo minúsculo y susceptible en su fragilidad humana, le hacía ver en su cotidianeidad criaturas gigantescas -que en realidad existieron y que logró a la larga extinguir- que podían hacer de él su alimento. Esta visión se ha mantenido de manera permanente en nosotros, y se ha visto reflejada en películas clásicas -como aquellas donde aparecen arañas, cocodrilos, hormigas, todos gigantescos- donde se explota este temor.

La antropofagia mezclada con el mar, aquel lugar insondable, maravilloso y avasallador, dio origen a una criatura mítica llamada Leviatán -de los judíos, aunque otros pueblos tienen el suyo- la cual era una gran serpiente que atacaba a las embarcaciones y a sus tripulantes, a los que devoraba. El temor hacia ésta se aunaba a las versiones de un mundo cuadrado, el cual tenía un fin que era una gran cascada que desembocaba en el universo; por siglos estas ideas evitaron que se aventuraran españoles, italianos, portugueses.

---

<sup>1</sup> Doreste Tomás, *Las ventajas de ser canibal*, p. 54.

Pero antropofagia no sólo puede expresar la forma en la cual hay que matar al ser humano para alimentarse de él, o que comer de sus tejidos o fluidos corporales lo dejaran totalmente muerto; entre las criaturas antropófagas medievales tenemos a los súcubo y a los incubo, los cuales eran demonios dotados de órganos sexuales. Éstos se alimentaban de la juventud de los y las desafortunadas con quienes sostenían una relación sexual; ésto no obstante, no expresa de manera muy clara su forma de antropofagia.

Algo más claro ocurre con la tan manoseada versión de los vampiros, los cuales están basados en personajes míticos como el sanguinario Vlad Tepes o Conde Drácula, el cual se dedicó a capturar turcos para empalarlos, y de una forma muy enferma, se sentaba a comer en medio de ellos. Pero están más relacionados con una condesa poco conocida, la cual se bañaba en la sangre de sus súbditos para, según su enferma cabeza, conservar su juventud y talante intactos, lo que evolucionaría en la antropofagia de los vampiros.

Si bien criaturas anteriores expresan el temor de convertirse de cazador en presa, los vampiros son más bien un reflejo de las inquietudes del ser humano. Como ejemplo tenemos la cualidad hipnótica en la cual caen sus víctimas, pero de manera más clara la inmortalidad que les proporciona el cambio tan radical en su dieta; la escritora Anne Rice revoluciona la imagen, usos y costumbres de estas criaturas de la noche.

Algunos temas serán retomados con el objetivo de ahondar en ellos posteriormente. En la primera parte de este escrito se hizo hincapié en el temor natural de la antropofagia por parte del ser humano, pero en esta última reflexión abordaremos brevemente un asunto más complejo como la antropofagia simbólica, la cual ha dado lugar a diferentes expresiones, las cuales designan de manera acertada situaciones del hombre contemporáneo.

Si bien en la actualidad no tenemos que cuidarnos de que nuestros semejantes nos devoren, tenemos que hacerlo ante situaciones que pueden tragarnos moralmente. Cuando hablamos de vicios de carácter, se usan expresiones como *no dejar que la envidia nos devore*, refiriéndonos a un sentimiento de absorción en el cual esta emoción negativa controla nuestros actos; una expresión similar se usa cuando hablamos de otro tipo de vicios.

Una forma de antropofagia simbólica, que ha sido ligada a una continua deshumanización del individuo, es aquélla en la cual nos sentimos ingeridos por las capacidades de los medios masivos de comunicación. Las capacidades gigantescas de los mismos nos pueden atraer hacia ellos, quitándonos nuestro sentido de individualidad y creatividad, así como sumirnos en un estado vegetativo: como si nos vaciaran nuestra sustancia.

Por último daré una reseña del término que utilizaré a lo largo de la investigación para designar situaciones que en mi interpretación son acertadas; al buscar ayuda en el diccionario se me hizo evidente su condición de cementerio de significados,

ya que los conceptos se quedan realmente cortos, generalizan demasiado, como si los que redactaran este tipo de escritos lo hicieran con la mayor de la indiferencia. La diferencia radica entre las palabras caníbal y antropófago, las cuales tienen diferentes raíces, y van de lo general a lo particular.

La palabra caníbal designa una forma despectiva que los europeos utilizaron para designar a los habitantes de América; es una deformación de la palabra caribe, la cual designa a las personas que viven en ese conjunto de islas, como decir que todas las personas que viven ahí tienen esa costumbre. Aunque es indignante la forma en la que se usa todavía esta palabra, canibalismo es un término que aunque no desecho del todo, me significa otra cuestión.

Los gatos practican el canibalismo cuando el macho dominante mata y se come a los recién nacidos para no tener competencia; los renacuajos de una especie del desierto, los cuales tienen que desarrollarse antes de que los charcos se evaporen, llevan a cabo esta táctica, ya que no hay de qué alimentarse en esas condiciones. Hay otras especies de animales e insectos, los cuales lo hacen sin motivo aparente.

El canibalismo se da cuando un elemento se alimenta con otro elemento de su propia especie; aunque ese término entre seres humanos refleja la perversión y la ruptura de una regla moral, no lo escogí porque no considero que exprese en todos los casos lo mismo, ya que no siempre el elemento que come es otro ser humano, sino otra criatura o entidad -pensando en el capítulo quinto de esta tesis-. Antropofagia es más específico.

Cuando se aborda oralmente el tema resulta más difícil pronunciar la palabra antropofagia que la palabra canibalismo, pero cuando se expresa de manera escrita es más expresivo. De esta forma, se utilizará la palabra antropofagia para designar el acto de comer carne humana o sangre, ya sea de forma física o simbólica, ya sea entre seres humanos o entre otras criaturas, las cuales satisfagan así sus necesidades alimenticias, mismas que en muchas ocasiones van más allá de la simple nutrición.

### 1.3 Dos visiones antiguas: los aztecas

Si queremos aprender sobre asuntos que hasta el día de hoy nos inquietan o nos asombran, debemos tomar los libros de historia, pero en este caso en particular podemos hacer una pequeña revista en los documentos épicos de las primeras civilizaciones, ya que de esta manera expresaban los hombres de aquellos tiempos sus inquietudes, sus deseos y su sabiduría adquirida en un modelo docente cosmológico, donde la naturaleza era la maestra.

En estos documentos también expresaban los momentos difíciles por los que atravesaban y que son relativos a esta parte de la historia: guerras con los pueblos vecinos en busca de un mejor territorio para asegurar la prosperidad; normas morales básicas para permitir la coexistencia en el grupo social; pero sobre todo su cosmogonía, la cual nos da una idea de la antigüedad de la pregunta filosófica concerniente a nuestro origen primordial.

Por el fácil acceso, pero principalmente por la importancia de la noción y punto de vista de esta civilización, tomaremos a la épica náhuatl, con sus dioses Quetzalcóatl y Tezcatlipoca, los cuales se complementan el uno al otro. La épica náhuatl es totalmente opuesta a la épica tradicional -griega- occidentalizada, ya que las visiones de los antiguos mexicanos estaban salpicadas de los colores que abundaban en su entorno, ya fueran de animales, piedras o frutos; la idea del sacrificio también es diferente.

Aunque en la época de los antiguos mexicanos no existían los medios de comunicación masiva como ahora los conocemos, estos relatos y su representación en la piedra en relieve fungían como formas primitivas de propaganda intimidatoria -primitiva no por su simpleza sino por su antigüedad- hacia los pueblos vecinos, ya que están llenos de violencia y de muerte, como una forma de expresar que lo mismo les pasaría a aquellos pueblos que osaran desafiarlos.

En la primera parte del relato se hace patente lo dicho anteriormente: la duda de nuestro origen, de quién creó el cielo y la tierra. Es así como Quetzalcóatl y Tezcatlipoca se convierten en dos serpientes gigantes las cuales asieron al monstruo existente de la Tierra, dividiéndola en dos. La visión del planeta es la de un ser femenino , pero un ser terrible y gigantesco.

Los dos grandes dioses, Tezcatlipoca y Quetzalcóatl, hicieron bajar del cielo a la Señora de la Tierra. Era un monstruo grandioso, lleno de ojos y bocas en todas sus coyunturas. En cada articulación de sus miembros tenía una boca y con sus bocas sin número mordía, cual muerden las bestias. El mundo está lleno de agua, cuyo origen nadie sabe. Por el agua iba y venía el gran monstruo de la tierra. Cuando la vieron los dioses, uno a otro se dijeron: -Es necesario dar a la tierra su forma. Entonces se transformaron en dos enormes serpientes. La primera asió al gran monstruo de la Tierra desde su mano derecha hasta su pie izquierdo en tanto que la otra serpiente, en que el otro dios había mudado, la trababa desde su mano izquierda hasta su pie derecho. Una vez que la han enlazado, la aprietan, la

estrechan, la oprimen con tal empuje y violencia que al fin en dos partes se rompe. Suben la parte inferior y hacen el Cielo, bajan la parte superior y de ella hacen la Tierra.<sup>2</sup>

La Tierra entonces se convierte en madre que lo provee todo para la subsistencia del hombre, pero la diosa sólo dará frutos con el sacrificio humano:

Ésta es aquella diosa que llora alguna vez en la noche, anhelando comer corazones de hombres, y no quiere quedar en silencio en tanto que no se los dan, y no quiere producir sus frutos si no es regada con sangre humana.<sup>3</sup>

La cosmogonía de esta raza guerrera -que dista mucho de nuestra actual idiosincrasia de cualquier manera- los colocaba en una situación durísima, ya que creían que el movimiento de nuestro planeta dependía del sacrificio humano, y que éste era el motor de nuestro planeta; esta situación justificó miles de muertes de hombres, mujeres y niños, que, sumidos en la ignorancia y el temor, murieron con la idea de que su sacrificio permitiría a su pueblo continuar con su existencia, por un poco más de tiempo.

Este rito pudo ser catalogado por los griegos como un acto de pueblos bárbaros y salvajes; aunque los españoles y otros conquistadores europeos lo usaron, para calificar a los pueblos americanos como una manada de tribus salvajes y antropófagas, el hecho es que los aztecas cegaron la vida de miles de personas en torno al fanatismo. La antropofagia no sólo era practicada de manera simbólica, también se practicaba en una de sus festividades anuales.

Para celebrar el reverdecimiento de la tierra en primavera, existía una celebración que se realizaba el segundo mes del calendario, la cual llevaba por nombre Tlacaxipehualtzi -desollamiento de hombres- dedicada al dios Xipe Totec, el dios que no tenía piel, que la tenía mal colocada.<sup>4</sup> Previamente, y haciendo gala de la costumbre azteca de capturar prisioneros de guerra para sacrificarlos, los guerreros hacían lo propio, para posteriormente cortarles de manera ritual su cabellera.

Los aztecas creían que al cortarles el cabello pasaban la fuerza del prisionero hacia ellos; ésto parece una idea obsesiva por parte del ser humano en un afán de adquirir poder sobrenatural. Cuando llegaba la fecha indicada, los guerreros llevaban sus trofeos humanos al templo de Huitzilopochtli -el dios sol- lugar donde en medio de cantos éstos serían sacrificados en una piedra en forma de muela, por los sacerdotes de este dios.

Tomados en masa, los sacerdotes les sacaban el corazón, el cual ofrecían al dios sol, y posteriormente los desollaban completamente. Cabe mencionar que los cueros humanos no pasaban por algún tratamiento de conservación -curtido- y a final del mes estaban completamente negros y hedían fuertemente. La carne de

---

<sup>2</sup> Garibay Ángel María, *Épica náhuatl*, p. 12.

<sup>3</sup> Ídem, p. 10.

<sup>4</sup> Toriz Martha, *La fiesta prehispánica*, p.46.

los prisioneros también se separaba como se hace con las reses, y se le utilizaba para elaborar un plato que era considerado un manjar ritual; los cueros tenían otros usos en su vida útil.

El muslo del otrora cautivo era enviado al Tlatoani en curso, el cual lo comía simplemente asado.<sup>5</sup> El encargado del prisionero tomaba una porción de la carne restante -no se especifica bien cuál tomaba- y con esta parte mandaba preparar una gran caldo al cual se le añadía maíz, y que llevaba por nombre tlacatlaolli (plato de hombre desollado). Posteriormente era colocado -de una manera muy mexicana- en escudillas de barro; se comía en casa del guerrero que lo capturó, y las porciones se mandaban a los familiares más cercanos.

Los aztecas, así como otros pueblos, tenían la muy humana idea de que los hombres podían asemejarse a los dioses, en este caso, compartiendo platos. A pesar del romanticismo comunista que algunos tienen sobre esta sociedad, cuyo punto cumbre la describe como una utópica sociedad en medio de un lago, el hecho es que los más pobres eran generalmente de los que se hacía el platillo, y sólo el jet-set de esa sociedad -realeza y guerreros- podían probarlos.

En el encuentro de las dos culturas que dieron origen a la actual cultura mexicana, se hizo presente esta visión supersticiosa de los habitantes de Tenochtitlán, así como de su dirigente con respecto al hecho que afrontaban. De esta forma, Moctezuma envía a varios de sus súbditos con diversos alimentos propios del lugar como frutos, tortillas y algunas aves para alimentar a los *dioses* y a los *venados* (caballos). Esta comitiva tenía como objetivo que los huéspedes se sintieran bien.

Moctezuma pensó en enviar a algunos prisioneros de guerra, por si a aquéllos que consideraba *dioses* les apetecía un poco de sangre humana.

Envió cautivos con que les hicieran sacrificios: quién sabe si quisieran beber su sangre. Y así lo hicieron los enviados. Pero cuando ellos vieron aquello sintieron mucho asco, escupieron, se restregaron las pestañas, cerraban los ojos, movían la cabeza. Y la comida que estaba manchada de sangre la desecharon con náusea, ensangrentada hedía fuertemente, causaba asco, como si fuera una sangre podrida. Y la razón de haber obrado así Motecuhzoma, es que él tenía la creencia de que ellos eran dioses, por dioses los tenía y como dioses los adoraba.<sup>6</sup>

Podemos imaginar la reacción vomitiva que tuvieron los españoles, al ver aquellas personas tan ajenas a su cultura realizar actos de crueldad hacia los prisioneros, como si estos fueran animales a sacrificar. Eso sólo sería una parte por descubrir de una cultura que ni siquiera cinco siglos después hemos podido comprender.

El texto nos habla del temor que tenían Moctezuma y su pueblo: la guerra psicológica fue avasalladora. Las órdenes de Moctezuma fueron una actitud de

---

<sup>5</sup> Ídem, p. 48.

<sup>6</sup> León Miguel, *Visión de los vencidos*, p. 34.

sumisión hacia el conquistador, misma que, en mi opinión, todavía compartimos, fruto de nuestra ignorancia y educación acomplejada. Los aztecas se referían a sí mismos como “no somos sus contendientes iguales, somos unas nadas”. El tlatoani estaba resignado, cavilando cual sería su suerte; el pueblo en general vivía auténticos días de angustia.

En el concepto actual que tenemos de civilización, es inadmisibles el hecho de tomar prisioneros de guerra con el fin de sacrificarlos a los dioses, ya que iría en contra de las leyes y principios internacionales. En la época de los antiguos mexicanos esto era de lo más común; era como una pena de muerte, ya que no tenían como prioridad el tomarlos como esclavos, con el fin de que realizaran trabajos forzados.

Al decir pena de muerte es en una noción diferente a la actual, en donde los países como EU la utilizan como un doble fin en el caso de indocumentados mexicanos: el satisfacer a unos medios ávidos de sangre, e intimidar a aquéllos que osen pisar esas tierras. Existen indicios de la forma hedonista en la que los prisioneros eran tratados antes de su sacrificio (mujeres, comida, bebida) pero en realidad es una justificación muy burda, ante la muerte de alguien que falleció en aras de satisfacer el fanatismo de quién lo sacrificó.

Esta antigua concepción de antropofagia simbólica y ritual se perdió con muchos otros elementos que nunca conoceremos en el encuentro de dos mundos. Al mirar la sociedad de la que ahora formamos parte, es casi imposible pensar que nuestros antepasados realizaron las maravillas que aún continúan erguidas; muchos ven en el mestizaje el origen de los problemas de carácter entre los individuos de nuestra actual sociedad, aunque esto sólo puede ser un factor.

Uno de los frutos de esa conquista fue un complejo de país conquistado el cual no hemos podido superar, y en una forma de ser que no nos permite desarrollarnos como individuos. De aquella raza que construyó una ciudad en medio de un lago ha quedado muy poco o nada; la conquista ideológica por parte del país más poderoso del mundo -con el cual colindamos- parece que no ha tenido la mayor resistencia.

La misma cultura que nos rige nos hace tener una imagen del sacrificio nula, donde cada quien busca el beneficio personal, principalmente por debajo del agua, origen del alto grado de corrupción nacional en todos los ámbitos. A su vez, nuestro complejo de inferioridad y bajo criterio, nos impide reflexionar sobre los mensajes que los norteamericanos nos despliegan en su cine. La noción de antropofagia perjudicó a un pueblo antiguo; lo que podemos hacer es que las nociones de un mismo grupo de personas no afecten a todo el grupo social.



## 1.4 Los griegos

En nuestra revisión de las interpretaciones antiguas en torno a la antropofagia, es necesario realizar una hojeada a la mitología griega -de hecho invaluable- ya que es innegable la influencia que han ejercido, y siguen ejerciendo en todas las naciones poderosas el mundo. En la actualidad, nos han legado también a través de los romanos innumerable cantidad de ideas, procesos técnicos y estereotipos de diversa índole.

Los griegos fueron los inventores de la democracia; sus representantes eran elegidos según las necesidades del pueblo, y en el momento en el cual alguno de ellos se dejaba llevar por la corrupción, era destituido inmediatamente de su cargo. No se puede dudar de la perfección de este primitivo principio de gobierno, y su ideal se conservó siglos después, aunque actualmente sólo es un burdo recurso retórico, argumento de instituciones burocráticas.

En el terreno arquitectónico las repercusiones no se hacen esperar: el uso de la columna como una forma de soporte nos ha sido heredado por ellos, pero el uso que actualmente se le da es más bien de carácter estético, ya que es utilizada en lugares legislativos en todo el mundo. Las escenas esculpidas en el Partenón, con referencia a las escenas épicas que tenían que ver con sus dioses, dieron pie para que de igual forma las naciones plasmaran, de manera pictórica o en relieve, partes de su historia en sus recintos.

Atenas, capital de Grecia, es considerada como la primera capital intelectual del mundo. En la actualidad conocemos grandes ciudades donde se pueden encontrar personas de todo el mundo, y foros de expresión libre para las diferentes inquietudes artísticas y científicas de las mismas; los habitantes de aquel mundo antiguo confluían en Atenas, para adquirir el conocimiento que sólo una sociedad dedicada al trabajo intelectual podía ofrecerles. Grecia nos deja un sueño en el cual las personas utilizan su tiempo libre para reflexionar.

Hasta las fuentes que adornan las grandes ciudades del mundo, como la fuente de Cibeles en España, o la de Trevi en Italia, así como el culto que se les brinda -para celebrar las glorias del deporte- tienen su origen en ellos. Adoraban a los seres extraordinarios que moraban en ellas, y les daban gracias por los dones que el agua les proporcionaba; dedicaban el 13 de octubre a rendirles tributo, día en que las adornaban con guirnaldas de flores.

No hay manifestación de la cultura en la que los griegos no hayan dejado la estela maravillosa de su singular ingenio; nos legaron las corrientes inmortales de su filosofía con Platón y Aristóteles; el cuerpo de doctrinas matemáticas griegas tiene sus aristas más sobresalientes en Euclides, Arquímedes y Diofanto. Por esta razón no podemos ignorar la contribución de los helénicos al desarrollo de las matemáticas, ya que estas sentaron las bases teóricas de toda la matemática ulterior.

Es curioso que el mismo proceso de transculturización que sufrimos actualmente con la cultura norteamericana, haya pasado antes con los pueblos conquistados o tan sólo rozados con los griegos: el griego se convirtió en un lenguaje culto, los gimnasios ganaban cada día más adeptos, hasta la forma de vestir cambiaba. La cultura griega había conquistado ideológicamente al mundo antiguo, inculcando valores como el amor al cuerpo, así como una exaltación de los placeres mundanos.

Contrario a la concepción de la antropofagia de los aztecas, la concepción griega de la antropofagia influenció al mundo. Inventaron la palabra que aún la designa, la cual proviene de las raíces *anthropos* (hombre) y *phagein* (comer), con el fin de designar a los pueblos que consideraban bárbaros, los cuales no conocían la escritura y tenían costumbres que ofendían su intelecto. Esta actitud la tomaron los conquistadores europeos en América, los cuales simplemente cambiaron la palabra bárbaros por paganos.

La mitología griega nos remonta al concepto que los griegos tenían sobre la moral, como una forma de educación hacia un pueblo, que trataba de salir de la irracionalidad que veían en sus vecinos que consideraban bárbaros, así como de sus propias costumbres de las cuales querían lavarse las manos. Dos de estos tópicos relativos a la antropofagia, los vemos en dos relatos de su vasta mitología: el de el dios Cronos y su esposa Rea, así como el conocido y explotado mito del Minotauro.

La antropofagia de alguna forma se encuentra en los primeras páginas de la mitología griega. De esta forma nos encontramos con el dios Cronos y su esposa Rea, los cuales son como los abuelos de los dioses conocidos; por supuestas cuestiones de poder, Cronos decidió que devoraría a todos los hijos que diera a luz con Rea.<sup>7</sup> La costumbre de comer a los miembros de la familia se llama endocanibalismo, pero será abordado más adelante.

Han sido muchos los autores que ven en este gesto de Cronos -a quienes los romanos llamarían Saturno- una analogía del tiempo que consume los segundos, y razón por la cual la etimología tiene que ver con los aparatos de la medición del tiempo. Rea, angustiada por el destino de sus hijos -y cuando Cronos había devorado a varios- tomó una piedra y la envolvió en una sábana, la cual devoró Cronos sin saber que contenía; envió a su hijo a la Tierra donde se convertiría en el soberano del Olimpo y padre de los dioses: Zeus.

A pesar de la analogía que los investigadores le han dado al mito de Cronos, el hecho es que nos demuestra que los griegos tenían una noción muy clara del canibalismo, que a su vez tiene que ver con lo primitivo y lo salvaje. El pintor español Francisco de Goya logra capturar la escena, en la cual Saturno come del cuerpo ya decapitado por sus dientes de uno de sus hijos, con la mirada y el rostro completamente descompuesto.

---

<sup>7</sup> Hubert Juan, *Mitología griega y romana*, p. 14.

Dado que Zeus se pudo librar de la antropofagia de su padre, los griegos asumieron que esta costumbre sería castigada por su conocida furia, motivo por el cual, y como la sociedad elevada que buscaban ser, prohibieron moralmente el canibalismo. A pesar de que concebían a los dioses como seres caprichosos de enorme poder, imaginaban historias en las cuales, como comensales de banquetes que humanos les ofrecían, se asqueaban de quienes osaran darles carne humana disfrazada.

Pero la antropofagia también es resultado de perversas uniones: ya sea hombres con patas de caballo, o el bestial Minotauro, la zoofilia se mezcla con esta costumbre. Es notable comprobar que mientras los griegos imaginaron seres con figura humana y cuerpo de animal, ya se trate de las sirenas, de la esfinge o los sátiros -antropófagos por más señas- el Minotauro fuera representado con cuerpo de hombre y cabeza de animal.

El monstruo nació debido a un acto de deslealtad del tirano rey Minos; éste había prometido sacrificar a Poseidón lo que el dios hiciera salir del mar.<sup>8</sup> Pero Poseidón mando un toro de tal belleza, que Minos se negó a sacrificarlo y lo guardó en sus establos; el dios se vengó inspirando a Pasifae, mujer de Minos tal pasión por el toro, que se entregó a él y dio a luz un monstruo con cabeza de toro y cuerpo humano. El Minotauro era un motivo de vergüenza para Minos, así que encargó a Dédalo la construcción de un laberinto donde recluir al monstruo.

La voracidad de la criatura era legendaria, ya que comía carne humana de jóvenes y doncellas, los cuales eran abandonados en el laberinto con el fin de servirle de pasto. Encontramos una doble interpretación en este mito: mientras los griegos colocan en lo más recóndito de la mente -el laberinto- la zoofilia y la antropofagia del Minotauro, también podemos afirmar que los jóvenes representan a las personas que se aventuraban a los lugares desconocidos, y cuyo supuesto fin era morir devorados por una criatura bestial.

La noción de los griegos podría ser considerada como la noción más básica que tenemos hasta la actualidad de la antropofagia, dividida en tres rubros principales: 1) La antropofagia es un reflejo de la concepción más primitiva del hombre, 2) La antropofagia está ligada con las más bajas pasiones del ser humano, y 3) La antropofagia se practica por hombres y bestias en lugares que aún no se han civilizado. Este último punto ha evolucionado a medida que el hombre conoce su entorno.

He aquí el contraste entre ambas culturas: mientras que los aztecas veían a sus dioses como seres que sólo los habían creado para que los alimentaran con su carne y su sangre, los griegos veían a los suyos como seres que, aunque humanos en su comportamiento, representaban por lo menos una virtud, ya sea de las artes, la ciencia o el deporte, y que por ende no querían saber nada de la

---

<sup>8</sup> Meautis John, *Mitología griega*, p. 173.

carne humana. Los griegos concebían la antropofagia como algo para atemorizar a su pueblo y la evitara; los aztecas como forma de asemejarse a sus dioses.

¿Cuál es la visión actual que tenemos de la antropofagia? A pesar de los siglos que han pasado, la visión de los griegos rige nuestra sociedad occidentalizada, mientras que la interpretación de los aztecas queda en el *montón*, ligada a los pueblos salvajes e inferiores. Los medios de comunicación influyen en nuestro concepto de antropofagia, aunque de una manera más ligera, orientados al sensacionalismo y a la nota roja; al final, uno es el que decide con que concepto de antropofagia se queda.

Estas fueron dos visiones de dos civilizaciones que tuvieron entre si una gran distancia espacio-temporal. A pesar de que en ninguno de los dos casos existieron los medios de comunicación como los conocemos, el hecho es que la humanidad encontró en las representaciones en relieve, la pintura y la tradición oral la forma de transmitir mensajes a las masas. Por último, y haciendo referencia al siglo pasado, tomaré un ejemplo diferente a lo visto en cuanto a interpretaciones y usos de la antropofagia.

## 1.5 ¿Una versión romántica de la antropofagia?

De vuelta a este siglo -de hecho el siglo pasado- en nuestra rápida revisión de las vertientes de la antropofagia, encontramos una versión tan contrastante como manipuladora. Dentro de los medios masivos de comunicación están tres principales: la radio, la televisión y la prensa; como subgéneros, pero que también tienen gran importancia en la comunicación colectiva, están la literatura, cine, CD's, etc. Tomaremos en este caso un libro llamado *La reina de los condenados*, escrito por Anne Brian Rice.

*La reina de los condenados* es la conclusión de una trilogía llamada *Crónicas vampíricas*; hay que comentar que la versión de los vampiros fue tan abordada por el cine mundial, que actualmente tiene que ser muy dinámico para que sea atractivo para el espectador o el lector en su caso. En las versiones vampíricas de Rice, se rompe con algunas reglas anteriores de estos seres, dando un auténtico giro de 360 grados a estas criaturas, las cuales significan una parte de la personalidad de la escritora.

Considero que el giro más grande que le da a sus vampiros, es la forma en la cual las personas normales se convertirían en estos entes. Cuando un vampiro encuentra a alguien tan bello y tan rico como él, primero lo desangra a muerte, para posteriormente darle a beber un poco de su sangre, convirtiéndose el primero en una especie de amante, padre y maestro para quién acaba de entrar en el clan de antropófagos.

La primera parte de la trilogía, *Confesiones de un vampiro*, nos habla de la vida de Louis, un hombre sano de Nueva Orleans, que cuenta a un reportero sobre como se convirtió, a manos de Lestat y debido a un profundo sentimiento de culpa por la muerte de su hermano, en un habitante de la noche. Esta novela aterrizó en una película a principios de los noventa, la cual reunía a los *sex symbols* de la época como los protagonistas de la historia: Brad Pitt como Louis, Antonio Banderas como Armand, y el inolvidable Tom Cruise como Lestat.

Louis se presenta como el ser amado deseado por los dos poderosos vampiros, en un proceso que describe una relación homosexual: Armand y Lestat sólo pueden amar lo más parecido a ellos. En el fuego cruzado encontramos a Claudia, la pequeña doceañera a la que Lestat habría convertido sólo para retener a Louis. A su vez, Claudia hace perder a Louis lo que más cuidaba dado su nueva condición: su gota de humanidad al pedirle una compañera para ella.

Algo que hay que reconocerle a Rice es la creación de un estereotipo occidental clásico: el *Bad boy* que Lestat representa. A diferencia de Louis, Lestat habría aceptado, casi desde el principio de su condición, el hecho de matar sin remordimientos para saciar su sed de sangre. Lestat es quien baila con el cadáver de la madre de Claudia, quien sin recato la convirtió en vampiro sin importarle que

siempre sería una niña físicamente; Rice convierte la juventud y desenfreno de Lestat en sus atributos más atractivos.

Estas cualidades le hicieron a la autora el escribir la segunda parte llamada *El vampiro Lestat*, en la cual este personaje de *cabello rubio, ojos grises e insaciables deseos de hacerse famoso*, escribe su autobiografía, donde relata quien lo habría convertido en antropófago. Con el fin de salir del anonimato se convierte en estrella de rock, rompiendo de nuevo las reglas del clan, ya que además expone sus investigaciones sobre los primeros chupadores de sangre.

Es así como llegamos a *La reina de los condenados*. Lo primero que encontramos es la introducción de Lestat, el cual anuncia un concierto a realizarse a media historia; este hecho es un detonante del libro, y que de nuevo antepone el gusto de Lestat por quebrantar las reglas. El acto sería motivo de censura por vampiros de todo el mundo, quienes lo matarían enfrente de todos sus fans por haberlos expuesto. Esto se adereza con las visiones de unas gemelas pelirrojas, que a su vez tienen que ver de nuevo con los primeros vampiros de la historia.

Cabe mencionar que en este libro la antropofagia es algo completamente detallado, y que va más allá de morderle la yugular a los seres humanos, a quienes sólo ven como seres inferiores, como su comida ambulante. Encontramos que los vampiros se alimentan de una manera salvaje, ya sea rompiendo los huesos de sus víctimas para extraer la pulpa, o hasta comiendo algunos órganos y vísceras.

También hay un pequeño y debatible discurso sobre la antropofagia y el canibalismo. En su visión sobre los primeros vampiros del mundo, Rice concibe a un par de hermanas hechiceras, las cuales hablan con los espíritus buenos y malos, pobladoras de un ficticio pueblo en las laderas de un monte; el único pecado de la población sería la costumbre de comerse a sus muertos. En contrapeso a este pueblo pacífico, estarían los egipcios, quienes buscaban (en el contexto de la historia) acabar con los pueblos antropófagos.

Los egipcios, quienes según Rice buscaban enemigos para destinarlos a las ollas, habrían destruido el pueblo de Mekare y Maharet -las gemelas- para llevarlas a sus nuevos soberanos, Akasha y Enkil. Esto se llevó a cabo en pleno banquete funerario, cuando las hermanas se disponían a comer el cadáver asado de su madre recién fallecida; Akasha habría tomado la decisión, ya que ella quería tener a las hechiceras -y videntes- a su servicio.

Anne Brian Rice expresa en Akasha su arrollador secularismo y nihilismo: que si no hay más que esta vida, que los dioses no existen, que hay que aferrarse desesperadamente a esta vida, que todo acaba en la nada. Por otro lado, y para no hacer el cuento largo, como represalia a las vejaciones, una de las gemelas pide a un maligno espíritu, el cual a pesar de su incorporeidad podía chupar sangre humana, que atormenta a los soberanos de Egipto; finalmente, el espíritu se funde con ambos, convirtiéndolos en los primeros vampiros.

Me llama especialmente la atención el párrafo sobre la costumbre de comerse a los muertos; la autora, en voz de una de las gemelas, lo explica así:

“Nunca, nunca cazamos hombres para comernos su carne. No entraba dentro de nuestras costumbres. Este canibalismo, comerse la carne del enemigo, hubiera sido una grande abominación para nosotras. Porque éramos caníbales y comer la carne tenía un significado especial, nos comíamos a nuestros muertos. Pero la verdadera razón de que nos comiéramos a nuestros muertos era por respeto a ellos. Según nuestro punto de vista, era el modo más adecuado de tratar los restos mortales de los que amábamos. Poníamos en nuestro interior los cuerpos de los que nos habían dado la vida, los cuerpos de los que nuestros cuerpos habían salido; y así se completaba un ciclo. Y los sagrados restos de los que amábamos quedaban a salvo del horror atroz de la putrefacción bajo tierra, o de ser devorados por las bestias salvajes, o quemados como si fueran combustible o deshechos”.<sup>9</sup>

Cuando consultamos cualquier libro sobre el origen del romanticismo, encontramos que era un movimiento literario, el cual ponderaba el amor de pareja por sobre todo lo mundano; coloquialmente el término romanticismo nos lleva a una crítica: el hecho de hacer una apología superficial, de eventos o costumbres que de una forma u otra tienen que ver con el lado oscuro del ser humano. Podemos ejemplificar con el romanticismo de la guerra, el romanticismo de la locura y la pasión.

¿Pero una versión romántica de la antropofagia? A lo largo del libro, los flashbacks de las gemelas devorando el cuerpo asado de su madre son un elemento de sutil horror, pero la explicación se queda corta en contrapeso con sus oposiciones. Resulta contradictorio el hecho de querer salvar algo de la putrefacción natural, a cambio de la putrefacción que sufrirían los restos al convertirse en excremento, lo cual no baja la intensidad del grotesco hecho de que las gemelas se estaban comiendo a su propia madre.

Considero que si alejamos este hecho de absurdas ideologías, lo que encontramos es el elemento que todos los escritores buscan dejar en cada una de sus obras: el elemento genial. Tal vez Rice no busca convencer a sus lectores de que ésta es la mejor forma de tratar los restos de sus seres queridos, sino que establece a lo largo del libro un elemento inquietante, el cual termina justificando en uno de los climas del mismo.

Al hacer un balance entre las tres interpretaciones que dan los pueblos primero, y la autora contemporánea al final, nos damos cuenta de los contrastes entre la noción, objetivos y usos que cada uno le da a la antropofagia. A pesar de que los griegos no tenían el poder de la televisión o de la prensa, lograron que sus palabras y actos fueran más efectivos en el actuar de las personas que controlaban; la ideología actual de la antropofagia nos hace pensar que la noción en el individuo moderno se limita a ligeras ideologías, limitadas por la moda.

---

<sup>9</sup> Rice Anne Brian, *La reina de los condenados*, p. 461.

## **CAPÍTULO 2**

# **LA HERMENEUTICA COMO ESTRUCTURA DE LA INVESTIGACIÓN**



## **2.1 Hermenéutica: la necesidad humana de interpretar**

Desde los comienzos de la civilización, los seres humanos han buscado la forma de explicar los fenómenos que en esa época eran los más cotidianos, por no incomprensibles: un incendio, estrellas en el cielo, la muerte. Diferentes interpretaciones se fueron dando en las diferentes culturas del mundo; aún nos asombran las interpretaciones astrológicas que civilizaciones como la maya hicieron y plasmaron en su calendario, con fenómenos respecto al futuro, los ciclos lunares, el momento de la siembra y la cosecha.

Es curioso encontrar que la mayoría de las civilizaciones antiguas vieron en las estrellas una forma de interpretar el futuro. Tal vez porque el espectáculo de la bóveda celeste fue el primero que anonadó a nuestros antepasados; se convirtió en un juego de unir puntos luminosos, lo que dio como resultado la formación de las constelaciones. Los astrólogos modernos argumentan que las estrellas son del mismo material que los seres humanos; algunos vemos en los cuerpos celestes una total indiferencia hacia nuestra existencia.

La interpretación es parte importante del proceso de la comunicación. El ser humano desarrolló un sistema de lenguaje que nos diferencia de los animales; aunque algunos consideran que éstos se comunican como nosotros, y que no hemos comprendido ese lenguaje, el hecho es que en ninguna especie la comunicación es tan clara como en nuestro sistema. En este contexto surge la escritura, como una forma de preservar los acontecimientos presentes y futuros, en la historia de la humanidad.

El médico, el albañil, el mecánico, el contador; todos tienen en común que al trabajar tienen que hacer interpretaciones del problema para así solucionarlo; el hombre moderno hace cientos de pequeñas interpretaciones en su paso por la vida: el color verde de un semáforo, la opinión de un político en la televisión, las manecillas de un reloj, los botones de una televisión, los números de una calculadora.

En los anteriores casos hay un sólo sentido de la interpretación, ya que siempre serán las doce si las dos manecillas están sobre ese número. El ser humano pronto se dio cuenta de que necesitaba métodos de interpretación para fenómenos más complicados. En este sentido surgió la hermenéutica -hermeneia- en la tradición aristotélica griega. Al principio consistía en argumentos surgidos como lluvia de ideas entre un grupo de intelectuales, con relación a sus textos antiguos.

Cuando analizamos un relato o un texto antiguo con base en los métodos de investigación, podemos apreciar que todos los eventos tienen un porqué definido; como si éstos hubieran sido pulidos a través de todas las generaciones por las que pasó. En la actualidad no podemos apreciar esa homogeneidad del mensaje; una característica de la Modernidad consiste en una saturación de simbolismo

contenido en los mensajes, que los convierte en quimeras. En esta *hiperrealidad* se encuentra la complejidad de los mensajes actuales.

La hermenéutica toma su nombre de Hermes -el que portaba el caduceo y las sandalias aladas- quien en sus múltiples -decenas- de connotaciones tenía la del dios de la comprensión entre humanos y dioses. Según la mitología, los dioses tenían un idioma especial; Hermes fungía como una especie de intérprete entre los seres humanos y los dioses, en especial de Zeus, a quien siempre acompañaba como su mensajero.

El apóstol San Pablo nos habla de una anécdota al respecto<sup>10</sup>. De viaje evangélico en la ciudad de Listra -lo que hoy es Turquía- acompañado del apóstol Bernabé, observó a un hombre que era tullido de nacimiento. Pablo le dijo: "Levántate y ponte sobre tus pies"; al ver la gente lo que el apóstol había hecho, comenzó a gritar: "¡Los dioses han venido a nosotros en forma de hombres!" Según ellos, Bernabé era Zeus y Pablo Hermes, porque era el que hablaba la difícil lengua. Los apóstoles, indignados, rasgaron sus vestiduras, pero ni aún así lograron que no les ofrecieran un sacrificio con toros y guirnaldas.

Aristóteles consideraba la *verdad* como la quintaesencia de las cosas; este concepto también era un tópico que ocupaba la mente de los intelectuales griegos. Al principio se le dieron tonos filosóficos, y que competen con la teología moderna, ya que se le consideraba como una luz que iluminaba las tinieblas de la ignorancia y los vicios. Posteriormente se le dieron tintes políticos, como una forma de poner fin a la venda que el *Sistema* tiene sobre sus gobernados.

El filósofo buscaba la *verdad* como algo metafísico, pero considero que de alguna manera se condenaba, al decir -con justa razón- que el ser humano es por su naturaleza subjetivo, así que la *verdad* de alguna manera queda empañada por nuestra naturaleza. La verdad y la objetividad en cuanto a la hermenéutica se refiere, nos habla de lo que los autores nos quisieron dejar en su obra, y hasta de lo que inconscientemente expresaron.

La importancia de la hermenéutica radica en que podemos usar otros métodos para enriquecer la argumentación; es flexible -en oposición al estructuralismo, que pondera el texto- porque nos permite hablar de lo explícito y lo deductivo, establecer suspicacias y leer entre líneas. A mayor cantidad de argumentos, en este caso hay mayor objetividad.

¿Cuál es la definición de hermenéutica contemporánea?<sup>11</sup>

La hermenéutica es el arte y ciencia de interpretar textos, entendiendo por textos aquellos que van más allá de la palabra y del enunciado. Son, por tanto, textos hiperfrásticos. Es donde más se da el ejercicio de la interpretación. Además, la hermenéutica interviene donde no hay un solo sentido, es decir, donde hay

---

<sup>10</sup> Hechos de los apóstoles, párrafo 14, versículo 8.

<sup>11</sup> Beuchot Mauricio, *Tratado de hermenéutica analógica*, p. 11.

polisemia. Consiste en hallar el sentido auténtico, que está vinculado a la intención del autor, la cual está plasmada en el texto que produjo.

¿Por qué es una ciencia? Porque entendemos por ciencia a una serie de pasos que se aplican de manera articulada, para probar argumentos en cuanto a fenómenos naturales; en este caso va enfocada a los fenómenos sociales que pueden encontrarse en los textos literarios, artísticos, etc. La entendemos como un arte por el hecho de que la hermenéutica es algo que continuamente se perfecciona con la práctica.

Este método de investigación continuó con su evolución siglos después de su origen, en la Edad Media. Se utilizó para interpretar la diversidad de textos bíblicos y religiosos, utilizando a su vez la retórica y la poética como métodos aleatorios; sin embargo, son los desarrollos asociados con el trabajo de los filósofos hermenéuticos de los siglos XIX y XX, en especial Heidegger, Gadamer y Ricoeur, los que dan el giro a este método, imprimiendo un claro positivismo en él.

Gadamer, que era un discípulo de Heidegger, rompió con la tradición aristotélica, al afirmar que la hermenéutica es una filosofía de la finitud, de la comprensión limitada del hombre<sup>12</sup>. La concepción del tiempo y la historia como una gran influencia en el intérprete es una de sus grandes aportaciones; el concepto de verdad se sujeta a la historia. La objetividad se logra sólo a través de un círculo virtuoso, ya que la continua revisión del texto da lugar a un acercamiento mayor hacia la objetividad.

Su *reforma* exige que se lleve a cabo un desplazamiento temporal hacia el texto, es decir, al mundo desde el cual el autor formó su opinión. El texto tiene un mundo, apunta hacia un mundo, revela un mundo, y es éste el que queremos comprender. Tener conciencia hermenéutica es tener conciencia de que no estamos *ante* una situación, sino *en* una situación; somos juez y parte del proceso de la comprensión.

Por su parte, Ricoeur hizo hincapié en una concepción del lenguaje basado en la referencia, dando prioridad a la lingüística. De esta forma, su *revolución* se conecta con el análisis semiótico y la semántica<sup>13</sup>. Argumentó que la hermenéutica debía basarse en una explicación del simbolismo a partir de la cultura griega y judía, por la cantidad de símbolos arraigados en nuestra cultura occidental.

Ricoeur vio en Freud un hermeneuta que estudió las estructuras simbólicas como manifestaciones de sentidos ocultos. La hermenéutica freudiana puede articularse con otra hermenéutica aplicada a la función mítico-poética, en donde los mitos no serían fábulas, historias falsas, irreales o ilusorias, sino la exploración en forma simbólica de nuestra relación con las cosas. De esta forma, la comprensión debe ir

---

<sup>12</sup> Aguilar Mariflor, *Confrontación, crítica y hermenéutica*, p. 32.

<sup>13</sup> Arriarán Samuel, *Crítica a la hermenéutica contemporánea*, p. 94.

necesariamente mediatizada por un profundo análisis de los símbolos como pilares de la investigación.

La hermenéutica moderna tiene 3 pasos indiscutibles: el primero es interpretar al texto por lo que es, de manera objetiva; el segundo paso es relacionarlo con el contexto histórico en el que nos encontramos, así como relacionarlo con otros textos relacionados con nuestra realidad pasada, presente o imaginaria; finalmente -y que en mi opinión define a la hermenéutica- hay que traducir o trasladar a uno mismo lo que pudo ser la intención del autor, captando su intencionalidad.

Hay métodos de investigación -como la semiótica, el estructuralismo y la semántica- que por si mismos buscan ser integrales, por lo cual podemos encontrar en sus textos características comunes. Como una forma de seguir fiel a su tradición, la hermenéutica toma lo más representativo de estos métodos -que en este caso se traducirían en el análisis semiótico, narrativo y semántico- para cumplir su tarea.

Cabe mencionar que la aplicación de la metodología no es cerrada y fija, sino que es cambiante y dinámica de acuerdo a los cambios en el sujeto, y en otra medida, a los ítems. La aplicación de las categorías no nos va a llevar de ninguna forma a los mismos resultados de un investigador a otro, ya que los fenómenos sociales son sumamente complejos, presentan muchos aspectos distintos y se pueden abordar de diferentes maneras.

La metodología hermenéutica en su momento fue aplicada a textos literarios, y en menor medida, a la interpretación de las artes plásticas. El siglo XX nos dejó uno de los ítems más complejos: el video, y en su caso, el cine. Ésto dio pie al gran auge y hegemonía -que parece interminable- de la televisión, la caja incuestionable. Los fenómenos en video, ya sean reales -noticias- o ficticios -cine- son fenómenos que pueden crear una gran variedad de interpretaciones, así como de auténticos misterios.

Tras develar qué es la hermenéutica, un breviarío de su historia y de sus exponentes, la última pregunta que nos queda es el cómo aplicarla de manera útil, para que no quede sólo como letra muerta o en la frialdad e ineficiencia de la teoría. De esta forma llegamos al método de la hermenéutica profunda, la cual fue pensada especialmente para interpretar los textos filmicos que nos interesan, y que veremos más adelante.

El método de la hermenéutica comprende un amplio marco conceptual. Adecuando este método de investigación con el método a utilizar, la estructura de la investigación es la siguiente:

1. Introducción
2. Marco conceptual
3. Marco metodológico
4. Exposición, análisis e interpretación de los datos
5. Conclusiones

El segundo capítulo corresponde al marco metodológico a utilizar, con el fin de explicar claramente el paso 4 de la investigación: ésto es, la exposición, análisis e interpretación de los datos, que en un modelo clásico de trabajo correspondería al desarrollo del mismo. El primer capítulo fue la exposición de diferentes interpretaciones de la antropofagia, con el fin de enriquecer la concepción única que esta tesis sustenta. De esta forma llegamos a las conclusiones, donde se cotejarán las hipótesis expuestas inicialmente en la introducción.

Uno de los problemas que enfrenta la hermenéutica en la actualidad, es el hecho de que fue creada para interpretar textos literarios y posteriormente pinturas; es decir, que las imágenes motrices del cine y la televisión rebasaron el método integral de la hermenéutica. Podemos afirmar que los elementos que componen una película (imagen, ruidos y palabras) conforman este nuevo texto, el cual vamos a desglosar e interpretar.

El dinamismo de la televisión todavía nos toma por sorpresa a la hora de analizar sus mensajes; actualmente el video, que es uno de los productos más apreciados por esta institución, se pondera como la única forma de validar un hecho y hacerlo irrefutable. Aquí se nos hace patente el viejo enigma chino que dice: *¿Existe el sonido de un árbol que cae en medio del bosque?* Este modelo de hermenéutica es un extenso ejemplo que pretende capturar de una manera eficiente, la estructura de un amplio y complejo mensaje.

## 2.2 Las bases de la hermenéutica profunda

Esta tesis es también una interpretación del método hermenéutico propuesto por el investigador John Thompson, el cual, basado en los trabajos de Dilthey, Gadamer, Heidegger y Ricoeur, establece una crítica y una serie de elementos, pensados para analizar la ideología de las masas -el quid de la interpretación- en la cultura moderna, donde el video ocupa un lugar fundamental. La crítica de Thompson establece que los anteriores exponentes se empeñan en estudiar los fenómenos sociales y las formas simbólicas por separado, cuando son fenómenos similares. Al proceso se le llama hermenéutica profunda.

En el texto que tomé como base para esta investigación, el autor también nos habla de una hermenéutica en la vida cotidiana, la cual sólo se limita a una interpretación de las opiniones que los individuos hacen cotidianamente, relativas a todos los mensajes que reciben en su vida diaria. Sin embargo, hace un rompimiento metodológico con esta categoría, ya que la hermenéutica profunda nos debe llevar a otros niveles de comprensión.

Toda investigación necesita de un amplio marco conceptual; en este sentido, mi interés en escribir un capítulo sobre diferentes visiones de la antropofagia, desde un concepto contemporáneo, como de las diferentes visiones e interpretaciones, que dan cuenta del amplio mosaico cultural e ideológico. Este capítulo es la forma de establecer un marco metodológico, a través de la definición de la técnica y de las categorías usadas para interpretar el espacio temporal en el cine de antropofagia establecido.

En el capítulo 3 empieza el proceso de exposición y análisis de los datos; los capítulos referentes a los filmes -*Voraz*, *Hannibal*, *Resident* y *Dragón rojo*- tienen la siguiente estructura:

1. Introducción
2. Análisis de los datos (análisis sociohistórico y análisis discursivo)
3. Interpretación de los datos

El ensayo introductorio en estos capítulos tiene como finalidad ofrecer amplitud en la información, y nos remite a las corrientes políticas y/o sociales que se encuentran en cada filme -en caso de que las haya-. También es un apoyo para comprender sutilezas en la estructura narrativa, comparándola con nuestra historia pasada, presente o imaginaria. En resumen, el texto introductorio sirve como fondo ideológico-histórico que enriquece el análisis e interpretación de los datos.

Vayamos entonces a la segunda parte; el análisis de los datos se divide en sociohistórico y discursivo. El análisis sociohistórico es la división del campo histórico interno de la historia. En este caso no es tan grande ya que comprende en la mayoría de los casos el periodo real o imaginario de 1980 a 2000; el medio técnico de transmisión describe la importancia de los *media* en la historia.

Nuestra historia esta inmersa en un universo histórico y social determinado; las categorías de estos escenarios van de lo general a lo particular. Este análisis tiene como objeto establecer las relaciones de poder entre los individuos que desarrollan la historia, y para ésto se valen de una descripción del país, la época, para después ir partiendo los campos sociales en que nuestros individuos imaginarios se desarrollan; ésto es de acuerdo a su raza, posición social, instituciones a las que pertenecen.

Pasemos entonces al análisis formal o discursivo. Tomemos cada filme como un grabado de pequeños mosaicos de colores, los cuales forman una imagen gigantesca e indescifrable en su totalidad, que de manera consciente o inconsciente el productor de las imágenes dibuja según su ideología. La tarea del hermeneuta es descifrar el mensaje a través de varios enfoques, los cuales no son independientes uno de otro, sino que de una manera integral se complementan entre sí.

El análisis discursivo secciona todo el corpus a interpretar de la obra en sí: divide todo el filme en secuencias entendibles y analizables; establece de manera textual los significados propagandísticos; analiza de forma uniforme imágenes, situaciones y personajes de alto contenido simbólico; agrega valores semánticos a los personajes importantes de la historia; finalmente, reúne todos los argumentos de la operación anterior; este proceso será explicado paso por paso.

Hay que recalcar que en este tipo de hermenéutica hay una infinidad de categorías por las que pasa nuestro ítem, cada una con su razón de ser. El enfoque discursivo se divide en cinco categorías: análisis narrativo, conversacional, semántico, semiótico y argumentativo, en ese orden. El método también es idóneo por la extensión que tiene el material a utilizar, ya que son filmes con una duración promedio de 90 minutos.

Empecemos con el análisis narrativo. El análisis de la estructura narrativa es tomado por Thompson en base al trabajo pionero de Propp en el cuento ruso, y desarrollado por autores como Barthes y Strauss. Para analizar el filme tiene que haber un completo dominio de las situaciones que a su vez nos llevan a otras situaciones, lo cual nos permite acotar patrones narrativos clave en la investigación; este proceso nos ayuda a avanzar más en el proceso de la interpretación completa de todos los acontecimientos de la historia.

Cuando vamos al cine y vemos una película por primera vez, no tenemos la posibilidad de pausar la acción, adelantarla o atrasarla; es un hecho que por la velocidad natural de la película nos perderemos de muchas situaciones. Por lo general, comprendemos mejor una película después de verla 3 ó 4 veces -en el mejor de los casos-. El objetivo del análisis narrativo es separar la sucesión de hechos, en secuencias que componen la trama de la historia, con el fin de entenderla y poder ubicar mejor los hechos que nos interesan.

Como ejemplo de este ejercicio está el siguiente esquema, un patrón que la investigadora Dorothy Evans notó al hacer una investigación de campo en las novelas románticas más vendidas de EU.<sup>14</sup>

#### Estructura narrativa de la novela romántica ideal

1. La identidad de la heroína es puesta en tela de juicio
2. La heroína reacciona antagónicamente ante un varón aristócrata
3. El varón aristócrata responde ambiguamente a la heroína
4. La heroína interpreta la conducta del héroe como evidencia de un interés sexual en ella
5. La heroína responde a la conducta del héroe con enojo o frialdad
6. El héroe se venga castigando a la heroína
7. La heroína y el héroe son separados física o emocionalmente
8. El héroe trata tiernamente a la heroína
9. La heroína responde cálidamente a la ternura del héroe
10. La heroína reinterpreta la conducta ambigua del héroe como producto de un agravio anterior
11. El héroe pide la mano/declara su amor/demuestra su compromiso firme a la heroína con un acto supremo de ternura
12. La heroína responde sexual y emocionalmente al héroe
13. La heroína recupera su identidad

Este esquema nos habla claramente de los estereotipos y actitudes correspondientes a las relaciones de poder que se ejercen en las películas hollywoodenses corrientes, que a su vez han influido en la forma de pensar de los individuos, quienes piensan que una serie de agresiones físicas o verbales son una forma de expresar aprecio. En nuestro caso, contribuye a hacer más científico nuestro análisis y más accesible al estudio.

El objetivo del análisis narrativo no es establecer suspicacias ni patrones en particular, sino el de enumerar las acciones que componen la trama de una historia, para que ningún hecho parezca inexplicable en el sentido más básico de la investigación. Para que una computadora trabaje, es necesario que tenga una memoria que le indique que es una computadora; ése es el fin de esta categoría.

El segundo nivel de nuestro análisis es el conversacional. A través de las reglas sociales de la conversación, lo cual nos evita el caos de hablar todos al mismo tiempo, expresamos nuestras ideas a nuestros semejantes y conocemos las suyas en la vida cotidiana. El análisis conversacional es la parte más importante de la investigación, ya que éste sustenta o echa a tierra las teorías expuestas; a través de éste, los productores del mensaje transmiten su ideología en la voz de todos los personajes.

En esta categoría el objetivo principal es separar los segmentos conversacionales importantes, a sabiendas de que nuestro objetivo no es realizar una versión estenográfica completa. Bajo esta regla, los segmentos *importantes* son aquéllos con un trasfondo ideológico referente a teorías filosóficas, políticas y sociales que

---

<sup>14</sup> Thompson John, *Ideología y cultura moderna*, p. 449.



nos interesen. El siguiente es un segmento conversacional que el investigador Harvey Sacks hizo de un chiste que escuchó en la radio.<sup>15</sup>

KEN: Había tres muchachas que se acababan de casar.  
ROGER: Ummm.  
AL: Ji,ji,ji.  
KEN: Y, este...  
ROGER: Oye, espera un segundo. Dilo de nuevo, ¡eh!  
KEN: Había tres muchachas. Y las tres eran hermanas y se acababan de casar con tres hermanos.  
ROGER: Deberías hablar con tu hermana.  
AL: ¡Espera un momento!  
ROGER: Oh. Tres hermanos.  
KEN: Y, este...  
AL: Los hermanos de las hermanas.  
KEN: No, son diferentes sabes, familias diferentes.  
ROGER: Ahora está más cerca que antes.  
KEN: Así que...  
AL: Ummmm, ja.  
[0.7 segundos]  
KEN: Cállense. Así que, primero que nada, esa noche están en su luna de miel y la suegra dice por qué no pasan la noche aquí todos ustedes y luego se van mañana temprano a su luna de miel. La primera noche, la madre se acerca a la primera puerta y escucha algo como *ummm-ummm*; en la segunda puerta es *ayyy-ayyy*; y en la tercera puerta no oye nada.  
[1.0 segundos]  
KEN: A la mañana siguiente habla con la primer hija y le dice: ¿Por qué hacías *ummm-ummm* anoche? La hija le dice: Bueno, mamá porque hacía cosquillas. A la segunda muchacha: ¿Por qué gritabas? Oh, mami, es que lastima. La tercera muchacha se acerca a ella. ¿Por qué no dijiste nada anoche? Bueno, tu me dijiste que era de muy mala educación hablar con la boca llena.  
[1.3 segundos]  
KEN: Yok, yok, yok.  
[2.5 segundos]  
AL: Ja, ja.  
KEN: Je-je-juh-juh.  
ROGER: Acción retardada.  
AL: Tuve que pensarlo un poco, ¿sabes?  
ROGER: Claro.

Notemos las pausas que utilizó el investigador para resaltar los silencios dramáticos, necesarios para contar chistes, así como la representación de las risas causadas por el chiste (ja, ja) y la risa sarcástica de quien contó el mismo (yok, yok). Bajo riesgo de parecer trillado, se nos presenta una clásica ideología machista, en la cual las mujeres se presentan como objeto sexual, al tener en cuenta que los actores (Ken, Roger y Al) son jóvenes de 17 años que han estado contando chistes de este tipo por media hora para probar su ingenio.

El mayor reto de este análisis es expresar acciones alternas a las palabras: ¿como expresar una conversación que está ocurriendo en la mente de un personaje? Sin embargo, cabe mencionar que la representación conversacional de un filme es una referencia fiel de una secuencia de imágenes, donde el texto es prioritario.

---

<sup>15</sup> Ídem, p. 428.

El análisis semántico es la tercera parte de nuestro análisis. Está basado en las diferentes técnicas que tienen los campos semánticos, y que se utilizan para analizar las premisas de los filmes. Consiste en la asignación de valores semánticos a los diferentes personajes de la historia, lo cual nos permite fijar un breve pero eficaz perfil de cada uno, sin caer especialmente en técnicas freudianas. El análisis semántico nos permite establecer estereotipos<sup>16</sup> comunes en los filmes a investigar, así como la búsqueda de nuevos personajes.

El nombre completo del análisis debería ser análisis semántico de los personajes; cuando hablamos de su esencia nos referimos a un texto por lo que es. En este sentido, un análisis de este tipo aplicado a un texto literario consistiría en la definición del diccionario en los términos difíciles. Cuando hablamos de filmes, los personajes suplen a las palabras, como unidades que constituyen una historia y su significado. Como ejemplo, tenemos los valores de la película *Alma en suplicio* (Mildred Pierce 1945).

MUJER: Telúrico Material Corpóreo Noche Oscuro Pasivo Izquierda Útero

HOMBRE: Uraniano Espiritual Intelectual Día Claro Activo Derecha Falo

Apreciamos una clásica oposición dialéctica en la cual hombres y mujeres cargan caracteres estereotipados y muy generales, ya que no se toman a los personajes en particular, sino que se asume que todos los hombres y mujeres en este filme llevan consigo estas condiciones, acotadas en el análisis de Pam Cook<sup>17</sup>. En los filmes siempre encontraremos este tipo de oposiciones, ya que por la naturaleza dramática de la historia en sí, encontraremos como ley personajes *buenos, malos e intermedios*; con este análisis apreciamos mejor su psicología.

Hacer un análisis freudiano de los personajes significaría escarbar en el pasado de los mismos, lo cual no siempre es posible en todos los filmes. El análisis semántico permite un estudio más científico, ya que nos habla de la forma de actuar de los personajes en el filme de forma clara y concisa, sin entrar en mayores especulaciones, con sus características más singulares expresadas en una palabra.

El análisis semiótico significa la interpretación de los símbolos, vivos e inanimados de la historia, a fin de establecer una teoría coherente, así como su interrelación con el contexto en el cual se encuentra inmerso. Aplicado a un contexto social, las acciones de los personajes se convierten en acciones llenas de simbolismo, sujeto a ser interpretado en este análisis. Veamos la aplicación de la semiótica a un pequeño fragmento del cuento *Dos amigos*<sup>18</sup> del autor Maupassot:

Paris estaba bloqueado, hambriento y estertoroso. Los gorriones escaseaban en los tejados y las cloacas se despoaban. Se comía cualquier cosa.

---

<sup>16</sup> Un estereotipo es una concepción simplificada y socialmente aceptada que se tiene acerca de alguien.

<sup>17</sup> Bordwell David, *El significado del filme*, p. 140.

<sup>18</sup> Greimas Julien, *La semiótica del texto*, p 15.

Podemos agregar que hacer un análisis semántico consistiría en la definición de estertoroso (ruido ronco que emite un moribundo) ya que lo demás es entendible. Como si se tratara de una ecuación matemática, podemos darle un valor a gorriones con tejados, y por consecuencia al decir cloacas la incógnita resuelta daría como resultado ratas, quedando el siguiente esquema:

$$\frac{\text{Gorriones}}{\text{tejado}} = \frac{\text{aire}}{\text{alto}}$$
$$\frac{\text{Ratas}}{\text{cloacas}} = \frac{\text{tierra}}{\text{bajo}}$$

Hay diversas maneras de interpretar las imágenes motrices del cine en la semiótica. Umberto Eco<sup>19</sup> hace referencia en tomar a los personajes -íconos- como elementos de una premisa; por ejemplo: “El personaje X se acerca al lugar del crimen y mira con aire ambiguo el cadáver; probablemente es, por tanto, el culpable del homicidio”. Los elementos estáticos se convierten en símbolos, como usualmente se toman en textos literarios.

Pero Christian Metz, llama a este estudio *metáfora*<sup>20</sup>. Hay varios tipos de metáfora, pero el significado común lo observamos en el intercambio que hay entre una *acción*, una *emoción* o un *personaje*. Un ejemplo lo tenemos en la película *El ojo del gato* (*Cat's eye*, Lewis Teague 1985) en la cual un sujeto cae desde lo alto de un edificio al pavimento, al mismo tiempo que una pequeña corneta metálica.

En la siguiente escena apreciamos como la corneta se aplasta al contacto con el suelo; pero al personaje no. Hay una sustitución del personaje por el objeto, dándole un toque de ridiculez a su muerte, ya que la corneta emite un sonido gracioso al aplastarse en el suelo. Este tipo de acciones son parte del lenguaje cinematográfico, hay una gran variedad de ellas y su complejidad se ha vuelto mayor.

La semiótica no busca sólo la interpretación de los objetos -símbolos- sino la interpretación de las acciones simbólicas de los personajes -metáforas- donde éstos mismos pueden ser objeto de análisis particular. Podemos así descifrar los enigmas del comportamiento, y algunas veces, dar una hojeada al pasado y futuro de la historia. El análisis semiótico establece la mayor flexibilidad en la investigación; sin embargo, la ambigüedad de esta técnica es su punto débil, ya que podría considerarse como el análisis más subjetivo.

La última parte es el análisis argumentativo. Un discurso se presenta bajo la forma de un argumento: una serie de oraciones y afirmaciones, asuntos y temas, que buscan a menudo con adornos retóricos, persuadir a un público. Hay diversas maneras para realizar este tipo de análisis, frecuentemente usados en el discurso político; en éstos hay que separar la estructura discursiva en conjuntos de enunciados o frases debidamente sustentadas.

---

<sup>19</sup> Eco llama a este categoría *Argumento retórico visual* (*Análisis de las imágenes*, p. 64).

<sup>20</sup> Metz Christian, *Psicoanálisis y cine*, p. 159.

El análisis argumentativo es la suma de los argumentos a los que podemos llegar después de revisar todos los análisis; por esta razón debe hacerse al final de la investigación. El argumentativo no sólo significa armar el rompecabezas con las piezas obtenidas de los demás análisis, sino agregar las piezas faltantes de importancia que podemos deducir, aunque no estén explícitamente en las conclusiones generales.

Quisiera recordar que el autor recopiló su método con el objetivo de analizar el discurso político, expresado en los periódicos y la radio, y develar principalmente las relaciones de poder que el *Sistema* ejerce sobre el sujeto; un tinte de la *verdad* política. El cine está supeditado no sólo a los intereses políticos sino a los intereses comerciales; su natural motricidad y extensión difieren con el método original; sin embargo, el jerarquizar la información nos salva de tratados interminables. Además, lo que aquí se busca es el *mundo* del autor.

Considero que este tipo de análisis puede ser aplicado a todos los géneros del video, pero es idóneo para los filmes de larga duración; analizar un videoclip sería como cortar un pequeño pedazo de tela con unas tijeras muy grandes. Quisiera recordar que este método es a la vez una interpretación personal del método que el autor propuso, y que la interpretación del mismo puede variar de una persona a otra, lo cual es válido en estas situaciones.

Para concluir; si dejara los datos tal y como están, sin interpretarlos, daría pie a interpretaciones diferentes a las que yo busco llegar; la interpretación de los datos es una parte muy importante del análisis, ya que es la complementación final de la información recopilada, a una manera de conclusión en cada capítulo. Mis conclusiones generales serán a su vez una interpretación de la interpretación de los datos, la cual es necesaria para darle punto final a la tesis.

## **CAPÍTULO 3**

### **VORAZ**

### 3.1 Un hambre voraz

Para comenzar con los filmes, escogí *Voraz* no sólo por el hecho de ser la primera película cronológicamente hablando. Como esta tesis habla sobre antropofagia, el objetivo primordial de este capítulo es establecer los términos que serán la base de la investigación; y en este filme hay suficientes elementos para apuntalarlo como el cimiento de la investigación antropofágica. A este respecto, abordo una visión antropológica y freudiana de la concepción, con el fin de ser usada como referencia en capítulos posteriores.

Considero que el autor de la historia le puso el nombre de voraz (ravenous) porque quería dar una advertencia; el tipo de hambre que sufriríamos al romper la norma moral y comer carne humana. Una visión catastrofista que asoció a una leyenda de los nativos norteamericanos -presumiblemente inexistente- la cual termina de una forma posmoderna, ya que el hambre no culmina, sino que inicia de nuevo.

*Voraz* es una película propositiva, pero a pesar de dar varios puntos de vista, es como un gran ensayo un poco falto de desarrollo. En el siguiente apartado presento una reseña histórica sobre los distintos significados que ha tenido la antropofagia, desglosada en tres grandes rubros que la antropología le ha dado. Para hacer el segmento sólo tomé un libro; al leer la introducción de éste, es claro que el autor lo elaboró basado en el impacto mediático que le ocasionó la noticia de los futbolistas chilenos, cuyo avión se estrelló en los Andes.

La razón por la cual no tomé más libros como referencia, es el hecho de que los libros de antropofagia como tal son casi inexistentes, a pesar de que la antropofagia es algo que, desafortunadamente, ha estado presente en alguna etapa del desarrollo de los pueblos.

No menos importante es el segmento freudiano al respecto, que, para no variar, no fue escrito por su autor para explicar la antropofagia. En la actualidad, los términos del psicoanálisis están inmiscuidos en los grandes temas del individuo contemporáneo; de aquí la importancia de la mención. Por último, si el primer capítulo habla sobre lo heterogéneo de la concepción antropofágica, el objetivo de la introducción a este capítulo busca lo contrario, es decir, la homogeneidad en la que ha caído actualmente.

### 3.2 Antropofagia, antropología y un poco de historia

El ver a la antropofagia desde el ángulo antropológico nos conduce al interminable terreno de los porqués en cuanto a costumbres actuales del hombre. Algunas respuestas son muy simplistas y hasta simplonas en la actualidad. Un ejemplo de esto es el incesto; la moral, un termino acuñado por nosotros, nos dice que se acabó porque sus resultados siempre son una clase de subhumanos; la respuesta antropológica simplemente nos dice que el hombre necesita socializar en su entorno.

La antropología es también igual a tabú, a una supuesta ignorancia y a costumbres tribales. ¿Se acabó la antropofagia porque el hombre necesita socializar, lo cual es imposible con el hecho de salivar ante el vecino? La moral me hace pensar que al principio, el hombre de las cavernas lo hacía sin malicia y sólo de cadáveres; lo que es un hecho es que no tenemos pruebas de absolutamente nada en cuanto a antropofagia, por obvias razones.

Una cosa es clara: la antropofagia en el hombre contemporáneo es igual a una idea de temor, de repugnancia. La antropofagia en nuestro tiempo y espacio convertiría nuestra vida en una película de horror, una comedia de humor muy negro. Los investigadores -y los que no lo son- piensan que esto sólo puede ser un acto de pueblos antiguos y bárbaros, como los nativos americanos -de todo el continente- y africanos. También nos aterra pensar las situaciones en la que otros pueblos se vieron para tomar esta terrible decisión.

Los antropólogos han tratado de clasificar la antropofagia en tres rubros principales: el canibalismo ritual, movido por principios de carácter místico; el canibalismo por gula, regido por el principio en el cual los impulsos sexuales se asemejan a una satisfacción alimenticia; y el canibalismo por necesidad, el cual se practica cuando no hay nada que comer. Sobra decir que estos rubros son insuficientes, aunque útiles ante las diferentes vertientes de antropofagia.

¿Por qué recurrir a un enfoque antropológico entonces? De los cuatro filmes a tratar, *Voraz* es el que tiene un verdadero discurso sobre antropofagia, la cual se aborda desde diferentes puntos de vista. Aunque en ninguno de los casos el canibalismo es enteramente explícito o gráfico como se quisiera, éste se aborda más allá de un elemento de películas de horror, o como un tópico meramente superficial y abstracto.

¿Por qué es difícil hablar de antropofagia? Porque sus historias siempre se tiñen de leyenda, de tiempos lejanos, de viajeros aventureros contando las costumbres de los inaccesibles y salvajes pueblos que visitaron; más contemporáneamente, de revistas amarillistas y de nota roja. En resumen, con nuestra mente occidental nos cuesta trabajo creer que alguien o algunos hayan tenido el hábito de comer carne humana, dependiendo aún de las circunstancias.

Cuando nos refiramos a acontecimientos históricos sobre la antropofagia podemos hablar de ellas como *historias*,<sup>21</sup> para dejar una flexibilidad al lector de tomarlo como un hecho verídico o no. Aclarado esto, hay tres vertientes principales en cuanto a la antropofagia en este filme, dos de ellas representadas por los protagonistas: el Capitán Boyd y el Coronel Yves; este último, interpretado por un excelente actor inglés (Carlyle) es un híbrido de Hannibal Lecter -por su pose de elegancia- y el vampiro cinematográfico Lestat -por su postura liberal-.

La antropofagia que mueve a este personaje es la antropofagia por salud; hay que comentar que Yves cuenta dos historias en el filme sobre su origen -así como cambia de nombre a Colqhoun- tomaremos primero la verdadera. Yves se dirigía a Boston en una caravana para morir en un sanatorio, ya que padecía una tuberculosis terminal. En el camino, el guía indio le cuenta el mito de Weendigo, en el cual un hombre absorbe la fuerza de otro al comérselo. El guía tuvo la mala suerte de ser el conejillo de indias; después Yves se comió a la caravana.

La antropofagia por salud se ha practicado desde hace siglos; ésta iba enfocada hacia la sangre, ya sea de niños o jóvenes, los cuales pasarían su vigor a quien en su caso la bebiera o se bañara en ella. Los romanos creían que la epilepsia se curaba con la ingesta de sangre. Las personas epilépticas iban al circo romano; cuando un gladiador moría, fruto de sangrientas batallas con otros gladiadores, o con bestias traídas del África, los epilépticos se abalanzaban al ruedo para beber con avidez la sangre del caído.

Si era un problema conseguir sangre fresca, conseguir la suficiente para llenar una tina era privilegio de reyes; al propio Luis XIII se le acusó de tomar este sangriento baño, en búsqueda de un remedio para su deplorable salud. La tenebrosa condesa de Bathory, quien con el conde Drácula dieron lugar al mito de los vampiros -y quienes pertenecen más a la leyenda- tomaba baños de la sangre de jóvenes para conservar su juventud. No se puede demostrar que este tipo de practicas hayan curado a quienes lo han practicado; y a la mayoría no lo hizo.

Ahora que si tomamos la historia falsa de Yves, caemos en cuenta de que está inspirada en la historia de George Donner. En el verano de 1846, 83 pioneros dirigidos por Donner se dirigían a colonizar las nuevas tierras de California. Donner, un guía experimentado, los convenció de que había un atajo que atravesaba las llanuras de Utah; al llegar a la Sierra Nevada, y penetrar a un desfiladero que hoy se conoce como Paso Donner, los sorprendió una tormenta de nieve. Eran finales de otoño.

La confianza opuesta al anticipo del tiempo frío obligó a los hombres a establecer un campamento, en el cual no tenían opción de ir o regresar. En la primavera siguiente apareció por el lugar otra caravana, la cual presencié que de los 83 hombres sólo quedaba la mitad, los cuales habían sobrevivido gracias a la carne de los que habían muerto. Este capítulo nos lleva a la antropofagia del Capitán

---

<sup>21</sup> Los relatos de este segmento se encuentran en *Las ventajas de ser caníbal*; ver bibliografía.



Boyd; la primera vez que la experimentó fue involuntaria, así que tomaremos la segunda: la antropofagia por sobrevivencia.

John Boyd, a causa del temor que le produce Yves, decide lanzarse a un barranco antes que enfrentarlo; cae a un agujero en donde segundos antes había caído el valiente soldado Reich. El último muere y Boyd queda inmóvil, con una pierna rota. Durante algunos agónicos días, en los cuales Boyd en su desesperación come hojas de pino, decide que si quiere sobrevivir tendrá que comerse los restos del otro inquilino. Ésto nos recuerda el episodio de los Andes.

Para las personas que se enteraron del caso a principios de los 70 -y para quienes nos enteramos después- el incidente con los jugadores uruguayos de rugby, les dejó una idea de que la nieve más la carencia de alimentos es igual a antropofagia. Este caso fue dramático por la conmoción que causó en su momento, ya que planteó una serie de preguntas morales, sociales y jurídicas -si debían encarcelarlos por su acto- que la mayoría de las personas parece se han esforzado por olvidar.

¿Es pecado la antropofagia por sobrevivencia? ¿Existe un apartado en el Código Penal que sancione este acto? El tiempo y espacio son los que dictan la sentencia, ya que actualmente no hay posturas oficiales al respecto. Los Andes nos dejan una serie de escabrosos hechos: lo primero que comieron fue el cerebro de un piloto que murió prensado en los hierros del avión; un estudiante de medicina se encargaba de cortar la carne con una hoja de afeitar; los pedazos eran muy pequeños y crudos; “tenía el sabor de la ternera”, comentó uno de ellos.

El filme agrega otro aspecto de la antropofagia: el factor enviciante. ¿En realidad es la carne humana más deliciosa que la carne que consumimos habitualmente? En cuanto ésto, la siguiente historia. En 1830 llegó el Capitán John Carver a Australia, cuando los ingleses comenzaban a colonizar el vasto país; en su bitácora anotó todas las vivencias que pasó durante su aventura, a saber de enfermas que no pueden sorprendernos de un colonizador o conquistador.

Anotó Carver en su diario que estando frente a Sydney, esperando que llegara un barco con provisiones, comenzaron a pasar hambre, puesto que no había nada de comer a bordo, en tierra o agua. Vivían en el lugar unos nativos más que primitivos, que desnudos daban brincos como si fueran monos. Al verlos, Carver pensó que si mataba algunos sería como comer carne de un animal, ya que aquellos individuos no tenían nada que ver con ellos; así que el Capitán Carver les ordenó simplemente a sus hombres que fueran a cazar *monos*.

Cuando Simmons, el cocinero de la nave vio a los dos indígenas muertos se rehusó a cocinarlos, ya que declaró que eran hombres como ellos y que no quería condenarse para la eternidad. Pero el Capitán ordenó a Simmons que desollara, despedazara y condimentara los cuerpos bajo pena de un consejo de guerra; el cocinero cumplió la orden a regañadientes, y según dijo el Capitán al terminar la

comida, fue la primera vez en meses que comía algo decente. Un poco dura resultó la carne, pero con excelente sabor.

A partir de entonces la carne de los nativos figuró en la comida cotidiana de estos ingleses, quienes ya no quisieron otra comida. Poco después arribó la nave con las provisiones, pero Carver y los suyos -incluyendo el cocinero- habían cambiado ya su régimen alimenticio. ¿Fue fruto de la locura que produce la conquista, o realmente la carne humana es tan deliciosa? Hay que recordar que ésta siempre ha significado para quién la come una especie de manjar divino.

Además del factor enviciante, el filme agrega a todos los capítulos de antropofagia una cualidad mítica, la cual nos recuerda a los guerreros del pasado. Es una constante que éstos, al terminar con un enemigo se lo comieran después, en compañía de familiares o los miembros de su comunidad, no sólo por el odio que le pudieran tener. El hombre primitivo hacía esto porque buscaba un plus a su fuerza y habilidad; ésto se explicara mejor en el siguiente apartado.

### 3.3 Identificación: el mito de la antropofagia

En 3 de los cuatro filmes -incluido *Voraz*- hay un patrón en común con la antropofagia; este factor es muy marcado en este filme. Las personas que practican la antropofagia reciben una cualidad de lo que comen, ¿por qué es especial este caso? Porque los seres humanos no nos volvemos tan fuertes como un toro si comemos un bistec, y es algo seguro que si comemos carne de águila no vamos a compartir su prodigiosa visión. Esta idea puede ser explicada a través de conceptos freudianos.

A través de siglos de evolución como seres racionales y sociales, como parte de una maduración y principalmente como una forma de moldear su personalidad, el hombre se apropia de las cualidades que ve en las personas a su alrededor: padres hermanos, amigos, etc. A este proceso se le llama identificación; Freud define cuatro vertientes de la mismas,<sup>22</sup> aunque la que realmente nos importa es un quinto tipo, las cuales explicaremos a continuación.

La *identificación narcisista* se relaciona con la búsqueda de una persona hacia otras con las cuales comparte rasgos. Cada vez que dos o más personas tienen algo en común, ya sea un rasgo físico o mental, un interés, un valor, un bien: pertenecer al mismo club, poseer la misma personalidad, el mismo auto, se inclinarán a identificarse entre sí. La identificación narcisista es muy diferente a los demás tipos de identificación, ya que en este caso la persona ya tiene el objeto que desea.

Cuando una persona frustrada se identifica con una persona exitosa para conseguir éxitos, el proceso recibe el nombre de *identificación orientada a una meta*. Como ejemplo tenemos el caso de una muchacha que quiere ser amada; ella ve a sus amigas que logran este objetivo, y se pregunta qué tienen ellas que a ella le falta. En ese momento decide imitarlas, en la espera de que con esa actitud pueda alcanzar su meta.

El tercer tipo de identificación es aquella en la cual la persona se identifica con las prohibiciones establecidas, por algún representante de la autoridad con la finalidad de cortar el castigo, mediante la obediencia o las exigencias de un enemigo en potencia. El niño evita hacer las cosas por las que sería castigado por su padre y al crecer hace identificaciones similares con las exigencias de la clase dominante; este tipo de identificación busca en el individuo evitar el dolor a cambio de placer.

Cuando una persona ha perdido o no puede poseer el objeto, puede tratar de recuperarlo o alcanzarlo haciéndose igual al objeto; a este tipo de identificación se le llama *identificación por pérdida de objeto*. Una persona que ha perdido a uno de sus padres por separación o muerte puede resolver forjar su carácter según los ideales de la madre o el padre ausente; la identificación por pérdida de objeto

---

<sup>22</sup> Hall Calvin, *Compendio de psicología freudiana*, pp. 83-89.

puede servir para restablecer el objeto real. Si uno adopta las características de la persona ausente, esa persona se convierte en parte de la personalidad.

Freud concibe otro tipo de identificación, la cual desdeña en su interpretación por considerarla muy primitiva, llamándola de esta forma *identificación primitiva*. Esta consiste simplemente en comer algo por llegar a ser igual a lo que se come. Como ejemplo un cazador indígena come el corazón del león que ha cazado, para llegar a ser tan poderoso como él; considero que de nuevo hay una asociación despectiva con las personas primitivas, como una persona del África, único continente con leones. En el ejemplo, el león puede ser sustituido por un hombre.

El quid del asunto y de esta tesis es el hecho de que los filmes presentados en esta investigación estructuran un mito antropofágico, el cual nos dice que si una persona come carne humana ésta le transmitirá las cualidades del devorado, dos de las cuales siempre serán la fuerza y/o valor. Con respecto a ésto podemos pensar que la industria hollywoodense tiene crisis de ideas, o de manera inconsciente se deja llevar por una moda de principios de siglo.

En lo personal no me preocupan hordas de personas enajenadas con esta idea, pero sí me parece aberrante la forma en la cual se utiliza de manera tan irresponsable el poder del cine gringo, así como el etnocentrismo y la soberbia de los directores. Los espectadores no podemos defendernos de la continua violación a nuestra psique por parte de los autores, ya que de manera impune nos dejan sus ideas, por enfermas que parezcan en nuestra mente; es la parte negativa de una antropofagia con discurso.

En algunas partes de la investigación parece que el tópico de la antropofagia se pierde, pero hay que recordar que esta investigación no planea ser una enciclopedia de la antropofagia, ya que este tema se da en cada capítulo de acuerdo a los límites y alcances de cada filme. La investigación es ante todo el desarrollo de largometrajes que tienen en común la antropofagia, con el fin de convertirse en una guía seria para el espectador.

### 3.4 VORAZ

#### ANÁLISIS SOCIOHISTÓRICO

<b>Escenario espacio-temporal</b>	California, 1847
<b>Campo de interacción</b>	Anglosajones
<b>Instituciones sociales</b>	Ejército norteamericano
<b>Estructura social</b>	Altos mandos y subordinados

#### ANÁLISIS DISCURSIVO

##### 1. Análisis narrativo

1. John Boyd es ascendido a Capitán.
2. Es relegado como interno del Fuerte Spencer.
3. Un sujeto llega moribundo al Fuerte. Tras atenderlo, relata su situación.
4. Se forma una expedición para buscar sobrevivientes de la caravana del sujeto, quien dice llamarse Colqhoun.
5. Al llegar a la cueva donde ocurrieron los hechos, los integrantes de la expedición se dan cuenta de que es una trampa de Colqhoun para devorarlos.
6. Colqhoun hiere mortalmente al Coronel Hart, mata a Toffler y a George. Reich intenta detenerlo, pero es apuñalado y lanzado a un barranco por éste.
7. Boyd se lanza al barranco y cae a un agujero con Reich, el cual muere.
8. En los días siguientes Colqhoun se come los cadáveres; Boyd come del cadáver de Reich; sale del agujero y regresa al Fuerte Spencer.
9. Con la desaparición del Coronel Hart, el General Slauson reasigna al Coronel Yves al mando del Fuerte, quién usaba el alias de Colqhoun.
10. Boyd pide ayuda a Martha para detener a Yves. En una pelea, éste le cuenta su verdadera historia a Boyd.
11. Tras la muerte de los caballos y del cocinero del Fuerte, Boyd es culpado y encadenado. Envían a Martha por el General Slauson.
12. Matan al Mayor Knox. Boyd descubre que Hart no murió y que fue *iniciado* por Yves; Hart fue culpable de las muertes anteriores.
13. Ya que Boyd se niega a unirse al clan de Yves, éste lo hiere de manera casi mortal.
14. El Coronel Hart desencadena a Boyd y muere a manos de él voluntariamente.
15. Boyd comienza la pelea con Yves, al cual mata al sacrificar su propia vida.
16. El general Slauson llega con Martha; ésta ve la escena de Yves con Boyd y sale huyendo del Fuerte.

## 2. Análisis conversacional

13 min Flashback de Boyd

Boyd: Me apilaron debajo de mi oficial muerto.

Superior: Entonces, ¿cómo tomó al enemigo?

Boyd; Algo había cambiado.

Superior: Podríamos matarte, pero como tú solo tomaste al enemigo podría sentar un mal precedente. Vamos a promoverte.

20 min Lugar: Fuerte Spencer

Yves: Jones había muerto de hambre; cuando regresé estaban cocinando sus piernas. El olor a carne cociéndose; le di gracias a Dios; luego las cosas se descontrolaron. Pronto nos volvió a dar hambre, pero de manera distinta: más severa, más salvaje.

23 min Lugar: Fuerte Spencer

Hart (traduciendo): (Weendigo) es un antiguo mito del norte: un hombre se come la carne de otro, casi siempre de un enemigo, entonces se come su fuerza, su espíritu. Así su hambre se vuelve impetuosa. George, eso ya no se practica, ¿verdad?

George (traducido): El hombre blanco se come el Cuerpo de Cristo cada domingo.

27 min Situación: Expedición en la Sierra Nevada

Boyd: Señor Colqhoun, usted dijo que cuando se comió al hombre (Jones) ¿le importa si le pregunto? Dijo que después su hambre era diferente, que se sintió desenfrenado.

Yves: Sí.

Boyd: ¿Se sintió diferente físicamente? ¿Más fuerte?

Yves: Creo recordar cierta virilidad. ¿Por qué lo pregunta?

52 min Lugar: Tienda de Martha y George (Fuerte)

Boyd: Martha, necesito hablar contigo... Weendigo. Necesito saber la forma de detenerlo. Necesito que me ayudes.

Martha: No se detiene. ¿Alguna vez te has sacrificado? Weendigo come, necesita comer más y más. Nunca tiene suficiente; él sólo toma y nunca da nada. Para detener a Weendigo debes sacrificarte: debes morir.

1h 3 min Lugar: Fuerte Spencer

Yves: Encontré al soldado Reich, lo que quedaba, no te lo acabaste. Lo entiendo, era duro; así debe ser un buen soldado (respira hondo). Hasta hace poco no podía hacer eso. No podía respirar sin toser y vomitar sangre: tuberculosis. Eso y espantosos dolores de cabeza, depresión y deseos de suicidio; de hecho iba a un hospital a morir. En el camino un guía indio me contó una historia muy curiosa: cuando un hombre se come a otro se roba su fuerza y absorbe su espíritu. Bueno, yo tenía que probarlo; así, primero me comí al guía y tenía toda la razón: me hice más fuerte. Luego mi caravana se perdió en la Sierra Nevada...

Boyd: Ya conozco esa historia.

Yves: En tres meses me comí a cinco hombres. La tuberculosis se desvaneció. Llegué a Denver sintiéndome sano, feliz y viril.

Boyd: ¡Eres un asco!

Yves: Eso es lo que me sorprende de ti, Boyd. Tu la has probado, has sentido su poder. Sin embargo te resistes, ¿por qué?

Boyd: Porque no está bien.

Yves: La moralidad: el último bastión de un cobarde. ¿Te ofendí? (Mientras forcejean, Boyd le corta la palma de la mano a Yves. Después le muestra la sangre a Boyd). ¿Recuerdas la energía, la potencia de otro corriendo por tus venas? Has sentido la desilusión cuando se disipa, la creciente necesidad de volverte a llenar. No necesito recordártelo, lo estas sintiendo en este momento...

Boyd (lo toma por el cuello con el cuchillo): Muere...

Martha (quien hace lo mismo con Boyd): Si él muere, tú también.

1h 13 min Situación: Hart desencadenando a Boyd

Boyd: ¿Qué le pasó?

Hart: Creí que (yo) estaba muerto. Recuerdo haber sentido pánico al ver que la vida se me iba; fue como ahogarse en la oscuridad, y luego, nada. Después me desperté y Yves me estaba alimentando. Para cuando pude razonar, ya no había marcha atrás: me siento de maravilla.

Boyd: ¿Me va a matar?

Hart: No. La vida del caníbal es muy solitaria, es difícil hacer amigos. Nosotros queremos que te unas al grupo.

1h 21 min Situación: Hart alimentando a Boyd

Hart: Todos mis libros han desaparecido. Platón, Aristóteles; dos milenios luchando contra la naturaleza del hombre, la sociedad ideal, la moralidad. En resumen, las mismas cosas que aún no podemos resolver: la felicidad y como alcanzarla.

Boyd: Aristóteles buscaba la verdad, no la felicidad.

Hart: ¿La verdad? ¡Viví mi vida de acuerdo a lo que parecía la verdad y mira donde terminé, en el Fuerte Spencer!

Boyd: Tiene que dejarme ir, señor.

Hart: Sabes que no puedo hacerlo.

Boyd: ¿Por qué no?

Hart: No estamos solos. No tienes a donde ir.

Boyd: Aún tengo pesadillas.

Hart: ¡No, no, no!

Boyd: Reich, Cleaves, Knox.

Hart: ¡No quiero oír más! ¡No hay marcha atrás!

Boyd: Lo sé, señor.

Hart: ¿No entiendes? Lo único que tienes que hacer es matar. Para vivir tienes que matar... ¡tienes que matar!

Boyd: Lo mataré (a Yves).

Hart (lo desencadena): Llévate el cuchillo. Antes de que te vayas hazme un favor: tienes que matarme. Ya no puedo vivir así. Hazlo rápido, por favor.

### 3. Análisis semántico

PERSONAJE	CARACTERISTICAS
Boyd	Cobarde, moral, antropófago, fuerte, humilde, modesto, marginado
Colqhoun-Yves	Amoral, elegante, mentiroso, antropófago, fuerte, arrogante, maquiavélico
Hart	Culto, idealista, frustrado, conformista
Reich	Fuerte, viril, valiente, moral
Slauson	Amoral, arrogante, poderoso, directo
Martha	Sabia, marginada, voyeurista, enigmática

### 4. Análisis semiótico

SIMBOLO	CONNOTACION	PERSONAJES	CONNOTACIÓN
Fuerte	Microcosmo	Yves	Maestro
Montaña	Aislamiento	Boyd	Aprendiz
Cueva	Inframundo	Martha	Oráculo
Cuchillo	Cruz		

METAFORA	CONNOTACION
Caída de Boyd al agujero	Transformación
Weendigo	Equilibrio de poderes
Antropofagia	Fuerza mística
Pelea final Boyd vs. Yves	Bien vs. mal

### 5. Análisis argumentativo

1. El ejército es una máquina político burocrática basada en un esquema injusto de valores, donde los menores niveles pagan el precio
2. Los indígenas norteamericanos no tienen opinión
3. Los seres humanos comen carne animal para saciar su deseo natural antropófago, ya que la carne humana es por sí misma enviciante
4. El cristianismo aplacó el deseo natural antropófago
5. La sangre y la carne humana sí transmiten su fuerza a quienes la comen
6. Los cobardes deben morir



### 3.5 INTERPRETACIÓN

#### ANÁLISIS SOCIOHISTÓRICO

El periodo histórico que atañe al filme nos lleva a la época en la cual los Estados Unidos estaban buscando territorio para asentarse, del este al oeste y de norte a sur. En esta época se define la política intervencionista estadounidense, así como de expansión sin respeto a los pueblos indígenas, los cuales casi llegaron a extinguir. Contrariamente a lo que podría pensarse en un principio, la antropofagia no es resultado de una escasez de alimentos propia de una guerra, sino por cuestiones más macabras.

Los primeros habitantes de Norteamérica huían de diversas persecuciones, entre ellas la religiosa o política, en busca de un lugar utópico donde establecerse. Como parte de la construcción de un país, la antropofagia surge como una costumbre que busca arraigarse -de manera fallida- como si se tratara de algún tipo de secta con integrantes blancos, los cuales crearían sus códigos y reglas de acuerdo a la situación en la que se encontraran en ese nuevo país.

Como en la mayoría de los casos, se hace presente la jerarquía de la raza blanca en la redacción de la historia. En este caso, los pioneros norteamericanos se imponen sobre los indígenas, así como de los mexicanos y españoles que habitaban California. El filme es el resultado de la lucha de poderes entre los norteamericanos anglosajones, quienes proclamaron un derecho divino para colonizar aquellas áridas tierras.

El enfoque que se le da al ejército es contrario al tratamiento que se le daba en décadas anteriores, en el cual los vaqueros y militares mataban a los indios alegremente. Se critica a un sistema letalmente incongruente; un ente sanguinario que trabaja en base a nepotismos, alejado de una meritocracia; una maquinaria que decide sobre la vida de individuos, los cuales son afectados de acuerdo a la posición que tienen en esa pirámide.

La estructura social se conforma de un desquiciante juego de posiciones: a pesar de su cobardía, el protagonista es ascendido pero enviado a desempeñarse en un lugar olvidado del mundo; posteriormente se convierte en el subordinado de su némesis, así como degradado por acciones que no cometió. Ésto se convierte en una crítica más hacia la institución atacada del filme, en la cual de nuevo los subordinados pagan el precio de las incongruencias del mando.

Hay una ausencia de medios de transmisión de aquella época como el correo o el telégrafo en el filme, por los cuales se pudieran recibir o mandar información. La razón es que las acciones se llevan a cabo en un viejo fuerte en medio de las montañas, un lugar ideal para la clandestinidad. Ésto es una afirmación de la libertad amoral en la que se opera cuando no hay manera de que los actos puedan ser difundidos en sociedad, a través de los medios de transmisión.

## ANÁLISIS DISCURSIVO

### 1. Análisis narrativo

#### Narrativo 1-5

Jonh Boyd era un teniente que dirigía un grupo de soldados que peleaban en la guerra de California de 1847, en contra de un contingente de mexicanos. En medio de la batalla, y al sentirse abatido por el pánico se finge muerto. Posteriormente, es apilado en una carreta con sus soldados muertos; en esta situación bebe involuntariamente la sangre de uno de sus oficiales, la cual le gotea en la boca. Reanimado con valor, logra tomar a los líderes de la revuelta; de esta manera es ascendido a capitán, después de ser absuelto de ser fusilado.

Como una forma de castigo, es enviado al Fuerte Knox, el cual está en medio de la nada en las montañas. Sus habitantes son el Coronel Hart, el alcohólico Mayor Knox, Reich -soldado raso- Cleaves -el cocinero- Martha y su hermano George, ambos indígenas. Una noche se incorpora a la historia un sujeto, el cual llega casi muerto de inanición a las puertas del Fuerte. Al despertar, el sujeto llamado Colqhoun les cuenta su historia, ya que él y un grupo de personas se quedaron atorados en las montañas en su camino a California.

Después de comerse a los animales que los acompañaban, empezaron a matarse entre ellos para sobrevivir; cuando sólo quedaron tres personas, incluyendo a una tal Señora McReady y un coronel, Colqhoun huyó de la cueva donde esto tenía lugar. De manera absurda los habitantes del Fuerte -a excepción de Martha, Knox y Cleaves- deciden ir a la cueva para salvar a McReady; como premonición, George les advierte sobre el mito de Weendigo, del cual es presa Colqhoun.

Tras algunos días de expedición, y después de comprobar que Colqhoun está enfermo de antropofagia, es atado y vigilado por Reich. Al llegar a la cueva, Reich y Boyd entran a la misma y descubren un agujero natural. Bajan los dos y descubren varios esqueletos humanos, y caen en cuenta de que Colqhoun fue el autor de los asesinatos antropofágicos.

#### Narrativo 6-10

Afuera Colqhoun desentierra un cuchillo y con éste mata al Coronel Hart y a George; Cleaves intenta escapar, pero finalmente muere. Al acorralarlo en un barranco, Reich se da cuenta de que las balas no lo dañan; Colqhoun lo apuñala y cae del barranco a un agujero. Ante el pánico que le produce, Boyd decide lanzarse del barranco, para posteriormente caer en el mismo agujero que Reich, quien moribundo intenta ahorcarlo; Boyd se rompe una pierna en la caída.

Boyd queda en la peor situación, ya que los intentos de vencer su instinto antropófago son boicoteados, al quedar impotente en un agujero sin comida y con una pierna rota, solo con el cadáver de Reich. Tras días de intensa lucha consigo

mismo, durante los cuales intenta saciar su hambre con las hojas de pino a su alcance, decide comer del cuerpo de Reich. Durante ese tiempo, Colqhoun aprovecha para dejar secos los cadáveres de sus presas humanas.

En un penoso retorno, Boyd, reanimado después de comerse a Reich, llega al Fuerte Spencer. Tras saber la noticia de las muertes, el General Slauson, quien transfirió a Boyd, decide reasignar al Fuerte a otro Coronel: el Coronel Yves, quien no es sino Colqhoun. La salud mental de Boyd es puesta en duda al asegurar que Yves es el autor de las muertes; debido a que el Mayor Knox es un alcohólico, y que Cleaves es adicto a la marihuana, ninguno de los dos reconoce a Yves. La única que lo reconoce es Martha, pero en una actitud inexplicable no dice nada.

Al recordar la explicación de George, Boyd busca en la tienda de Martha la forma de matar a Yves, ya que es casi inmortal debido a su dieta. Ella le hace saber que para matarlo, él también debe morir en el intento. En un acto de cinismo, Yves le cuenta su verdadera historia a Boyd: minado por la tuberculosis, y en una caravana a Boston para convalecer en un hospital hasta su muerte, Yves escuchó del guía indio la historia sobre el poder curativo de la antropofagia. Decidió probarlo con el guía, así como con cinco personas más.

#### Narrativo 11-16

En el peor momento es asesinado el cocinero Cleaves, así como son decapitados los caballos del Fuerte. Los constantes intentos de darle muerte a Yves provocan que Boyd sea culpado y encadenado por el Mayor Knox; Martha es enviada a pie al pueblo por el General Slauson para decidir el juicio de Boyd. De esta forma, en el Fuerte sólo están Yves, Boyd y el Mayor Knox.

El mayor Knox es decapitado con su propia espada; Boyd descubre que Hart no estaba muerto. Después de yacer moribundo por las heridas que Yves le había hecho, el segundo lo alimentó con el objetivo de ganar un adepto, por lo cual pudo sobrevivir. Regresó después al Fuerte, para cometer clandestinamente el asesinato de Cleaves, de los caballos y del Mayor Knox; desencadena a Boyd. De esta forma, Knox se convierte en el ingrediente principal del estofado que Yves comienza a preparar.

El plan de Yves consiste en aprovechar que el Fuerte se convertiría en un punto obligatorio para las caravanas que se dirigieran al oeste; el Fuerte sería la base de un clan de antropófagos, incluidos Boyd, Hart y el General Slauson. Ante la negativa de Boyd, Yves hace lo mismo que hizo con Hart: lo hiere mortalmente con su cuchillo. Al borde de la muerte, Boyd acepta comer del estofado; a pesar de esta aceptación, es encadenado de nuevo y vigilado por Yves y Hart.

Mientras Hart le lleva más estofado al cautivo, Boyd lo convence de dejarlo libre, no sin antes matarlo, petición que el Coronel Hart le hace en base a sus cargos morales. Al salir Boyd y encontrarse con Yves, entablan una singular pelea, ya que ambos empiezan a clavarse infinidad de cosas, así como a darse golpes que

matarían a cualquier persona, pero los cuales no los afectan debido a su dieta que los ha vuelto casi inmortales. Boyd recuerda las palabras de Martha, así que conduce a Yves al almacén del Fuerte.

Boyd sujeta a Yves y lo conduce a una trampa gigante de oso, la cual termina con la vida de ambos al quedar prensados; de esta manera, Boyd se redime de sus cobardías anteriores al sacrificarse para matar a Yves. Llega el General Slauson con su comitiva y Martha; al buscar a alguien y sin saber de que está hecho, el General prueba el estofado hecho con el Mayor Knox, mostrando una singular sonrisa de aprobación. Martha va al almacén y ve la escena de Boyd y Yves. Tal vez previendo el peligro que representa ahora Slauson, huye del Fuerte.

## **2. Análisis conversacional**

### Conversacional 1

La película comienza con una serie de recuerdos de Boyd antes de ser transferido al Fuerte Spencer. Uno de estos recuerdos se refiere al momento en el que tiene que enfrentarse a sus superiores, después de que se enteran que se fingió muerto en batalla. Tras ser apilado en una carreta de cadáveres, bebe de la sangre goteante de uno de sus subordinados, la cual le transmite el valor que tenía el soldado antes de morir. De esta forma consiguió la motivación para tomar a los líderes del enemigo.

### Conversacional 2

Cuando el Coronel Yves se presenta por primera vez en el Fuerte Spencer bajo el seudónimo de Colqhoun, les contó a los habitantes una historia falsa, mezcla de su ficción y realidad. La parte verdadera tiene que ver con las sensaciones que experimentó al comer carne humana; ésto es relativo a un argumento del filme, el cual dicta que la antropofagia es similar a los apetitos que un vicio como las drogas, el alcohol o el sexo provocan a quienes caen en ellos.

### Conversacional 3

George, el indígena hermano de Martha, al escuchar la historia de Yves relata el mito de Weendigo, el cual explica a Boyd y al Coronel Hart. Este mito representa la esencia de la identificación primitiva, pero a la fuerza adquirida le agrega el factor enviciante, el cual forma parte de una convención de antropofagia de este filme en particular. Al argumento de George se une una idea contemporánea, en la cual supuestamente nuestro instinto natural antropófago se apagó con el cristianismo.

### Conversacional 4

Se organiza la expedición para buscar sobrevivientes de la historia falsa de Yves; éste se convierte en una curiosidad para Boyd, ya que los dos habrían compartido una experiencia antropófaga: Yves al comer la carne de sus acompañantes, y Boyd al beber la sangre de uno de sus compañeros de batalla. La identificación

primitiva se hace patente con su característica más recurrente: la fuerza, aunada en este caso particular con una sensación de virilidad y desenfreno.

#### Conversacional 5

La antropofagia se convierte en un mito estructurado, con un requisito especial para acabar con quién ha caído en sus redes. Boyd va a la tienda de Martha para encontrar la forma de detener a Yves, ya que es casi imposible matarlo por métodos tradicionales, ahora que es poseedor de la energía vital de tantas víctimas. A pesar de que Martha es la única que reconoce a Yves, se niega a decirle a los demás quién es, aunque responde a Boyd su pregunta.

#### Conversacional 6

Continúa el argumento en uno de los apogeos del filme; el mito de Weendigo se hace realidad en la persona de Yves. Se establece el occidental contraste entre el liberalismo y maquiavelismo de Yves, a quien no le importó romper la norma moral de la antropofagia con el fin de mejorar su salud; y Boyd, quien a pesar de romper una norma social con su cobardía, decide resistirse al fuego de la antropofagia. Cuando Boyd toma a Yves por el cuello con el fin de matarlo, llega Martha, reafirmando su postura de que los dos deben morir.

#### Conversacional 7

El Coronel Hart, que no había muerto en el incidente de la cueva, decapita al Mayor Knox enfrente de Boyd. De esta forma, la antropofagia une a Yves, Hart y Boyd; pero este último es el único que todavía no se deja llevar por las sensaciones que lo invaden. En contraste, el Coronel Hart se encuentra encantado por la fuerza y vigor que lo invaden. Dentro de la concepción de antropofagia, Hart descubre que su nueva idiosincrasia lo limita socialmente, creando una convención, y buscando más adeptos.

#### Conversacional 8

La primera parte de la discusión refleja un determinismo con respecto a la lucha del hombre consigo mismo, y el papel de la moral en una lucha perdida. Dentro del pequeño microcosmos donde nuevas reglas se crean, el mayor argumento de Hart, además de su frustración, es el vago hecho de que sería exculpado porque para comer hay que matar. Podemos observar un regreso a la moral tradicional en este personaje, derrumbando el microcosmos que Yves busca establecer, al pedirle a Boyd que lo mate.

### **3. Análisis semántico**

#### **John Boyd**

El protagonista de la historia tiene características de héroe occidental: moralidad, fuerza de voluntad, honestidad; pero su gran defecto, el cual lo marcará en todas sus acciones es su gran cobardía, la cual lo convierte en un personaje marginal, el cual tendrá ataques de pánico en sus momentos importantes. Esta característica se vuelve más grande debido a que se encuentra en el ejército; utiliza la fuerza

antropófaga de una forma opuesta a Yves, quien finalmente se convierte para él en su oportunidad de redención.

### **Colqhoun/Coronel Yves**

El Coronel Yves tiene la característica de ser culto y maquiavélico, otro estereotipo occidental, el cual usa su poder físico e intelectual para romper las normas morales y establecer las propias. Como un megalómano, toma el fuerte Spencer como una forma de laboratorio personal, en el cual busca hacer prosperar una nueva y solitaria sociedad, basada en la antropofagia. De alguna forma encuentra una relación de maestro y aprendiz con Boyd, pero este último echa a perder sus planes.

### **Coronel Hart**

El Coronel Hart es una muestra de la posmodernidad, de aquéllos que teniendo la preparación y trayectoria necesaria, no son estimados en su medio de trabajo, en este caso, el ejército. De esta forma, las instituciones los desechan cuando ya no son necesarios, en este caso, al solitario Fuerte Spencer. La antropofagia se le presenta como una catarsis a las frustraciones a las que ha sido sometido, pero al final su alta moral se impone, muriendo voluntariamente a manos de Boyd.

### **Soldado Reich**

El soldado raso Reich es un ejemplo de características arias, del autentico super soldado. Representa el modelo de lo que buscaban ser Yves y Boyd, y que sólo lograron a través de la antropofagia. Reich siempre demostró odio hacia los dos: al primero por considerarlo un degenerado y al segundo por cobarde. Es pieza clave en la transformación de Boyd, ya que éste se pone a la altura de Yves en el momento en el que come de Reich en el agujero.

### **General Slauson**

El General Slauson es lo contrario del Coronel Hart. Es la persona que asciende no por su capacidad, sino por sus posibles contactos sociales. Su alta posición le permite disponer con la vida de sus subordinados, no importando las capacidades o necesidades de los mismos. Aunque no se sabe realmente cuales fueron las consecuencias cuando probó el estofado humano, parece un digno seguidor de las costumbres de Yves.

### **Martha**

Martha representa la sabiduría de los pueblos indígenas conquistados, los cuales en este caso fueron marginados a estériles pedazos de tierra llamados reservaciones, o puestos a servicio del hombre blanco. La conducta de Martha podría ser enigmática con respecto a Boyd, pero el análisis semiótico nos habla de que todo lo que ella hace es calculado. A pesar de ser el personaje más inferior en la escala social, resulta ser la más inteligente y fría del filme.

#### 4. Análisis semiótico

El lugar donde se desarrollan los hechos, el Fuerte Spencer, tiene dos analogías principales: la primera referente a una isla desierta, en medio de un mar de nieve referente a la montaña -Sierra Nevada-. La segunda y más importante, es la de un pequeño cosmos donde las reglas se crean y se destruyen debido al aislamiento, que le da al Coronel Yves la libertad de llevar sus planes a voluntad, alguien que puede llevar a cabo sus crímenes a voluntad, por su conocimiento del entorno en el que se encuentra.

A pesar del estigma inicial que carga el personaje de Boyd, la historia lo coloca como el héroe que sacrifica su vida. Yves se presenta como un maestro de lo oscuro que intenta seducir a Boyd, quien a pesar de haber probado su instinto antropófago, se resiste a dejarse llevar por él; Martha representa una especie de oráculo que todo lo sabe, y que deja pasar todos los acontecimientos de manera voyerista. Su sabiduría hace que ella sea la única que salga sin un rasguño o una carga moral del Fuerte.

Boyd es más como una víctima de las circunstancias. A pesar de resistirse a ser como Yves, sufre una transformación al caer en un agujero con Reich, del cual terminó comiendo para poseer su fuerza y valor. Como una mariposa sale de su capullo, Boyd salió penosamente del agujero cubierto con hojas de pino, tras haber pasado días en él con el cambio de lunas, dejándose llevar por su instinto de sobrevivencia, y de esta forma quedó listo físicamente para el sacrificio que lo llevaría a su sublimación.

El personaje de Yves es el de un predicador con un rosario en la mano y largas barbas. Fue como si quisiera establecer una secta que tomaría un cuchillo (que hacen parecer una cruz) como símbolo. No es gratis que ésta sea su arma favorita, con la cual hace sentir su humano y primitivo poder. El mito de Weendigo se presenta como un vestigio de inconsciente colectivo, en el cual un hombre se roba la fuerza del otro a través de su ingesta, una forma de la identificación primitiva.

Pero Weendigo también tiene un carácter de equilibrio. Martha pareciera defender a Yves, ya que cuando Boyd quiere matarlo, ella aparece para hacer lo mismo con Boyd. La actitud de Martha refleja que cuando dos personas padecen de Weendigo, al morir una la otra puede caer en la tentación de comerse al otro, volviéndose un mal casi imparable. La única forma de acabar con el maligno espíritu es matando a todos los afectados.

Boyd y Yves reciben sus poderes en dos formas de inframundos: el agujero dentro de la cueva donde Yves se comió a la caravana, y el agujero donde Boyd cae con Reich. Consciente del sacrificio que debe realizar para derrotar a Yves, Boyd comienza a pelear con él, donde el primero viste de azul y Yves de rojo en un simbolismo occidental: bien contra mal, paz contra ira, fuerza contra debilidad. Al final el bien gana, aunque no hay una carga final de moralina.

## 5. Análisis argumentativo

El filme es una crítica hacia el ejército norteamericano, en el cual vemos reflejados a sus miembros como entes enfermos o lunáticos. Apreciamos líderes que parecen más políticos, usos y costumbres aberrantes, desprecio y aislamiento a algunos de sus miembros: la decisión de promover a Boyd en vez de mandarlo fusilar por su cobardía (?), el confinamiento del coronel Hart al solitario Fuerte después de años de servicio. Es un sistema que guarda celosamente sus problemas al exterior.

Si en otros filmes las minorías norteamericanas -como negros o latinos- son mostrados como inferiores de los anglosajones, en este caso toca el turno a los indígenas norteamericanos, afectados en el proceso de colonización. Martha y George son los clásicos personajes indígenas de cliché, en el sentido de que aunque lo que digan sea considerado una verdad en el filme, por lo general su sabiduría de pueblo original es ignorada, con terribles consecuencias.

Dentro del discurso que el filme plantea, uno de los más importantes es el factor de vicio que se le da a la carne humana; el gusto por la carne animal sería un desplazamiento, el cual desaparecería en las personas que tuvieran la experiencia del canibalismo, en este caso Boyd -que se vuelve vegetariano como paliativo- Yves, y el Coronel Hart -quien deja escapar a las gallinas del Fuerte-. Se establece el carácter moral que se impone a la supuesta naturaleza antropófaga del hombre, lo que permitiría el desarrollo de la civilización.

De la mano con este argumento, aparece el Cristianismo como una fuerza moral que acabó con el problema. Se compara el mito de Weendigo con nuestra mencionada visión de los aztecas, en la cual conquistadores y colonizadores libran a los *salvajes* indígenas de esta costumbre. Hay un claro simbolismo en el cual encontramos un desplazamiento, pero quedaría relegado debido al carácter dogmático del proceso.

Lo más importante es que podemos establecer el mito de la antropofagia que rodea los filmes: las personas -o los entes en el caso de *Resident*- que consuman carne humana, absorberán la fuerza y vitalidad del cuerpo al que pertenecieron. El Capitán Boyd y el Coronel Yves son dos caras de la misma moneda, en una experiencia cuyo precio moral es matar. Boyd lucha contra sus instintos y Yves los fomenta, una clásica lucha de bien contra mal.

Para recordarnos el poder propagandístico del cine está el último argumento. John Boyd es un personaje muy estigmatizado en el cine norteamericano, principalmente de la posguerra, por el hecho de ser un soldado cobarde. A pesar de poseer alta moral, Boyd enfrenta la pesadilla de ser un cobarde el cual no puede morir, ya que dos veces estuvo a punto de fallecer, salvándolo su fuerza antinatural. El filme lo condena desde el principio, ya que nos dice que en la sociedad no hay lugar para los cobardes.



## **CAPÍTULO 4**

### **HANNIBAL**

#### 4.1 El silencio de los corderos

Después de analizar el filme que precede a *Hannibal*, fue para mí evidente que había una inconsistencia, y una cantidad de elementos que habían sido pobremente explicados e incluso omitidos; todo a causa de la transformación que sufre un texto al ser llevado a la pantalla grande. Éste fue el motivo por el cual me vi obligado a recurrir al texto original, para aclarar las dudas que por mi ubicación espacio temporal no comprendí. En mi opinión, lo más evidente fue el listado de trámites que Clarice Starling tuvo que llevar a cabo para entrar al FBI.

¿Qué imagen puede tener para un espectador mexicano un agente del FBI? Clarice me parecía una mujer que sólo tuvo que pasar alguna suerte de examen físico, y una educación básica para entrar a esta academia. Estaba realmente alejado de la realidad, y es que no está especificado en el filme. Esta idea puede ser comparada con la imagen inicial que podemos tener de los jugadores norteamericanos de basketball o football profesionales.

Starling necesitó de un título universitario, mismo que obtuvo en la Universidad de Virginia en la rama de medicina; para demostrar su empeño y valía académica, cursó una especialidad en psicología y criminología -su compañera de cuarto tenía una licenciatura en derecho-. Después de ingresar su solicitud, y debido a la alta demanda reflejada en la matrícula de la institución, tuvo tiempo de obtener el título de perito forense mientras trabajaba en los laboratorios del FBI, esperando ingresar de lleno al área de su elección cuando se abriera un hueco.

Ésta es la imagen de una policía de primer mundo. La verdadera personalidad de Clarice se devela; ya que en el filme no se escuchan sus pensamientos, observamos a una mujer de florido lenguaje, lo cual la hace más humana. Clarice Starling es una joven ambiciosa, la cual pondrá algunas veces de manifiesto un rencor de clase, al pensar que la avidez de capturar a *Buffalo Bill* se debe a que están buscando a la hija de una senadora.

Para terminar con este personaje, hay que aclarar que en la anécdota en la cual le habla a Lecter sobre su escape con un cordero, originalmente Thomas Harris pensó en una yegua, la cual iba a ser sacrificada, orillando a Starling a huir montada en ella para salvarla. Los corderos no obstante, son los que despiertan a Clarice ya que ese día también iban a ser sacrificados; este incidente en el texto es más fuerte, constituyendo un serio problema psicológico para la protagonista.

Harris concibe a un Lecter con dos dedos medios, es decir, 6 dedos en la mano izquierda; quiso hacer una similitud con el demonio o la *bestia* a través de este número, la cual vive encerrada en un terrible calabozo, y también atribuyó un curioso tono rojizo a sus ojos. Jame Gumb, por su parte, es un hombre que a sus doce años privó de la vida a sus abuelos, por lo que fue mandado a un reformatorio, donde años de abuso lo convirtieron en un falso transexual.

Entrando al terreno de la inconsistencia, mi pregunta es de quién es la cabeza travestida que Clarice halla dentro del auto de Benjamin Raspail, la última víctima de Lecter que será mencionada en la trilogía de películas donde el médico se hace presente. Dentro del filme me parece un detalle totalmente mal manejado por el director, ya que por la rapidez del mismo se convierte en un tópico sin pies ni cabeza. Para no caer en errores, me limitaré a decir lo que sucede sólo en el texto y mostrar así la relación que tiene con la captura de Jame Gumb.

Benjamin Raspail y Jame Gumb fueron amantes; el primero se enteró de las aficiones de Gumb, por lo que decidió dejarlo. Raspail halló consuelo en un marinero sueco llamado Klaus, cuya tripulación había aparcado en San Francisco. Gumb encontró la casa en la playa de Raspail, uno de los tantos lugares que el flautista compartía con Klaus. Un día que Raspail regresaba de un ensayo, encontró la cabeza de Klaus en el refrigerador, y a un Jame que el preguntaba si el delantal -hecho con su piel- realizaba sus encantos. Ésto fue contado a Lecter por Raspail en una de sus tantas sesiones psiquiátricas.

Raspail fabricó un maniquí con un sexo de madera finamente vestido, y que coronaba la cabeza degollada de Klaus, la cual estaba cubierta por una caperuzita negra; le gustaba sentarse y platicar con esta efigie. Lecter y Gumb se conocieron por vía de Raspail, y cuando Clarice le contó al psicólogo lo que habían encontrado en la garganta de la cabeza cercenada, él lo sabía todo. Hannibal iba a darle el nombre exacto a Clarice, pero el protagonismo del Dr. Chilton lo echó todo a perder.

A pesar de todo, el filme logra lo que el texto no: un posicionamiento<sup>23</sup> nuevo de los asesinos en serie, los cuales se vuelven carismáticos y despiertan en el espectador una perversa empatía<sup>24</sup> hacia ellos. Jame Gumb se convierte en el adorable homosexual que baila en la famosa escena de *Goodbye horses*, con una gabardina hecha con las pieles de mujeres *asesinaditas*, preocupándose más por el bienestar de sus perra *Preciosa*. Lecter es el entrañable asesino de elegantes gustos, movimientos gatunos y envidiable cultura.

---

<sup>23</sup> Un posicionamiento es la idea colectiva que tenemos sobre algo o sobre alguien.

<sup>24</sup> La perversa empatía es contraria a la que sentimos por alguien *bueno*, como un deportista, un superhéroe.

## 4.2 Los estereotipos de Harris

En cuestión de cineastas y escritores, podemos darnos cuenta de la calidad de una historia al observar diferentes aspectos. Uno de éstos es checar la cantidad de símbolos que el autor utiliza, y si lo hace de manera hábil y astuta, o por el contrario, de manera sosa y mal argumentada. El protagonista de una historia puede simbolizar de manera convincente cuestiones ideológicas de toda una nación -Indiana Jones- o puede ser totalmente desperdiciado si demuestra inconsistencia entre su psicología y sus acciones -Batman-.

Thomas Harris es un excelente escritor, que logra a través de detalladas narraciones, una historia que no es tan complicada como las que se verán en capítulos siguientes. Pero su verdadero mérito es la modernización de estereotipos antiguos, los cuales se han impreso en la mente de los individuos, y han cambiado a través del tiempo. El proceso se pone de manifiesto en *El Silencio*, pero también es evidente en *Hannibal*. En este filme hay un posicionamiento diferente de la antropofagia.

Estas historias pueden estar acompañadas de diferentes corrientes ideológicas y sociales, las cuales pueden ser tan sutiles, que sólo a través de una hipótesis se puede dar un seguimiento de los mensajes que el autor quiso expresar. En el par de filmes que se abordarán, es relativamente sencillo decir que el autor toma una postura feminista, la cual se refleja en diferentes situaciones relacionadas con la protagonista, Clarice Starling.

Para comenzar con *El silencio de los corderos*, y tomando como referencia sólo al texto, hay que mencionar la importancia del título. Harris, en diferentes ocasiones, hace menciones referentes a lobos, ya sea en canciones, expresiones o actitudes. También hace hincapié en los corderos, y de una manera más sutil a la caperuja roja -cambiando el color de rojo a negro-. Pero lo más llamativo es el personaje de Jame Gumb, tomando como premisa que la trilogía de Harris toma a un asesino en particular en cada tomo.

Gumb se aleja del estereotipo cinematográfico del gay cómico, y es, como Lecter, un asesino muy especial. Es más cercano a los sacerdotes aztecas, los cuales desollaban los cuerpos de mujeres sacrificadas, para así poder realizar ritos que tenían que ver con el cambio de estación. Pero tomando a Lecter como a un lobo antropófago, y a los asesinos como de esta especie, la perversión de Jame se hace evidente, y nos muestra que el estereotipo que Harris utiliza es más bien de *lobo con piel de oveja*.

Esta teoría se sustenta más con la comparación que Clarice hace de los corderos; las víctimas de Gumb se convierten en una oportunidad para salvarlos, y vencer así su problema psicológico. Se establece una relación víctima-cordero y de asesino-lobo, pero el objetivo de Gumb no es comérselas -como lo haría Lecter- sino convertirse en una de ellas, lo cual pudo satisfacer de manera sui generis a través de su *camiseta con tetas*.

El personaje de Lecter es más complejo, y guarda una relación con Gumb y Clarice. Para comenzar -y hablando sólo del filme- la actitud que éste demuestra en *Hannibal* lo relaciona con el personaje del lobo en la caperucita roja, pero en una versión más pura que la de Perrault, a quien se le atribuye la autoría del cuento, cuando en realidad lo que hizo fue una tendenciosa reescritura de un cuento de la tradición oral de Francia.<sup>25</sup>

Existen pues, dos versiones diferentes de esta tradición, cada una con diferente final; por disciplina, tomaremos sólo una.<sup>26</sup> El detalle de la caperuza es un añadido por Perrault; la niña -que no posee nombre- sale de su casa sin indicación materna donde su abuela, para llevarle leche y pan. El lobo le pregunta a dónde va; la convence para que en una encrucijada -un camino de agujas y otro de alfileres- tome sin saberlo el camino más largo. El lobo llega con la abuela y se la come, haciendo filetes y una botella de sangre; se mete a su cama.

La protagonista llega a la casa, y el lobo la engaña haciéndola comer involuntariamente de su abuela. Posteriormente le pide que se desnude y se meta a la cama con él, iniciando el conocido diálogo que en este caso comienza con uñas, hombros y fosas nasales, para terminar con la boca y la devoración de la niña. El último punto ha tenido diferentes interpretaciones, desde una violación sexual, hasta la apropiación del lobo de la inocencia de la niña; personalmente sólo puedo pensar en una macabra broma aperitiva.

La relación entre este lobo y Hannibal Lecter es el gusto por engañar a sus comensales. Antes de ser enclaustrado de por vida, invitó algunos músicos a disfrutar de las mollejas de su última víctima; en libertad le ofreció un poco de cerebro de burócrata a un niño, el cual sólo había quebrantado su hora de comida. Pero también gusta de aprovecharse de la inocencia de sus víctimas, la cual es inducida a través de narcóticos y estupefacientes.

Lecter realmente se divierte haciendo sufrir a los demás; se podría decir que encuentra un placer casi sexual al mofarse de Clarice (de ahí su interés por su vida privada). Como el lobo de la citada versión, se divirtió al poner en evidencia el pobre intelecto de Clarice, y su oprobio. Se sustituye el canibalismo, llevando Lecter su afición al extremo, al someter a Starling a una tortura psicológica en la escena donde Hannibal se dispone a comer. Ésto se convierte en la nueva broma del lobo: de esta forma se lleva a cabo una modernización de estereotipos.

---

<sup>25</sup> El origen de este cuento lo debaten Francia y Alemania principalmente.

<sup>26</sup> Pisanty Valentina, *Como se lee un cuento popular*, p.136.

### 4.3 El feminismo y Clarice

Al reflexionar sobre el origen del feminismo como un movimiento social, no podemos determinar a ciencia cierta dónde se origina, ya que las naciones desarrolladas pueden entrar en una disputa intelectual. Tomando en cuenta el contexto histórico y social que nos interesa, con respecto al filme que se va a analizar, tomaremos como parte aguas la Segunda Guerra Mundial. Con los hombres en la guerra, las mujeres estadounidenses tomaron el control del mercado laboral; el fin de la guerra presencio el retorno en masa de los hombres, y las mujeres fueron enviadas de nuevo a sus hogares.

Pero esta experiencia no fue en vano, ya que un *malestar indefinible* se apoderó de las amas de casa. Estaban hartas de los papeles de esposa, madre o educadora, así como de la ofensiva imagen de prostituta o vampiresa que los medios de comunicación hacían de ellas. Bajo estas condiciones se crean en la década de los sesenta los primeros movimientos feministas, bajo los estandartes de igualdad laboral, igualdad jurídica y derecho al control natal.

Actualmente los medios masivos de comunicación son vehículos mas abiertos a manifestaciones feministas; la película de nuestro análisis es una muestra del postulado de igualdad laboral, que podemos ejemplificar al hacer una comparación entre Mary Poppins y Clarice Starling. La primera como sosa educadora, que recae en los estereotipos tradicionales de mediados del siglo pasado; la segunda, como mujer pionera en un trabajo que hasta hace algunas décadas era tomado como puramente masculino. Durante el filme, los espectadores somos testigos de las actitudes sexistas que sufre Starling, la cual es víctima de un sistema androcrático que el francés Michel Andree califica de esta manera:<sup>27</sup>

La falocracia, que algunas llaman también la androcracia o sistema patriarcal, no es sólo una denominación. Es, asimismo, un sistema que utiliza, ya sea abiertamente o de manera sutil, todos los mecanismos institucionales e ideológicos a su alcance (el derecho, la política, la economía, la moral, la ciencia, la medicina, la moda, los medios de comunicación) para reproducir esta dominación de los hombres sobre las mujeres, así como el capitalismo los usa para perpetuarse.

Clarice no es sólo un llamado de atención con respecto a la igualdad laboral, sino también una reacción hacia los grupos sociales masculinos, que han desechado a la mujer en los puntos heroicos de la historia, por ejemplo. Para ponerlo de otra manera: en la captura de *Buffalo Hill*, ¿recibió Starling una correcta recompensa moral, económica y social? ¿Por qué continuaba haciendo trabajo rutinario? Es refrescante ver ampliado el papel de la mujer en los *media*, pero hasta las adulaciones se convierten en algo incomprensible y/o absurdo.

---

<sup>27</sup> Andree Michel, *El feminismo*, p. 8.

## 4.4 HANNIBAL

### ANÁLISIS SOCIOHISTÓRICO

<b>Escenario espacio-temporal</b>	Washington, 1990
<b>Campos de interacción</b>	Clase alta, raza blanca
<b>Instituciones sociales</b>	FBI, DEA, Depto. de Justicia
<b>Estructura social</b>	Diferencias de género
<b>Medios técnicos de transmisión</b>	TV, Internet

### ANÁLISIS DISCURSIVO

#### 1. Análisis narrativo

1. Clarice Starling participa en una redada la cual resulta un fracaso; la televisión la hace parecer culpable de toda la operación.
2. En una reunión burocrática donde se busca expiar a Clarice, una de las víctimas de Lecter -el único sobreviviente- le pide ayuda para capturarlo.
3. Se le ofrece a Clarice que acepte la propuesta de Mason Verger, quien a cambio de la ayuda limpiaría con su influencia política la imagen de Clarice.
4. Clarice entrevista a Verger, pero la información que le proporciona es muy pobre.
5. Clarice recibe una carta de Hannibal Lecter, el cual se ha percatado de su *deshonra*.
6. A través de la investigación minuciosa de la carta, Clarice da con el paradero de Lecter (Italia).
7. Lecter mata al policía que tenía asignado su caso en Italia, y que quería atraparlo para llevárselo directamente a Mason Verger.
8. Mason Verger, junto con el funcionario del Departamento de Justicia Paul Krendler le tienden una trampa a Clarice, lo que da como resultado su suspensión.
9. Hannibal regresa a America (Washington), y hace una serie de preparativos.
10. Lecter le ofrece una oportunidad a Clarice para atraparlo, pero ella conduce involuntariamente a los hombres de Verger a su captura.
11. Clarice llama a las autoridades para que revisen la mansión de Verger, pero no encuentran nada.
12. Starling localiza a Lecter dentro de la propiedad de Verger; logra liberarlo pero posteriormente es herida. Mason Verger y sus captores mueren en la trampa destinada a Lecter.
13. Lecter lleva a Clarice a la casa del lago de Paul Krendler, quien llega después. Cura a Starling y a ambos les administra una gran dosis de morfina.

14. Lecter le sirve la mesa a Clarice; hace comer a Krendler de su propio cerebro, del cual guisa una gran parte para su consumo posterior.
15. A pesar de los esfuerzos de Clarice, Hannibal logra escapar.
16. En su escape, Hannibal le convida del cerebro de Krendler a un niño, sin que éste sepa lo que es en realidad.

## 2. Análisis conversacional

5 min Situación: antes de la redada en el mercado público

Bolton (a Starling): Aquí mando yo.

Starling: Oficial Bolton, soy Clarice Starling. Antes de empezar quiero explicarle porque estoy aquí. Vine porque conozco a Evelia Drumgo, la he arrestado dos veces. La DEA ha venido a respaldarme por lo de las drogas y las armas. Usted ha venido para hacer lucir bien al alcalde, sobre todo desde que lo arrestaron por (posesión de) cocaína. Por eso está aquí.

Bolton: Que lengua tan suelta.

Starling: Si no es mucha molestia, quisiera continuar.

12 min Situación: junta de funcionarios para expiar a Starling

Pearsall: Agente Starling: John Eldredge de la DEA, el Sr. Noonan a quien ya conoce, Larkin Wayne de Responsabilidad Civil, Bob Snead, Benny Holcombe, auxiliar del alcalde. Y Paul Krendler; usted ya conoce a Paul, ha venido del Departamento de Justicia extraoficialmente: está y no está aquí.

Krendler: ¿Ya vio lo que salió en los diarios y la tv?

Starling: Yo no tengo control en las noticias.

Krendler: La mujer tenía un bebé en los brazos, hay fotografías, usted entiende el problema...

Starling: En los brazos no, en una mochila. En las manos tenía una MAC-10.<sup>28</sup>

Wayne: Mire, queremos ayudarla Starling, pero con esa actitud será muy difícil.

Starling: ¿Puedo ser franca, Sr. Pearsall? Su agencia le pidió al FBI que se me asignara la tarea. Intente ayudar, expresé claramente mi opinión y me ignoraron. Por eso perdí a un agente y amigo.

Wayne: Mataron a cinco personas a balazos, ¿eso le parece buen juicio?

Starling: La redada fue caótica. Tuve que decidir entre morir o disparar a una mujer con un niño. Lo decidí... le disparé. Lo lamento.

14 min: Situación: después de la llamada de Mason Verger

Kredler: Ésto es algo que le conviene, no finja. Usted vuelve a un caso célebre, yo me ocupo de la muerte de Drumgo y todos quedamos felices.

Starling: Yo no me siento feliz.

Krendler: Quizás sea incapaz de serlo.

Starling: Un agente sabe que lo pueden matar en la calle. Uno lo acepta o se retira. Uno se conforma. Lo que nadie puede anticipar o aceptar es una puñalada por la espalda por haber cumplido su deber. Eso no me hace feliz.

---

<sup>28</sup> Una ametralladora portátil.



Pearsall: Tiene razón Starling, pero eso no cambia las cosas.

17 min Lugar: mansión de Mason Verger

Starling: No tengo por que saber los delitos sexuales.

Verger: No se preocupe, el Procurador General me ha concedido inmunidad.

Starling: ¿Conocía al Dr. Lecter antes de que el juzgado se lo asignara?

Verguer: ¿A qué se refiere? ¿Qué si alternábamos? (Ríe).

Starling: ¿Por qué fue a su casa?

Verger: Porque yo lo invité, claro. A mi *pied-a-terre*. (Flashback) abrí la puerta lo más seductoramente posible; yo tenía miedo de asustarlo, pero no parecía ser así. ¡Miedo de asustarlo! Eso casi tiene gracia ahora. Le mostré mis *juguetes*: el aparato de la horca, entre otros. Es un lazo del cual uno se cuelga, pero simulando, así se goza más cuando... bueno, usted sabe.<sup>29</sup> Pero me dijo: "Mason, ¿quieres un *popper*?"<sup>30</sup> Y yo le dije que claro que sí; y cuando hizo efecto, yo agarré vuelo. Y él me dijo: "Mason, muéstrame cómo sonríes para seducir a los niños". Cuando sonreí, él dijo: "Ah, ya veo como lo haces". El *buen médico* me entregó un trozo de espejo roto: "Prueba ésto: pélate la cara y tírale el pellejo a los perros". "Todavía puedo verla". "No, me temo que no; sigue tratando".

31 min Situación: Starling leyendo la carta de Lecter

Lecter: "Has caído en la desgracia del FBI. ¿Piensas que a tu padre le abochornaría tu deshonra? ¿Te lo imaginas en su ataúd, aplastado por tu derrota, por el triste fin de tu carrera prometedora? ¿Qué es lo peor de esta humillación, Clarice? ¿Te aterra pensar que de ahora en adelante la gente creerá que tus padres eran gente chusma, baja y vulgar?, ¿y qué tal vez tú también lo seas? A propósito, en la página de Internet del FBI me sacaron de la lista de los criminales comunes, y me elevaron a la cumbre de los 10 peores fugitivos. ¿Fue mera coincidencia, o volvieron a darte el caso? De ser así, ¡qué rico! Tengo que dejar la jubilación y volver a la vida en público.

41 min Lugar: Starling y Krendler en un sótano del FBI

Starling: ¿Te intriga saber por qué se los comió?

Krendler: ¿Qué importa? ¿Estás escribiendo un libro o agarrando a un pillo?

Starling: Para demostrar su desprecio por los que lo enojan; a veces, para realizar un servicio público. En el caso del flautista Benjamin Raspail lo hizo para mejorar a la Filarmónica de Baltimore, y acompañó las mollejas del músico sin talento con una botella de *Montrachet* de 700 dólares. La cena comenzó con setas silvestres de la Girona; después sirvió las mollejas, un sorbet, y luego, como dice Gourmet Cuisine: "Un excelente guiso del cual nunca se supo las partes integrantes".

Krendler: Me imaginé que era maricón.

Starling: ¿Por qué dices eso?

Krendler: Por toda esa mierda artística: música de Cámara, servicios de té. Pero no quiero ofenderte, si te cae bien ese tipo de gente. Vine para enfatizar que

---

<sup>29</sup> Mason habla sobre un método en el cual se corta súbitamente el flujo de oxígeno al cerebro, a través de una soga, mientras un sujeto se masturba, con el fin de obtener más placer. Es un método muy peligroso.

<sup>30</sup> Un popper es una poderosa droga de la cual se aspiran los vapores para que surta efecto.

siguieras cooperando: aquí no hay feudos. Si colaboras conmigo, puede que mejore tu supuesta carrera; de lo contrario, lo único que tengo que hacer es tachar tu nombre en vez de subrayarlo, y se acabó.

Starling: Paul, ¿qué te pasa? Te recordé que estabas casado, ¿ese fue mi error?

Krendler: (Ríe). No te hagas ilusiones Starling. ¿Crees que te guardo rencor? Además en esta ciudad abundan las *chochas* de hembras chusmas.

1h 9 min Lugar: Palazzo Vecchio después de la conferencia de Lecter

Lecter (a Pazzi): Hablando de un tema relacionado, he estado pensando seriamente en comerme a su esposa (lo seda, lo amordaza, lo ata y le pone una soga al cuello, atada a una silla mecánica. Lo despierta).

Lecter: Si me dice lo que quiero puede que deje Florencia en ayunas. Así que haré unas preguntas y luego veremos. (Lo sube a un balcón, dos pisos arriba).

Lecter: Bueno, ¿me vendiste a Mason Verger? (Pazzi no puede hablar amordazado) No, no; dos pestañeos para decir sí y uno para decir no. ¿Fue Mason quién me compró? (sí) ¿y sus hombres están esperándome allá afuera? (no). ¿Guiñaste dos veces o una?, ¿estás confundido? No, por favor, o acabaré cortando en filetes a la señora Pazzi (Pazzi se agita). ¿Has dicho algo de mí en la *Questura*?<sup>31</sup> (no); no, claro que no. ¿Se lo dijo a Allegra? (no). No, ¿está seguro?, debe ser cierto (sonríe). O.K., aquí vamos (abre las ventanas del balcón).

Lecter: (suena el vibrador del celular de Pazzi) ¡Cómo le late el corazón! (Saca el celular de su chaqueta) No era su corazón, ¿lo contesto? *Pronto...*

Starling (en la línea): Logré comunicarme con su jefe, algún día me lo agradecerá. No importa, al menos seguirá vivo... ¿Inspector Pazzi?

Lecter: ¡Caramba, hola Clarice! Temo que tengo malas noticias...

Starling: ¿Lo mató?

Lecter: ¿Recibiste mi nota? Ojalá te haya gustado la loción...

Starling: ¡Dr. Lecter, lo mató?

Lecter: Me gustaría charlar contigo; desgraciadamente me agarraste en un mal momento. Adiós. (A Pazzi). Una antigua amiga. Bueno, sujétate (lo pone al pie del balcón).

Lecter: Pues, ¿qué prefieres?, ¿las tripas por delante o por fuera? Como Judas. ¿Estás confundido? Pues decidiré por ti (le abre el estómago con una navaja y lo lanza por el balcón del *Palazzo Vecchio*).

1 h 17 min Lugar: Mansión de Verger en diálogo con su asistente

Verger (con el bozal de Lecter puesto): ¿Qué querrá Lecter?, ¿cogérsela, matarla, comérsela o qué?

Cordell: Las tres cosas probablemente, pero no sabría decir en qué orden.

Verger: Te diré lo que pienso: por más que Barney intente hacerlo romántico, o convertirlo en *La bella y la bestia*, el objetivo de Lecter, según mi propia experiencia, siempre ha sido el afán de humillar y de causar dolor, pero... Cordell, quítame esta maldición (el bozal) no puedo respirar. Viene disfrazado de mentor como lo hizo conmigo... y con ella, pero lo que la excita es la angustia. De hecho,

---

<sup>31</sup> La *Questura* es la red policial italiana, con base en las ciudades más importantes como Nápoles, Roma. Se divide en una policía anticrimen y una policía social.

para atraerlo ella tiene que estar angustiada, para que la halle atractiva; al verla agobiada por la pena, se le ocurrirán penas mayores. El zorro acude cuando oye chillar a la liebre, pero no corre a ayudar.

1h 27 min Lugar: Edificio público

Lecter (por celular): Tú sin embargo me tienes preocupado, Clarice.

Starling: Estoy bien.

Lecter: Definitivamente no, Clarice. Te enamoraste del FBI y luego descubriste que, después de haberte entregado toda, el FBI no te quería. Te guarda rencor aunque hayas renunciado a tener marido y familia. ¿Por qué tanta saña?

Starling: Dígame usted.

Lecter: ¿Yo? (A un trompetista) Dios lo bendiga. ¿Acaso no está claro? Tu cumples con la noción del orden, Clarice. Ellos no. Tu veneras el juramento que tomaste. Ellos no. Te tienen antipatía por no ser como ellos. Te odian y te envidian: son débiles, sin disciplina y no creen en nada.

Starling: Mason Verger quiere matarlo. Ríndase a mis órdenes y nadie le hará daño.

Lecter: ¿Me acompañarías en mi celda y me tomarías la mano? Nos podríamos divertir. Mason no me quiere matar, ni yo a él; lo que quiere es verme sufrir de un modo horripilante. Está un poco perturbado. ¿Lo has conocido, cara a cara?

Starling: Sí.

Lecter: Es apuesto, ¿no? Dime qué piensas hacer.

Starling: ¿Dr. Lecter?

Lecter: Volvamos a hablar de ti, ahora que te han quitado todo lo que te anima.

Starling: No sé, Dr. Lecter.

Lecter: Dime, Clarice, ¿trabajarías de sirvienta en algún motel de tercera categoría como lo hacía tu mamita?

1h 49 min Lugar: Casa de lago de Paul Krendler

Lecter: ¿Quieres bendecir la mesa, Paul?

Krendler: Padre, te damos gracias por tus dones, y los dedicamos a las bondades que vamos a recibir. Concédeme el perdón, incluso a la chusma proletaria de Starling, y sométela a mis órdenes. Amén.

Lecter: Paul, has sido más elocuente que el mismo San Pablo, que también odiaba a las mujeres.

Clarice: ¡Puedo tomar algo de vino?

Lecter: No me parece buena idea con tanta morfina. Es mejor que tomes algo de caldo.

Krendler: A propósito Starling, al bendecir la mesa te ofrecí trabajo: voy a ser diputado.

Starling: ¿De veras?

Krendler: Ve por mis oficinas de campaña política; ¡podrías ser oficinista! ¿Sabes escribir a máquina?, ¿puedes tomar dictado? Anota esto: "Washington esta repleto de hembras chochas de madres chusmas".

Clarice: Estaba anotado, ya lo habías dicho.

Lecter: No seas grosero, ya sabes que odio las groserías. Bebe el caldo y portate bien; vamos, chupa. (Krendler bebe el caldo a través de un tubo, haciendo una

mueca). Al tuyo le eche algo, lo confieso; ¡pero el próximo plato es para morirse! (Le abre la tapa del cerebro, dejándolo al descubierto).

Starling: ¡Dr. Lecter!

Lecter: El cerebro no siente dolor, por si eso te preocupa. Por ejemplo, Paul no echara de menos este pedacito de lóbulo frontal (lo corta) donde se asienta la buena educación. Esta es la tela que cubre el cerebro (cocina un poco de cerebro).

Paul: Huele riquísimo.

Lecter: Es cierto, Pruébalo. (Krendler lo come).

Starling (hace un ademán de vómito) ¡Quisiera beber algo de vino!

Krendler: Está sabroso.

Lecter: De acuerdo, pero solo un poquito.

Starling: Las autoridades tienen ciertos datos descriptivos suyos, ¡no siga y le diré cuales son!

Lecter: ¿A que sabe la palabra *trato*, Clarice? ¿Deja un sabor metálico en la boca?

### 3. Análisis semántico

PERSONAJES	CARACTERISTICAS
Lecter	Perverso, culto inteligente, mentiroso, manipulador, hedonista, rico, elegante, amoral
Starling	Clasemediera, dedicada, inteligente, moral, marginada, imprudente, intrépida
Verger	Millonario, perverso, pederasta, poderoso, vengativo, enfermo, culto, inteligente
Krendler	Machista, corrupto, adinerado, sociable, libidinoso, inculto, traidor, codicioso
Pazzi	Corrupto, clasemediero, codicioso, traidor, culto
Pearsall	Prudente, comprensivo, reservado, moral, autoritario

### 4. Análisis semiótico

PERSONAJE	CONNOTACION
Hannibal	Lobo, demonio, antihéroe
Krendler, Verger, Pazzi	Cerdos del machismo, la riqueza y la codicia
Clarice	Alumna, mujer moderna, víctima

METAFORAS	CONNOTACION
Antropofagia	Humillación
Autofagia	Estupidez y humillación
Tensión entre Hannibal, Clarice y Verger	Excitación sexual, reconocimiento y venganza

## 5. Análisis argumentativo

1. Las mujeres son más dedicadas que los hombres
2. Los hombres encubren sus errores entre si
3. La cultura occidental culpa a las mujeres
4. La antropofagia es la mejor manera de humillar al enemigo
5. La riqueza es la mayor de las perversiones
6. El *Sistema* norteamericano es corruptible
7. Las personas de color son moral y laboralmente inferiores

## 4.5 INTERPRETACIÓN

### ANÁLISIS SOCIOHISTÓRICO

El escenario espacio-temporal en el que se desarrolla la película, es un perfecto caldo de cultivo en el cual la protagonista se desarrolla. La ciudad norteamericana de Washington, se convierte en un símbolo de la lucha lenta y difícil de las mujeres por el poder, ya no digamos en puestos públicos. Recordemos que Harris toma como víctima a la hija de una senadora en *El silencio*. La atmósfera estética del lugar es la segunda opción; es obvio que no escogería Las Vegas por considerarlo vulgar, tomando a Lecter como una extensión de Harris.

Los campos de interacción tienen lugar en los grandes círculos del poder político y burocrático, algo que es representado en sus totalidad por individuos de la raza blanca, ya que es algo curioso que en las reuniones para amonestar y expiar a Clarice, no hay ningún miembro de color, sino los que podríamos considerar como los auténticos norteamericanos: hombres blancos de edad madura y características anglosajonas.

En el campo de las instituciones sociales se retoma al FBI, haciendo una crítica diferente a lo que se vio en el *Silencio de los inocentes*, ya que en ésta se dio realce al acoso psicológico que Starling sentía de sus compañeros hacia ella. En la secuela la crítica es más fuerte, no sólo a esta institución que termina culpándola por el error de un agente de la DEA, sino hacia todo el aparato judicial que sólo busca salvaguardar sus intereses e imagen, sin importar el traicionar a una de sus miembros.

En la estructura social, hay una aplastante diferencia con respecto a la superioridad de los hombres sobre las mujeres, empezando por la numérica. En *El Silencio* Starling contaba con el apoyo de una amiga de color, pero en esta ocasión el autor no fue tan amable. Las relaciones sociales entre los diferentes géneros se hacen tensas, y en ocasiones realmente odiosas; se establecen claras diferencias morales entre los mismos.

La televisión hace aún más grandes las faltas de Clarice, y será la llave por la cual diversas puertas se abran, todo para su gloria y caída. De no ser por este medio, la historia no giraría a las revoluciones en que lo hace, o simplemente no habría historia; ésta es su importancia. El Internet también juega un papel importante, ya que se perfila como un medio de mayor cobertura que la televisión; una extensión de la paranoia estadounidense a través de la página del FBI.

Starling se halla, pues, sumida y derrotada en un mundo masculino, en el cual recibirá puñaladas en la espalda por el sólo hecho de cumplir con su deber. Esta situación la llevará a establecer junto con Lecter su propia moral; la historia se desarrolla en un espacio creado y sostenido principalmente por hombres, un círculo cerrado que no quiere aceptar –como un simple *Club de Toby*- a intrusas en su haber.

## ANÁLISIS DISCURSIVO

### 1. Análisis narrativo

#### Narrativo 1-5

La historia se ubica diez años después del incidente de *Buffalo Bill* (1990). Clarice Starling reaparece en la acción clave que desata todos los demás eventos del filme: una redada para capturar a una traficante de drogas (Evelia Drumgo, una mujer negra con SIDA) y a su banda. Al observar la cantidad de inocentes en riesgo, Clarice decide abortar la misión, pero un oficial de la DEA -un hombre- decide lo contrario; ésto termina en un caos con policías muertos. Lo más llamativo del caso es la decisión moral a la que se ve sometida Starling.

Clarice y John Brigham -presuntamente su instructor de tiro- deciden abortar la misión, porque EVELDA llevaba un niño en una bolsa canguro; el agente Bolton (DEA) ordena lo contrario, y al enseñar su arma convierte la redada en un caos, en el cual el agente Brigham muere a manos de los traficantes. Finalmente logran acorralar a EVELDA, pero Starling y ella quedan en una situación en la que ambas se apuntan con un arma; EVELDA dispara a Starling aprovechando su moral, pero falla, a lo que Clarice responde con un tiro en su cabeza. El bebé sale intacto.

Lo peor del caso es que ante la sociedad ella aparece como la culpable de todo; la televisión será la juez más estricta de Clarice, haciendo más grande el error al presentar la muerte de Brigham como patriota y padre. Pero también por medio de ella la persona con mayores razones de venganza, y mayores medios económicos para capturar a Lecter la contacta, con el fin de intercambiar el trabajo de Starling por una *limpia* de imagen ante los medios, principalmente del Departamento de Justicia. De esta manera, Mason Verguer se incorpora a la historia.

Verguer no es el único que advierte la caída y oprobio de Clarice; Lecter en su nuevo lugar de residencia se percata de lo ocurrido con su *pupila*. De esta forma, se abren dos rutas de acceso a Lecter, caracterizadas por las personas de Starling y Mason: la primera representa la captura por el hecho de cumplir con la justicia de las Instituciones y la ley -y la ambición de Starling-; y la segunda, la captura en aras de la venganza personal.

#### Narrativo 6-10

A través de una carta de Lecter -con la sutil burla de éste- Clarice se da cuenta de que Hannibal está en Florencia; ésto es más bien una incitación de Lecter, ya que es claro su afán por que lo encuentre. Encontramos a Hannibal siguiendo su moral maquiavélica, ya que se dan indicios de que él mató a un bibliotecario, con el fin de conseguir su puesto como curador de la biblioteca *Capponi*; irónicamente, sostiene pláticas con el detective que tiene asignado su caso en Italia -el caso recibe el nombre del *Mostro*- y que fue relegado a la muerte del curador.

El detective Vitorio Pazzi descubre la identidad secreta de Lecter gracias al Internet; ignora las advertencias de Clarice Starling referentes a no entrometerse en la labor del FBI. Pazzi busca atrapar por su cuenta a Lecter y entregarlo a esta Institución, con el fin de obtener la millonaria recompensa que contradictoriamente ofrece Mason Verguer a través de la primera. Como manipulador del guiñol de la obra, Hannibal descubre todo y mata a Pazzi de una sanguinaria forma, burlando a los hombres de Verger, y matando a uno de ellos.

Verger conoce a Hannibal, y sabe que para atraerlo necesita excitarlo a través de la angustia de Clarice. De esta forma, Mason redacta una postal falsa cuyo supuesto autor es Lecter, todo con el auspicio de Krendler, quien ha sido comprado por la cantidad de medio millón de dólares; Clarice es acusada de ocultar evidencia apócrifa que nunca estuvo en su escritorio. La suspensión temporal es una pesada loza sobre la carrera de Starling; la oportunidad de humillarla con sus sarcasmos no es desaprovechada por Lecter.

La trampa ha funcionado, pero los autores de ella no saben lo que han desatado. De nuevo en América -en Washington- Hannibal visita la casa de Krendler, y descubre la existencia de su casa en el lago. Previendo los acontecimientos, Hannibal compra una serie de costosas cacerolas, copas y bandejas para preparar una singular cena; también se apodera de una serie de instrumentos quirúrgicos de corte y anestesia. Por último visita a Starling; registra su casa mientras ella duerme. En la mañana, y por vía celular, comienza su juego con ella.

Lecter lleva a Clarice a un gran edificio público, lugar donde juega con ella al policía y al ladrón. Dentro de esta representación, Clarice atrae a los hombres de Verguer, quienes logran capturar a Hannibal. De nuevo todo parece una charada más del primero, ya que es casi obvia la forma en la que se deja atrapar, todo como parte de su plan final.

#### Narrativo 11-16

Clarice representa un puntal de valores éticos, pero también a la justicia fría e insobornable que deberían tener las Instituciones criticadas. Starling llama a las autoridades para que revisen la mansión de Mason Verger, lugar a donde Lecter es llevado tras su captura; el millonario a través de Cordell -su asistente personal- acepta cordial. Los policías, encabezados por el agente Pearsall no encuentran nada, y abandonan el lugar. Ésto no detendrá a Clarice, ya que buscará con sus propios medios evitar la venganza de Verguer, y entregar a Hannibal a la justicia.

La venganza de Verger consiste en hacer que sus cerdos antropófagos devoren primero los pies de Lecter, y después de 7 horas de agonía dejarles el resto. Clarice logra llegar al ruedo donde se encuentra todo listo para realizar el espectáculo; desata a Lecter, pero es herida de bala, lo cual la deja inconsciente. Como parte de un frío y calculado plan, Lecter consigue que sus captores y su alumno sean devorados por los cerdos que ellos mismos fomentaron -este último fue lanzado por Cordell-.



Lecter lleva a Starling a la casa del Lago de Krendler, en donde le es extraída la bala, después de administrarle una gran dosis de morfina. Paul Krendler llega a su casa ese fin de semana (aparentemente con el plan de Lecter), y encuentra la mesa puesta; Hannibal lo seda. Posteriormente, le administra algún tipo de anestésico más fuerte, con el fin de abrirle la tapa del cerebro con la sierra del médico que había robado. Clarice despierta confundida y en estado casi onírico; encuentra a Hannibal y a Paul en la mesa.

De esta forma llega la escena cumbre del filme; Lecter, aprovechando la estupidez producida por el exceso de narcóticos, induce a Krendler a un acto autofágico. A pesar del estado de Clarice, ésta se muestra incólume a sus sentimientos hacia Hannibal, ya que intenta capturarlo aunque al final no logra detenerlo. En su escape, Hannibal no pierde la oportunidad de iniciar a un niño, al cual le da de probar el cerebro de Krendler sin que éste sepa lo que come.

## **2. Análisis conversacional**

### Conversacional 1

Se ponen de manifiesto las diferencias morales entre hombre y mujer, algo que caracteriza el filme. En este caso, la eficiencia de Clarice contra el machismo y burocracia que Bolton representa; algo que hay que resaltar es el hecho de que EVELDA y su banda de narcotraficantes son personas de color. Starling de nuevo tiene que mostrar sus credenciales, ante el racismo y prepotencia de los hombres que la rodean en su trabajo.

### Conversacional 2

El problema que Clarice enfrenta es de carácter institucional; es tomada como un chivo expiatorio, porque ella había decidido cancelar la operación para proteger a los inocentes. El oficial Bolton ordena lo contrario; Starling queda frente a frente con Drumgo (la traficante), y tiene que disparar a la mujer con un niño, todo en defensa propia. La televisión sólo toma el último hecho, y de esta forma Clarice aparece como una persona sin escrúpulos, a quien no le importa la vida de un niño. Es contradictorio que el causante de todo el caos no vuelva a ser mencionado en todo el filme.

### Conversacional 3

Los grandes valores morales de Starling salen a flote, pero se demuestra que sus buenas intenciones no importan en un mundo mediatizado. Es así como Verger le ofrece su poder político a Clarice, para limpiar su imagen y la del Departamento de Justicia, pero esto no será gratis: como retribución tiene que volver al caso Lecter, y así ayudar a Mason a capturarlo. Verger, a través de Krendler, limpiará la imagen de Clarice; éste le hace a Clarice un comentario relativo a la frigididad.

#### Conversacional 4

Aparece la perversión de Verger, la cual consiste en la pedofilia con niños sin recursos, miembros de una Institución benéfica que su padre creó. Como una forma de justicia del autor reflejada en la persona de Lecter, el alumno es castigado por su maestro, una forma de mostrar los resultados de querer jugar con fuego. Lecter lo droga, para posteriormente aprovechar el estado de placer y estupidez que Verger experimenta y así romperle el cuello, además de desfigurarse; es clásico de Lecter aprovechar este estado de *inocencia*, para que los afectados cometan actos grotescos en contra de si mismos.

#### Conversacional 5

La carta que Lecter manda desde Florencia a Clarice tiene dos vertientes. La primera demuestra el gusto de Lecter por humillar a las personas, poniendo de manifiesto sus errores. Y la segunda, considerando que todo lo que Hannibal dice es verídico, es una afirmación de la admiración de Starling por él, y a la vez la frustración al creer que Hannibal la considere ignorante o vulgar.

#### Conversacional 6

En la plática entre Clarice y Paul Krendler, se denota que Starling busca primero establecer el perfil de Lecter, para obtener una explicación de sus anteriores crímenes. Hay un tinte de perversa admiración en las palabras de Clarice, así como de una sarcástica excusa para el asesinato de su última víctima (Raspail); el elitismo también se hace presente, con el elemento de las viandas con las que Hannibal acompañó la cena. Paul hace gala de sus comentarios e ideología, de una forma en la que no es nada sutil, y sí moleestamente machista y misógino; hace patente su poder sobre la carrera de Clarice.

#### Conversacional 7

Se presenta de nuevo la justicia del autor, en la cual el codicioso muere a manos de Lecter. El agente de la *Questura*, Vitorio Pazzi, vende a Lecter a Mason Verger, pero Hannibal lo descubre. Aquí nos encontramos con una contradicción, ya que Lecter no tiene la calidad moral para sentirse traicionado, además de que Pazzi estaba cumpliendo con su trabajo. Lecter toma a Pazzi como otra persona *grosera*, la cual muere a manos del antihéroe.

#### Conversacional 8

Lecter tiene, entre sus múltiples connotaciones, la de el maestro de lo obscuro, una forma de explotar la amoralidad de las personas que tienen algo de poder. Mason Verger se muestra como el alumno que no pudo superar a su maestro, y que terminó devorado por él. La psicología (una parte) de Lecter es develada por su ex-alumno, como una persona que gusta pavonearse de su superioridad y hacerla patente a los demás, a través de la humillación y la angustia que le gusta provocarles.

#### Conversacional 9

Ésta es la forma en la que Verger juega de igual con Lecter, atrayéndolo a través de la angustia de Clarice, provocada por una postal que supuestamente Lecter

redactó. Krendler viola de esta forma dos premisas del antihéroe: La codicia (al ser comprado por Verguer) y el machismo (que ya se ha mencionado). Al verse acorralada, Starling hace gala de su inteligencia, pero también de sus desesperación al poner en evidencia los planes de Verguer y Krendler; ésto resulta inútil.

#### Conversacional 10

En esta conversación se establece el orden moral-feminista de Starling y los hombres que la rodean, además de su sacrificio al entrar al FBI; ante sus sentimientos Clarice demuestra ser una roca, ya que le pide a Lecter que se entregue a la justicia. Lecter habla de su bien conocido ex-alumno, el cual está consumido por el odio. La humillación, y el placer que le produce a Hannibal el llevarla a cabo con Clarice, se hacen de nuevo evidentes, como en la carta que Lecter le envió al comenzar todo.

#### Conversacional 11

Krendler se encuentra en tal estado de drogadicción, que sus pensamientos salen a flote sin ningún tipo de ataduras o inhibiciones; de nuevo su ideología se pone de manifiesto hacia Starling, con quien no es nada sutil y si muy directo. Su serie de comentarios son el preludio a la justicia del autor -la mayor del filme- ya que rompe con dos premisas de Lecter -como ya se mencionó-. El acto autofágico surge como un castigo aplicado por el antihéroe, aderezado por los valores de Starling; de nuevo Lecter aprovecha el estado de *inocencia* inducido por las drogas. Starling, aunque atraída por Lecter, al final no pudo seguir a su maestro.

### 3. Análisis semántico

#### Hannibal Lecter

La imagen de la persona que, al darse cuenta de su inteligencia y poder sobre los demás, optó por un camino el cual lleva a un rompimiento de normas morales, y por consiguiente a llevar a cabo su voluntad. Su educación universitaria y su alto grado de cultura, van de la mano con un estilo de vida hedonista, el cual lo lleva a satisfacer su sed de cultura, aún en lo que come y en lo que bebe. Sus finos gustos están alejados de la vulgaridad que los gustos populares norteamericanos le representan.

#### Clarice Starling

En *El silencio*, Clarice se acerca a Lecter buscando una enseñanza -como Verguer- pero su psicología es diferente. Tiene una imagen clasemediera, la cual busca compensar con la avidez de su sed profesional, en un medio donde está demasiado presionada, a pesar del doble trabajo que tiene que desarrollar a causa de su género. Lecter fue la clave que la sacó de un triste final de secretaria, pero ahora la ambición de Starling la lleva a querer capturarlo vivo; el buscar su compañía sentimental es una posibilidad que queda descartada por Hannibal.

### **Mason Verger**

Mason es muy similar a Hannibal. Verger creció siendo un individuo de grandes recursos económicos, así que su hedonismo le fue inculcado desde pequeño; como nada le fue negado, ejerció sus impulsos sin necesidad de tener un gran intelecto para ocultar sus obras; a diferencia de Lecter, él pudo ejercer sus deseos aún con la complicidad de las autoridades. Mason buscó en Hannibal a un maestro, alguien que podría pasar sus conocimientos hacia él, pero su cualidad pederasta despertó en Lecter el deseo de castigar al impertinente alumno.

### **Paul Krendler**

El portavoz del Departamento de Justicia es el típico funcionario que aparece sólo cuando la ocasión puede dejarle algo de provecho. Es el estereotipo de la persona que asciende más por sus relaciones públicas, que por sus capacidades laborales. Ejerce su poder para saciar sus fuertes deseos sexuales, los cuales por su misma posición no duda en demostrar, de manera por demás cínica; tampoco duda en venderse a Verger. Clarice rechaza sus burdas ofertas laborales siempre que se las presenta.

### **Vitorio Pazzi**

El agente de la *Questura* Pazzi es contradictorio. Aunque tiene una imagen de la clase media, se trata de relacionar la idea de que todos los habitantes de Florencia son intrínsecamente cultos. Usa su poder para conseguir sus fines, aún con la ayuda de menores criminales, demostrando que la *línea* entre ambos bandos es muy delgada. A pesar de que sólo estaba cumpliendo con el trabajo que su jefatura le encomendó, el ocultar su hallazgo a Clarice es tomado como codicia.

### **Pearsall**

El agente Pearsall representa todo a lo que Starling aspira; es una persona que ha llegado tal vez a la cima de su carrera, y que demuestra tener fe en las reglas de las instituciones criticadas. A diferencia de Krendler, este agente no busca el ruido en sus acciones, ni sacar provecho de las mismas. La diferencia entre Pearsall y Clarice, es que el primero detiene sus emociones por las mismas ataduras que su moral y disciplina le imponen.

## **4. Análisis semiótico**

El personaje de Lecter es ambiguo e inquietante, ya que por naturaleza parece sacar a flote los deseos ocultos del espectador, orillando a la pregunta referente a las cosas que haríamos si pudiéramos evadir con tal facilidad a las autoridades. De esta forma llegamos a la primera connotación de Lecter, que es la de un oscuro y demoníaco ángel vengador, el cual castiga a todos aquellos que se encuentran sobre el *Sistema*, quienes generalmente nunca son reprimidos, ya que son parte importante de él.

Pero este médico utiliza su poder para divertirse de una manera grotesca y macabra, induciendo a la antropofagia involuntaria. De esta forma se compara con

el *lobo*, el cual de manera socarrona y sin motivo aparente, hizo comer a una niña de la carne y sangre de su abuela. Algo que llama particularmente mi atención, es la forma en la que se le atribuyen poderes sobrenaturales sobre los animales, que van más allá de la característica de estar enterado de todo lo que sucede en su medio, y que generalmente se le atribuye al asesino de las películas.

El miedo que el perro de Krendler manifiesta cuando Lecter irrumpe en su casa, es el indicio de este poder místico. Pero se hace más evidente cuando, desatado por Clarice en el ruedo de los cerdos, estas criaturas pasan de lado, ni siquiera tocándolo; Verger y sus hombres no corren con la misma suerte. La pregunta es dónde adquiere esta característica Lecter; los animales parecen tener la capacidad de oler su maldad, la cual posee en cantidades anormales.

Aunque Hannibal domina la escena, Clarice pinta más para ser la protagonista de la historia, ya que tomándola como una analogía de historias griegas, Starling, lejos de ser una Caperucita, toma el papel masculino. Las pruebas consistirán en demostrar su capacidad y su moral en un medio podrido, donde hasta su mismo maestro resulta ser una bestia, una prueba final de la que siempre sale airoso. La novedad es el concepto de mujer moderna, la cual tiene que sobresalir en un mundo de hombres.

Harris toma estereotipos como el de los tres cochinitos y el lobo; a lo largo de el filme, Hannibal castigará a sus antagonistas, cada uno de los cuales representa un vicio que el autor considera insoportable; cada cerdo se convertirá en una *víctima del guionista*. Es curioso como el machismo se convierte en el más intolerable del filme, lo cual da como resultado la escena cumbre: Lecter poniéndole la mesa a Clarice.

Esta escena a su vez es un reflejo de la forma en la cual se tratará a la antropofagia a lo largo de la película: la humillación, que no tiene nada que ver con la adquisición de las cualidades del enemigo. Pero al acto autofágico se le aúna el de la máxima estupidez, todo aderezado por burdísimos comentarios machistas, a su vez Lecter haciendo contrapeso con su feminismo. Si bien Hannibal gana algo de empatía al liberarse de Verger, la pierde en esta parte; una muestra de feminismo enfermo y recalcitrante, considerando el poder propagandístico del cine.

Como comentario final, explicaré las perversiones de los protagonistas. Hannibal busca vengarse terriblemente de la personas que considera *groseras*, además de la excitación que encuentra con Clarice; ésta por su parte tiene una perversa atracción hacia Lecter, la cual se contrapone a la fantasía de reconocimiento social que viene a la mente de Clarice, cuando piensa en atrapar a Lecter vivo. A ésto se le une el enfermo deseo de venganza de Verger. La suma de todo da como resultado el filme.

## 5. Análisis argumentativo

El primer argumento del filme es sobre la dedicación que Clarice tuvo para entrar a su medio laboral, como resultado de un proteccionismo masculino que no tolera órdenes de una mujer; este tópico nos lleva al segundo argumento, ya que la incapacidad para reconocer los errores en este círculo, hace que el error inexistente de Clarice se pase como una papa caliente para caer de lleno en ella. Ésto se menciona en la investigación porque es lo que desata las acciones del filme, así como la personalidad de Hannibal.

Clarice representa las vejaciones que sufre la mujer por parte del hombre por el solo hecho de pertenecer al género femenino, así como la forma en la que se llevan la peor parte en el juicio de la sociedad; ésto es similar a la forma en la cual los hijos culpan a la madre cuando no cumplen sus expectativas, cuando la responsabilidad es de ambos padres. Cabe mencionar que el argumento no significa que en Oriente no se trate de igual forma a la mujer.

Con respecto a la antropofagia, cambia el concepto en el cual el que la practica adquiere cualidades místicas; Hannibal come de la persona que más odia como una forma de humillación, algo que puede compararse al acto de reducir cabezas practicado por tribus sudamericanas. También se convierte en una forma de dominación completa, ya que tiene que ver con el acto de dominar a tu enemigo a través de la devoración para finalmente, y de la forma más humillante para él, defecarlo.

En oposición con Hannibal, el millonario pederasta Mason Verger se pondera como el más perverso del filme; el poseer su inmensa riqueza le permite dar rienda suelta a su más baja pasión, llegando al punto de tener un asilo de niños huérfanos a su disposición. Pero ésto se hace más evidente cuando Mason logra capturar a Lecter, ya que su poder económico le habría permitido vengarse de él de manera por demás exótica y horrible; sin la presencia de Mason, el argumento sería *El exceso de cultura es la mayor de las perversiones*.

Mason Verger también está estrechamente ligado con el *Sistema* norteamericano, convirtiéndose este último en un teatrino movido por el poderío económico de Verger. Como abundantes ejemplos tenemos la inmunidad judicial que le concedió un senador por sus actos pederastas; el hecho de que arregló que el FBI no sacara a Lecter de su lista de los 10 más buscados; sus sobornos a Paul Krendler, principal hostigador de Clarice; la frase *No puede comprar aun senador de los EU, pero si rentarlo* lo explica todo.

Para finalizar, hay cuatro hincapiés significativos en contra de las personas de color, tachándolas de ociosas y drogadictas. El primero se refiere al hecho de que en las reuniones de altos funcionarios para expiar a Clarice, no hay una sola persona de color; el hecho de que la banda de narcotraficantes que Starling intenta detener sean personas de color; el trompetista negro al que Hannibal le da una limosna; el enfermero Barney, un hombre de doble moral que obtiene ingresos a través de la venta ilegal de artículos (robados por él) de Lecter.

## **CAPÍTULO 5**

### **RESIDENT EVIL**

## 5.1 Historia y penetración de *Resident evil*

Actualmente, *Resident evil* es un exitoso concepto que ha incursionado en géneros como el comic, y más recientemente abarca una colección de libros, los cuales llevan títulos como *Umbrella Conspiracy*, *City of the Dead* y *Nemesis*. El capítulo más reciente de esta saga lleva por nombre *Code: Veronica*, y es la culminación de 5 años de éxito que comenzaron en 1997, y que han llegado hasta el desarrollo en un parque de diversiones japonés de una atracción que utiliza el concepto. Pero, ¿cómo empezó este éxito?

Comenzó en uno de los *media* menos explotados mercadológicamente en la actualidad: los videojuegos. A finales de 1996, la popularización de la consola de Sony, el Play Station, dio lugar a una nueva era en el mundo de los videojuegos, ya que por la potencia que poseía, logro reproducir auténticos escenarios virtuales en 3D, y salir de los cuadrados juegos de dos dimensiones -largo y ancho- que Nintendo y Sega promovieron con su consolas.

Aunque no pudo evitarlo del todo, Sony mantenía una política de no admitir títulos en dos dimensiones dentro de su consola, ya que los directivos de la compañía consideraban que este tipo de juegos ya habían pasado de moda, y que afectarían la imagen que tenía el Play Station en los videojugadores de aquel momento. De esta manera, el creativo Shinji Mikami presentó a los directivos de Capcom -una empresa creadora de videojuegos- un nuevo género en juegos de video, que nadie podría igualar -literalmente- que mezclaba el género de aventura con el suspenso y dentro de los lineamientos de Sony, llamado *survival horror*.

Mikami y su equipo tomó como inspiración la película *The Night of the Living Dead* de George Romero, para crear un juego en el cual el suspenso está presente a cada momento; el primer título en el que pensaron para el videojuego fue *Biohazard*, pero después se cambió a *Resident evil*. El exitoso juego de Capcom empezó a llamar la atención por lo sangriento y explícito del juego, además de que se trataba de una pelea desigual con zombies, murciélagos, tarántulas, serpientes gigantes y bizarras mutaciones.

El título vendió más de un millón de copias sólo en EU. La empresa Konami -como una analogía Coca-Pepsi- creó un juego llamado *Silent Hill*, en el cual un sujeto busca a su hermana en esta población, peleando a su vez con extrañas entidades humanoides llamadas monstruos, en claustrofóbicos y sangrientos lugares, recordándonos el suspenso de la película *The Blair Witch Project*. Cabe mencionar que este título, y otros similares (*Alone in the Dark*, *Eternal Darkness*) nunca alcanzaron el éxito de Resident.

La historia original de *Resident evil* (el videojuego) comienza así: en una ciudad norteamericana llamada Racoon City cosas extrañas han estado sucediendo. Grotescos reportes de ataques de monstruosos perros descarnados se habían reportado, así como misteriosas desapariciones de personas; para hacer frente a las demandas de la población, en junio del 97 se formó un equipo formado por la



élite de las fuerzas policíacas de Raccoon City: los STARS (Escuadrón de Rescate y Tácticas Especiales), conformado por dos equipos, el Alpha y Bravo Team.

Para investigar que estaba pasando, fue enviado al lugar de las desapariciones el Bravo Team, conformado por seis integrantes. Al cabo de unas horas, la comunicación con este equipo se perdió; intrigados por lo que había pasado con sus compañeros, fue enviado el Alpha Team para averiguar que ocurrió con sus antecesores. A bordo de un helicóptero, por cuestiones de temor fueron dejados en un pastizal o bosque muy lejos de su objetivo, y a su encuentro llegaron unos monstruosos perros zombie.

El piloto del helicóptero huyó, y uno de los integrantes del Alpha murió a consecuencia de los perros. Los demás integrantes corrieron dentro de una mansión (llamada Spencer State) que estaba cerca del lugar; cuatro lograron entrar: los estereotipos Cris Redfield (el héroe), Albert Wesker (el traidor) Jill Valentine (la heroína) y Barry Burton (el experimentado). Encontraron una mansión llena de zombies, y a sus compañeros muertos. Mientras tratan de salir de ahí, descubren que el caos es obra de una compañía llamada Umbrella.

El juego es una mezcla de excelente ambientación que da una sensación claustrofóbica, además de la sorpresiva aparición de enemigos que hacen al jugador saltar de su asiento. Pienso que la mayor atracción del juego son sus humanos personajes, alejados de los típicos héroes con superpoderes. Los actores de la trama no pueden siquiera saltar, y corren muy lento; sólo pueden subir a objetos que lleguen a su cintura. Tampoco están presentes las superarmas, y los protagonistas utilizan cortos cuchillos y pequeñas pistolas contra sus agresores, pagando con sangrientos mordiscos sus errores.

## 5.2 Profundizando el tema

La película original en la que se basó el juego fue creada en 1968, en plena era espacial. En ella, una pareja de hermanos ciudadanos, (hombre y mujer) en camino a casa de sus padres se detienen en un cementerio, lugar en el que son atacados por un zombie, el cual mata a uno de ellos. La mujer huye hacia una casa cercana y encuentra a un hombre de color, el cual está consciente de la situación. El hombre tapia las ventanas y cuida la cantidad de balas de una escopeta que encuentra en el lugar.

Encuentran en el sótano de la cabaña a tres personas escondidas. Al encender la radio, se dan cuenta de que la situación es una emergencia nacional, ya que en toda la nación americana personas que han muerto recientemente se levantan de sus tumbas, para cometer actos de lesa humanidad. La explicación a este extraño fenómeno relata que la radiación provocada por un satélite enviado al planeta Venus, destruido al llegar a la Tierra, liberó esta extraña energía que hace que los muertos se levanten. Cuando Romero hizo un remake de esta película a principios de los 90, esta tonta explicación desaparece.

En *Resident evil*, la explicación es atribuida a una poderosa empresa (Umbrella) que se dedica a crear virus y mutaciones, que serían muy útiles para los imperios bélicos del planeta, en busca de supermujeres y hombres carentes de voluntad, convertidos en auténtica quimeras. Desatan el Virus T en Ciudad Racoon, una de sus creaciones que básicamente convierte a las personas en zombies. Cris Redfield logra salir de la mansión, tras descubrir y pelear con las criaturas que Umbrella ha desarrollado, como tarántulas, serpientes y murciélagos gigantes.

Jill Valentine, tras salir de la mansión, intenta alertar a los habitantes de Racoon City aunque ya es demasiado tarde, convirtiéndose en la protagonista de RE 3, en la cual tiene que enfrentarse con una mutación con base humana llamada *Nemesis*, una especie de zombie con inteligencia y mayor fuerza que un afectado por el Virus T. La hermana de Cris, Claire Redfield, al no tener noticias de su hermano va a buscarlo a Racoon City, en compañía del integrante de STARS Leon Kennedy; se convierten en los protagonistas de RE 2.

*RE Code: Veronica* es la última aventura de la saga. En ella, la hermana de Cris es capturada por Umbrella Europa, y enviada a una base secreta en una isla del Pacífico. Claire logra escapar, ya que la base es atacada por el ejército, liberando el Virus T; Claire tiene que luchar con más bizarras mutaciones creadas por Umbrella, tales como ranas humanoides, hombres-salamandra, y una mutación humana llamada *Trient*: un gigantesco hombre asexual, de enorme musculatura y muy resistente al dolor y las armas, provisto de brazos que en vez de puños terminan en terribles púas retráctiles. Claire y Cris, los hermanos Redfield, finalmente logran encontrarse, para unir esfuerzos contra Umbrella.

Las explicaciones de la película y el videojuego van acorde a la época en la que se proyectaron. En *The Night of the Living Dead*, la explicación nos resulta más inverosímil, pero expresa el entusiasmo de una época en la cual el hombre daba sus primeros pasos en la luna, y el repudio hacia un tema tabú como lo eran los efectos dañinos de la radiación. En *Resident evil*, se explota un temor básico que virus como el ébola provocaron a finales de siglo, lanzado en una población mayoritaria, así como una empresa que más que ficción podría ser una realidad.

El meollo del asunto es el temido Virus T, un virus que tiene como función convertir en zombies antropófagos a toda una población; el virus es muy contagioso, ya que se propaga por mordidas de animales a humanos, inutilizando por completo las defensas de la población, creando un valor monetario muy alto por la cura, un verdadero negocio redondo. Umbrella, creadora del virus y de las criaturas antes mencionadas, reflejan la preocupación hacia personas que juegan a ser dios, tras la manipulación genética de humanos y animales.

Lo atrayente del juego, es que los protagonistas se convierten en presas de criaturas antropófagas que los cazan sin piedad y que los tienen acorralados, ya sea en lujosas mansiones o en bases militares; de esta manera, se explota el miedo natural antropófago. En la trilogía de juegos de *Silent Hill*, el temor tiene otras características, la más importante de ellas es que aunque Resident y Silent tienen el mismo modo de juego, en el segundo las causas son siempre de origen sobrenaturales.

*Silent Hill* es una población en la cual periódicamente se abre literalmente una puerta al infierno católico, y las criaturas humanoides atacan al protagonista, el cual siempre es alguien diferente. Estas criaturas son horribles y según el juego son la materialización de las almas condenadas al infierno; a pesar de este elemento no hay antropofagia por parte de las mismas, y el motivo es más místico. Esta diferencia determina el éxito del juego, ya que Resident es un juego más actual y que satisface más al público; el tiempo dirá que prefiere un videojugador que busca el temor al jugar un videojuego.

### 5.3 Al otro lado del espejo

Entremos ahora al contexto de la película. Capcom quiso evitar otro fiasco, ya que la conversión de su juego *Street Fighter* fue un fracaso. El proyecto estuvo a cargo del Director Paul Anderson, quien creó un filme que entretiene sin mayores pretensiones, basado en los puntos importantes del juego: el Virus T, la Corporación Umbrella, los zombies antropófagos y la Ciudad Raccoon. Alice, la protagonista (interpretada por Milla Jovovich), es una extraña mezcla de Jill Valentine y Claire Redfield, convirtiéndose en una especie de híbrido en la película.

Como ya se mencionó, *Resident evil* trae de nuevo a la vida aspectos de *The Night of the Living Dead*, pero este filme también se mezcló con aspectos del célebre cuento clásico del inglés Lewis Carroll *Al otro lado del espejo*, los cuales se hacen patentes en la película en cuestión, convirtiéndolo en un ítem lleno de simbolismo, así como de analogías que nos explicarán de mejor manera el contenido de la obra.

Anderson recrea elementos del cuento trasladándolos a nuestro contexto, es decir, se asemeja a lo que hace Thomas Harris a través de diferentes analogías, las cuales se establecen como relaciones de poder entre la Reina Roja (la del cuento y la del filme), y Alice-Alicia. Las comparaciones van más allá de los pisapapeles de *Alicia en el País de las Maravillas* que poseen algunos escritorios de la Colmena en el filme.

El primer elemento lo encontramos al inicio de la película, cuando el Bravo Team pasa a través de un muro falso de la mansión hacia la Colmena, el cual tiene un acabado de espejo. La compuerta se abre dando la impresión de que son tragados por un espejo; en el cuento, Alicia atraviesa el espejo hacia su mundo onírico, mientras que Alice traspasa los límites de la soberbia humana hacia la Colmena.

Alicia, al entrar a su mundo descubre que lo más atrayente del mismo es el poder (convertirse en reina), lo que conseguirá al pasar una serie de casillas, experiencias que ponen a prueba su inteligencia y su cordura, para confrontar al final a la Reina Roja, de lo que sale victoriosa para darse cuenta de que ha despertado. Su mente crea una suerte de criaturas intercaladas con otras, fruto del imaginario popular inglés, las cuales pasan de la serenidad a la ira, característica de la locura.

En el filme, Alice entra a un mundo en el cual los pintorescos personajes son sustituidos por agresivas quimeras, fruto de la ciencia usada de forma no ética. Se establece de nuevo un binomio en el cual Alice y la Reina Roja (la inteligencia artificial de la Colmena), luchan no por un título nobiliario, el cual se sustituye por la sobrevivencia de Alice (y su equipo) contra la Reina Roja (la sobrevivencia de los habitantes de Raccoon City). De nuevo Alice tiene el poder para vencer a la soberana carmesí, a quien controla a lo largo del filme.

#### 5.4 La Teoría crítica y *El huésped maldito*

A *través del espejo* presenta un interesante problema de interpretación, ya que muchos investigadores ven algo que el autor no quiso expresar, al grado de que siempre comentó que su cuento era sólo una charada, sin ánimo de crear problemas o soluciones de índole matemático o filosófico. Sin quererlo, Carroll creó un cuento con personajes alegóricos, que el pueblo inglés considera muy representativo de su idiosincrasia.

La creación de este mundo es también el resultado de una combinación de la fantasía -fruto del imaginario popular inglés- con la filosofía y la ciencia de su época. No debe entonces asombrarnos el hecho de que un cuento de hadas, dirigido a las pequeñas amigas de Lewis Carroll -quien es considerado el verdadero padre del surrealismo- sea aún motivo de discusión entre físicos y matemáticos. Este loco sueño es una antesala al mundo de la ciencia ficción.

La ciencia ficción surge como una forma, un género más explícito en el cual los autores expresan su utopía, a través de elementos relacionados con una serie de adelantos tecnológicos. A su vez, estos mundos se convierten en laboratorios filosóficos en los cuales el hombre -personaje- pasa por una serie de pruebas de vida, aderezadas por sueños materializados en artefactos futuristas -máquinas del tiempo, taxis espaciales, androides- los cuales por el momento sólo existen en nuestra imaginación.

El cine de ficción -así como otros géneros- pueden expresar de manera eficiente corrientes filosóficas. En este apartado la idea es retomar la Teoría crítica, surgida en Alemania como una continuación y evolución de la célebre edición del manifiesto de Marx, para demostrar cómo ha influenciado el género cinematográfico al cual pertenece el filme que nos atañe. Enfocados en un mismo objetivo, los tres miembros de la primera generación de esta corriente se abordarán, empezando por Horkheimer, para conocer sus críticas sociales.<sup>32</sup>

Para comenzar, este filósofo critica a la sociedad porque ha sido engañada, en el sentido de que la política y la economía le imponen necesidades creadas, las cuales sólo le hacen creer que es feliz. Al servicio de este aparato está la ciencia (positivismo), la cual perdió la conciencia ética, ya que en vez de buscar solución a los problemas del hombre -praxis humana- se ha dedicado a la creación de tecnología que busca la consolidación del sistema político-económico (traducidos en artefactos bélicos).

Para Theodor Adorno, el desarrollo tecnológico está por encima de los problemas de la sociedad que lo sostiene, convirtiendo a estos últimos en un asunto antagónico, algo que queda excluido del concepto de progreso; la mentira es encubierta por el sistema político-económico, haciendo creer a los individuos que viven en un *happy world* creado y dominado por ellos, cuando en realidad su vida

---

<sup>32</sup> Méndez Enrique, *La teoría crítica de la sociedad de masas*, pp.47-55.

es producto de su esclavitud. Adorno agrega un destino fatídico para la sociedad, en la cual el desarrollo tecnológico nos lleva a la salvación o la catástrofe.

Herbert Marcuse retoma el carácter deshumanizado de la ciencia, la cual pierde humanidad en el momento que busca convertir a toda la naturaleza en un conjunto de estructuras matemáticas; la tecnología proyecta un mundo donde se busca el dominio absoluto de la naturaleza y del hombre, convirtiéndose la primera en política y por consiguiente, en opresora. Los tres coinciden en el hecho de que el agotamiento del sistema económico capitalista, sería la panacea a los problemas del hombre contemporáneo.

La Teoría crítica surge con las experiencias traumáticas de la Segunda guerra mundial (el holocausto, fascismo, estalinismo) y la necesidad de advertir a una sociedad, que, en opinión de los autores mencionados, se encaminaba en desbandada hacia un desastre mayor.

Es a partir de la década de lo 80, cuando los adelantos en efectos especiales, así como las visiones de algunos directores empiezan a reflejar -de manera consciente o inconsciente- la irracionalidad del positivismo, así como la utilización del mismo por la clase dominante, representado por el *Sistema*. Filmes que muestran a una sociedad víctima de la lucha de la ciencia contra la praxis y bienestar humanos, alejados del proceso de comunicación entre sus necesidades, simbolizado de diferentes formas.

En *Alien* (Ridley Scott 1979) el conflicto principal consiste en el descubrimiento de una nueva forma de vida -los monstruos con sangre de ácido-. Los científicos buscan su captura para su posterior dominio sobre ellos -de manera genética o por simple condicionamiento- para ponerlos después a servicio de la milicia de alguna civilización. Los intentos de convertir a estas sádicas criaturas en títeres del *Sistema* son sistemáticamente abatidos por la heroína de las tres partes posteriores, la teniente Ripley.

En *Terminator* (James Cameron 1991) el problema comienza cuando los científicos -precisamente militares- crean inteligencias artificiales realmente avanzadas. A pesar de exponer de manera interesante conceptos sobre los viajes en el tiempo, el quid del filme llega cuando las máquinas inteligentes, colocadas (de manera muy estúpida) en los gatillos de sistemas de defensa nuclear, cobran vida, decidiendo aniquilar a sus creadores y a la raza humana debido a su superioridad; inician una guerra fundamental donde la raza humana al final recobra su hegemonía.

A pesar de ser una película de acción, *El Demolidor* (*Demolition man*, Marco Brambilla 1993) refleja una sociedad tan perfectamente monitoreada, que ni siquiera existe la libertad de decir una mala palabra sin ser multado; se explota el concepto de un auténtico *happy world* en el cual los habitantes tienen la mentalidad de niños; un mundo en el cual la tecnología es utilizada por el *Sistema*, aun para controlar el sexo a través de máquinas que lo convierten en una

experiencia virtual; es cuando el individuo fuera de contexto -Stallone- desenmascara la corrupción de sus líderes.

En *Resident evil* se mezclan estos elementos; por principio, tenemos a una sociedad alienada, la cual ha contribuido al crecimiento económico de una empresa llamada Umbrella, y que se dedica oficialmente a la tecnología médica y computacional. De manera secreta, Umbrella se dedica a la creación de virus y experimentos genéticos, los cuales tienen su cúspide en el Virus T, un gran descubrimiento médico que cambio su utilidad, cuando los científicos descubrieron su alto potencial militar como una devastadora arma química.

Simplificando: científicos respaldados por una poderosa empresa crean una terrible arma biológica, con el fin de utilizarla en contra de sus consumidores, los cuales, ignorantes de lo que sustentan son los más perjudicados. En este caso, el desarrollo tecnológico lleva a esta imaginaria sociedad al desastre. Este tipo de experiencias cinematográficas ya no asusta a nadie ni es una advertencia nueva; lo que es triste, es el hecho de que las películas comerciales, hayan tomado la estafeta que originalmente debieron haber tomado los *media* con seriedad.

## 5.5 RESIDENT EVIL

### ANÁLISIS SOCIOHISTÓRICO

**Escenario espacio-temporal** Estados Unidos, 1997. Ciudad Racoon, una ciudad ficticia que responde a una pequeña población en medio de la nada, con todos los servicios y un bosque adjunto

**Campos de interacción** Rompimiento de esquemas sociales clásicos. El escenario es una jungla donde el más apto -valiente e inteligente- sobrevive

**Instituciones sociales** La Colmena,<sup>33</sup> un complejo subterráneo de investigación secreta, de tipo genética y viral. Filial de Umbrella, corporación ficticia que responde a una organización poderosa política y económicamente

**Estructura social** Ruptura de géneros, diferencia entre los que pueden sobrevivir a una situación de emergencia y los que no

**Medios técnicos de transmisión** Red electrónica interna

### ANALISIS DISCURSIVO

#### 1. Análisis narrativo (historia no lineal)

1. Un individuo roba el Virus T y su antídoto de la Colmena, y sale huyendo.
2. La inteligencia artificial de la Colmena (Red Queen) detecta el virus; toma medidas dentro de las cuales esta sellarlo y matar a todos los empleados; además de un programa de autodestrucción en 5 horas.
3. Dos horas después Alice despierta en su mansión totalmente amnésica; dentro de la misma busca a alguien pero todo está desierto.
4. Alice encuentra a un desconocido quién la sujeta; en ese momento, un grupo de 8 paramilitares toman la mansión, esposando al sujeto (Matthew Adisson).
5. El comandante del equipo le hace saber a Alice que ella es una agente de Umbrella, y que la mansión es una entrada de emergencia a la Colmena.
6. Después de pasar por la puerta secreta, suben a un minitren subterráneo que los llevara a la entrada de la Colmena; encuentran a otro sujeto dentro de éste (Spencer) con las características en las que encontraron a Alice.
7. Alice descubre que ella y Spencer son agentes de Umbrella, designados para habitar la mansión (entrada secreta a la Colmena) como un matrimonio falso.
8. El comandante le explica a Alice que los paramilitares son agentes de Umbrella, enviados para desactivar a Red Queen, quién lanzó un gas que hizo que ambos (Alice y Spencer) perdieran la memoria.
9. Se separan en dos equipos. El segundo en el que se encuentran Alice y Spencer, se dirigen a la Camara de la Red Queen para desconectarla.

---

<sup>33</sup> También se le llama el Nido (en inglés *Hive*).



10. El primer equipo (ubicado en un lugar llamado Salon B) descubre a los zombies; Rain es mordida por una de ellos; el segundo equipo (en la Camara de Red Queen) es casi aniquilado por sus defensas, aunque Alice, Spencer, y Kaplan (el hacker del grupo) logran desconectarla (ojo: parcialmente).
11. Kaplan se queda con el control remoto para destruir a Red Queen. Reunidos todos de nuevo en el salon B, son rodeados por los zombies; Matthew logra liberarse; muere otro miembro del equipo dejando a los protagonistas: Alice, Spencer, Rain (la unica mujer del team), Kaplan y Matthew.
12. Alice y Matthew se separan en diferentes caminos; los demás (Spencer, Kaplan y Rain) huyen de nuevo hacia la Cámara de la Red Queen.
13. Matthew encuentra a su hermana, quien ahora es una zombie; Alice se libra de ella. Matthew le comenta que ella era su única forma de infiltrarse a la Colmena.
14. Alice y Matthew huyen a la Cámara de Red Queen junto con los demás; Alice decide que su única opción para salir de ahí es reactivar a Red Queen.
15. Tras hablar con Red Queen, deciden tomar una salida por las cañerías, donde enfrentan a otra multitud de zombies; Kaplan es herido por los muertos vivientes y abandonado (a su voluntad).
16. Alice recuerda que hay un antivirus para vacunar a Rain, así que van a buscarlo. Cuando llegan al laboratorio correspondiente, Alice y Spencer recuerdan todo; Spencer los domina con una pistola.
17. Spencer es mordido por una zombie; logra salir del laboratorio. Alice, Matthew y Rain son encerrados por la Red Queen.
18. Red Queen suelta al *Licker*, el cual mata a Spencer; Red Queen pide la vida de Rain a cambio de dejar salir a Alice y Matthew. Reaparece Kaplan carbonizando a Red Queen y dejando a todos libres.
19. Llegan al tren que los llevará a la salida; tras vacunar a Rain, es demasiado tarde. El Licker mata a Kaplan e infecta con sus garras a Matthew; éste mata a Rain (zombie) y ayuda a Alice a deshacerse del Licker.
20. Matthew y Alice logran salir de la Colmena antes de que las compuertas se cierren; antes de que Alice pueda vacunarlos, varios científicos los capturan. Confinan a Matthew a un proyecto llamado *Nemesis*, y Alice es sedada y enviada al hospital de la Ciudad.

### **PAUSA TEMPORAL**

21. Alice despierta y escapa del hospital; al salir la ciudad está en caos y la población ha sido aparentemente diezmada por el virus T.

## **2. Análisis conversacional**

11 seg Presentación

Narrador: “A principios del siglo XXI, Umbrella se convirtió en la corporación más importante de EU: 9 de cada 10 hogares usan sus productos; su influencia política y financiera se hace sentir por todas partes. Para el público es el principal proveedor de tecnología computacional, productos médicos y sistemas de salud. Desconocido incluso por sus propios empleados, sus grandes ganancias son generadas por tecnología militar, experimentación genética y armamento viral.”

20 min Lugar: dentro de la Colmena

Kaplan: Accediendo al sistema del Nido (en su laptop empieza a verse un esquema computarizado).

Comandante (explicando lo que está en pantalla): Ciudad Racoon, el centro urbano más cercano. La mansión donde obtuvimos acceso al tren, que a su vez nos transportó a la Colmena. La misma está ubicada bajo tierra, profundamente bajo las calles de Ciudad Racoon. Es un recinto secreto de investigación, administrado por la corporación Umbrella. El Nido allega a más de 500 técnicos, científicos y personal de apoyo; ellos viven y trabajan bajo tierra, su investigación es de naturaleza clasificada.

23 min Situación: rumbo a la Cámara de la Red Queen

Kaplan: Red Queen nos tiene en la mira, sabe que estamos aquí [...]

Alice: ¿Quién es la Red Queen?

Comandante: Una inteligencia artificial de alta tecnología. Es la computadora que controla el Nido.

Spencer: ¿Qué demonios pasó aquí?

Comandante: Hace 5 horas Red Queen se volvió homicida: selló el Nido y mató a todos aquí abajo. Cuando se dieron cuenta, nos enviaron (al team) a apagarla.

Alice: ¿Por qué lo hizo?

Comandante: No lo sabemos... pero interferencia externa es posible.

35 min Lugar: Cámara de la Red Queen

Red Q: Salgan, ustedes no deben estar aquí.

Kaplan (a Alice): No hagas caso a nada de lo que te diga. Es una representación holográfica de la Red Queen.

Red Q: Ustedes tienen que salir.

Kaplan: Está modelada como la hija del programador, está tratando de engañarnos y de confundirnos.

Red Q: Si me desactivan, se producirá una caída en la energía primaria.

Kaplan: Ella dirá cualquier cosa para evitar que la apaguemos.

Red Q: Les imploro...

Kaplan: Suplica todo lo que quieras.

Red Q: ¿Por favor? ¿Por favor?... Van a morir aquí abajo.

52 min Situación: después de que Alice mata a una mujer zombie

Alice: ¿Quién era ella?

Matthew: Mi hermana. Corporaciones como Umbrella creen estar por encima de la ley, pero no lo están. Hay cientos de miles de nosotros que pensamos de la misma manera, por todo el mundo. Algunos de nosotros proveemos información, otros dan su apoyo, otros realizan acciones más directas...

Alice: Como tú.

Matthew: Si tus amigos (de Umbrella) hubieran sido más minuciosos, se hubieran dado cuenta de mi identificación falsa, y entonces todas las banderas rojas en

Quantico, NSA, ViCAP y todas las demás se hubieran visto.<sup>34</sup> No hubiese habido manera de infiltrarme en el Nido.

Alice: Así que mandaste a tu hermana.

Matthew: Necesitábamos algo concreto, cualquier cosa que hubiera expuesto a Umbrella a la prensa, pruebas de la investigación que se hacía aquí.

Alice: ¿Qué tipo de investigación?

Alex: La del tipo ilegal: genética, viral. Mi hermana iba a robar una muestra del virus que estaban desarrollando.

Alice: ¿Cómo iba a lograr salir de aquí?

Matthew: Ella tenía un contacto dentro del Nido, alguien que nunca conocí; (éste) tenía acceso a códigos de seguridad, planos de vigilancia, todo lo necesario.

Alice (flashback que revela que ella era el contacto): ¿Entonces por qué no lo logró?

Matthew: Seguramente confió en la persona equivocada, posiblemente la emboscaron. Se quedaron con el virus. ¿Tienes idea del valor que tendría el Virus T en el mercado libre?

Alice: ¿Qué, vale todo esto?

Matthew: Sí, para alguien.

57 min Situación: después de reactivar a la Red Queen

Red Q: Ahí están. Creo que las cosas se salieron de control. Se los advertí, ¿o no?

Rain: Dinos qué demonios está ocurriendo aquí abajo.

Red Q: Investigación y desarrollo.

Matthew: ¿Qué sabes del Virus T?

Red Q: El Virus T era un gran descubrimiento médico, aunque poseía un potencial militar altamente lucrativo.

Kaplan: Entonces, ¿cómo explicas esas cosas (zombies) allá afuera?

Red Q: Aún muerto el cuerpo humano se mantiene activo: cabello y uñas continúan creciendo, nuevas células son producidas, y el cerebro sigue con descargas eléctricas que toma meses para que se disipen. El Virus T entrega una gran carga al crecimiento celular y a los impulsos eléctricos. Es bastante simple: el Virus T reanima el cuerpo.

Rain: Devuelve a los muertos a la vida...

Red Q: No realmente. Sólo tienen las funciones motoras más simples, posiblemente algo de memoria, pero no de inteligencia. Son movidos por los impulsos más básicos.

Kaplan: ¿Los cuáles son..?

Red Q: La necesidad de alimentarse.

Rain: ¿Cómo los matas?

Red Q: Separando la parte superior de la espina dorsal, o un golpe masivo al cerebro son los métodos más eficaces.

Rain: ¿Quieres decir dispararles a la cabeza?

---

<sup>34</sup> NSA es la principal agencia norteamericana de inteligencia, y ViCAP es una súper base de datos destinada a resolver crímenes de violencia extrema; ambas son filiales del FBI, con base en Quantico. Matthew Adison pondría a EU como los *buenos* en contra de la perversa empresa transnacional.

Matthew: ¿Por qué mataste a todos aquí abajo?

Red Q: El Virus T escapó en el sistema de aire acondicionado y comenzó un patrón de infección incontrolable. El virus es una proteína cambiando de líquido a gaseoso al ser transmitido por la sangre, dependiendo de su medio ambiente: es casi imposible de matar. No podía permitir que saliera del Nido, así que tomé medidas.

Matthew: Medidas...

Red Q: Deben entender que a los que estén infectados no puedo dejarlos salir.

Spencer: ¡Nosotros no estamos infectados!

Red Q: Sólo una mordida, un rasguño de estas criaturas es suficiente, y luego te vuelves uno de ellos.

1 h 15 min Situación: encerrados en un laboratorio

Matthew: ¿No puedo creer que ese hijo de puta se vaya a salir con la suya!

Red Q: No lo creo; he sido una niña muy mala. (Suelta al *Licker*, el cual mata a Spencer. La muerte es vista por los demás gracias a una pantalla que la Red Queen les muestra dentro del laboratorio).

Matthew: ¿Qué demonios era eso?

Red Q: Uno de los experimentos élite del Nido, producido inyectando el Virus T directamente dentro de las células vivientes. Los resultados fueron inestables. Ahora que se ha alimentado de DNA fresco, va a mutar, transformándose en un cazador más fuerte y veloz.

Rain: Genial...

Matthew: Si sabías que estaba suelto, ¿por qué no nos lo advertiste?

Alice: Porque lo estaba guardando para nosotros. ¿No es así?

Red Q: No creí que alguno de ustedes llegaría tan lejos sin infectarse.

Rain (visiblemente afectada por el virus): ¿Por qué no nos hablaste acerca del antivirus?

Red Q: Por que después de la infección, no hay seguridad de que funcione.

Rain: Pero hay una posibilidad, ¿correcto?

Red Q: No trabajo con posibilidades.

Rain: No hay presión, chicos (presión hidráulica para la puerta).

Red Q: Requieres el código de 4 dígitos (para abrir la puerta del laboratorio). Les puedo dar el código, pero primero tienen que hacer algo por mí.

Alice: ¿Qué quieres?

Red Q: Quiero su vida (de Rain) por el código.

Alice: ¡El antivirus está ahí, en la plataforma (del tren)!

Red Q: Lo siento, pero es un riesgo que no puedo tomar.

1h 17 min Lugar: La mansión

Alice: Les fallé a todos.

Matthew: Escuchame, no hay nada más que pudieras haber hecho; la corporación es la culpable, no tú. Finalmente tenemos la prueba, y de esta manera, Umbrella no podrá salirse con la suya. Podemos... (en ese momento, la acción del Virus T que el *Licker* le infectó comienza a hacer efecto).

Alice: ¿Qué ocurre? Estás infectado, pero no te voy a perder... (antes de que lo pueda vacunar, sujetos en trajes de esterilización los capturan y someten).

Científico 1: está mutando: lo quiero en el programa *Nemesis*. Llévela (a Alice) al hospital de Ciudad Racoon, y reensamblen un equipo; vamos a reabrir el Nido. Quiero saber qué pasó ahí abajo.

### 3. Análisis semántico

PERSONAJE	CARACTERISTICAS
Alice	Valiente, atrevida, moral, altruista, inteligente, asesina, poderosa, hábil, inquisitiva
Matthew	Valiente, inquisitivo, fuerte, moral, descuidado, idealista, frío
Rain	Valiente, altruista, impulsiva, fuerte, asesina, tonta, masculina
Kaplan	Cobarde, hacker, descuidado, débil, indispensable
Spencer	Traidor, cobarde, ambicioso, maquiavélico, perverso, fuerte

### 4. Análisis semiótico

SIMBOLOS	CONNOTACIÓN	PERSONAJES	CONNOTACIÓN
Mansión	Puerta al otro mundo	Licker	Criatura mística
Nido (Colmena)	Infierno	Alice	Heroína, selección natural
Perros zombie	Cancerbero	Red Queen	Frialdad de las maquinas e insectos
Zombies	Habitantes del infierno		

METAFORA	CONNOTACION
Antropofagia	Condenación, fuerza, robo de alma
La tensión entre Alice, Red Queen y el Licker	La lucha del hombre contra la máquina y la naturaleza

### 5. Análisis argumentativo

1. El positivismo está al servicio de la clase dominante
2. Las grandes empresas no tienen ética y están por encima de la ley
3. La lucha contra el *Sistema* no conduce a nada
4. Los anglosajones son más aptos para la sobrevivencia
5. Las inteligencias artificiales cobran vida
6. La antropofagia hace más fuerte y veloz a quien la lleva a cabo
7. La antropofagia es un acto relacionado con la estupidez

## **5.6 INTERPRETACIÓN**

### **ANÁLISIS SOCIOHISTÓRICO**

Una ciudad estadounidense es el lugar en donde se conjunta la peor situación y el peor lugar; tomando en cuenta el momento en el que se originó este desastre (1997) se buscó inspirar una atmósfera de horror post-apocalíptico, en un lugar que no es lejano ni poco conocido, como en la profundidad de la selva, o en medio de un desierto. De nuevo, el poderío económico mundial se realza estableciendo una crítica, una forma de expresar que la más afectada por los más poderosos siempre es la población.

El campo de interacción es muy especial, ya que se determina ante una situación de emergencia biológica, en donde campos comunes se rompen y homogenizan; el líder o los grupos de poder no se establecen tampoco por la experiencia, sino que el microcosmos en donde se desarrollan las acciones determina quién tiene el poder sobre los demás. Un mundo que puede ser igual de mítico como de macabro, crea nuevas reglas que perderán vigencia al terminar la alarma.

Umbrella es una crítica a todas aquellas corporaciones similares, en el sentido de su influencia en los consumidores; la diferencia es que en este mundo ficticio, esta organización realiza investigaciones no éticas, sobre armas biológicas que pueden dañar a los últimos. Todo se lleva a cabo en sus instalaciones secretas, en este caso, la Colmena. El terrible conocimiento es puesto al servicio de la fuerza del Estado, es decir, tecnología militar a gran escala. La Colmena se abre como una caja de Pandora, un lugar creado por el hombre, pero que escapó de su control.

En la estructura social, un factor determinante podría ser la fuerza del hombre sobre las mujeres, pero las segundas demuestran en su actitud que no les piden nada, y que no van a tomar el papel de damiselas en peligro. Las personas que poseen las armas parecen tener el control sobre los demás al principio, pero esta situación desaparece conforme el microcosmos se hace más duro y agobiante; un medio selectivo que decide quién vive y quién muere.

En el medio técnico de transmisión, interviene el conflicto central del filme, ya que apagar a la computadora central es un trabajo que bien podría llevarse a cabo en un escritorio, a miles de kilómetros del lugar por medio del Internet –aunque por una persona muy hábil-. Es así como entra a escena la red interna de la Colmena, un lugar en donde el lenguaje y los deseos de los protagonistas, se traducirán en códigos y operaciones del tipo informático.

### **ANÁLISIS DIRCURSIVO**

#### **1. Análisis narrativo**

Con objeto de agilizar el análisis discursivo, se tomará la historia de manera lineal; ésto quiere decir que se empezará por los acontecimientos pasados que dieron

lugar al conflicto principal: el accidente del Virus T dentro de las instalaciones de la Colmena. Todo empieza con la Corporación Umbrella, la cual debido a sus operaciones de tipo ilegal y no éticas crea un complejo de investigación subterráneo, justo debajo de Ciudad Racoon. Nadie sabe de la Colmena, y sus empleados (técnicos y científicos principalmente) trabajan en secreto.

Las entradas a este complejo son secretas, pero una de ellas (la de emergencia) se encuentra cubierta dentro de una gran mansión. Para ocultarla mejor, Umbrella ordenó a dos de sus agentes (Spencer y Alice) que vivieran como un matrimonio falso, como dueños de la mansión. La entrada de emergencia está cubierta por un gran espejo metálico; al abrirlo hay un pequeño tren que conduce a las puertas de la Colmena.

Instituciones gubernamentales de EU tratan de exponer los experimentos ilícitos de Umbrella a la prensa, pero para lograrlo necesitan una prueba contundente: una muestra del Virus T. Matthew Adison, agente de las organizaciones mencionadas, supo que si quería infiltrarse a la Colmena sería descubierto; así que como un acto irresponsable mandó a su hermana, con la misión de contactar a alguien en la Colmena para robar una muestra del virus.

La hermana de Matthew llega a un acuerdo con Alice, quien a cambio de dinero le ofrece lo necesario para poder robar el virus y salir de la Colmena de forma segura; Spencer las descubre, y decide robar el virus. Días después, antes de que ellas lo descubran, Spencer roba el Virus y el antivirus; esparce un poco del primero en la Colmena -quid del filme- e intenta salir de ahí, hasta que llega al tren, que es donde empiezan los problemas con Red Queen -IA de la Colmena-.

En el momento del incidente con el Virus T, la inteligencia artificial de la Colmena, la cual controla también la mansión y el tren, toma medidas autónomas -cobra vida- sellando el Complejo. Suelta un gas,<sup>35</sup> matando a los empleados incluyendo a la hermana de Adison, e iniciando el programa de autodestrucción en 5 horas. En ese momento Alice -en la mansión- y Spencer -en el tren- son invadidos por otro tipo de gas amnésico que los hace desmayar, lanzado también por Red Queen.

Cuando los técnicos de Umbrella descubrieron el problema, mandaron a un equipo de 8 agentes (presuntamente el Bravo Team), los cuales llegaron en dos horas a la mansión; encontraron a Alice y a Matthew, quien llegó al perder contacto con su hermana; a ella le piden un reporte aunque ella no los reconoce, y a el lo esposan y vigilan celosamente, sin saber quién es. Con tres horas para desactivar a Red Queen y salir de ahí antes de que se cierren las compuertas de la entrada, abren la puerta de emergencia y suben al minitren que los llevara a la Colmena.

---

<sup>35</sup> El gas que suelta Red Queen es *halon*, un químico que extingue incendios. De esta forma, los asfixia con elementos a su alcance, ya que también cerró las compuertas del Nido para asfixiar a los empleados.

En el tren encuentran a Spencer, en el mismo estado amnésico que encontraron a Alice. El Capitán del Team aclara a Alice su misión, y el motivo de la amnesia de ambos; al entrar a la Colmena llegan a un laboratorio llamado Salón B, en donde el Capitán ordena a dos de sus subordinados (JD y Rain) que vigilen a Matthew. Los demás (Alice, Spencer y 4 miembros del Bravo Team) se dirigen a la Cámara de Red Queen para apagarla manualmente, pero un error de Kaplan (el hacker) hace que mueran por sus defensas el Capitán y 3 miembros del Team.

Kaplan y Alice logran apagar parcialmente a Red Queen; al hacerlo, sin saberlo abren las puertas dentro de la Colmena, liberando a los empleados que ahora son zombies gracias a la acción del virus; Kaplan conserva un control remoto para acabar con Red Queen definitivamente, el cual -inexplicablemente- no utiliza. En el Salón B, Rain es mordida por una zombie; posteriormente llegan los demás al Salón, para darse cuenta que están rodeados por zombies. Durante la confusión, Matthew se libera, muere JD, y todos huyen por diferentes lugares.

Rain, Alex y Kaplan llegan a la Cámara de Red Queen. Alice -después de acabar con varios perros zombie- salva a Matthew de su hermana -zombie- a la que Alice no recuerda aún; se reúnen con los demás en la Cámara. Ya sin el riesgo de la autodestrucción, pero con una hora para salir antes de que las compuertas se cierren, Alice decide reactivar a Red Queen para poder salir, bajo la amenaza de freírla con el control remoto si no coopera. Después de tomar una salida por las cañerías infestadas de zombies, Kaplan es herido y dejado ahí.

En su camino para llegar al tren que los lleve al exterior, Alice recuerda que hay un antivirus para vacunar a Rain. Al llegar al laboratorio Spencer y Alice recuerdan todo; Spencer es mordido por una zombie; trata de convencer a Alice de que lo acompañe, pero ante su negativa deja a todos encerrados en el laboratorio y llega al tren. Red Queen suelta al Licker, una mutación creada a partir del Virus T, el cual mata a Spencer; para dejar salir a los demás pide la vida de Rain; reaparece Kaplan usando el control remoto para acabar a Red Queen.

Alice, Matthew, Rain y Kaplan llegan a la plataforma del tren; Alice toma el virus y el antivirus y mata al zombie de Spencer. En el tren en marcha Alice vacuna a Rain, pero el virus está muy avanzado. En ese momento el *Licker* los persigue: mata a Kaplan, hiere a Matthew; Rain se convierte en zombie. Matthew mata a Rain, y ayuda a Alice a eliminar al *Licker*. Alice y Matthew logran salir antes de que se cierren las compuertas de la mansión, pero el segundo comienza a sentir los efectos que el *Licker* le propina al herirlo.

Antes de que Alice pueda vacunar a Matthew, científicos de Umbrella aparecen para confinar a Alice a un hospital de la ciudad, y a Matthew a un proyecto llamado *Nemesis* donde mutaría completamente. Alice despierta días después; huye del hospital de Ciudad Raccoon, ciudad diezmada por la acción del Virus T que logró salir de la Colmena. Con la ciudad en un completo caos y llena de zombies antropófagos, Alice deja un final inconcluso donde busca salir de Raccoon City como salió de la Colmena.



## 2. Análisis conversacional

### Conversacional 1

La primera parte del párrafo relata el proceso de afianzamiento que logra una empresa importante, lo cual la lleva a relacionarse en el terreno económico y político. En la segunda parte apreciamos la crítica que se hace al positivismo actual: una empresa sin ética se dedica al desarrollo de tecnología lucrativa que pondrá al servicio del ejército. Entre estos proyectos están armas biológicas, así como experimentos genéticos en busca del arma biológica perfecta.

### Conversacional 2

Aunque el complejo de investigación se llame la Colmena, y tenga similitud con un panal, el hecho de que se encuentre bajo tierra le da más similitud a una colonia humana de hormigas, formada por técnicos, científicos y personal de apoyo. La cantidad y el hecho de que trabajen bajo tierra es una comparación y un argumento relativo a la deshumanización existente en las grandes consorcios empresariales; en este caso, de Umbrella Inc.

### Conversacional 3

La tecnología actual referente a la inteligencia artificial es absolutamente retrasada; cuando las fantasías futuristas tocan este tema en el cine, toman como convención que cobrarán vida y tomarán sus propias decisiones; en el caso de la Red Queen el hecho es que de la nada tomó gusto por la sangre, así como la idea de sacrificar a sus peones para evitar que el Virus T saliera de la Colmena. Es una clásica crítica hacia quienes ponen en manos de máquinas decisiones humanas.

### Conversacional 4

La Red Queen tiene varias connotaciones. En esta conversación de Kaplan con ella, en el momento en el cual Alice y él la están desactivando, se aparece frente a ellos en una forma holográfica -como una niña fantasma de color rojo-. Alice y Kaplan se convierten en guerreros en contra de una especie de demonio infantil, el cual trata de confundirlos y seducirlos con sus palabras y apariencia, pero que esconde un monstruoso poder.

### Conversacional 5

Este segmento tiene 3 puntos importantes: se explican las características del Virus T, así como la perversión positivista de descubrimiento médico a arma biológica. Se asocia la antropofagia con la estupidez de los zombies humanos, los cuales se mueven sólo por el impulso de alimentarse. También la frialdad de la Red Queen, la cual carece de sentimientos como la piedad o la comprensión; la Reina Roja es una cara de Umbrella Corp.

### Conversacional 6

En este segmento se describe una mutación producida por Umbrella llamada *Licker*, la cual asocia a la antropofagia de nuevo a la identificación primitiva, ya que al comer carne humana se vuelve más fuerte y veloz, a diferencia de los zombies humanos. Se hace de nuevo evidente el gusto por matar de Red Queen,

pero ahora demuestra una humanidad perversa al pedir la vida de Rain a cambio de dejarlos libres.

#### Conversacional 7

Matthew Adison y su hermana Lisa buscaban desenmascarar a Umbrella con la obtención, y posterior muestra a los *media* del Virus T, objetivo que no cumplen Alice y él al ser capturados por los científicos de Umbrella. Es llamativo el determinismo al que son condenados, ya que este último hecho demuestra que una de las premisas del director y de la historia, se refiere a que es inútil enfrentarse a corporaciones poderosas como Umbrella Corp.

### 3. Análisis semántico

#### Alice

La protagonista es más de lo que aparenta. A pesar de la conducta moral que maneja -fruto de su amnesia- demuestra una facilidad perversa para quitar la vida, ya sea a los perros o a los humanos zombie a los que se enfrenta. Además, traiciona a su empresa por dinero, ya que buscaba venderle información a la hermana de Matthew. A pesar de todo, fue la única con la fuerza y astucia suficientes para ser la única sobreviviente -normal- del grupo que originalmente entró a la Colmena.

#### Matthew

Matthew Adison es un hombre inquisitivo e idealista el cual cree en el cambio de la sociedad por las vías legales, razón por la cual es estigmatizado al final del filme. Tuvo las cualidades suficientes para sobrevivir a la Colmena; casi es infectado por su hermana del Virus T, pero su apego a la protagonista lo salva. Aunque pudo salir vivo junto con Alice, al ser herido por el *Licker* este último lo infecta con otro tipo de virus el cual a la larga lo convertirá en una mutación -un esclavo más de Umbrella- lo cual se convierte en ironía.

#### Rain

A pesar de que Rain no tiene las características arias de Alice, demuestra ser lo suficientemente masculina en cuestión de fuerza y actitud. Al parecer con el mismo entrenamiento paramilitar de Alice, y menos remordimiento al matar a alguien; una máquina de asesinar en pocas palabras. A lo largo de la historia demuestra tener poca inteligencia y ser poco analítica, lo que la lleva a ser la primera infectada con el Virus T.

#### Spencer

El personaje de Spencer es un estereotipo frecuente en películas de este corte. Es una persona sin moral, cuyo adjetivo descriptivo tiene que ver con la traición y la avaricia a beneficio personal; esa misma amoralidad le brinda la fuerza física y mental de quien no tiene remordimientos. Inicia todo un caos con el fin de vender el virus al mercado negro, sin importar las vidas y las muertes que provoca con este hecho; como los personajes de este tipo, la historia lo condena a una muerte relacionada con el patetismo.

## Kaplan

Kaplan también es un estereotipo frecuente pero en un corte más amplio de filmes: es el clásico genio de las computadoras. Esta cualidad le permite hablarse de tú a tú con el medio en el que se encuentra; sin él, la desconexión y posterior eliminación de Red Queen hubiera sido imposible. Pero esta única cualidad se vuelve insuficiente para sobrevivir a la Colmena, ya que su debilidad física y su cobardía lo escarmientan al morir a garras del Licker con suma facilidad.

## 4. Análisis semiótico

Nuestra moderna Alice se adentra en un mundo en el cual la magia es substituida por la tecnología. Sigue los pasos en los cuales a través de diversas pruebas llegará a una sublimación en heroína. A pesar de las similitudes con *Al otro lado del espejo*, la protagonista no entra en un mundo creado por las perversiones de su mente -aunque si ha ayudado en su construcción- sino a una moderna analogía del infierno.

Al pasar por las compuertas de la mansión (espejo), Alice y sus compañeros se adentran en un mundo de muertos vivientes, los cuales son como almas condenadas a un infierno que ellos mismos fomentaron, ya que la población de zombies son los científicos y técnicos de la Colmena. Los perros zombies son una analogía del cancerbero, aquel fiero perro de tres cabezas que custodiaba las puertas del inframundo griego.

La Reina Roja (Red Queen) tiene al menos 5 connotaciones diferentes. El origen de su maldad (semióticamente) es comprensible. Presumiblemente a la hija del programador le fue extraído su cerebro estando aún viva, para colocarlo posteriormente como base en una supercomputadora, así como comandos informáticos; ésto se deduce en base a la naturaleza de los experimentos de Umbrella. Todo marchaba bien, pero cuando se desata el incidente del Virus T, Red Queen pudo desquitarse de quiénes le habían quitado su humanidad.

La humanidad de la Reina Roja es comprobable por sus frases *-he sido una niña muy mala-* o sus actitudes -la ansiedad al repetirle 6 veces a Alice que matara a Rain-. De esta manera, Red Queen utiliza su poder para vengarse de los que cometieron un acto tan grotesco con ella, en un mundo donde todo lo que el hombre quiere alterar de su naturaleza se sale de su completo control. Red Queen combina la maldad humana con el poder y frialdad de las máquinas.

Reina roja es el nombre de una teoría evolucionista, basada en el relato de *Al otro lado del espejo*, la cual habla de la carrera biológica de los organismos animales, para quedar en el mismo lugar de la cadena alimenticia. De esta forma, podemos tomar la historia como una lucha de sobrevivencia entre tres elementos: hombre, máquina y (anti)naturaleza. En esta lucha que parece desigual, la mujer con todas las características arias que una top model podría tener, sale triunfante sin, literalmente hablando, un rasguño en su piel.

Simboliza también a una abeja reina, la cual tiene a su mando a cientos de peones, lo cuales no dudará en sacrificar según sus deseos. Por último, Red Queen se convierte en una especie de Big Brother; este concepto, el cual tiene que ver con una visión muy fanática del Estado -ya que todo lo ve y todo lo oye- se asocia con la Reina Roja, ya que dentro de la Colmena este ente tiene acceso a toda la información, la que utilizará como una forma de poder hacia todos los que entren en su reino.

El Virus T, el cual forma parte muy importante dentro de la franquicia *Resident evil*, lleva a horizontes no muy lejanos una arma temida por la nación más poderosa del mundo: un arma química tan científica como mágica. Como una plaga convierte a los seres humanos en zombies antropófagos, devuelve la vida a animales muertos; no conformes con esto, los científicos de Umbrella lo utilizan para crear mutaciones tan bizarras como el *Licker*; en el filme se convierte en el centro de todas las acciones.

El Licker, una criatura creada como el arma biológica perfecta, es otro elemento místico.<sup>36</sup> Este ser humanoide de enorme lengua, complexión felina, garras metálicas prensiles y terrible mandíbula, guarda dos características de tipo sobrenatural. La primera es que cuando mata y consume carne humana se hace patente de nuevo el mito de la antropofagia, ya que se vuelve más fuerte y veloz; y la segunda es esa característica licantrópica de transformar en algo similar a él a las criaturas que hiere -en este caso a Matthew-.

La antropofagia es diferente según la criatura de que se trate (dos vertientes). Cuando el Licker mata y consume a una víctima se come su alma y la aprovecha, convirtiendo a la última en zombie -como el caso de Spencer-. Los científicos y técnicos zombie también carecen de alma, pero en ellos, además de un patetismo de quienes sucumben bajo sus creaciones, practican la antropofagia como un acto de estupidez, tal como lo explica Red Queen a los atrapados en su Cámara. La antropofagia se relaciona con la identificación primitiva y la estupidez.

El filme se convierte en una lucha simbólica entre tres elementos: Red Queen, la cual representa la frialdad de la magia digital y moderadora inicial del juego; Alice, quien representa a la raza humana, poseyendo aptitudes como fuerza brutal e inteligencia superior a la primera, recordándonos a los personajes de odiseas; y por último el *Licker*, el cual en forma de moderna bestia trata de imponerse como el mejor adaptado al contexto por sus características físicas y sobrenaturales, resaltando su animal fuerza.

## 5. Análisis argumentativo

El filme es una crítica al aparato económico, el cual sostiene a su vez a un aparato científico, el cual sin importar el beneficio que traería a la humanidad con el uso ético de sus descubrimientos, los pervierte para ponerlos al servicio del aparato

---

<sup>36</sup> Las criaturas que comen el alma han estado siempre en el inconsciente colectivo. El *Licker* es un reflejo de ello.

militar. Ésto se encuentra dentro de los postulados más importantes de la Teoría crítica: la forma en la que la ciencia y la técnica son utilizadas para la opresión del hombre por el hombre.

El poder económico que Umbrella tiene se relaciona rápidamente, como una especie de ente con tentáculos, con las esferas políticas del lugar en el que se encuentre. Al haber esta mezcla, la unión da como resultado un actuar más libre en las empresas, las cuales pueden ejercer sus intereses aun con la aprobación del aparato político; las barreras morales para Umbrella se convierten en algo inexistente, sobreponiéndose el soberano derecho de actuar de acuerdo a los intereses comerciales, no importando lo oscuro que éstos sean.

Resulta inocente que se piense que corporaciones como Umbrella, apoyadas por un aparato político e informativo, sea abatida fácilmente. Los protagonistas buscarán una prueba, una verdad que en teoría daría como resultado la penalización y desintegración de los mandos de Umbrella, así como una descalificación de las instituciones que la apoyan. Alice y Matthew salen con una prueba del Virus T, pero como una forma de determinismo por parte del autor son capturados y sometidos por científicos de la institución.

Pero retomando el escenario como un sádico juego creado a partir del accidente con el Virus T, la variante del poder es interesante. El unico personaje de color, y los otros dos más famélicos, mueren al principio; los personajes de rasgos latinos morirán posteriormente a causa de su supuesta imprudencia. Al final solo Matthew y Alice salen, pero la máxima exponente de los rasgos anglosajones -aunque los dos lo son- sale triunfante de la prueba.

Se está volviendo una convención social el hecho de que en los filmes donde hay inteligencias artificiales éstas cobren vida. Sería difícil especificar y explicar el hecho de que una máquina, a pesar de la capacidad que tenga para resolver problemas o responder a estímulos externos, tenga la posibilidad de salirse de su programación, especialmente cuando estas inteligencias son más estúpidas que nunca; aunque es más tonto ponerlas a cargo de operaciones que sólo competen a un ser humano -o a un grupo de ellos-.

La antropofagia tiene un carácter mítico. Las criaturas que la llevan a cabo -en este caso los zombies y el *Licker*- tienen diferencias fundamentales. Los perros zombies, los cuales tienen una condición animal sólo se vuelven más agresivos; los humanos zombie son antropófagos más como una causa de no raciocinio (estupidez) ya que sólo se mueven por el instinto de comer -alguien muerto no puede tener instinto de sobrevivencia-. El *Licker* se vuelve más fuerte y veloz, además de poseer una condición animal, ya que es una criatura superior.

## **CAPÍTULO 6**

### **DRAGÓN ROJO**

## 6.1 Transformaciones: la maldad humana plasmada

Las películas referentes al médico forense y psicólogo Hannibal Lecter tienen un común denominador: se basan en elementos, símbolos y teorías puramente freudianos. La hermenéutica, a través de la semiótica, permite establecer criterios de interpretación, los cuales podría parecer que se desprenden del psicoanálisis; porque en realidad éste es una interpretación simbólica en base a la interpretación que Freud hizo en elementos de la mitología griega. Así pues, la psicología tiene sus bases en los criterios subjetivos de Sigmund Freud.

Este apartado tiene como objetivo el desenvolvimiento de los personajes de la trilogía de Hannibal Lecter; a pesar de que el proceso de cada uno tiene diferentes connotaciones, el objetivo principal es el *dragón rojo*, ya que por su modus operandi y su simbología es el más complicado de los tres asesinos seriales, a saber Hannibal Lecter, Jame Gumb y el mencionado Francis Dolarhyde.<sup>37</sup>

Lo primero que hay que resaltar, es que el autor toma las características de los personajes como rompecabezas freudianos, que al final embonan perfectamente; por esta razón, el personaje principal es un brillante psicólogo que devela la personalidad de todo lo que se mueva, y de manera acertada. El factor común entre los tres asesinos es una transformación, representada por tres criaturas diferentes: el lobo, una especie de mariposa y en el último caso, un dragón.

Cuando hablamos de transformaciones hablamos de una insoportable inconformidad con lo que se es; a excepción de Hannibal Lecter -y en pleno desconocimiento de su pasado- Jame Gumb y Francis Dolarhyde fueron niños abusados. Gumb, por su parte de forma sexual, ya que fue recluido en un reformatorio; y Francis Dolarhyde de una manera psicológica por su abuela, reforzándolo en un complejo de inferioridad por el labio leporino que Francis padeció de niño.

El mayor motor de un asesino serial es la adrenalina que le produce, aunque esto sólo es claro en Francis Dolarhyde. Cada asesino tiene una motivación diferente, pero el último factor común en la transformación es la fuerza sobrehumana que cada uno de ellos posee. La fuerza sobrehumana de Jame Gumb para manejar mujeres igual de pesadas que él; la fuerza de Lecter para romper unas esposas con un cuchillo; la fuerza de Dolarhyde para cargar con el gordo pseudo-reportero Freddy Lounds.

Entremos de lleno con las singularidades de cada personaje. Jame Gumb, el asesino con aspiraciones transexuales, es un hombre al que años de abuso sexual por convictos lo convirtieron en lo que es. Según la explicación de Lecter, Gumb odiaba ser un hombre y buscaba desesperadamente convertirse en mujer;

---

<sup>37</sup> Es curioso que el apodo de Dolarhyde cambie en las versiones según como fue doblado; también se le llama el *Dentado*, *Dientes mágicos*, y en la versión original, el *Hada de los dientes*.

en su caso, con una operación, la cual le fue negada en los tres centros médicos en los que se practicaba en EU.

James Gumb no era un asesino serial de cliché; el hecho de matar mujeres se convertía en algo secundario, algo que a pesar de todo disfrutaba. Gustaba de engordar mujeres -como la bruja del cuento- pensando lo bien que quedaría su piel en aquella especie de gabardina curtida. El factor freudiano era una identificación hacia aquella especie de polilla con grabado de calavera; lo más adecuado a su personalidad gay hubiera sido una mariposa multicolor, pero habría escogido a aquel oscuro insecto alado.

Lo más extraño del caso es que Gumb odiaba a las mujeres, razón por la cual no le dieron luz verde en los test psicológicos. En la escena en la cual baila con *Goodbye horses*, la transformación es completa, ya que consigue la identificación mística sin convertirse en mujer; las pieles de las mujeres le transmitirían su fuerza sobrehumana, además de sentidos alterados que no se especifican en el filme. Podemos decir que Lecter y Gumb consiguen la transformación que esperaban, sólo que Gumb no supo cuando detenerse.

Mucho se ha hablado y escrito sobre la psicología de Hannibal Lecter; Anthony Hopkins lo describe simplemente como el *gran lobo malo*. El mundo de Lecter está compuesto de olores, sabores, texturas; es una realidad alterada la que vive el médico forense. Con Lecter la transformación es completa, lo que dio como resultado una fuerza y una capacidad sensitiva sobrehumanas, las cuales el médico siempre ha sabido aprovechar.

Se podría pensar que el gusto antropófago de Lecter se originó por el desproporcionado placer que comer le representa; basta con ver las expresiones que hace al comer, sus conocimientos gastronómicos. Pero la antropofagia es una herramienta que Lecter usa para divertirse, describiendo la personalidad clásica del psicópata: el gusto por el sufrimiento ajeno. Sólo hasta este filme podemos apreciar que Lecter adquirió su fuerza sobrehumana de las piezas escogidas de sus víctimas.

Lecter se come a sus víctimas por el profundo odio que siente por ellas, pero como un culto gourmet sabe que puede adquirir la fuerza de sus presas. En su caso, Hannibal se encarga de los que considera parásitos de la sociedad; en el caso de Gumb, su mayor odio es hacia las mujeres, a las cuales gustaba de hacer sufrir antes de matarlas. Gumb no buscaba convertirse en mujer; en un paralelismo con Lecter, él vestía las pieles de sus víctimas para humillarlas.

Por la forma de introducirlo en el filme, Francis Dolarhyde es el más difícil de analizar; el director debió introducir escenas completas de su forma de operar con las familias asesinadas. Lo primero que encontramos en él, es el hecho de que su fuerza la obtuvo de la manera tradicional; ésto es, haciendo pesas. El agobiante complejo de inferioridad, inducido por la abuela por su condición de niño con labio



leporino (le llamaba *labio de conejo*) le produjo un ardiente deseo de ser superior a los demás.

Dolarhyde se une al famoso Norman Bates, el cual para asesinar se vestía como su madre, la cual ejercía en vida sobre él un enfermizo control; fruto de la identificación con este personaje está el profesor Skinner, quién acosa a Bart Simpson. La figura materna se reemplaza por la abuela de Dolarhyde, ya que fue dejado a su tutela desde muy pequeño. La influencia negativa de la matriarca convirtieron a Francis en ese monstruo.

El grabado que Francis Dolarhyde idolatra corresponde a *El dragón y la mujer vestida de sol*, pintado por el pintor, grabador y poeta inglés William Blake. Representa una visión bíblica, en la cual el demonio -el hombre-dragón- se dispone devorar al hijo que la mujer vestida de sol va a dar a luz -cosa que no logra-. Blake no pintó la cara del demonio, sino que lo puso de espaldas; la soberbia de Dolarhyde le hace pensar que sus actos lo harían igualarse con el personaje de la historia bíblica.

Además de la sensación arrolladora de poder que Francis experimenta al ejercer sus vicios, su razón verdadera es el sexo. Primero escogía a una familia víctima; tras irrumpir en la casa, mataba a los hijos y al esposo. Con la madre de familia moribunda, procedía a violarla de una manera casi quirúrgica; su cicatriz le hacía pensar que ninguna mujer normal iba a fijarse en él, y encontró en el sexo forzado una forma de sentirse pleno, así como de ejercer de una manera completa su otra personalidad.

A pesar de la admiración hacia las características caníbales de Lecter y del hecho del dragón, que es una criatura antropófaga, Dolarhyde se concibe a si mismo demasiado soberbio para comer carne humana, ya que sus mordidas son una extensión simbólica de su personalidad como Dolarhyde-dragón. Cuando muerde un pedazo de labio a Freddy Lounds, lo que estaba haciendo era humillarlo, ya que con la herida lo hacía similar a su condición de Dolarhyde-empleado.

El detalle de las pesas, y el hecho de que Francis pensó seriamente en parar, nos hablan de una transformación muy sui generis, alejada de las transformaciones de Lecter y Gumb, movidas por la maldad personal. No podemos hablar entonces de un proceso terminado, ni de lo que realmente Francis estaba buscando al actuar de esa forma; los errores de Gumb, Lecter y Dolarhyde son simplemente el hecho de meterse con los protagonistas.

Las transformaciones a las que se verían sometidos los asesinos del filme, son una imagen que está en el inconsciente de nuestros vecinos norteamericanos: la encarnación de la maldad, un ser humano sin remordimientos, de gran fuerza física e intelectual. Lecter y Gumb cumplieron su cometido, pero a últimas instancias se nos presenta Francis Dolarhyde, quien conmovido por la actitud de una mujer invidente quiso cambiar; tal vez esta sea una reivindicación en una ola que intenta arrastrar al espectador a su *dark side*.

## 6.2 Hablando de asesinos seriales

La mente de un asesino serial es un laberinto tan intrincado e indescifrable, que las distintas técnicas psicológicas no pueden interpretarla para desgracia de las víctimas y de la sociedad. Lo que hacen estas técnicas es establecer patrones y perfiles con base a la observación y archivo de casos. Estas personas operan en las naciones desarrolladas, y tienen una gran variedad de víctimas, en su ideología de matar a personas de características similares, y que hacen por diferentes motivos.

En Estados Unidos, el último caso sonado fue el de un hombre de color al cual llamaron el *francotirador*, el cual se dedicaba a matar personas que estuvieran al aire libre. En Rusia hubo el caso de un hombre que dedicaba sus bajos instintos a asesinar mujeres que portaban abrigos de piel. Los asesinos seriales son un reto para las autoridades de estos países, ya que el proceso de captura puede tener de fondo más víctimas.

Entrando a la ficción con Francis Dolarhyde, podríamos decir que sus actos son más terribles que los de Gumb y Lecter, ya que el *Dragón rojo* se dedicaba a matar familias enteras, y ya llevaba dos en su haber cuando llamaron a Graham. Me llama la atención el detalle de los espejos incrustados en los ojos de las mujeres violadas; además de utilizarlos *para verse*, y para que *las mujeres parecieran vivas*, creo que eran para utilizar los pedazos de espejo que siempre rompía. Al violarlas, además de ejercer su enfermedad, creía que les estaba haciendo un favor -su *transformación*-.

De manera no explícita, al parecer salía al amplio jardín<sup>38</sup> untado con la sangre de la víctima y miraba la luna; de esta forma recordamos aquí el mito nórdico de Sigfried,<sup>39</sup> el cual se volvió más sabio al beber de manera involuntaria la sangre del dragón. También está el detalle del cartel del *Dragón rojo* de William Blake. Hay una historia descrita en un cortometraje con técnica de plastilina de un niño psicópata; según el cortometraje, el niño mataba gente porque el perro del vecino le decía que lo hiciera.

En uno de sus diálogos, el perro le decía que sus pláticas eran sólo una excusa de la mente, para que el niño llevara a cabo su práctica de asesino; lo mismo pasa con Dolarhyde: sus monólogos con el cartel son un pretexto de su mente para sus acciones. Podríamos sacar más y más conclusiones sobre Dolarhyde, pero por higiene mental y espacio es suficiente; creo que no es posible comprenderlo del todo por su ambigüedad.

---

<sup>38</sup> Ver conversacional 3.

<sup>39</sup> Este mito es descrito en la famosa trilogía operística *Oro del Rhin*.

## 6.3 DRAGÓN ROJO

### ANÁLISIS SOCIOHISTÓRICO

<b>Escenario espacio-temporal</b>	EU 1980,1987
<b>Campo de interacción</b>	Anglosajones
<b>Instituciones sociales</b>	FBI y sus ramas
<b>Estructura social</b>	Rangos superiores
<b>Medios técnicos de transmisión</b>	Fax, periódicos, videos

### ANÁLISIS DISCURSIVO

#### 1. Análisis narrativo

1. Hannibal Lecter comienza su serie de asesinatos; tras ofrecer una cena a unos músicos, recibe al agente Will Graham.

2. Graham descubre en ese momento que Lecter es el asesino; tras atraparlo, Lecter es encerrado de por vida. Graham se retira del FBI.

#### PAUSA TEMPORAL

3. Jack Crawford convence a Graham de dejar su retiro, ya que ha surgido un nuevo asesino serial; hacen un perfil básico del sujeto.

4. A punto de dejar el caso, Graham decide recurrir a Lecter, quien a base de tretas accede a ayudarlo; Hannibal elabora un perfil más definido.

5. Graham visita la casa de las primeras víctimas, y encuentra un símbolo tallado en un árbol; de nuevo con Lecter, hablan sobre el tema.

6. Francis Dolarhyde le manda un mensaje a Lecter; el FBI lo analiza sin entenderlo. Lecter responde clandestinamente a Francis.

7. Tras un intento fallido de homicidio, la familia de Graham es protegida; como autor intelectual, Lecter es castigado en el sanatorio-prisión.

8. Crawford y Graham utilizan a Freddy Lounds como un señuelo para el asesino; Lounds es asesinado por Francis Dolarhyde.

9. Graham regresa con Lecter, quien le da las últimas y definitivas pistas del perfil para atrapar a Dolarhyde.

10. Dolarhyde, quien ha estado cortejando a una compañera de trabajo, concreta su relación con ella. Después de *cortarla* va al museo de Brooklin, donde se come el grabado original del *Dragón rojo*.

11. Graham descubre que el factor común es una compañía de revelado; al llegar ahí, Dolarhyde huye a casa de Reba.

12. Dolarhyde mata a Ralph Mandy, secuestra a Reba y la lleva a su casa. Después de incendiarla, hace creer a todos que ha muerto.

13. Dando el caso por concluido, Crawford le da el diario de Dolarhyde a Graham, quien lo lee.

14. Crawford descubre que el cuerpo no era de Dolanhyde sino de Ralph Mandy; intenta avisar a Graham, pero Francis ya está en su casa.
15. Con la ayuda del diario, Graham logra liberar la situación; logran matar a Dolanhyde, pero Graham queda gravemente herido.
16. Recuperado, Graham recibe una carta de Lecter; éste se dispone a recibir en el sanatorio a Clarice Starling.

## 2. Análisis conversacional

3 min Situación: Cena en casa de Hannibal Lecter

Lecter: "Consideren cada día como si fuera el último. La hora no anticipada se tornará grata sorpresa. En cuanto a mí, cuando quieran divertirse han de encontrarme en forma. Rollizo y carnoso, un cerdo fiel de la piara de Epicuro".

Músico 1: (Risas). Y te encontramos plagiando a Horacio (risas de nuevo).

Lecter: Te felicito, John.

Músico 1: Te diré, Hannibal, como miembro fiel de la piara, perdón, como miembro de la junta sinfónica estas *soirees* tuyas son el punto culminante del año.

Todos: ¡Bravo!

Lecter: ¡Qué amables!

Músico 2: Pero me apena disfrutar tanto de la velada cuando uno de nuestros músicos sigue desaparecido...

Músico 3: ¡El pobre!

Músico 1: No puedo evitarlo, pero me siento un poquito aliviado. Suena horrible, pero seamos sinceros, era un músico espantoso (risas).

Músico 4: Hannibal, confiesa. ¿Qué tiene este entremés tan divino?

Lecter: Si les dijera, temo que no lo probarían (risas). Buen provecho.

8 min Lugar: Casa de Lecter después de la cena

Lecter (a Graham): Escuche, venga mañana. Sacaré tiempo y podremos empezar a modificar la teoría. ¿Bien?

Graham: Sí.

Lecter: Le traeré su abrigo. Vuelvo enseguida (se retira).

Graham: (Se levanta de su silla y de reojo mira un libro de cocina. Al hojearlo, ve una receta subrayada en *Mollejas de ternera*. Al voltear, Lecter le clava un cuchillo abrecartas en el vientre).

Lecter: (Le quita el arma). No te muevas. No quiero que te duela. Dentro de un momento sentirás un mareo y un letargo. No te resistas: es algo tan tierno como un baño tibio (le clava más el cuchillo). Lo lamento muchísimo, pero todo juego debe concluir (lo lleva al piso). Eres un muchacho extraordinario, admiro tu valor (le saca el cuchillo). Me voy a comer tu corazón.

35 min Lugar: Sanatorio-prisión

Lecter (mientras hojea el expediente): Este muchacho es muy tímido, Will. Me encantaría conocerlo. Podría tener alguna deformidad, aunque sea en su imaginación.

Graham: ¿Los espejos..?

Lecter: Sí; rompe todos los espejos, no sólo los que necesita. Y los cristales en los ojos, para poder verse.

Graham: Qué interesante.

Lecter: Mentira, ya lo habías pensado.

Graham: Lo consideré. ¿Y las mujeres?

Lecter: ¿Muertas? Simples marionetas. Hay que verlas vivas, como lo hizo él.

Graham: Eso es imposible.

Lecter: Casi, no del todo. ¿Cómo eran los jardines?

Graham: Eran grandes, cercados, con arbustos. ¿Por qué?

Lecter: Si este peregrino es devoto de la luna, puede que le guste salir a mirarla. ¿Nunca has visto sangre a la luz de la luna? Parece negra. Si uno estuviera desnudo, convendría estar en un sitio protegido.

Graham: ¿Los jardines le ayudan a elegir a las víctimas?

Lecter: Oh, sí. Y habrá más, claro. Así que vas a querer chacharear un poco.

Graham. No tengo tiempo...

Lecter: Yo sí. Tengo montones.

Graham: Necesito su opinión ahora...

Lecter: Pues tómalas: apestas a miedo debajo de esa loción barata. ¡Apestras a miedo y no eres un cobarde! Me temes, pero viniste. Temes a este tímido muchacho, pero lo estas buscando. ¿No entiendes Will? Me atrapaste porque nos parecemos mucho; sin la imaginación seríamos como todos esos estúpidos. El miedo es el precio de nuestro instrumento, pero yo puedo ayudarte a soportarlo.

37 min Situación: Flashback de Dolarhyde mientras hace pesas

Dolarhyde (niño): ¿Abuela? Abuela, lo siento.

Abuela: Ay, Francis. Nunca he visto a un niño más sucio y asqueroso que tú. Estás empapado. ¡Sal de mi cama! ¡Vuelve a tu cuarto!

Dolarhyde (niño): ¡Abuela, me estás lastimando!

Abuela: ¡Cállate, bestia asquerosa! ¡Debí meterte a un asilo aunque seas mi nieto!

Dolarhyde (habla): ¡Abuela, no me hagas daño, estás lastimándome!

Abuela: ¡Al baño! ¡Quítate el ropón y lávate, apúrate! Ahora dame las tijeras...

Dolarhyde: ¡No, por favor!

Abuela: Agarra esa cosa inmundada y estírala...

Dolarhyde: ¡No abuela!

Abuela: Mira para abajo. ¿Quieres qué te lo corte? ¡Dime!

Dolarhyde: ¡No abuela!

Abuela: Te lo juro Francis: si vuelves a ensuciar la cama, ¡te lo corto!

Dolarhyde: Voy a ser bueno, te lo prometo.

1h 13 min Situación: Freddy Lounds maniatado en casa de Dolarhyde

Lounds: ¿Dónde estoy? ¿Qué hago aquí?

Dolarhyde: Está expiando, señor Lounds.

Lounds: No le he visto la cara, no podría identificarlo. Trabajo para el *National Tattler*, estoy seguro de que pagarían una recompensa... una gran recompensa por mí. Digo medio millón... o un millón, quizá.

Dolarhyde: ¿Sabe quién soy, Sr. Lounds?

Lounds: No, y no quiero saberlo, créame.

Dolarhyde: Según usted, soy un vicioso y perverso fracasado sexual. Un ser *detestable* que está *a punto de caer en llamas*. Creo que ya sabe quién soy, ¿verdad?

Lounds: Sí.

Dolarhyde: ¿Comprende lo que estoy haciendo, Sr. Lounds?

Lounds: No, pero sí quisiera; quisiera entender, así mis lectores entenderían.

Dolarhyde: No soy un hombre; empecé como uno, pero cada ser que transformo me hace ser más que un hombre, como usted podrá ver.

Lounds: ¡No es necesario verlo!

Dolarhyde: Es necesario, Sr. Lounds. (Toma la silla de ruedas donde Lounds está *pegado* y lo lleva frente a una pantalla de proyección de diapositivas). Usted es reportero, y vino para poder informar (frente a él): ¡abra los ojos y míreme! Si no, tendré que engraparle los párpados a la frente.

Lounds (llorando): ¡No quiero!

Dolarhyde: ¡Abra los ojos! (Lounds los abre. Dolarhyde se quita la bata, lo cual muestra su espalda desnuda y su tatuaje).

Lounds: ¡Dios mío, Jesucristo! ¡Ay Dios!

Dolarhyde: ¿Quiere saber lo que soy?

Lounds: Es lo que más quiero. Tenía miedo de preguntar. (Dolarhyde se pone la bata de nuevo. Se coloca detrás de Lounds, para mostrarle diapositivas).

Dolarhyde: (Diapositiva del grabado de Blake). ¿Ahora lo ve?

Lounds: Sí veo; ay, Dios.

Dolarhyde: La Sra. Jacobi en forma humana, ¿lo ve? La Sra. Leeds en forma humana, ¿lo ve? (Dos diapositivas de las mujeres despertando confundidas). La señora Jacobi cambiando (presuntamente diapositivas de Dolarhyde violándola).

Lounds: ¡Dios mío!

Dolarhyde: La señora Leeds cambiando, ¿lo ve? La señora Jacobi renacida, ¿lo ve? La señora Leeds renacida, ¿lo ve? (Dos diapositivas de las mujeres asesinadas, con espejo incrustado en los ojos).

Lounds: No, por favor.

Dolarhyde: ¿No qué?

Lounds: Yo no. Graham me dijo que lo hiciera.

Dolarhyde: ¿Ahora sí dirá la verdad? ¿De mi labor, de mi transformación?

Lounds: ¡Oh, sí, sí!

Dolarhyde: ¡Yo soy el dragón y usted dice que estoy loco! Le he hecho partícipe de una gran transformación y no la reconoce. No es más que una hormiga en la placenta. Pero no es temor lo que usted me debe (se acerca a su cara). ¡Me debe espanto y reverencia!

1h 22 min Lugar: Sanatorio-prisión después del castigo de Lecter

Graham: Acérqueme a él, Dr.

Lecter: ¿A ti, con un equipo de policías? ¿Qué gracia tendría?

Graham: Él tendrá que arriesgarse. Los techos se desploman sobre cualquiera.

Lecter: Menos sobre Molly y Josh, por ahora. Primero mata a la mascota, luego a la familia. Freddy (Lounds) era tu mascota.

Graham: Ya están a salvo.

Lecter: Nadie estará a salvo al lado tuyo, Will. (Se levanta del piso). A propósito, gracias por la nota. Eso de cortar la corriente estuvo muy bien.

Graham: ¿Qué más había? ¡Acérqueme a él! ¿No quiere que logre lo que usted falló dos veces? Déle la oportunidad de matarme.

Lecter: Bueno: sedúceme con tus mercancías.

Graham: Recuperará sus privilegios y podrá usar la biblioteca computarizada, una hora a la semana, supervisado. Vence en cuanto me vaya.

Lecter: ¿No te parece un poco tacaña?

Graham: Veremos que le ofrece Chilton.

Lecter: ¿Amenazas, William?

Graham: Estoy esperando. O quizás no le quede nada que vender.

Lecter: (Pausa). Una muestra entonces, ¿por qué no? ¿Viste el dibujo de Blake?

Graham: Sí.

Lecter: Lo *miraste*, no lo *viste*; la clave es la transformación. El hombre-dragón, cuyo poder transforma su fealdad. Busca a un militar entrenado en combate; busca a alguien con tatuajes que haya tenido un defecto facial.

Graham: ¡Ya he rebasado todo eso, y usted lo sabe! Dígame lo que necesito saber: ¿cómo elige las mujeres?

Lecter: Tuviste la respuesta a la vista. *Miraste*, pero no *viste*.

Graham: ¡Es mierda! ¡no quiero adivinanzas, sólo dígame!

Lecter: ¡No! Ahora te toca a ti. Te pedí un pequeño favor y me contestaste de mala gana. Antes de decirte más, tendrás que hacerme ciertos arreglos.

Graham: ¿Qué clase de arreglos?

Lecter: Oh, poca cosa. Digamos, una cena y función.

1h 47 min Lugar: Sala de la casa-asilo de Dolarhyde

McLane: ¿Qué sucede? ¿Qué está pasando?

Dolarhyde: ¡Quieta, nos va a oír!

McLane: ¿Quién?

Dolarhyde: Está allá arriba; te quiere, Reba. Creí que se había ido, pero volvió.

McLane: ¡Me estás asustando!

Dolarhyde: ¡Shhhht! No quería entregarte. Hoy hice algo para que él no pudiera llevarte. Me equivoqué. ¡Me volviste débil, y luego me heriste! (Escena de patrullas rumbo al asilo, Crawford y Graham cortando cartucho de su pistola). (Dolarhyde rociando gasolina alrededor de la sala). ¡No será tuya!

McLane: ¡Por favor, no dejes que me lleve! No lo dejes, soy para ti; yo te gusto, sé que te gusto. Llévame contigo...

Dolarhyde (le apunta con una escopeta): ¿Qué te lleve conmigo? Sí. Estira la mano. Siente ésto. Es una escopeta calibre 12. ¿Sabes lo qué hace? Ojalá no hubiese confiado en ti, quería hacerlo, ¡qué bien me sentía!

McLane: Yo también. ¡Por favor, no me hagas daño!

Dolarhyde: Para mí, todo acabó (enciende la gasolina).

McLane: ¿Dónde estás?

Dolarhyde: No puedo dejarte con él; ¿sabes lo que te haría? Te mataría a mordidas, ¡te haría sufrir! No puedo permitirlo. Es mejor que me acompañes...

McLane: Sí, ¡sácanos de aquí!

Dolarhyde (le apunta): Primero tú, luego yo. ¡Tengo qué dispararte!

McLane: ¡No!

Dolarhyde (duda): ¡Oh, Reba! ¡No puedo!

1h 58 min Situación: Graham leyendo una carta de Lecter

Lecter: “Mi querido Will: Supongo que te habrás recuperado, por fuera al menos. Ojalá no estés muy feo. ¡Qué colección de cicatrices! Nunca se te olvide quién te dio la mejor; y agrádeselo. Las cicatrices nos recuerdan que el pasado fue real. Vivimos en una época primitiva: ni salvaje ni sabia; las medidas a medias nos azotan. Una sociedad racional me hubiese matado o me hubiese aprovechado. ¿Sueñas mucho, Will? Pienso en ti a menudo. Tu viejo amigo, Hannibal Lecter”.

### 3. Análisis semántico

PERSONAJES	CARACTERISTICAS
Graham	Astuto, inquisitivo, creativo, constante, moral, profesional, ambiguo, profesional
Dolarhyde	Tímido, meticuloso, astuto, degenerado, soberbio, antropófago, fuerte, perverso
Lecter	Antropófago, iracundo, ecuánime, culto, astuto, creativo, perverso, maquiavélico
Crawford	Profesional, maduro, constante, astuto
Lounds	Molesto, inquisitivo, avaro, prepotente, inoportuno
Mc Lane	Inocente, ciega, marginada, bella, curiosa

### 4. Análisis semiótico

SIMBOLOS	CONNOTACION	PERSONAJES	CONNOTACION
Grabado de Blake	Hiperrealidad	Lecter	Lobo
Dentadura	Fetichismo	Graham	Aprendiz
Tatuajes	Vestimenta	Dolarhyde	Dragón
Vidrios rotos	Vanidad	Abuela	Supermujer

Antropofagia: diversión, poder, identificación primitiva

### 5. Análisis argumentativo

1. El FBI es una institución eficaz
2. La línea entre policías y criminales es muy delgada
3. La antropofagia tiene doble connotación
4. Un asesino serial nunca se detiene



## 6.4 INTERPRETACIÓN

### ANÁLISIS SOCIOHISTÓRICO

El escenario espacio-temporal nos habla de ciudades importantes de EU, ya sean élites culturales como Baltimore, emporios industriales como Chicago, o el inaccesible hogar de Will Graham en Florida. En las primeras escenas hablamos de 1980, cuando Hannibal Lecter habría comenzado sus asesinatos; posteriormente, cuando Jack Crawford va a pedirle ayuda, hablamos de un aproximado de 7 años, con un Lecter con su odio y sapiencia más añejados. El escenario no nos habla de cuestiones especiales porque en realidad no las hay.

En el campo de interacción no hay espacios para minorías ni marginados, ya que todo se desempeña entre hombres y mujeres de raza blanca. Si bien el escenario espacio-temporal no nos sorprende, el campo de interacción es menos novedoso, ya que lo apreciamos en todos los filmes anteriores; este hecho nos habla de que la mayoría de las películas hollywoodenses, están controladas por un grupo de *yuppies* blancos que expresan su ideología en sus filmes.

Dentro de las instituciones sociales encontramos de nuevo al FBI, pero ya no como una máquina burocrática, seguidora de un sistema feudal y machista expresada en filmes anteriores, más bien como una apología a todos los profesionales de la Oficina Federal de Investigación; hasta encontramos a una mujer madura en algunas reuniones de las pesquisas para el *dragón rojo*. La otrora criticada institución se convierte en una especie de máquina bien aceitada, la cual gira en torno a las ideas de Graham y Crawford.

En la estructura social, dejamos de apreciar a la mayoría de los lacayos a los que podríamos estar acostumbrados, ya que se reflejan una serie de profesionales en criminalística, huellas, códigos, etc., los cuales simplemente se ponen al servicio del agente Will Graham, quien junto con su jefe -que parece más su *querido Watson*- son un dúo de vacas sagradas a los cuales nadie en su entorno se atreve a contradecir.

En los medios técnicos de transmisión, hay aparatos que en la época que salió el libro podrían haber sido novedosos, pero que en la actualidad no lo son, y que denotaban cierto elitismo de quién los usara. La intención era mostrar los nuevos juguetes del FBI; se convierten en *charolas de plata* para que Will Graham pueda cumplir su peligroso trabajo.

Todas las condiciones sociales y temporales del filme, dan pie al más sobrio thriller de la trilogía de Hannibal Lecter, en la cual William Graham tiene sobrado respeto y accesibilidad en su entorno. Nos olvidamos de Clarice Starling sacándole el mayor jugo posible a su credencial temporal de agente, o tratando de robar direcciones para cumplir su trabajo; escenario ideal para las perversiones de los integrantes del filme.

## ANÁLISIS DISCURSIVO

### 1. Análisis narrativo

#### Narrativo 1-5

Las primeras escenas son un *deja vu* con el incidente que finalmente le valió a Hannibal el entrar al manicomio de Baltimore: el asesinato de Benjamin Raspail, y su macabra broma al darle a los músicos compañeros de Raspail una cena con las mollejas del músico desaparecido. Inmediatamente después de la cena, llega el agente William Graham, quién en un golpe de suerte descubre gracias a un libro de cocina del *buen médico* que Lecter es el asesino; el terrible golpe emocional de la cercanía con la muerte le hace decidir a Graham el retirarse del FBI, para vivir cómodamente con una jugosa jubilación prematura.

Siete u ocho años después, el jefe de Graham, Jack Crawford, lo visita en en su nueva residencia en Florida; su objetivo es sacarlo de su retiro para atrapar a un nuevo asesino serial, el cual habría asesinado a dos familias enteras: los Leed y los Jacobi. Graham acepta renuente; visita la casa de los Leed y empieza a reunir pistas en base al modus operandi del asesino. Tras exponer el caso al FBI, Graham piensa en retirarse, ya que se siente incapaz de resolverlo. Su moral se impone y decide seguir en la investigación.

Como en los viejos tiempos, Graham decide pedir ayuda a Lecter; su primer diálogo resulta en una serie de comentarios arrogantes de Graham a Lecter y viceversa. Graham se presenta como un mal vendedor a Lecter, quien al final acepta cooperar con Will; después de leer el expediente del asesino, Hannibal le da una pista clave: el hecho de la deformidad facial. Graham después visita la casa de los Jacobi, la cual se encuentra en medio de un bosque. Al hacer una revista rápida a los alrededores, Will encuentra tallado en un árbol cercano el símbolo del dragón rojo.

De nuevo con Lecter, dialogan sobre el símbolo; Graham revisa en la biblioteca lo relativo a esta nueva pista. Paralelamente en el filme, Francis Dolarhyde hace sus primeras apariciones; a pesar de que Lecter le da pistas claves a Graham, éste se encuentra enclaustrado observando una y otra vez un videohome de los Leed. Aprovechando la ocasión, Lecter de manera absurda consigue el domicilio de la familia Graham en Marathon, Florida.

#### Narrativo 6-10

Aparece un absurdo nudo en la trama, el cual se explica así: Francis logra introducir un rollo de papel higiénico con un mensaje para Lecter en su celda. Hannibal lo lee y se traga -o se limpia- la parte de la nota en la cual Dolarhyde le habría apuntado como contestar; mientras rutinariamente limpian la celda de Lecter -con Hannibal fuera de ella- encuentran la nota. En esos minutos de

ausencia, el FBI trata de descifrar la nota sin que Lecter sospeche que lo hicieron, así que fingen un apagón en el manicomio (?) para tener más minutos.

El FBI descubre que Lecter habría contratado por teléfono un anuncio clasificado en un periódico (el *Tattler*), el cual sería un mensaje en clave para Dolarhyde; sin comprender el mensaje, el FBI da luz verde al periódico (?) para que publique el clasificado. Lecter le responde a Dolarhyde, dándole la dirección de Graham para que mate a su familia; el FBI comprende tarde el mensaje, pero logra poner a salvo a la familia de Graham antes de que exista siquiera el atentado.

Lecter es castigado sin libros y sin inodoro. Arrestan a un pseudo-periodista llamado Freddy Lounds, con un cargo que lo pudo haber tenido muchos años en prisión. A cambio, y de manera perversa y maquiavélica, Crawford y Graham le dan información falsa sobre Dolarhyde, con el objetivo de que Francis lo asesine y así obtener más pistas. Logran su objetivo, y el cuerpo en llamas de Lounds llega al *National Tattler*. Decepcionado por las escasas pistas, Graham visita por tercera y última vez a Lecter, a quién provoca de manera arrogante; Lecter le repite las claves, pero Graham está cerrado a la comprensión.

Dolarhyde concreta su relación con su compañera invidente Reba McLane, al tener sexo con ella. A la mañana siguiente y confundido por los sentimientos que Reba ha liberado en él, la *corta* temporalmente. Con tretas, se hace pasar por un académico con el fin de entrar en el museo de Brooklin y comerse lo que el cree es el motor de toda su maldad: el grabado original del dragón de Blake. Al llegar al museo logra burlar a su guía, a quién golpea y deja inconsciente; posteriormente, y con avidez, se come el grabado.

#### Narrativo 11-16

Graham, quien ya se sabe de memoria el videohome de los Leed, cae en cuenta de que el asesino necesitaría información muy detallada para irrumpir en las casas; ésta podría ser almacenada en un videohome. Pregunta al abogado que resguarda las pertenencias de los Jacobi si tiene en su lista un video, y así entiende que el asesino pertenece a la empresa Cromalux, que se dedica a la expedición y revelado de productos fotográficos y fílmicos.

De regreso de Brooklin, Dolarhyde observa a distancia que Graham y Crawford lo están buscando; huye a casa de Reba, donde encuentra que Ralph Mandy, otro integrante de Cromalux, la ha dejado en las puertas de la casa. Francis mata a Mandy y secuestra a Reba; lleva el cuerpo de Mandy y a Reba a su domicilio. Inmediatamente después, Crawford, Graham y una horda de policías se dirigen a la casa de Dolarhyde; Francis despierta a Reba, y comienza a rociar gasolina a la casa-asilo.

Después de un sentimental diálogo, Dolarhyde hace creer a Reba que se ha suicidado, pero en realidad Francis habría disparado la escopeta a la cara del cuerpo de Mandy, dejándolo irreconocible y haciendo creer a todos que era él.

Con la casa-asilo en ruinas y Reba a salvo, Graham y Crawford cantaron victoria prematuramente; Jack le da el diario de Dolarhyde a Graham como una especie de enfermo trofeo.

Días después, el brillante Jack Crawford recibe la noticia de que el cuerpo no era de Francis; ya en casa de Graham en Florida, Will descubre el primer indicio de la presencia de Francis: los espejos rotos. Con su hijo como rehén, Graham logra jugar con la mente de Dolarhyde, quién suelta a su víctima para intentar matar a Graham. Tras haber sido herido, la intrépida esposa de Will sale al quite, matando a Dolarhyde. De nuevo, días después, Graham recibe una carta de Lecter; Hannibal recibe la primera visita de su amada Clarice.

## 2. Análisis conversacional

### Conversacional 1

Esta conversación de Lecter con los músicos, a quienes les ha dado una cena antropófaga nos habla otra vez de la analogía de los cerdos. Se ha hablado anteriormente que Hannibal utiliza la antropofagia para humillar a las personas que considera groseras o vulgares; en este caso, los músicos se convierten en blanco de las bromas del lobo. En casos anteriores es clara la comparación con los sucios animales, pero en este caso podemos deducir que Lecter considera a los músicos como gente ociosa y atendida.

### Conversacional 2

El monólogo de Lecter hacia Graham moribundo es pieza clave en este apartado; Lecter no sólo comería partes de sus víctimas para demostrar su odio o para divertirse, sino que lo haría en plena conciencia de recibir las cualidades de lo que comió; en este caso, el valor de Graham al comerse su corazón. De una forma metafísica, la fuente de la fuerza sobrehumana de Hannibal Lecter, dado su pequeña estatura, sería su dieta.

### Conversacional 3

En este interesante diálogo, apreciamos una relación luna-Lecter-Dolarhyde, así como una postura de maestro hacia Graham. De nuevo hay un indicio de la completa transformación de Lecter en algún tipo de entidad, ya que cuando le dice a Graham que apesta a miedo no lo estaría haciendo en sentido figurado. Cabe mencionar que desde la primera visita de William Graham a Lecter, Hannibal le habría dado las pistas casi detalladas, para que el agente del FBI capturara al *dragón rojo* de buenas a primeras.

### Conversacional 4

Mientras Francis Dolarhyde rutinariamente hace pesas, el recuerdo sobre el abuso psicológico de su abuela se hace presente, intercalándose recuerdos y palabras de Francis. Además de que este segmento es un indicador del terrible abuso al que Dolarhyde fue sometido durante años, el hecho de que quien abusó de él fue

una figura materna -en este caso la abuela- nos hace comparar el caso de Dolaryde con el del famoso asesino Norman Bates, relacionado con su madre.

#### Conversacional 5

El diálogo iracundo de Francis con el detestable periodista Alfred Lounds, es el mejor segmento sobre la ideología del asesino serial. Además de una desbordante soberbia, apreciamos que de alguna forma, Lounds habría descubierto el motor verdadero de las acciones de Dolaryde; a pesar de estar al borde de la muerte, Lounds busca sacar la exclusiva. También es un segmento clave, ya que es la única parte donde podemos apreciar gráficamente el *modus operandi* en la megalómana psicología de Dolaryde.

#### Conversacional 6

Parece que William Graham es el único personaje que puede amenazar a Hannibal Lecter, ya que siempre le habla de una manera casi grosera, y de una forma muy temeraria. Pero el punto clave es esa interpretación casi mágica de Lecter, el cual habla de nuevo de una transformación, la cual está presente en los tres asesinos de la trilogía de Harris, como una interpretación muy freudiana sobre los mismos.

#### Conversacional 7

La motivación de Dolaryde -el sexo- se vería trastornada por la relación con Reba McLane; el número que Francis prepara es la muestra de una doble personalidad, en este caso, el Francis que pudo hacerle el amor normalmente a una mujer, en oposición con el Francis que quiere violar y matar a Reba. Este segmento es un tanto enigmático, ya que desde el principio parece un teatro armado por Dolaryde para hacer pensar a todos que ha muerto, ya que también hace estallar la casa y así sus posibles huellas.

#### Conversacional 8

La carta de Lecter nos habla del final de William Graham en el libro, ya que habría sido desfigurado por Dolaryde; hace un guiño al espectador, ya que en realidad lo que hizo el FBI durante todo el filme, fue aprovecharlo para poder capturar al *dragón rojo*. Pero el quid de la carta es el comentario sobre la cicatriz que Lecter le hizo a Graham; fue como si al herirlo le hubiera pasado cualidades, como un hombre lobo pasa la licantropía a alguien que ha sido herido por él.

### 3. Análisis semántico

#### William Graham

William Graham es el clásico estereotipo del *niño bonito* el cual con su ingenio singular para entrar en la mente de los criminales es el consentido del FBI; pero esta característica es algo que inquieta terriblemente a Graham, ya que teme que su lado oscuro lo domine -como Batman-. A pesar de sus capacidades y de su comportamiento tan ambiguo -la muerte consensuada de Alfred Lounds- como

héroe occidental su moral elevada es la que rige sus actos, ya que habría aceptado el caso para evitar más familias asesinadas.

### **Francis Dolarhyde**

El experimentado fotógrafo cae en los clichés del asesino serial, principalmente por las características de timidez, astucia y meticulosidad. Lo que hace diferente a este personaje es el exceso de simbolismo que le imprime a sus actos de soberbia, asociados con el grabado de un hombre convertido en dragón. De esta forma, a pesar de su admiración hacia Hannibal Lecter, su antropofagia sería solamente simbólica, ya que se limitaría en terribles mordidas a las mujeres víctimas, como un símbolo de poder.

### **Hannibal Lecter**

No hay algún elemento especial en las características del carismático Hannibal Lecter, quién se presenta en el papel del brillante asesino, el cual cometió el error de querer jugar con el agente William Graham. En esta ocasión, se quiere presentar como un maestro a William Graham, pero sus ofrecimientos no tendrían como objetivo ayudar al agente del FBI, sino perturbarlo al mirarse en ese espejo. Las cualidades de Hannibal Lecter en este filme son pues, una afirmación de su personalidad vista en filmes anteriores.

### **Jack Crawford**

El agente Crawford tiene un papel muy diferente al que ofreció en *El Silencio*, ya que es un mojigato más del agente William Graham. A pesar de tener más jerarquía que él, fruto de una educación y una carrera exitosa, es otro de los admiradores de William; la acción más importante que desarrolla en la trama es cuando lo convence de sacrificar a Freddy Lounds, convirtiéndose en una especie de Lecter del *otro lado* de la ley.

### **Freddy Lounds**

El reportero del periódico amarillista es el clásico que siempre está obstruyendo la actividad del héroe, carentes de ética y en busca de satisfacer su ego a través del reconocimiento, o simplemente llenar su bolsillo. Generalmente estos personajes sirven para hacer más grande al protagonista del filme, o para servir de pasto si el mismo es del género de desastre o con un asesino; para no variar, Graham se deshace diplomáticamente de él.

### **Reba Mc Lane**

El personaje de Reba es el prototipo de la mujer de la que todo el mundo se puede aprovechar por el hecho de ser invidente. La relación con Francis Dolarhyde sería algo completamente accidental; la característica de la inocencia es la que termina por protegerla de morir como una víctima más del *dragón rojo*. De esta manera, Reba queda con la imagen de la ingenuidad que ni siquiera el más *malo* de la historia quiso corromper.

#### 4. Análisis semiótico

Dentro del análisis semiótico, nos encontramos con tres símbolos medievales: el lobo y el dragón, ambos relativos a dos representaciones del demonio, así como el aprendiz de brujo o caballero. Tenemos una referencia del hombre lobo, pero ninguna de hombres convirtiéndose en dragón; Dolarhyde se estaría convirtiendo en alguna especie de demonio. William Graham quedaría simplemente al margen, recibiendo lecciones de un maestro que se encuentra dentro de otro símbolo medieval: el calabozo.

De nuevo Lecter tendría la connotación de la antropofagia por diversión, en su afán de humillar a las personas que considera molestas; en este caso, los músicos de la Filarmónica de Baltimore. Pero la antropofagia simbólica de Dolarhyde se demuestra cuando muerde y arranca un pedazo de labio a Lounds: no se come el pedazo, sino que lo escupe. Cuando un animal muerde a otro su objetivo es comer lo que ha mordido; pero Francis, en su personaje de asesino, muerde a sus víctimas como una forma de hacer más real su fantasía de dragón antropófago.

El efecto que tiene el grabado de William Blake -uno de los tantos- sobre Francis Dolarhyde, nos habla de algo que se encuentra en la mente de los artistas cuando crean una obra: un gran impacto visual. Pero el efecto en este caso tiene poco que ver con algún tipo de locura artística, creado sólo por la obra; el grabado se convierte en el pretexto de una mente torcida, *amigos imaginarios* en el actuar de una mente psicópata.

El segmento donde Hannibal le comenta a Graham que se comería su corazón para adquirir su valor, es el más importante de este apartado, ya que demuestra que Hannibal no sólo utilizaría la antropofagia por razones antes comentadas. De esta forma, la fuerza sobrehumana de Lecter proviene de todas las víctimas que ha comido, volviendo de nuevo a la identificación primitiva, no solamente en este filme, sino en los que le preceden.

La abuela de Francis Dolarhyde se convierte en símbolo clave de su psicología; ya que por los abusos cometidos tendría una enfermiza identificación con ella, viéndola como una especie de supermujer. Por esta razón, en su caracterización como asesino serial, utiliza la dentadura postiza de su abuela como un artículo que lo asemeja a ella, dándole más confianza. La cuestión de los tatuajes es otra cuestión clásica: las vestiduras del caballero, el auto convertible. Son artículos que convierten -en su mente- a quien los porta en un humano superior.

#### 5. Análisis argumentativo

Considero que nunca se había visto en filmes anteriores la eficacia del FBI: profesionales encontrando huellas digitales en las córneas de una víctima; otros buscando si habían enterrado a un perro, con base en las diminutas muestras del metano en el área; uno dedicado especialmente a descifrar códigos ocultos en un

anuncio clasificado. Se acabaron las críticas obligatorias a esta institución gubernamental.

En *Hannibal* encontramos más sutilmente la duda en la integridad de los integrantes de las instituciones contra el crimen, pero en este filme el tópico llega a otras alturas. Lecter siempre le recuerda a Graham lo parecidos que son, sólo que oficialmente Graham estaría del lado de los *buenos*. En el caso de la muerte de Alfred Lounds, no se había usado una estrategia tan maquiavélica como inútil por los líderes del FBI.

De nuevo encontramos al factor común en los filmes de antropofagia: la identificación primitiva, en este caso, de Hannibal Lecter, lo cual levanta suspicacias en filmes anteriores. Con la antropofagia simbólica de Francis Dolarhyde, al infringir mordidas con la dentadura de su abuela a sus víctimas, nos damos cuenta que los motivos de la antropofagia pueden ser tan variados, como la imaginación de los escritores y directores de las obras citadas.

La relación entre Reba Mc Lane y Francis Dolarhyde podría parecer cursi a muchos, pero es un hecho que la mayoría de los asesinos seriales de las películas son hombres solitarios, los cuales nunca piensan en detenerse, más bien en perfeccionar sus métodos, y deshacerse de quién les estorbe. A pesar de la relación que Reba le ofrecía, la adrenalina y los objetivos de Dolarhyde lo llevaron finalmente a su muerte.



## CONCLUSIONES

Como integrante de la carrera de Comunicación y periodismo, pude notar que la mayoría de los estudiantes ven en los métodos de investigación una carga, un elemento de su formación que es mejor cursar y olvidar. La razón de esta incomprensión es que esta materia es demasiado subjetiva, porque en realidad no existe un proceso sistemático para analizar un video, que pueda ser aplicado de la misma forma a todos los demás. Los métodos se ejercitan diariamente, con base principalmente en la observación.

La televisión está cimentada en el video. Cuando hablamos de filmes de antropofagia con un mensaje negativo, no podemos hablar de su influencia hasta el momento en el cual la televisión abierta se apropia de ellos, y los transmite al grueso de la población. Considero que la interpretación objetiva de los mensajes televisivos, es algo que compete únicamente a los periodistas como una forma de labor social.

En cuanto las salas de cine, la gente en su mayoría sólo las visita para pasar un momento *light* de diversión, sin saber lo que se lleva a su casa; de ahí la importancia del estudio. Tal vez *Voraz* nunca sea visto por televisión abierta; sería una lástima, porque además de ser la película menos comercial, es el cimiento de esta investigación por sus argumentos.

El cine norteamericano ha encontrado en el monopolio nacional televisivo su mejor aliado. Pienso que hay variados ejemplos de su influencia en nuestro actuar. No sólo nos invaden con sus películas de enfermo humor, sino que han convertido a los jóvenes de la nación en caricaturas de raperos negros y *Britneys*, y nos han dejado un sinfín de tontas convenciones. Sólo en una nación tan decadente podrían tomar una guerra de comida como algo gracioso.

No existe en nuestro país una forma de retroalimentación a la televisión o a las salas de cine, además de que nadie parece quejarse; hay una arrolladora y escandalosa hegemonía de las mismas hacia la población. Mientras entendemos que nosotros tenemos el poder de apagar la televisión, o hasta de comprar películas piratas para evitarnos la engorrosa experiencia de ir al cine, es tiempo de llegar a las conclusiones, así como a los objetivos que se alcanzaron y a los que no.

Se demostró la uniformidad en el concepto de antropofagia. En *Voraz*, John Boyd y el Coronel Yves se volvieron más fuertes al comer de sus infelices compañeros; Hannibal logró su fuerza sobrehumana tras la ingesta de las personas que consideraba groseras; el *Licker* se volvió un cazador más fuerte y veloz tras matar y comer del cuerpo del traidor Spencer. Sólo en *Hannibal* este tópico no fue tan explícito como en los filmes anteriores, aunque posteriormente en *Dragón rojo* nos dimos cuenta de ello.

Pero la antropofagia también se mezcló con las mas variadas razones para practicarla: la humillación hacia las víctimas de Lecter, la salud para el Coronel Yves, la estupidez de los científicos convertidos en zombies por su creación, el poder en la antropofagia simbólica de Francis Dolarhyde. En este punto es donde sale a flote la cultura de los creadores de las películas expuestas; el concepto de identificación primitiva, no obstante, se perfila como el eje en el cual se basaron.

En *Hannibal* encontramos una postura feminista reflejada en Clarice Starling; en *Resident evil* una recurrente postura crítica a la sociedad, presente en casi todo el género de ficción. En *Voraz* observamos algunos destellos de anarquismo en el Coronel Yves; en *Dragón rojo* no encontramos claramente alguna corriente filosófica o social; esto se debe a que esta película es demasiado contemporánea. En el futuro esta situación podría cambiar.

Entre los estereotipos antiguos tenemos al lobo representado por Hannibal Lecter, y a la heroína, el papel de Alice en *Resident evil*. Entre los relativamente nuevos tenemos principalmente al de asesino serial, donde nos encontramos de nuevo a Hannibal, el Coronel Yves y Francis Dolarhyde. El personaje de John Boyd es un raro híbrido de héroe occidental, combinado con cobarde marginal.

Considero que en la medida de lo posible se cumplieron los objetivos; personalmente me habría gustado encontrar corrientes claras en *Voraz* y *Dragón rojo*; asimismo, quedo inconforme con escenas en las cuales se debió ser más gráfico en la antropofagia que se llevaba a cabo (cuando el *Licker* mata a Spencer sólo se oyen sus gritos, ¿qué tal Hannibal cocinando a Raspail en su cocina?) pero eso quedó fuera de las posibilidades de esta tesis.

En cuanto a la metodología, considero que de hecho no es tan difícil hacer este tipo de análisis, aunque sí es un tanto aburrida la recopilación del material a ser depurado. Hay que recordar que los autores que se dedican a crear los métodos de investigación, lo que hacen en realidad es dar una serie de sugerencias basadas en ejemplos perfectos, las cuales el investigador tiene la libertad de tomar o no.

Para hacer este tipo de análisis sólo es necesario un poco de valor, ya que a veces el material se nos presenta como un bello pedazo de mármol, el cual nos es difícil cincelar. Para finalizar, en este país las opciones hacia la investigación en medios de comunicación son casi inexistentes; sin embargo, el mayor reto de quienes pensamos que los métodos abrirían nuevas puertas a la percepción humana, es hacerlo entendible a las mayorías.

## BIBLIOGRAFÍA

Aguilar, Mariflor, *Confrontación, crítica y hermenéutica*.  
UNAM, México 1998. 212 pp.

Andree, Michel, *El feminismo*.  
Fondo de Cultura Económica, México 1983. 180 pp.

Arriarán, Samuel, *Crítica a la hermenéutica contemporánea*.  
Editorial Ítaca, México 1999. 180 pp.

Beuchot, Mauricio, *Tratado de hermenéutica analógica*.  
UNAM, México 1997. 180 pp.

Bordwell, David, *El significado del filme*.  
Editorial Paidós, España 1995. 332 pp.

Carrol, Lewis, *Alicia en el país de las maravillas-Al otro lado del espejo*.  
Editorial Porrúa, México 2002. 230 pp.

Doreste, Tomás, *Las ventajas de ser caníbal*.  
Editorial Lanzarote, México 1975. 251 pp.

Garibay, Angel María, *Épica náhuatl*.  
UNAM, México 1993. 99 pp.

Greimas, Julien, *La semiótica del texto*.  
Editorial Paidós, España 1983. 273 pp.

Hall, Calvin, *Compendio de psicología freudiana*.  
Editorial Paidós, México 1981. 137 pp.

Harris, Thomas, *El silencio de los inocentes*.  
Editorial Mondadori, España 1999. 725 pp.

Humbert, Juan, *Mitología griega y romana*.  
Ediciones Gili, México 1986. 306 pp.

León, Miguel, *Visión de los vencidos*.  
UNAM, México 1961. 217 pp.

Meautis, John, *Mitología griega*.  
Editorial Hachette, Argentina 1976. 199 pp.

Mendez, Enrique, *La teoría crítica de la sociedad de masas*.  
Editorial Tecnos, España 1998. 158 pp.

Metz, Christian, *Psicoanálisis y cine*.  
Editorial Barcelona, Argentina 1982. 265 pp.

Metz, Christian et al., *Análisis de la imagen*.  
Ediciones Gili, España 1979. 302 pp.

Pisanty, Valentina, *Como se lee un cuento popular*.  
Editorial Paidós, España 1987. 236 pp.

Rice, Anne, *La reina de los condenados*.  
Ediciones B, España 1999. 180 pp.

Thompson, John, *Ideología y cultura moderna*.  
UAM, México 1967. 400 pp.

Toriz, Martha, *La fiesta prehispánica*.  
CONACULTA, México 2002. 160 pp.

## FICHAS TÉCNICAS

**Voraz** (*Ravenous*, EU 2000) Fox Pictures

Director: Antonia Bird

Fotografía: Anthony Richmond

Música: Michael Nyman

Guión: Ted Griffin

Actores: Guy Pearce, Robert Carlyle

“100

**Hannibal** (EU, 2001) MGM-Universal

Director: Ridley Scott

Fotografía: John Mathieson

Música: Hans Zimmer

Basado en la novela de Thomas Harris

Actores: Anthony Hopkins, Julianne Moore, Ray Liotta

“120

**El huésped maldito** (*Resident evil*, EU 2001) Columbia Pictures

Escrita y dirigida por Paul Anderson

Fotografía: David Johnson

Música: Marco Beltrani-Marilyn Manson

Actores: Milla Jovovich, Michelle Rodríguez, Eric Mabius

“94

**Dragón rojo** (*Red dragón*, EU 2002) Universal Pictures

Director: Brett Ratner

Fotografía: Dante Spinotti

Música: Dany Elfman

Basado en la novela de Thomas Harris

Actores: Anthony Hopkins, Edward Norton, Ralph Fiennes.

“123