



UNIVERSIDAD
Finis Terrae

Facultad de Humanidades y Comunicaciones
Escuela de Literatura

Bestia: Análisis de la representación multimodal de crímenes de lesa
humanidad desde la perspectiva del victimario

Tesis para obtener el grado de Licenciado en Literatura, mención en Escritura de Guiones.

Autor: Vannesa Novoa Romero

Profesor guía: Valeria Cofré

Santiago de Chile

2023

Índice

Resumen	3
Introducción	4

Marco Teórico y Metodológico

1. El cine y *stop-motion* en Chile
2. Materialidad, color y espacio
3. Multimodalidad
4. Metafunción y sistema de *valoración*
5. Representación de las víctimas

Análisis

1. Los colores	
1.1. El rojo	21
1.2. Los Fríos	24
1.3. El blanco	26
1.4. El negro	27
2. Víctimas sin rostro	
2.1. Sin identidad	30
2.2. El espectador	32
2.3. Ángulo Contrapicado	35
3. Muñeca de porcelana	37
4. La casa como mundo interno	41
Conclusión	46
Bibliografía	49

DEDICADO A MI MADRE Y PADRE, POR SIEMPRE CREER EN MÍ. A MIS HERMANOS, POR PERMITIRME SOÑAR.

Y A YENIFFER, PORQUE ELLA ES PARA MÍ LO QUE LOS GIRASOLES ERAN PARA VAN GOGH.

RESUMEN

A lo largo de los quince minutos de extensión que presenta el cortometraje *Bestia* (2021), el público puede contemplar una serie de elementos que se complementan entre sí para transmitir un mensaje. Estos varían en su composición y propósito, pero destacan por sus significados. La influencia tanto de objetos, materialidad, colores y espacios es evidente en el desarrollo de la pieza audiovisual. El presente trabajo busca averiguar cómo estos actúan en la representación de crímenes de lesa humanidad desde la perspectiva del victimario y el porqué son tan valiosos desde su rol como símbolos. Asimismo, el estudio de cada aspecto del cortometraje tiene como objetivo identificar una actitud valorativa. Para esto, se han dedicado cuatro capítulos que se centran en estudiar en profundidad características fundamentales de la pieza audiovisual, como lo son su paleta de colores, la representación de las víctimas, sus planos y objetos. El desglose de cada aspecto proporciona un entendimiento a detalle del cortometraje y los diversos significados que este puede entregar.

Palabras claves: cortometraje, lingüística, materialidad, multimodal y sistema de valoración.

INTRODUCCIÓN

Bestia es un cortometraje animado chileno de 2021, dirigido por Hugo Covarrubias, guionizado por Martín Erazo, con Constanza Wette como directora de arte y Cecilia Toro como productora de arte. Se centra en el diario vivir de Ingrid Olderock, una agente activa de la DINA¹ durante los primeros años de dictadura cívico-militar de Augusto Pinochet (1973-1990). Descendiente de padres alemanes afines al régimen nazi, Olderock fue criada en Chile con la idea del supremacismo alemán y con un rechazo al estilo de vida chileno. Esta admiración al poder la impulsó a convertirse en Mayor de carabinero y más tarde en agente de la DINA. A Olderock se le conoce popularmente como “la mujer de los perros”, debido a que las principales violaciones a los derechos humanos que cometió durante los primeros años de la dictadura en el centro de tortura “*Venda sexy*”, fueron utilizando a un perro adiestrado para violentar sexualmente a los detenidos. Los estudios respecto a la figura de Ingrid Olderock son escasos, a excepción de la investigación de Nancy Guzmán respecto a su persona. La historia la ha olvidado al igual que la memoria popular. Sin embargo, sus crímenes continúan en los sobrevivientes que exigen una reparación digna, que, a cincuenta años del inicio de unos de los momentos más oscuros de la historia chilena, no ha llegado. Sin olvidar que en su momento no fue enjuiciada por el alegato de su defensa, señalando que sufría de “amnesia” luego de recibir una bala en su cabeza.

En el actual año, 2023, se cumplen cincuenta años desde el golpe militar chileno, por lo que analizar un cortometraje que se centra en una de las figuras de este suceso histórico es de suma importancia para la memoria colectiva del país. Este estudio contribuye en las investigaciones centradas en *Bestia*, ya que es uno de los primeros en indagar en su materialidad como medio para representar los crímenes de lesa humanidad desde la perspectiva del victimario. Analizar un cortometraje centrado en la dictadura chilena, a cincuenta años del suceso, es relevante debido a que refresca la memoria y

¹ Dirección de Inteligencia Nacional. Fue la policía secreta durante la dictadura militar chilena entre 1973-1977, responsable de violaciones a los derechos humanos e infiltración política.

gráfica sucesos, lugares y personajes que no deben ser olvidados, porque sin importar el tiempo transcurrido, aún quedan problemas pendientes en torno a la reparación histórica.

Este trabajo tiene como finalidad entender de qué forma actúa la materialidad en el cortometraje para representar los crímenes de lesa humanidad desde la perspectiva del victimario e identificar una actitud valorativa a los actos y actitudes de la protagonista, teniendo en cuenta la técnica de *stop-motion*, su lenguaje visual y la gran influencia de la materialidad. Es decir, los colores y cómo estos trabajan en función de entregar significados, cómo se representan a las víctimas, la voz y espacios que estas protagonizan, la muñeca de porcelana, tanto su rol de objeto como el material con el que se fabrica la protagonista, y finalmente, las actitudes y actos de la protagonista en sus espacios seguros. Este análisis se realiza desde el estudio social e ideológico del discurso, utilizando como metodología principal el sistema de valoración propuesto por Martin y White, en el marco de la Lingüística Sistémico Funcional (LSF), pero desde las categorías propuestas por Teresa Oteiza y Claudio Pinuer. Por consiguiente, el objetivo principal de este trabajo es identificar una actitud valorativa a los actos y actitudes de la protagonista del cortometraje. En cuanto al análisis de los colores, se incorporan categorías específicas dedicadas al estudio de estos, proporcionadas por Krees y Van Leeuwen. El procedimiento está influenciado por lo realizado en el ensayo *La relación entre la imagen y el modo verbal para la creación de significado multimodal en literatura infantil chilena: el color como lenguaje semiótico en Tot* de Carmen Maturana. El completo desarrollo del análisis se encuentra en el anexo de la tesina.

MARCO TEÓRICO Y METODOLÓGICO

En el presente marco teórico se abordará la semiótica social, más en específico la lingüística sistémico funcional (LSF), destacando las metafunciones propuestas por Halliday y el sistema de valoración propuesto por Martin y White, pero desde las categorías propuestas por Teresa Oteiza y Claudio Pinuer. Esto en relación directa con la pregunta propuesta como punto principal de la tesis, que es descubrir y analizar cómo se representan los crímenes de lesa humanidad de la dictadura cívico-militar de Augusto Pinochet (1973-1990) desde el punto de vista del victimario en *Bestia* (2021). El propósito principal de su uso es identificar una actitud valorativa ante los actos y actitudes de la protagonista del cortometraje hacia las víctimas en su labor en el centro de detención (“*Venda Sexy*”). Sin embargo, dado que el objeto de estudio es una obra audiovisual, para que el estudio se realice de manera óptima se debe tener en cuenta otros aspectos, como lo son la comprensión del término multimodal y cortometraje, así como considerar el contexto del cine y *stop motion* nacional. Asimismo, resulta fundamental entender de qué forma se representan a las víctimas en los medios audiovisuales. Por último, examinar el rol de la materialidad también es esencial, ya que es un recurso propio de la pieza audiovisual y es en él que se representa a Ingrid Olderoock a través del uso de colores, técnicas y espacios.

Es prudente que antes de profundizar en los textos teóricos que se ocupan en el estudio de la tesis, se realice una contextualización respecto a otros escritos que se han llevado a cabo sobre temáticas similares. Los estudios respecto al cortometraje son casi nulos, debido a que la obra es reciente, contando con solo dos años de exposición. Sin embargo, hay que destacar el escrito de María Costanza Curatitoli “Materialidades y expresividad en cortometrajes latinoamericanos con técnicas de animación stop motion” (2022), la cual ahonda en el aspecto más atractivo de la pieza audiovisual, su materialidad. Asimismo, el cortometraje cuenta con distintas reseñas, como la de Ignacio Jairala (2022) que destacan la técnica *stop-motion* y la visual narrativa como eje central en una pieza que no contiene ningún tipo de diálogo.

El cine y el *stop-motion* en Chile

El cortometraje es una producción audiovisual que se destaca por tener un periodo de tiempo límite de treinta minutos, aunque en algunos casos puede llegar a los cuarenta o cuarenta y cinco minutos. Como toda pieza cinematográfica, su principal objetivo es transmitir un mensaje. Respecto a este formato y a la historia del cine chileno, Monica Villarroel en su libro, *La voz de los cineastas: cine e identidad chilena en el umbral del milenio* (2005), realiza un recorrido de la historia del séptimo arte en Chile. Comenta un auge en la escena nacional en los años sesenta que comienza a decaer debido al golpe de Estado del año 1973. Destaca el periodo dictatorial como fundamental para entender las obras que se realizarán años posteriores en la aclamada vuelta a la democracia: “La contextualización del cine chileno de los años 90 y de los primeros años del 2000 exige, necesariamente, la comparación con el periodo anterior, marcado por los años de la dictadura militar” (25). Esta necesidad es causada por la nula existencia de una industria cinematográfica nacional en la década de los noventa, ya que el apoyo e incentivo del Estado es nulo. Esta situación se debe a la destrucción de productoras ante la censura por parte de militares durante el periodo dictatorial (Villarroel).

A partir de lo anterior, la autora indaga en la búsqueda de identidad nacional y cómo se representa en el cine. Una de sus reflexiones más importantes es indicar que el cine es un medio que puede ayudar a establecer recursos óptimos en la búsqueda de la identidad: “ las identidades nacionales no son cosas con las cuales nacemos, sino que son formadas y transformadas al interior de la representación. De acuerdo con este análisis, el cine también puede contribuir a la construcción y proponer nuevas imágenes para la identidad” (43). La variedad del cine chileno alienta lo que propone el extracto anterior, conocer nuevas realidades para incorporar en la búsqueda de qué significa ser parte de esta nación debido a su diversidad. El cine no es solo para divertirse, sino también trabaja en función para aprender. Este repaso por el libro de la autora no solo sirve para establecer un contexto respecto al cine nacional sino también a valorar el estudio que se desea realizar de un cortometraje en la presente tesis, porqué es tan importante analizar una pieza audiovisual de la categoría de *Bestia*. La respuesta es sencilla: la obra es un espacio en el cual el

espectador puede reflexionar sobre el pasado reciente chileno, conmemorar a las víctimas y tener una opinión respecto a la figura en la que se centra. Recordar lo sucedido no desde el morbo sino desde un punto de inicio para sanar está gran herida y reparar la identidad que se quebrantó durante la dictadura cívico-militar.

El *stop-motion* es un aspecto fundamental en *Bestia*. Denisse Flores en su ensayo, *La historia del Stop Motion en Chile* define esta técnica como: “el arte de simular movimientos que hace que se perciba que el objeto tiene vida propia” (3). Asimismo, Flores profundiza en las diversas categorías que puede contener este formato. **Muñecos o marionetas**, donde se sitúa el cortometraje a estudiar, consiste en: “elaborar muñecos con una estructura ósea de alambre o metal, las cuales forman articulaciones para ejercer los movimientos; estos se cubren con materiales como madera, látex, género, fieltro, etc.” (5, negrita propia de la cita). Aunque la composición material de la protagonista difiere un poco de la definición, continúa siendo parte de esa categoría. En el recorrido que realiza Flores en su escrito sobre la historia del *stop motion* en el país, explica que su origen es durante el año que comienza la dictadura cívico-militar. En la siguiente cita así lo señala:

Al explorar cuál es el origen del Stop Motion en el país, los hechos se remontan al año 1973, comienzo de la dictadura militar. Justamente ese año la empresa Chilefilms estaba produciendo el primer largometraje animado con esta técnica, de lo cual fue testigo Vivienne Barry quién más adelante se convierte en una de las piezas claves para la animación: “Cuando llegó el golpe de Estado, Chilefilms se terminó. Tomaron presa a la gente, echaron al director de Chilefilms, las películas se perdieron, se quemaron los negativos, entonces esa película no se hizo” (7-8).

En los años posteriores hay un decaimiento respecto a la producción de piezas audiovisuales que ocupan la técnica del *stop-motion*. Flores hace referencia a comerciales producidos en el país durante las décadas del setenta y ochenta pero no piezas audiovisuales como tal: “Respecto al escenario local de Chile durante los años de dictadura, resulta necesario acotar que entre los años setenta y ochenta, existió una variedad de comerciales

que, sin conocer bien la técnica, aplicaban algunos aspectos de esta” (8). Un año después de la vuelta a la democracia, en el año 1991, existe una obra categorizada como el puntapié inicial del *stop-motion* en Chile: “La producción animada Tata Colores de Vivienne Barry es reconocida por varios artistas como la obra animada que dio origen al Stop Motion en el país, esta producción apareció en las pantallas de Chile en el año 1991, todos los días antes de las 21 hrs” (Flores 11). La cita anterior realiza un hincapié silencioso a un acontecimiento, que no lo explora a profundidad en el texto, y es el estancamiento que sufren las artes en el periodo de dictadura, debido a que antes de este suceso existe una base que posterior al golpe se quiebra. El ensayo de Denisse Flores es un excelente texto para establecer los predecesores de *Bestia*, cómo el *stop-motion* evolucionó y la importancia de este en el país. Además, permite establecer ciertos parámetros y determinar en qué categoría se encuentra el cortometraje a estudiar bajo lo propuesto por Flores.

Ahora bien, gracias a la evidencia histórica, es posible señalar que la dictadura cívico-militar no solo afectó el ámbito social, sino que las diversas formas de llevar a cabo el arte también sufrieron ante la falta de la libertad de los artistas. La limitación de recursos para efectuar las ideas genera una escasez de las mismas, ya que no es posible crear todo lo que se desea por la censura. Asimismo, genera desmotivación, e inclusive miedo ante las consecuencias de producir una pieza que no sea del gusto del opresor. El cine que se forma en la vuelta a la democracia está plagado de la libertad que perdieron años antes sus creadores, pero también en él se encuentra una representación de acontecimientos y personas que no deben ser olvidadas. La dictadura es un tema recurrente en el cine, debido a que nunca ha existido un cierre digno a la herida, quienes vivieron en la época sólo han tenido la oportunidad de exponer sus experiencias en el siglo actual. Lo audiovisual no es solo para entretener sino que también para crear engranajes, los cuales pueden unirse y materializar una memoria colectiva. Por estas razones es tan importante estudiar un cortometraje como *Bestia*.

Materialidad, color y espacio

Carlo Grassi en su breve artículo, “The Cinema and Objects of Daily Life: Living without the Simplifying Gaze of Habit”, explica la importancia de los objetos en el cine. El autor para lograr su cometido primero establece cuál es el valor social de los objetos, para posteriormente indicar cómo estos son representados en el arte. En el aspecto social, señala que los objetos contribuyen en el conocimiento de diferentes áreas sociales debido al uso y significado compartido que estos presentan:

the social practices of daily life generate a shared experience that deposits its meanings on the objects of daily life (...) Therefore, these objects are the pivotal elements of the entire social life (...) by making the categories of collective knowledge visible and stable, it allows their identification and classification, in this way enabling the creation, the stabilization, and the preservation of social relationships over time and space² (1).

Al establecer esta base, Grassi indaga aún más en el tema e indica cómo es posible que los objetos logren aquel cometido y la importancia de estos como un sistema semiótico. Continúa en este camino hasta llegar a su representación en el arte, donde comenta que estos aumentan su valor simbólico gracias a esta acción, ya que esto genera una indagación en su significado y un cuestionamiento del mismo:

“On the one hand, this further emphasizes their social significance and broadens the circulation of their comprehension. On the other hand, it makes their meaning more problematic and puts to the test their value so as to verify their suitability to carry out the task by society has assigned to them”³ (2).

² “las prácticas sociales de la vida cotidiana generan una experiencia compartida que deposita sus significados a los objetos de la vida cotidiana (...) Por tanto, estos objetos son los elementos fundamentales de toda la vida social (...) al hacer visibles y estables las categorías de conocimiento colectivo, permite su identificación y clasificación, posibilitando así la creación, la estabilización y la preservación del conocimiento social, relaciones en el tiempo y en el espacio” (traducción propia)

³ “Por un lado, esto enfatiza aún más su importancia social y amplía la circulación de su comprensión. Por otra parte, problematiza su significado y pone a prueba su valor para verificar su idoneidad para desempeñar la tarea de que la sociedad les ha asignado” (traducción propia)

El autor, con estos antecedentes, da paso a señalar la importancia de los objetos en el cine. En el artículo se profundiza la idea de que los objetos trabajan en función de la semiótica, que su labor principal es entregar significados en el contexto social. Luego el autor explica cómo estos actúan en el cine y señala que presentan una autonomía: “To be more precise, the cinematographic representation frees objects from their isolation and makes them capable of mastering a situation, of imposing themselves in either an intimate or an extraneous context, able to dominate the other characters and their array of forms and colours”⁴ (5). Así, en el cine los objetos son protagonistas, capaces de contar una historia por sí solos, no se someten necesariamente a la compañía de un ser humano para ser significantes en la historia: “On the cinematographic screen, objects cease to present themselves as things that passively receive the attributions of sense negotiated in the interactions of social actors, in order to become themselves subjects that offer their own point of view on the reality of the world”⁵ (6). Esta conclusión que obtiene Grassi es la razón por la cual este texto es esencial para el análisis que plantea esta tesis. El cortometraje a estudiar presenta una serie de objetos que funcionan por sí mismos o como complemento de otros, gracias a la técnica de *stop motion*, para la narrativa de la pieza audiovisual. Entender su importancia y cómo estos actúan aporta de sobre manera al análisis y objetivo de la tesina debido a que estos son quienes representan ciertos personajes específicos, como pueden ser la protagonista, el perro, los guardias o las víctimas, y, en consecuencia, ejecutan las acciones principales de la historia. *Bestia* gira alrededor de los objetos, sin ellos no existe un propósito ni un algo para contar a la audiencia. Es por eso que es tan importante estudiarlos en la búsqueda de identificar una actitud valorativa, objetivo principal de la tesis.

En *Breve historia de los colores* (2006), Michel Pastoureau junto a Dominique Simonnet realizan un recorrido por la historia de los colores por medio del formato de entrevista. El libro explora la historia de los colores desde una perspectiva cultural y

⁴ “Para ser más precisos, la representación cinematográfica libera a los objetos de su aislamiento y los hace capaces de dominar una situación, de imponerse en un contexto íntimo o extraño, capaces de dominar a los demás personajes y variedad de formas y colores” (traducción propia)

⁵ “En la pantalla cinematográfica, los objetos dejan de presentarse como cosas que reciben pasivamente las atribuciones de sentido negociadas en las interacciones de los actores sociales, para convertirse en ellos mismos en sujetos que ofrecen su propio punto de vista sobre la realidad del mundo” (traducción propia)

simbólica. Analizan cómo diversas civilizaciones han asignado significados simbólicos a los colores a lo largo del tiempo, revelando cómo estas interpretaciones han evolucionado y han sido influenciadas por factores sociales, religiosos y tecnológicos. Se sumergen en la riqueza de los pigmentos y tintes utilizados en la antigüedad, así como en la evolución de las percepciones de los colores en diferentes épocas y contextos. También destacan la importancia de los colores en la moda, el arte y otros aspectos culturales. El libro busca mostrar cómo los colores no solo son aspectos visuales, sino que también están profundamente arraigados en la psicología humana y en la construcción de significados culturales. Este texto es fundamental, debido a las ideas y significados que le entregan los autores a cada uno de los colores que estudian, las que permitirán justificar el análisis de la presente tesis.

En “Colour as a semiotic mode: Notes for a grammar of colour” (2002) Gunther Kress y Theo Van Leeuwen exploran la noción de que el color no es simplemente una característica física de los objetos, sino que también tiene un papel semiótico importante en la comunicación visual. Argumentan que el color es un modo de significación que utiliza una gramática propia, similar a la gramática utilizada en el lenguaje verbal. Los autores proponen una “gramática del color” cuyo objetivo es analizar cómo se utilizan los colores en diferentes contextos y cómo se relacionan estos con otros elementos visuales y lingüísticos para construir significado. La gramática del color se basa en tres componentes principales: la configuración, la composición y la asociación. En primer lugar, la configuración se refiere a cómo se organizan y distribuyen los colores en un espacio visual. Señala que los colores pueden estar organizados en una variedad de formas, como la distribución uniforme, la gradación o la segmentación, y estas configuraciones pueden transmitir diferentes significados. En segundo lugar, la composición se refiere a cómo los colores interactúan y se combinan entre sí en una imagen. Kress y Van Leeuwen discuten la importancia de la armonía, el contraste en la composición del color, cómo estas relaciones pueden generar diferentes efectos emocionales. En tercer lugar, las asociaciones se refieren a las conexiones simbólicas y culturales que se establecen entre los colores y los conceptos. Los autores destacan que los colores pueden tener significados convencionales, asociaciones culturales específicas, como el rojo que se asocia con el peligro o el verde que

se asocia con la naturaleza. Asimismo, los autores discuten de qué manera la gramática del color se relaciona con otros modos semióticos, como el lenguaje verbal y las imágenes. Indican que el color puede interactuar y complementar otros modos de significación y que comprender su gramática es esencial para interpretar mensajes visuales efectivos. Este escrito es fundamental para el análisis, debido a que el cortometraje presenta una paleta variada, que cambia a favor de las acciones y mensajes de cada escena. Es este un aspecto necesario de indagar por la serie de significados que puede entregar el color como un modo semiótico que contiene su propia gramática.

Continuando en la misma línea, se encuentra un libro de los mismos autores, Gunther Kress y Theo Van Leeuwen (2006), *Reading Images: The Grammar of Visual Design*, en específico para el análisis se ha considerado el capítulo “Materiality and meaning”. En este se explica la importancia de la materialidad en el ámbito semántico y también los autores vuelven a la idea del color como modo semiótico. Respecto a la materialidad señalan que esta es esencial, debido a la serie de significados que logra generar por la alta magnitud de elementos que incorpora, tanto en su producción como en su representación, lo que da como resultado interrelaciones que trabajan en función de la semiótica:

In our approach the material expression of signs, and therefore of the text, is always significant; it is what constitutes 'signifier material' at one level, and it is therefore a crucial semiotic feature. So is the process of sign- (and therefore text-) production. Texts are material objects which result from a variety of representational and production practices that make use of a variety of signifier resources organized as signifying systems (we have called these 'modes'), and a variety of 'media', of 'signifier materials' — the surfaces of production (paper, rock, plastic, textile, wood, etc.), the substances of production (ink, gold, paint, light, etc.) and the tools of production (chisel, pen, brush, pencils, stylus, etc.)⁶ (216).

⁶ En nuestro enfoque, la expresión material de los signos y, por tanto, del texto, es siempre significativa: es lo que constituye el “significante material” a un nivel y, por tanto, es una característica semiótica crucial. Los textos son objetos materiales que resultan de una variedad de prácticas de representación y producción que utilizan una variedad de recursos significantes organizados como sistemas significantes (dejamos a estos “modos”), y una variedad de “medios”, de “materiales significantes” — las superficies de producción (papel,

Los autores profundizan más en esta idea, comentando que los estudios referentes a la producción material es una instancia en la cual también es posible explorar las fronteras entre lo social y lo no social. Posteriormente, el capítulo se centra en los colores, estableciendo ciertas categorías dentro de este y cómo son capaces de generar cada uno una semiótica distinta o incluso una en conjunto. Cabe recalcar que aunque lo que señala respecto a los colores es relevante, para el presente estudio se prioriza lo indicado respecto a la materialidad. Este capítulo es de gran ayuda para el análisis, debido a la importancia que le da los autores a la materialidad, uno de los puntos centrales a estudiar como medio fundamental para generar diversos significados. Esto es así porque enfatizan que es posible que los materiales entreguen significados por sí solos, que son importantes para el discurso. Esto, en un cortometraje, como *Bestia*, es fundamental, porque está plagado de distintas materialidades y cada cual trabaja en función de entregar un mensaje.

Finalmente, Gaston Bachelard en los primeros dos capítulos de su libro, *La poética del espacio*, realiza un análisis respecto a la casa y como este espacio está inundado de experiencias personales y significados, todo esto bajo la perspectiva del psicoanálisis, influenciado principalmente por Freud y Jung. En “La casa. Del sótano a la guardilla. El sentido de la choza”, explica que a cada rincón de la casa se le puede asignar emociones y que éstas son independientes una de la otra. El autor profundiza en distintas áreas. Así, al sótano le asigna el subconsciente, donde se encuentran los sentimientos reprimidos, en cambio, el ático sería la mente, sitio donde se puede desenvolver la imaginación:

En el sótano se mueven seres más lentos, menos vivos, más misteriosos. En el desván los miedos se "racionalizan" fácilmente. En el sótano, incluso para un ser más valiente que el hombre evocado por Jung, la "racionalización" es menos rápida y menos clara; no es nunca *definitiva*. En el desván la experiencia del día puede siempre borrar los miedos de la noche. En el sótano las tinieblas subsisten noche y día. Incluso con su palmatoria en la mano, el hombre ve en el sótano cómo danzan las sombras sobre el negro muro (39).

pedra, plástico, textil, madera, etc.) las sustancias de producción (tinta, vidrio, pintura, luz, etc.) y los objetos de producción (cincel, bolígrafo, brocha, lápices, agujas, etc.) (traducción propia)

Bachelard afirma que la casa es un espacio en el cual la persona puede experimentar seguridad, pero también opresión. En "La Casa y el Universo" ya no indaga en la casa como espacio, sino que profundiza en cómo esta representa la percepción y relación que tiene una persona respecto al mundo exterior. El autor comenta que la casa es un refugio para el ser humano en consideración con el exterior desconocido, sin descartar que también funciona como un punto de partida para forjar una conexión profunda con el universo. Este libro se considera importante para este estudio, debido a que el cortometraje centra gran parte de su narrativa en desarrollar las acciones en la casa de la protagonista. Se realiza un gran hincapié en este espacio y entender su magnitud es fundamental para el análisis que desea llevar a cabo.

Multimodalidad

Gunther Kress y Theo Van Leeuwen en su escrito *Multimodal discourse. The modes and media of contemporary communication* (2001), realizan un viaje por la historia para explicar cómo las nuevas tecnologías han afectado a la monomodalidad y han surgido los conceptos multimodales. Los autores explican que lo multimodal tiene como objetivo principal comunicar a través de múltiples modos semióticos, como el lenguaje verbal, las imágenes, el color, el sonido, entre otros. Estos se combinan para crear significado y transmitir mensajes de manera más efectiva. El texto analiza también diferentes tipos de medios utilizados en la comunicación multimodal, como la escritura, la música, la arquitectura, entre otros. Señalan que cada método tiene sus propias características y que gracias a su combinación obtienen una comunicación más sofisticada.

Igualmente, Kress y Van Leeuwen comentan la importancia del contexto en la interpretación del discurso multimodal. Argumentan que el significado se construye en relación con el contexto histórico socio-cultural en el que se encuentra el discurso a analizar. El libro destaca que la escritura puede contenerse entre el discurso y el diseño, en cambio las tecnologías modernas, en producción y distribución. Acerca del discurso, explican que son formas socialmente repletas de conocimiento sobre aspectos de la realidad y que los diseños son las conceptualizaciones de las formas de los productos o eventos semióticos (13). Por otra parte, de la producción exponen que es la articulación de forma

material de los productos o eventos semióticos, mientras que de la distribución señalan que es la potencial ‘re-codificación’ de los productos o eventos semióticos, con propósitos de registro y/o distribución (13). En la introducción de su libro los autores explican otros recursos que contiene lo multimodal, pero para el análisis propuesto se prioriza los que se señalaron con anterioridad, debido a que estos serán de mayor ayuda en el estudio. Esto último se debe a que el objeto a estudiar es una pieza audiovisual, que contiene todos los aspectos que los autores abordan, por tanto, para el análisis, es necesario desmantelar cada una de las partes que logran que el cortometraje sea un instrumento multimodal, obteniendo así un aprendizaje más en detalle de este.

Metafunción y sistema de valoración

Uno de los principales exponentes de la lingüística sistémico funcional (LSF), es Michael Alexander Kirkwood Halliday, quien realiza su propuesta más destacada a finales de los años 70⁷. Oteíza y Pinuer señalan que Halliday concibe el lenguaje como un conjunto de opciones para construir significado que operan en una relación de mutua interdependencia con el ambiente social (209). Por consiguiente, para Halliday el lenguaje no puede ser separado de su contexto (social), ya que el sistema de significados que genera está determinado por este. En este sentido, la propuesta de Halliday se vincula fuertemente a la noción de discurso, específicamente al Análisis Crítico del Discurso, corriente de pensamiento que entiende el discurso como una práctica social que consiste en la creación de significados mediante el lenguaje. Esta línea de pensamiento, así como la LSF, conciben los textos, multi y monomodales, no existen aisladamente, sino que establecen relaciones ideológicas⁷ con otros textos y objetos del mundo.

En el marco de esta propuesta y percepción del lenguaje, Halliday indica tres metafunciones para organizarlo: ideativa, interpersonal y textual. José Luis Guijarro Morales, en su texto “Introducción a la teoría sistemática de M. A. K. Halliday” (1981), comenta de manera sencilla cuales son los aspectos que abarcan cada metafunción: “la

⁷ Norman Fairclough en *Critical discourse analysis. The critical study of language*, concibe ideología como las representaciones de aspectos del mundo, es decir, la realidad. Esto contribuye a establecer y mantener relaciones de poder, dominación y explotación.

ideacional, que es la que se encarga de comunicar experiencias de todo tipo; la *interpersonal*, que indica el papel que asumen los participantes en el acto comunicativo, y la *textual*, que, como su mismo nombre indica, tiene que ver con la organización estructural del texto” (95, cursiva propia de la cita). Es decir, la metafunción ideativa es la representación del mundo interior y exterior, la interpersonal se relaciona con los participantes y se manifiesta en expresiones de valoración y negociación en cada discurso, y la textual corresponde a mecanismos que hacen del texto una sola unidad. En la presente tesis, se ha escogido la metafunción ideacional para incorporar en el análisis, debido a su objetivo de representar la realidad y el sistema de VALORACIÓN, por ser un medio por el cual es posible realizar un estudio completo del discurso. Es necesario mencionar que la elección de utilizar la lingüística sistémico funcional (LSF) en un análisis centrado en un cortometraje, se debe a la idea de Halliday de que el hablante puede hacer, significar y decir en un mensaje, por tanto, no limita el lenguaje sólo a su aspecto fonológico.

En “El sistema de *valoración* como herramienta teórico-metodológica para el estudio social e ideológico del discurso” (2019), Oteiza y Pinuer explican en profundidad el sistema de VALORACIÓN de la lingüística sistémico funcional (LSF) propuesto por Martin y White y cómo este actúa en un análisis. Señalan que es un modelo que profundiza en la intersubjetividad del discurso y le atribuye un valor subjetivo al texto por medio de los significados, por tanto, su objetivo principal es facilitar el estudio de este aspecto en específico:

El modelo o sistema de valoración se propone entregar una reorganización sistemática y comprehensiva de los recursos lingüísticos empleados para valorar la experiencia social y así acceder a una comprensión más completa de los patrones de significación interpersonal más allá de la manifestación de emocionalidad en el discurso (213).

Igualmente, en el texto los autores explican las regiones semánticas que contiene el sistema: ACTITUD, GRADACIÓN y COMPROMISO. El subsistema de ACTITUD es aquel que le entrega un tipo de valoración a una entidad discursiva; el COMPROMISO es la construcción

intersubjetiva de la valoración; la GRADACIÓN es la posibilidad, como dice su nombre, de graduar las valoraciones del discurso (Oteiza y Pinuer). El primer subsistema que presentan, ACTITUD, contiene tres categorías: afecto, que es la expresión de valoraciones afectivas en el discurso y que se le pueden atribuir a personas, eventos, objetos, etc; juicio, la cual se divide en estima social y sanción social, puede tener una carga positiva o negativa de acuerdo siempre con el espacio cultural y social en el que se instancian; y apreciación, que es el análisis valorativo de las cosas concretas o abstractas en relación a su valor y su estética. En esta última categoría, los autores indican que es necesario trabajar con categorías más específicas cuando el análisis se centra en eventos históricos. Es en este punto donde se desligan un poco de Martin y White, porque aunque continúe una visible influencia de su parte mencionan sus propias propuestas para el estudio: “Los procesos y eventos podrían ser valorados desde las categorías de *poder*, *conflictividad*, *impacto* e *integridad* (categorías de apreciación), así como de manera afectiva, como toda entidad discursiva” (218). Respecto a la *integridad* mencionan que alude a valoraciones de naturaleza moral o legal, que es una categoría aplicable a procesos y eventos históricos, sociales, culturales, entre otros. Las siguientes tres categorías que profundizan pueden ser graduadas como alto, medio o bajo. Respecto al *impacto* señalan que esta captura en el análisis la importancia o significación que la voz autoral o voz externa atribuye explícita o implícitamente a eventos o procesos históricos, sociales, culturales en el discurso. Continúan con la *conflictividad* que es la construcción discursiva de relaciones de poder en un momento histórico más o menos definido temporalmente al interior de una sociedad o entre comunidades sociales. Finalizan con el *poder* el cual es la representación de eventos o procesos en los que se muestra el ejercicio del poder desde posiciones dominantes o de resistencia en contextos de desigualdad social.

Estas nuevas categorías son de suma importancia para el análisis del cortometraje, debido a que el tiempo narrativo en el que se desenvuelve la narrativa del cortometraje es durante la dictadura cívico-militar (1973-1990) de Augusto Pinochet, un evento sociocultural de suma importancia para Chile. Asimismo, al ser Ingrid Olderöck la protagonista de la pieza audiovisual, una figura importante en la violación sistemática de los derechos humanos, es necesario también estudiar el periodo en el cual realiza los

abusos. El resto de categorías propuestas por el sistema de valoración también tienen sus espacios correspondientes en el análisis.

Representación de las víctimas

En *Sobre el dolor de los demás* (2003), Susan Sontag explora la relación que existe entre la fotografía y la comprensión del sufrimiento humano. Indaga en la capacidad que tienen las imágenes para transmitir la verdadera experiencia del dolor. Argumenta que la sobreexposición a imágenes de sufrimiento puede llevar a la insensibilidad y a una desconexión emocional por parte del espectador. Asimismo, aborda la idea de que la representación visual del dolor puede convertirse en una forma de entretenimiento, alejándose así de la empatía genuina. La autora critica la simplificación de la complejidad de los conflictos y tragedias (principalmente la guerra) a través de imágenes impactantes, sugiriendo que estas pueden perpetuar estereotipos y reducir la comprensión de los problemas, simplificando estos. Las reflexiones que se llevan a cabo en este libro son de gran importancia para el análisis, debido al cuestionamiento que realiza la autora respecto al posicionamiento de las víctimas, en diversos conflictos, y en cómo estas son percibidas por otros, quienes son ajenos a la problemática principal.

Desconfiar de las imágenes (2013) es una recopilación de textos publicados por Harun Farocki entre 1980 y 2010 en revistas, diarios, libros y catálogos de exhibiciones en museos y galerías. Estos escritos representan las diversas investigaciones del autor en vida, que también se encuentran en sus obras cinematográficas. En la presente tesis, el capítulo “Mostrar a las víctimas” es el que se tendrá en consideración, debido a las reflexiones en torno a las víctimas y la perpetuación de la violencia simbólica en su representación en el cine. Farocki se centra en las personas perjudicadas de la segunda guerra mundial, principalmente judíos, y cómo los cineastas utilizan imágenes verídicas en la denuncia, perpetuando con esta acción la violencia simbólica, término que aborda constantemente en su escrito. Este texto es fundamental por las conclusiones del autor y las correlaciones que es posible efectuar con el cortometraje a estudiar.

Andrea Zamora en *La mujer como sujeto de la violencia de género durante la dictadura militar chilena. Apuntes para una reflexión* (2006), realiza un recorrido de la violencia de género (sexual) ejercida durante periodo dictatorial a través de testimonios de víctimas. La autora explica diversos factores que responden el porqué de este sometimiento, el cómo se realizaba y las consecuencias de estos abusos para sus víctimas. Aborda todas las aristas posibles para entender el gran daño realizado por la dictadura hacia las mujeres y como las consecuencias de este se prolonga hasta el día de hoy en la sociedad. Este texto colabora con el análisis respecto a la perspectiva de género que es necesario tener presente en el cómo se representan a las víctimas en la pieza audiovisual a estudiar.

1. Los colores

El cortometraje contiene una paleta de colores que varía entre tonos cálidos a fríos dependiendo del espacio y tiempo de los acontecimientos, los que se plasman en la diversidad de objetos que contiene la pieza audiovisual. Los colores principales que se indagarán son el rojo, los colores fríos (gris y azul), el blanco y el negro. Este apartado se elaborará bajo las bases propuestas por Gunther Kress y Theo Van Leeuwen en “Colour as a semiotic mode: Notes for a grammar of colour”, en el que proponen categorías según las cuales el color puede entregar significados. Las seleccionadas para este análisis son saturación, modulación y diferenciación, cada cual entrega mayor detalle del color y de la composición del fotograma a estudiar. Es necesario tener en cuenta que los autores plantean que los intérpretes basan estos diversos significados en contexto específicos y en sus propios intereses. Asimismo, destacan la asociación cultural que se le entrega a los colores, de dónde provienen históricamente y qué querían decir en aquella época. En *Breve historia de los colores*, Michel Pastoureau junto a Dominique Simonnet abordan esta idea realizando un recorrido por los distintos significados que han tenido los colores en épocas específicas. Por consiguiente, sus propuestas también son parte fundamental de este apartado. A partir del análisis del color según los modelos propuestos, será posible incorporar una reflexión complementaria incorporando el sistema de VALORACIÓN propuesto por la LSF.

1.1 El rojo

El primer acercamiento que se realiza respecto a la protagonista es en un entorno cotidiano, el desayuno. En él se destacan comidas con tonalidades rojizas: la mermelada y la carne. A simple vista parece ser una presentación sutil de la protagonista, pero de inmediato le implican a ella y a su perro características violentas de manera evocada. Así, la mermelada recuerda a la sangre ajena y la carne representa los cuerpos abusados por su mascota. Así, estos objetos son un pequeño guiño a las acciones depravadas que comete más adelante Ingrid contra las víctimas, actúan como metonimia de la violencia que ella

realizará más adelante en el cortometraje. Tal como señala Carlo Grassi en “The Cinema and Objects of Daily Life Living without the Simplifying Gaze of Habit”, en el cine los objetos dejan ser pasivos y de estar en disposición de un tercero, un actor social, para convertirse en sujetos que ofrecen su propio punto de vista. En este caso en particular la mermelada y la carne transmiten significados que van más allá de su actuar como alimentos, trabajan en función de presentar rasgos vulnerados de las víctimas. Ingrid siempre mantiene a su alrededor algún objeto que le recuerde al espectador que ella es un victimario.

Este punto planteado con anterioridad, donde los objetos actúan por su cuenta, se complementa con las tonalidades rojizas de cada pieza, entregando un mayor sentido a la idea de que uno sea la sangre y el otro los cuerpos de las víctimas. Respecto a qué representa el color rojo, Michel Pastoureau junto a Dominique Simonnet, señalan que desde los inicios de la historia de este color se le ha asociado a la sangre, siendo este significado persistente hasta el día de hoy. Asimismo, Pastoureau desde una perspectiva más cristiana indica que el rojo también es la carne mancillada, los crímenes (de sangre) y el pecado. Estos hilos que conectan los autores para elaborar semántica del color dan a entender el fin de la elección del color rojo en los objetos estudiados. Estas piezas están más allá de ser simplemente decoración en el entorno que rodea a Ingrid y su perro, son utensilios claves para entender en profundidad a la protagonista y su actuar. Además, el espectador comprende que los abusos cometidos por Olderock son tan comunes para ella que estos se encuentran incluso graficados en una escena categorizada como tranquila, el desayuno.

En el primer trayecto que la pieza audiovisual incorpora de la protagonista yendo a el centro de tortura, la vestimenta de ella destaca por ser rojiza. El abrigo rojo oscuro se vuelve el centro de la escena y llama la atención del espectador de inmediato al anteponerse sobre el fondo frío. Este objeto tiene un valor mayor que los analizados con anterioridad, porque no es simplemente utilizado a voluntad de la protagonista, sino que también se vuelve parte de ella al ser una prenda de ropa. Esta pieza, al igual que sus pares, da a conocer un punto de vista propio de la historia, del mensaje que se quiere transmitir. El abrigo es una prenda que refleja la seriedad de la protagonista por el papel que lleva a cabo

en el centro de tortura y por tanto también en la dictadura, se siente como una persona importante que está apotando a un propósito que anhela. Ingrid se da a conocer al mundo por primera vez a través del rojo, (Figura 1), color que en palabras de Pastoureau y Simonnet está sediento de poder y que está decidido a imponerse sobre todos los demás (33). Estas características también las incorpora la protagonista, quien se presenta desde una posición de poder obtenida gracias a su rol de victimario, se le ve confiada y a gusto en el espacio en el que se desenvuelve. Es esencial mencionar que el color rojo es utilizado en gran parte exclusivamente por Olderock en sí misma y en los espacios que ella tiene el dominio por completo, destacando aún más la idea de anhelar y tener un poder absoluto. Este personaje trabaja en función de representar a través de su rol de victimario el sometimiento dictatorial. Ingrid es un vínculo directo a este período y su desarrollo en la pieza audiovisual es un reflejo del propio debilitamiento que sufre la dictadura.



Fig. 1. Fotograma. 02:31. *Bestia*

Desde la perspectiva del sistema de VALORACIÓN es necesario mencionar que se encuentran dos subunidades de la categoría de ACTITUD en este análisis en concreto. En primer lugar, se encuentra una valoración positiva de AFECTO, debido a que Ingrid presenta seguridad en el entorno en el que se encuentra, en sus actos y en sus actitudes. En segundo lugar, está la valoración positiva de APRECIACIÓN que proyecta un poder alto, ya que si la protagonista está estable, la dictadura de la cual ella es partícipe también se encuentra en su punto culmine. Estas valoraciones dan cuenta de cómo el cortometraje desde su

introducción establece las posiciones de poder existentes entre los individuos y la sociedad que está sometida a un régimen.

1.2. Los fríos

Los colores fríos en el cortometraje se presentan en los exteriores y en personajes ajenos a la protagonista. El exterior tiene la presencia de dos colores característicos: el gris y el azul. Los espacios que simbolizan la calle están plasmados en objetos con esta tonalidad grisácea, provocando que la protagonista destaque y que exista esta batalla entre lo frío y lo cálido. Respecto al gris, los autores Pastoureau y Simonnet señalan que este evoca la tristeza y la melancolía. Es necesario recordar que el tiempo narrativo del cortometraje se sitúa en los primeros años de la dictadura cívico-militar de Augusto Pinochet (1973-1981), por tanto, la representación con grises fríos de estas áreas transmite la sensación de inseguridad de la comunidad al caminar por las calles en el periodo dictatorial. De manera complementaria, se debe considerar que todos los acontecimientos de la pieza audiovisual se realizan bajo la perspectiva de Ingrid. Entonces, que el exterior esté marcado por el gris, (Figura 2), indica cuál es la importancia que ella le atribuye a espacio externos, esto es, que no le importan los lugares que están fuera de su control. Por consiguiente, el cortometraje da a conocer una perspectiva omnisciente de estos espacios y una en primera persona desde la mirada de Ingrid.



Fig. 2. Fotograma. 02:31. *Bestia*

El azul contribuye también a la idea de que estos lugares son impropios e inseguros para la protagonista, ya que las características que se asocian a este color son opuestas al rojo, color que la representa a ella. Pastoureau y Simonnet señalan que el azul es un color moderado, que no quiere llamar la atención, convirtiendo este espacio en uno completamente ajeno a la realidad de Olderock. Ella se desplaza gran parte del tiempo por habitaciones cerradas de colores cálidos, donde puede manejar todo a su antojo, pero al aire libre ella pierde esta habilidad. Los colores potencian estos extremos que existen en su diario vivir: por una parte, ella es el rojo y todo lo que le puede causar algún daño se simboliza a través del azul. Asimismo, la vestimenta de la persona que la acecha y posteriormente le dispara también contiene este color, que cuando se le asigna a una persona denota propiedades como ser sensato, conservador y que no desea revelar nada de sí mismo, características consistentes con el desconocido. Este ser encarna lo sensato a través de su oposición a la dictadura, el aspecto de ser conservador se manifiesta ante el deseo de la vuelta a la democracia y es quien realiza el atentado final, por lo que anhela pasar desapercibido. En el cortometraje existe una disputa clara de la protagonista con este personaje, pero también de ella con espacios y objetos que no se encuentran en su poder. La batalla histórica de los colores rojo y azul, mencionada por los autores, se representa a través de la contienda de estos personajes, quienes encarnan la contienda de la historia chilena reciente entre la dictadura (y sus atrocidades) y la democracia.

Desde la perspectiva del sistema de valoración, es posible observar que se relacionan con el subsistema de ACTITUD en este análisis en concreto. En primer lugar, se encuentra una valoración negativa de AFECTO, de inseguridad por parte de Ingrid hacia el espacio exterior, la calle, y en los actos que un tercero puede ejercer contra ella. En segundo lugar, está la valoración negativa de APRECIACIÓN que proyecta un poder medio, ya que si la protagonista presenta un percance que la desestabiliza, la dictadura de la cual ella es partícipe también sufre las consecuencias. Estas valoraciones dan cuenta de cómo el cortometraje establece que las posiciones de poder existentes pueden sufrir contratiempos que son consecuencias de sus propias acciones.

1.3. El blanco

El color blanco es una tonalidad bastante escasa en el cortometraje, plasmada principalmente en el cuerpo de una de las víctimas y en la habitación en la que esta se encuentra siendo torturada (Figura 3). Este color, tal como plantean Pastoureau y Simonnet, representa diversos aspectos respecto a esta víctima en particular que puede manifestarse también en sus pares: la inocencia, la falta de identidad y el ciclo de la vida. Desde una primera mirada el cuerpo se asemeja a un muñeco de trapo, recurso usado en la pieza audiovisual para dar a entender la desnudez de los personajes. Esta desnudez del cuerpo refleja un espacio en blanco propio de la víctima, quien es representada por medio de este color y se convierte en este. Los autores, comentan que el blanco se asocia a la ausencia, a la falta y es exactamente esto lo que la víctima personifica, nunca da a conocer su identidad, quién es, ni siquiera tiene un rostro. Asimismo, ella es la única que tiene una presencia física en el cortometraje, volviéndose a un más valiosa su presencia mediante el blanco. La inocencia es un aspecto bastante discutido por los autores. Mencionan que el blanco contiene esta característica por lo homogéneo del color. Lo uniforme de este queda plasmado en las distintas víctimas a través de la primera que se da a conocer. En ella se visualiza el abuso a detalle para posteriormente morir. Este hecho ocurre repetidas veces con víctimas desconocidas, se transforma en un acontecimiento continuo que tiene en común la inocencia de cada una de las personas que fallece. Finalmente, los autores indican que el blanco es un símbolo del ciclo de la vida, que en este se puede representar el nacimiento y la vejez, por tanto, también la muerte. Esto es exactamente lo que vive cada una de las víctimas, cada una experimenta el mismo ciclo de vida una vez que están sometidas en el centro de tortura. Ellas jamás son vistas como personas, como seres individuales, son sólo un número dentro del propio sistema que las agrede, en el cual el cortometraje hace hincapié, visibilizando estos abusos fuera de lo ficcional.



Fig. 3. Fotograma. 06:21. *Bestia*

Desde la perspectiva del sistema de VALORACIÓN, es necesario mencionar que estos colores se asocian al subsistema de ACTITUD. En primer lugar, se encuentra una valoración negativa de JUICIO, debido a que existe una sanción social ante los abusos que sufren víctimas inocentes. En segundo lugar, una valoración positiva de APRECIACIÓN que proyecta un poder alto, ya que el sometimiento de las víctimas conlleva a que el control de la dictadura se encuentre en la cúspide. Estas valoraciones dan cuenta de cómo el cortometraje establece los roles de poder que existen durante un régimen, la víctima y el victimario.

1.4. El negro

El color negro en el cortometraje es mucho más común que su contraparte, el blanco, debido a que este se manifiesta tanto en el mundo interno de la protagonista, como en su vestimenta. Respecto a este color, Pastoureau y Simonnet señalan que a lo largo de la historia se ha asociado principalmente a la muerte. El color aparece luego de que Ingrid es despedida. El mundo interno de Ingrid está dominado por completo por esta tonalidad, promoviendo la idea de que dentro de su mente ella continúa ejerciendo el rol de victimario. Es un diario vivir constante que independiente de lo que realice o sienta se mantendrá junto a ella. Esta idea se retomará con más detalle en el capítulo dedicado a la casa como mundo interno. Asimismo, la falta de cualquier otro color genera que ella se incorpore en un vacío: el estar rodeada de negro la instala en un espacio indeterminado. Por consiguiente, quedar varada en la nada posterior a la pérdida de su trabajo indica el gran

anhelo y pasión que siente por este, y la protagonista comienza a sufrir una vez que pierde esta posición de poder. Anteriormente se mencionó la batalla histórica entre el rojo y el azul. En este caso pasa lo mismo, pero con el blanco y el negro. Si Ingrid contiene el color negro en su mundo interno, debe contenerlo también como representación de su personaje y por tanto colisiona contra el blanco que simboliza a las víctimas. Finalmente, la vestimenta de Olderock también contiene este color durante la conclusión del cortometraje, (Figura 4), representando como baja gradualmente de su posición de poder, debido a que empieza vestida de rojo, desde su punto más alto en lo “laboral” y termina de negro, dejando de cumplir este rol y alejándose lo que más puede de la dictadura.



Fig. 4. Fotograma. 13:50. *Bestia*

Desde la perspectiva del sistema de VALORACIÓN es necesario mencionar que este color se relaciona con el subsistema de ACTITUD en este análisis en concreto. En primer lugar, se encuentra una valoración negativa de AFECTO debido a que Ingrid presenta insatisfacción en su mundo interno ante la pérdida de posición de poder. En segundo lugar, hay una valoración negativa de JUICIO, sanción social, porque al existir un cierre del personaje, las víctimas condenan su actuar. En tercer lugar, hay una valoración negativa de APRECIACIÓN, poder bajo, ya que si la protagonista deja de ser un victimario significa que, de manera metonímica, la dictadura está acabando o está perdiendo el control para someter a otros. Estas valoraciones dan cuenta de cómo el cortometraje establece que no existen cierres para sucesos tan violentos y traumáticos como lo son los abusos sistemáticos.

En conclusión, el cortometraje analizado utiliza una paleta de colores de manera efectiva para transmitir significados y crear una atmósfera que refleja a la perfección personajes y espacios propios de la dictadura chilena. El rojo se asocia con la violencia y el poder de Ingrid, los colores fríos como el gris y el azul representan la inseguridad y la oposición a su dominio, el blanco simboliza la inocencia, la falta de identidad y el ciclo de la vida de las víctimas, mientras que el negro se relaciona con la muerte y la pérdida de poder de la protagonista. Estos colores no solo ayudan a comprender la narrativa visual, sino que también reflejan las dinámicas de poder en la sociedad durante la dictadura. Asimismo, se utiliza en el análisis el sistema de VALORACIÓN para resaltar cómo estos colores se vinculan con las categorías propuestas y qué conclusión se puede obtener de ella, especialmente de sanción social y poder. En última instancia, el cortometraje utiliza la semántica del color de manera eficaz para transmitir un mensaje sobre el abuso de poder y la violencia existente durante el periodo dictatorial.

2. Víctimas sin rostro

La pieza audiovisual contiene una línea narrativa que se guía por su protagonista, lo visual trabaja en función de sus vivencias y sentimientos. Por este motivo, no es de sorprender que las víctimas no lleven a cabo un papel importante por sí mismas, sino que están siempre a disposición de un tercero, en este caso Ingrid, para dar a entender al espectador su rol de victimario. El hecho de que las personas vulneradas no tengan nombres ni rostros da a entender cómo su existir se simplifica a ser solo un número, otra persona que cae por involucrarse forzosamente en el juego de la dominancia. Este apartado se realiza con el respaldo de reflexiones de Susan Sontag en su libro *Ante el dolor de los demás*, debido a las observaciones que realiza respecto a la posición de las víctimas en fotografías de guerra. Asimismo, se harán presente algunas ideas propuestas por Harun Farocki respecto a cómo se muestran a las víctimas en la gran pantalla, provenientes de su libro *Desconfiar de las imágenes*. Finalmente, la tesis de Andrea Zamora, *La mujer como sujeto de la violencia de género durante la dictadura militar chilena. Apuntes para una reflexión*, donde profundiza en la problemática de los abusos sistemáticos hacia mujeres en dictadura a través de diversos estudios y testimonios.

2.1. Sin identidad

Las personas que se dan a conocer en el cortometraje que sufren abuso en el centro de tortura son desconocidas en su totalidad para el espectador. Existe solo una víctima que es visitada por Olderock en el sótano, el único cuerpo atacado por su perro de cuyo ultraje el espectador es testigo. En cambio, las demás se visualizan a través de un montaje, donde se ven a dos hombres que trabajan con Ingrid llevando los cuerpos fallecidos cubiertos y amarrados en el maletín del auto. Esta técnica audiovisual permite que las escenas continuas, unas tras otra, desarrollen la misma idea, que esta acción de deshacerse de los cuerpos es cotidiana para los hombres, perpetuando la idea de que las víctimas son simplemente un número más para sus victimarios. En el capítulo anterior se mencionó que los objetos en el cine pueden ser protagonistas y dar a conocer sus propios puntos de vista, pero en este caso en particular asignarles la categoría de objetos a las víctimas es destacar el menosprecio que existe hacia ellas. Susan Sontag señala que “la violencia convierte en cosa a quien está sujeto a ella” (21) y esto es exactamente lo que ocurre con cada una de las personas ultrajadas. Ellas se vuelven tan irrelevantes a través de la mirada de la protagonista que no se les asigna un espacio propio: ejercer violencia se vuelve un acto rutinario. Este último aspecto, asignar el abuso sistemático como un trabajo, refleja la normalidad que existe respecto a este asunto, no solo desde la perspectiva de Olderock, sino de todo aquel con el que interactúa. La presencia silenciosa de estas víctimas representa un olvido histórico, la mirada en períodos dictatoriales se enfoca en los victimarios, en quienes son culpables, pero existe un olvido de quienes son los verdaderos afectados. El cortometraje visualiza a las víctimas como cualquier persona, sin importar que contenga características específicas, porque no es importante entregarles una identidad, existen sólo como una consecuencia de los crímenes de lesa humanidad.



Fig. 5. Fotograma. 06:24. *Bestia*

Harun Farocki en “Mostrar a las víctimas”, reflexiona sobre el problema que existe con las imágenes tan explícitas en el cine que intentan denunciar utilizando la figura de las víctimas. Él explica que es inevitable en muchos casos perpetuar violencia simbólica contra las personas abusadas. Este factor no debe justificar la escasa exhibición de las víctimas, porque no es lo mismo entregarles una identidad a que el público visualice una escena de abuso. La primera víctima, quien se encuentra en el sótano, es sometida a una agresión por parte del perro de Ingrid. El espectador es testigo de esto y aunque la escena se elabore por medio de la sugerencia, continúa existiendo esta violencia simbólica de la cual Farocki habla. Esta decisión de qué mostrar o no se establece bajo el rol de ser el foco de atención del espectador. Susan Sontag indica que las imágenes de lo repulsivo también pueden fascinar y que en nuestra cultura, la conmoción se ha convertido en la principal fuente de valor y estímulo del consumo. Por consiguiente, la decisión de situar a una víctima en un contexto de abuso no es simplemente para representar la posición de poder de la protagonista, sino también para involucrar al espectador, llamar su atención y generar en él una respuesta, la cual en la mayoría de los casos es de empatía: “siempre que sentimos simpatía, sentimos que no somos cómplices de las causas del sufrimiento” (Sontag 118). La autora continúa explicando que la pieza audiovisual tiene la necesidad de convertirse en un espectáculo, “toda situación ha de ser convertida en espectáculo a fin de que sea real –es decir, interesante– para nosotros” (126). Es imposible pensar que el cortometraje va a desligarse de su matiz comercial, debe ser atractivo en distintas áreas para llamar la

atención del espectador, para poder venderse. Sin embargo, no se puede ignorar la temática de *Bestia* y el mensaje que busca entregar, por supuesto, ya que su foco está situado en Ingrid Olderock y en su perspectiva de los acontecimientos. Aun así, es necesario reflexionar cómo se proyecta a las víctimas y el porqué de esto a cincuenta años del comienzo de la dictadura, pues todavía existen afectados y familias que desconocen dónde se encuentran los cuerpos de sus seres queridos. Hay una pérdida no intencionada de la denuncia que este tipo de cortometrajes suele llevar a cabo, simples “detalles” que pueden jugar en contra.

Desde la perspectiva del sistema de VALORACIÓN es necesario mencionar que se puede apreciar tres valoraciones relacionadas con el subsistema de ACTITUD en este análisis en concreto. En primer lugar, existe una valoración negativa de afecto, en concreto insatisfacción, puesto que Ingrid, representante de la dictadura, presenta una indiferencia y rechazo hacia las víctimas. En segundo lugar, existe una valoración negativa de JUICIO ante los actos de abuso explícitos que el público visualiza, la perpetuación de la violencia simbólica en esta escena provoca una sanción social. En tercer lugar, existe una valoración positiva de APRECIACIÓN, poder alto vinculada a Ingrid, ya que la protagonista se encuentra estable ejerciendo su rol de victimario, por tanto, la dictadura de la cual ella es partícipe también se encuentra en su cúspide. Asimismo, se encuentra una valoración relacionada al subsistema de GRADACIÓN⁸, de Fuerza alta, de cuantificación de frecuencia de un proceso codificada por repetición, relacionada con la perpetuación de la idea de que las víctimas son simplemente un número para sus victimarios. Estas valoraciones dan cuenta por medio de actos concretos de qué manera existía un control por parte de los victimarios y un menosprecio hacia las víctimas.

2.2. El espectador

A medida que el cortometraje avanza, existe una persistencia por parte de un sujeto en acechar a la protagonista. Este hombre desconocido es un ser sin rostro, que deambula

⁸ El sub-sistema de GRADACIÓN da cuenta, como lo dice su nombre, de la posibilidad de graduar las valoraciones en el discurso. Este sistema puede desplegarse en una amplia cantidad de recursos del lenguaje que variarán de un idioma a otro y de un campo de práctica social a otro (Pinuer y Oteiza 220).

por lo exteriores, (Figura 6), más allá de la casa de la protagonista, más allá de su mente. Es un sujeto imaginario que actúa como un recordatorio para Ingrid, respecto a quienes son los afectados por los abusos que comete. Él es una víctima, él puede ser cualquier víctima. Esto se profundiza al final cuando se le visualiza junto a todas las personas abusadas de pie en la cordillera. La falta de expresiones faciales, de rasgos característicos, hace que esta persona sea genérica. Existe un propósito para esta elección estética. Como se mencionó anteriormente es la posibilidad de que él sea una o todas las víctimas al mismo tiempo. Asimismo, es clave señalar que la existencia nula de rostros puede determinar cómo Ingrid, con el paso del tiempo, olvida a quienes torturó o simplemente nunca le interesó saber quiénes eran. Esto conlleva a volver a la idea de el menosprecio hacia a las víctimas desde la mirada de la protagonista y por tanto, también del cortometraje. Desconocer quién es, no tener siquiera un nombre lo priva de tener una identidad. Este sujeto provoca que se vuelva a lo planteado en párrafos anteriores y es la falta de una voz propia para que las víctimas se den a conocer.



Fig. 6. Fotograma. 09:23. *Bestia*

El género de estas dos personas que actúan como víctimas es distinto y la presentación de cada uno en sus respectivas escenas también lo es. La primera persona que el público ve en una situación de abuso es una mujer, en cambio, quien ejerce el rol de recordatorio y tormento para Ingrid es un hombre. A simple vista este aspecto no se ve relevante, pero la violencia sexual ejercida hacia la mujer en periodo dictatorial tenía como

propósito reestablecer su posición social por debajo de la masculina (Zamora 32). Esto mismo queda demostrado en el cortometraje, ambos son víctimas, pero el modo en que son representados cambia por completo debido a su género, dando paso a lo que Zamora nombra como la supremacía del macho. La mujer víctima es ultrajada, es desprendida de su dignidad, empeorando la problemática de ser una persona desconocida, sin identidad. El hombre víctima sólo existe con la incertidumbre de no saber quién es, de ser un recuerdo sin conciencia propia. La pieza audiovisual da cuenta de la problemática de género que existe con las víctimas durante la dictadura. Sin embargo, no deja de perpetuar la violencia simbólica respecto al rol que ejercen las mujeres abusadas. Zamora en su ensayo señala lo siguiente respecto a esta problemática:

Este tipo de violencia de género masiva a mujeres se constituye como una de las expresiones más graves de la violencia durante la dictadura (...) y en donde se establece una relación de sometimiento y de desigualdad de poder. Con este tipo de violencia se buscaba ideológica y moralmente "la degradación máxima de la víctima, que esta sintiera vergüenza de sí, de su propio cuerpo. Era, a juicio de las propias mujeres, el peor de los castigos, la peor tortura" (32).

La elección de posicionar lo femenino siendo abusado recae en la idea de utilizar lo morboso para llamar la atención del público. Esto se discutió con anterioridad, pero es inevitable no hacer un hincapié cuando ahora presenta una contraparte masculina. Este sujeto enfatiza el ideal patriarcal que llevó a cabo la dictadura para establecer un rol de sumisión en las mujeres. Es una temática frágil que el cortometraje maneja con descuido, intenta ser verosímil con la temporalidad en la que se desenvuelve la narrativa visual, pero cae deliberadamente una vez más en la perpetuación de la violencia simbólica.

Desde la perspectiva del sistema de valoración es necesario mencionar que se encuentran dos subunidades de la categoría de ACTITUD en este análisis en concreto. En primer lugar, se encuentra una valoración negativa de AFECTO, debido a que la protagonista se presenta insegura ante la presencia de este desconocido. Esto conlleva una valoración negativa de APRECIACIÓN que proyecta un poder medio, ya que Ingrid se encuentra un poco

inestable ante este tormento psicológico, por tanto, la dictadura de la cual ella es partícipe también se encuentra tambaleando un poco. Estas valoraciones dan cuenta de cómo las víctimas pueden afectar la percepción de la realidad de la protagonista. Asimismo, como cada una de ellas ejercer un rol distinto en la pieza audiovisual, ya sea graficar un abuso o ser el recuerdo de torturas pasadas. Por consiguiente, sus papeles secundarios también influyen en su representación.

2.3. Ángulo contrapicado

La variedad de planos que presenta el cortometraje son limitados, aun así, en ciertas ocasiones estos son sugerentes, como es el caso del ángulo contrapicado. Este se presenta en tres distintas escenas: Ingrid bajando al sotano del centro de tortura, (Figura 7), ella siendo vista desde la perspectiva de una víctima que se encuentra en el suelo (la misma que es abusada y ya se ha hablado con anterioridad), y ella siendo visualizada desde donde se encuentra su diario que segundos antes había desaparecido. Lo que tienen en común cada una de estas escenas es la dominancia de la protagonista. En las dos primeras ella se instala en un espacio que conoce a la perfección, el centro de tortura, donde puede ejercer violencia a su voluntad sin consecuencias de por medio. En la tercera, ella ejerce su poder al tener el control de todas las situaciones y por tanto de la verdad al encontrar su diario en el que se asume están escritas diversas situaciones en las que ella actúa como victimario. El ángulo contrapicado le entrega superioridad debido a que en el plano se presenta a la protagonista arriba, en lo más alto en la escala de poder. Contribuyendo con el mensaje que entrega el cortometraje, desde la perspectiva multimodal de Kress y Van Leeuwen, este plano sería parte de la categoría de diseño que trabaja en función de entender el discurso en el contexto de una situación comunicativa dada (4). En contraste, el resto de los elementos (sala de torturas, víctima, diario) están en lo más bajo, sin poder acceder a un cambio de roles. Este es un complemento a las acciones que el público ve, enriqueciendo los significados de los distintos elementos que contiene el cortometraje.



Fig. 7. Fotograma. 03:03. *Bestia*

Desde la perspectiva del sistema de valoración es necesario mencionar que se encuentran dos valoraciones de la categoría de ACTITUD en este análisis en concreto. En primer lugar, se encuentra una valoración positiva de AFECTO, debido a que los actos que comete la protagonista representan el control que ella maneja en las distintas situaciones. En segundo lugar, existe una valoración positiva de APRECIACIÓN hacia Ingrid, de poder alto, ya que esta dominación por parte de ella representa su posicionamiento en la parte alta de la jerarquía, por tanto, la dictadura de la cual ella es partícipe también se encuentra en su cúspide. Estas valoraciones dan cuenta por medio de elementos cinematográficos que es posible dar a conocer al espectador de qué forma Ingrid es vista por otros, ya sean personas u objetos inanimados.

En conclusión, este apartado abordó a las víctimas, presentadas como anónimas y sin rostro, reflejando su falta de identidad y el menosprecio existente hacia ellas. El análisis se centra en cómo la ausencia de rostros y nombres de las víctimas refleja la normalización de la violencia por parte de la protagonista. Se destaca la elección estética de utilizar a una figura masculina como un recordatorio genérico de las víctimas, subrayando la falta de identidad y la desatención histórica hacia ellas. También se destaca la relevancia de considerar la perspectiva de género en la representación de las víctimas durante la dictadura. Además, se examina el uso del ángulo contrapicado para resaltar el poder y la superioridad de Ingrid en las distintas escenas.

3. Muñeca de porcelana

El cortometraje tiene la particularidad de contener una serie de componentes de materialidad, esto debido a la técnica stop motion con la cual se realizó. Son numerosos los objetos que pueden ser estudiados minuciosamente. Sin embargo, este capítulo se centra en el más atractivo de todos, la muñeca de porcelana. Esta es la pieza por la cual se representa a la protagonista y su rostro se asemeja a una en cada uno de sus detalles. Esta elección estética presenta características diversas de Ingrid en las cuales el cortometraje desea enfocarse, como la inexpresión, la frialdad y la insensibilidad. Estos aspectos propios de la materialidad de la muñeca de porcelana, al ser un objeto, reflejan la personalidad de la protagonista. Existe un juego constante entre estos dos aspectos en la representación visual. En este apartado se analizará con detención aquellas características y cómo el uso de la muñeca de porcelana se desprende de su propósito primario, ser un juguete. Por consiguiente, se utilizarán las reflexiones de Gunther Kress y Theo Van Leeuwen en su libro, *Reading Images: the grammar of visual design* respecto a la materialidad y su importancia en la semántica, así como algunas ideas sobre el concepto de muñeca provenientes del libro *Catálogo de juguetes* de Sandra Pettrignani.

Una de las primeras razones para optar por el uso de una muñeca de porcelana es el guiño que esta realiza a la ascendencia alemana de la protagonista. Aun así, ver este objeto sólo desde esta perspectiva es limitar el análisis, funciona simplemente para generar un contexto. En palabras de Kress y Van Leeuwen, es necesario escarbar en lo material debido a que la expresión material de los signos es siempre significativa, por tanto, es una característica crucial de la semiótica. Asimismo, señalan que explorar la producción material es también explorar las fronteras entre lo social y lo no social. En este caso, los materiales que dan paso a la formación de la muñeca de porcelana comunican características propias de Ingrid. La inexpresión es un factor crucial durante todo el cortometraje, ya que construye a la protagonista como un personaje fuerte, sin expresiones, sin importarle lo que ocurra con quienes son sometidos a su violencia. Esto queda plasmado con gran detalle durante la escena en la cual su perro abusa de una víctima y su rostro es

totalmente neutro ante el acontecimiento. La porcelana ejerce un rol fundamental, ya que es un material que implica estabilidad y rigidez. Los rostros que se fabrican a través de ella son estáticos, de una sola expresión, como ocurre con la protagonista en gran parte del cortometraje. Asimismo, este componente efectúa un contraste entre Olderock y los espacios en los que ella se desenvuelve, debido a que destaca de sobremanera lo fino, rígido y reflectivo que es su rostro (Figura 8), en contraste con otros personajes, objetos y espacios que son más opacos y flexibles, debido a que están contruidos con cartón o tela. Ahora bien, este aspecto visual establece una dualidad: por una parte, se encuentra lo que es Ingrid por fuera, en la superficie, mediante las características antes descritas, y por otra está la realidad interna del personaje, aspecto que se desarrolla a continuación.



Fig. 8. Fotograma. 06:37. *Bestia*

Además de lo ya señalado, la porcelana es frágil y puede romperse con facilidad, lo que también le acontece a la protagonista, aunque no de manera literal. Ella pierde la oportunidad de seguir actuando como victimario al ser desligada del centro de tortura y por tanto también de la DINA. Es en este momento donde ella expresa un sentir, que cambia rotundamente por dentro. En el mundo exterior intenta siempre parecer calmada o sin expresión para que la situación no la supere y ella sea quien la controle, pero al llegar a su casa esto cambia. Es en su mundo interior donde se da entender todo su sentir, todo este tormento que intenta ocultar. Es en este espacio donde la protagonista expresa su enojo y tristeza por su pérdida (Figura 9). El sentimiento de tristeza se repite cuando se encuentra

trabajando en una oficina de carabineros, ya que en ese instante aún anhela volver a su rol de victimario. La sensibilidad es parte de ella solo en el momento en que pierde su “trabajo”. Ingrid no presenta en ninguna otra escena otro tipo de interés que vaya más allá de violentar personas, todo su ser se centra en servir a una posición de poder y convertirse en alguien igual o más poderoso que a quien sirve. La existencia de la protagonista está constituida exclusivamente para ejercer el rol de victimario y esto lo deja bastante claro ella misma al recordar el centro de tortura y llorar, debido a que está lejos de él y no puede volver a esa antigua vida.



Fig. 9. Fotograma. 09:07. *Bestia*

En *Catálogo de juguetes* existe una pequeña historia respecto al desinterés de jugar con una muñeca y el posible miedo que existe al verla desarreglada. Petriagnani indaga en el rechazo que existe por parte de la niñez para jugar y relacionarse con ella. Olderock, como objeto, es una muñeca de porcelana que otros evitan tener cerca: tanto las víctimas como quienes deberían estar de su lado, se alejan o intentan deshacerse de ella. Desde una primera mirada, Ingrid no pareciera ser representada como un juguete, propósito fundamental de las muñecas, pero hay ciertos aspectos que se expresan en ella. Es una persona que está al servicio de un tercero, en este caso la dictadura, que la manipula a su antojo y convierte su existencia en un molde que constantemente se modifica a favor de los caprichos de aquellos que la controlan. Esta acción también la perpetúa ella con sus víctimas, quienes se convierten en simples muñecas de trapo que una vez rotas se desechan. Existe una diferenciación en las posiciones de poder debido a qué tipo de muñeca es cada

quien. Por una parte, está Ingrid, una muñeca de porcelana que en su momento está en lo más alto, prácticamente una muñeca de colección. El rechazo al cual es sometida es solo negativo cuando lo llevan a cabo quienes “trabajan” con ella. En cambio, el que proviene por parte de sus víctimas es satisfactorio porque significa que cumple bien su rol de victimario. Por otra parte, están las personas abusadas que son muñecas de trapo, fáciles de ultrajar y de reemplazar, que experimentan el odio de la protagonista, por tanto, también de la dictadura. La dinámica infantil del juego con muñecas se transforma en una representación de lo macabro que es ejercer una posición de poder en periodo dictatorial

Por otra parte, la estética de una muñeca de porcelana tradicional debería contener rasgos finos y atractivos para la mirada ajena. Sin embargo, la protagonista se desliga de todos estos tipos de estereotipos en su fabricación. Por supuesto que la elección de que rompa ciertos parámetros es para asimilarla con su contraparte real. Aun así, esta decisión permite integrar otros aspectos de la personalidad de Ingrid, como el desligamiento de roles femeninos tradicionales para la época. La dictadura quería mujeres sumisas, que permanecieran en el hogar. Olderock rompe con esto desde su historial en las fuerzas aéreas hasta en el momento que comienza su rol de victimario. Su frialdad, característica de la porcelana, se manifiesta en sus actitudes crueles durante la perpetración de abusos, contradiciendo completamente la expectativa de una figura delicada y sumisa. De esta manera, la estética de la protagonista se convierte en una herramienta crucial en la narrativa visual, subrayando la complejidad de su carácter, que va más allá de las superficialidades de una muñeca de porcelana convencional.

Desde la perspectiva del sistema de valoración es necesario mencionar que se puede apreciar dos valoraciones relacionadas con el subsistema de ACTITUD en este análisis en concreto. En primer lugar, existe una valoración positiva de AFECTO, seguridad, debido a que el abuso que ella visualiza le genera seguridad a su rol de victimario. Sin embargo, en las escenas en las que se observa su mundo interno, esta valoración de AFECTO se vuelve negativa, de infelicidad, por la tristeza y nostalgia que siente por no recuperar su antiguo “trabajo”. En segundo lugar, está la valoración positiva de APRECIACIÓN que proyecta un poder alto, ya que la protagonista se encuentra estable ejerciendo su rol de victimario, por tanto, la dictadura de la cual ella es partícipe también se encuentra en su cúspide. Sin

embargo, disminuye su poder a medio durante las escenas en que se presenta el mundo interno de Ingrid, ya que ella se desliga de su rol de victimario, generando una pérdida de poder. Estas valoraciones dan cuenta de que la estética material es crucial para entregar diversos significados y complementar el mensaje que desea entregar el cortometraje.

En conclusión, el cortometraje se rige como una obra donde la materialidad adquiere un papel fundamental, desplegando con maestría la técnica de *stop-motion* para explorar detalladamente los elementos visuales. La muñeca de porcelana se convierte en el foco principal, un poderoso símbolo que va más allá de su estética y función convencional de juguete. La elección de representar a la protagonista a través de este objeto no solo marca una referencia a su ascendencia alemana, como señaló su director en una entrevista en su momento, sino que profundiza en los rasgos más oscuros y complejos de su personalidad. La materialidad de la porcelana, con su inexpresión y frialdad, se convierte en un reflejo visual de la fortaleza aparente de Ingrid. La dualidad entre su rostro estático y la realidad interna, manifestada en momentos de pérdida y nostalgia, añade capas de complejidad a su personaje. En última instancia, la estética material no solo comunica visualmente la historia, sino que se convierte en un lenguaje propio que enriquece la narrativa visual, aportando matices emocionales y simbólicos. La materialidad se convierte así en un aspecto crucial de la semiótica, tal como señalan Kress y Van Leeuwen.

4. La casa como mundo interno

La realidad que experimenta día a día la protagonista provoca que desde el exterior ella mantenga una fachada clásica para un victimario, esto es, la neutralidad ante los abusos realizados. Esta faceta propia de la personalidad de Ingrid solo se hace presente cuando ella se vincula con otras personas, donde siempre se mantiene firme, como ocurre en la escena que le entregan su sobre azul, señal de que acaba perder su trabajo. Frente a sus compañeros no se permite a sí misma expresar emociones que la hagan ver débil; en el momento en el que se encuentra completamente sola en su hogar se da la oportunidad de sentir. En la casa de Olderock el público puede evidenciar diversas emociones por parte de ella dependiendo en qué etapa se encuentra la narrativa del cortometraje. En las primeras escenas ella recorre los distintos espacios de su hogar con confianza y tranquilidad. En

cambio, cuando la pieza audiovisual finaliza su segundo acto y da paso al clímax, los sentimientos predominantes son el enojo, la tristeza y la frustración. La casa se vuelve un lugar fundamental debido a que es la representación física del mundo interno de la protagonista, ya que contiene cada uno de los aspectos que la constituyen como persona. Este capítulo está influenciado principalmente por las reflexiones que desarrolla Gaston Bachelard respecto a la casa en *La poética del espacio*.

En el cortometraje, durante la crisis que sufre la protagonista, existe un quiebre no solo de su persona sino también del entorno material. Ella rompe su hogar de un puñetazo y con esto el espacio donde siempre está estable, como se aprecia en la figura 10.



Fig. 10. Fotograma. 8:33. *Bestia*

En distintas escenas previas se aprecia su tranquilidad al estar dentro de esta, pero esta paz se disuelve desde el momento que pierde su posición de victimario. La importancia de la casa como espacio espiritual no se debe solo a la literalidad que se lleva a cabo en el cortometraje al existir un quiebre doble, sino que este acontecimiento complementa las reflexiones de Bachelard. El autor señala que la casa es nuestro rincón del mundo, nuestro primer universo y que en ella no se vive solamente al día, sino más bien se crea el hilo de una historia, un relato propio. La protagonista, lejos de simplemente experimentar emociones dentro de esas cuatro paredes, decide plasmar sus recuerdos a través de fotografías y objetos cuidadosamente dispuestos en una estantería que mantiene impecable. La casa se convierte en un mantenedor de lo que la mente podría olvidar en determinados

momentos, siendo un espacio que se llena con elementos que, de manera sorprendente, se asemejan, si no son idénticos, a los de la mente humana, reafirmando así su similitud. Esto se destaca aún más en el momento que recibe el impacto de bala en su cabeza, ya que esta realiza un recorrido por su casa (Figura 11) y se desprende por el agujero del impacto, simulando su cabeza. El primer vistazo posterior a esto es la puerta de su hogar, dando paso al recorrido de esta por los pasillos y desmoronando todo, incluyendo su psiquis. Este acto de preservar y organizar recuerdos dentro de la estructura física de la casa no solo enriquece el cortometraje con capas de significado, sino que también subraya la conexión intrínseca entre el espacio habitado y la construcción de la identidad de la protagonista.



Fig. 11. Fotograma. 13:28. *Bestia*

El hogar de la protagonista no solo sirve como una cápsula de recuerdos, sino que también parece sentir junto a ella. Este espacio se convierte en el escenario de manifestaciones de tormentos internos que Ingrid se esfuerza por contener, como si las acciones de la casa fueran reflejos de pensamientos incontrolables que Olderock intenta evitar. La narrativa visual del cortometraje ilustra cómo la casa, en sintonía con el estado mental extremadamente sensible de Ingrid, comienza a entrar en conflicto con ella misma. En palabras de Bachelard, la casa adquiere las energías físicas y morales de un cuerpo humano, una idea que el cortometraje explora a fondo en la escena del cuchillo. En ese momento, el cuchillo gira sobre la mesa y se detiene frente a Ingrid, (Figura 12), amenazándola de manera simbólica.



Fig. 12. Fotograma. 11:50. *Bestia*

Esta representación visual no solo subraya la conexión íntima entre el espacio habitado y la psiquis de la protagonista, sino que también destaca la lucha interna que se manifiesta de manera tangible en su hogar. De manera más sutil, la escena del perro ladrando a una esquina de la pared se presenta como una pequeña voz del subconsciente, recordando y molestando a Ingrid respecto a los abusos cometidos por ella. La casa, después de su crisis, parece volverse en su contra, aunque este conflicto es esencialmente una proyección visual de la lucha interna de Ingrid. La conexión entre el espacio y la protagonista no solo se manifiesta en la narrativa visual, sino que también simboliza la manera en que Ingrid se atormenta a sí misma, utilizando su propio hogar como medio de expresión de sus conflictos internos.

Es crucial señalar que existen otros espacios que la protagonista puede considerar como hogar, destacándose entre ellos el centro de tortura. A lo largo del cortometraje, la vemos en constante movimiento, pero nunca se la muestra estable en ningún otro espacio cerrado que no sea su hogar o este centro. Resulta intrigante observar cómo, a pesar de la ausencia de aspectos emocionales propios de la protagonista en el centro de tortura, este se convierte en un lugar de confianza para Olderock, donde se siente cómoda desempeñando el papel de victimario. Aunque este espacio no alberga los recuerdos y objetos personales que caracterizan su hogar, su uso diario lo convierte en un elemento fundamental en los factores que constituyen la identidad de Ingrid, en línea con las ideas de Bachelard, quien destaca que todo espacio realmente habitado lleva como esencia la noción de casa. En este

sentido, el centro de tortura adquiere un significado más profundo, va más allá de su función inicial de mantener a las víctimas y se convierte en un elemento que contribuye activamente a la formación de la personalidad de Ingrid. En este espacio, Ingrid deja de ser simplemente una persona; su identidad se ve eclipsada por el papel de victimario que asume.

Desde la perspectiva del sistema de VALORACIÓN es necesario mencionar dos valoraciones vinculadas con el subsistema de de ACTITUD en este análisis en concreto. En primer lugar, se encuentra una valoración negativa de AFECTO, debido a que Ingrid expresa infelicidad durante su crisis e inseguridad durante las amenazas de su hogar y cuando recibe el impacto de bala. En segundo lugar, está la valoración negativa de APRECIACIÓN que proyecta un poder medio-bajo, ya que la protagonista está experimentando momentos de desestabilidad emocional en concordancia con su inestabilidad laboral y de estatus social. Asimismo, disminuye su poder a bajo durante las escenas en las que el tormento es aún más evidente. Estas valoraciones dan cuenta que los espacios son fundamentales para indagar en Ingrid como personaje y complementan el mensaje que desea entregar el cortometraje.

En síntesis, el cortometraje presenta una compleja exploración de la identidad de la protagonista a través de la interacción dinámica entre sus espacios habitados y su estado emocional. La casa se constituye como un reflejo tangible de su mundo interno, siendo tanto un sitio de paz como emocional. El quiebre en su hogar durante la crisis simboliza no sólo la ruptura de su entorno material, sino también una transformación interna que se manifiesta visualmente. La conexión entre la protagonista y su hogar se profundiza con la preservación de recuerdos y la organización meticulosa de objetos. El análisis de otros espacios, como el centro de tortura, revela la complejidad de Ingrid, quien se refugia en este lugar para desempeñar el papel de victimario. Este espacio, aunque carece de elementos emocionales personales, se convierte en un componente fundamental de su identidad. Finalmente, el cortometraje utiliza hábilmente los espacios habitados para elaborar una narrativa visual emocionalmente abundante, explorando temas como la dualidad emocional y la complejidad psicológica.

CONCLUSIÓN

Al finalizar esta investigación, es posible entender cómo se utilizan una serie de recursos por parte del cortometraje para establecer diversos significados, que posteriormente se entrelazan para llevar a cabo un discurso. La pieza audiovisual analizada utiliza una paleta de colores de manera efectiva para representar los significados y la atmósfera característica de la dictadura chilena. El rojo, asociado con la violencia y el poder de Ingrid, se contrasta con colores fríos como el gris y el azul, que simbolizan la inseguridad y la oposición. El blanco representa la inocencia y la falta de identidad de las víctimas, mientras que el negro está relacionado con la muerte y la pérdida de poder de la protagonista. Estos colores no solo contribuyen a la comprensión de la narrativa visual, sino que también reflejan las dinámicas de poder en la sociedad durante la dictadura.

Asimismo, se aborda la falta de identidad de las víctimas, presentadas de manera anónima y sin rostro, como un reflejo del menosprecio hacia ellas. La ausencia de nombres y rostros normaliza la violencia ejercida por parte de la protagonista, destacando la elección de una figura masculina como representación genérica de las víctimas. Este enfoque resalta la falta de identidad y la desatención histórica hacia las mismas, subrayando la importancia de considerar la perspectiva de género en la representación. Además, se examina el uso del ángulo contrapicado para destacar el poder y la superioridad de Ingrid en diversas escenas. En última instancia, el cortometraje utiliza la semántica del color y la representación visual para transmitir un mensaje sobre el abuso de poder y la violencia en el periodo dictatorial.

El cortometraje se destaca por ser una obra donde la materialidad juega un papel fundamental, utilizando con maestría la técnica de *stop-motion* para explorar detalladamente los elementos visuales. La muñeca de porcelana, como símbolo central, trasciende su función convencional de objeto y juguete, se convierte en un poderoso referente que revela los aspectos oscuros y complejos de la personalidad de la protagonista. La falta de expresión del rostro de este objeto y la frialdad de la porcelana, se convierten en un reflejo visual de la aparente fortaleza de Ingrid, mientras que la dualidad entre su rostro estático y su realidad interna añade capas de complejidad a su personaje. La estética

material no solo comunica visualmente la historia, sino que se convierte en un lenguaje propio que enriquece la narrativa visual con matices emocionales y simbólicos.

Por otro lado, el cortometraje ofrece una exploración compleja de la identidad de la protagonista a través de la interacción dinámica entre sus espacios habitados y su estado emocional. La casa se presenta como un reflejo tangible de su mundo interno, sirviendo como lugar de paz y conflicto emocional. La ruptura en su hogar durante la crisis representa no solo la destrucción de su entorno material, sino también una transformación interna que se manifiesta visualmente. La conexión entre la protagonista y este espacio se profundiza mediante la preservación de recuerdos y la organización meticulosa de objetos. La complejidad de Ingrid se revela también en su relación con otros lugares, como el centro de tortura, donde desempeña el papel de victimario. Aunque este lugar carece de elementos emocionales personales, se convierte en un componente fundamental de su identidad. En última instancia, el cortometraje utiliza de manera hábil los espacios habitados para construir una narrativa visual enriquecida de emociones, explorando temas como la dualidad de sentimientos y la complejidad psicológica.

Respecto al análisis por medio del sistema de VALORACIÓN que se llevó a cabo, es posible detectar mediante la categoría de APRECIACIÓN un tránsito de poder alto a uno bajo en la protagonista. Esto se efectúa mediante recursos como el color, donde a ella se le presenta con un atuendo rojo, siendo esto su punto culmine y finaliza vestida de negro, dando a entender su excases de poder. Asimismo, la representación de las víctimas juega un rol fundamental en su posicionamiento en la escala de poder, debido a la predominante apreciación negativa que existe hacia ellas. Igualmente, la muñeca de porcelana expone por medio de la expresividad del rostro los momentos de insensibilidad y angustia que protagoniza Ingrid, visualizando la versatilidad que ella presenta respecto al dominio del poder. Finalmente, la casa es un espacio que recopila información respecto al subconsciente de Olderock y cómo este actúa en diversas escenas cruciales, señalando en qué nivelación de poder se encuentra. Es necesario mencionar que se utilizaron otras categorías propias del sistema de VALORACIÓN durante el desarrollo del análisis (ACTITUD Y JUICIO), éstas destacan otros aspectos de Ingrid, en cuanto a sus actitudes, y del cortometraje, respecto de los juicios sociales designados. Sin embargo, el estudio de otros elementos también

proporciona mayores antecedentes para entender la posición de poder de la protagonista.

El estudio de la pieza audiovisual conlleva a un recorrido extenso por diversos factores, como los párrafos anteriores plasmaron. Es un camino que revela significados que a simple vista están ocultos, pero una vez descubiertos aparecen por sí solos unos tras otros. La perspectiva elegida para llevar a cabo los sucesos predispone conocer cierta información crucial para entender el discurso del cortometraje. La relevancia de analizar *Bestia* no se centra en conocer a profundidad a Ingrid Olderock, sino más bien en entender cómo la pieza visualiza las relaciones de poder, que los crímenes de lesa humanidad quedan impunes y los victimarios no se ven afectados en ningún aspecto. Por supuesto, existe una atención desmesurada a la protagonista por el rol que ella cumple, pero es posible ver más allá. El cortometraje no trabaja en función de simplemente criticar los abusos cometidos por Ingrid, sino que también sirve para establecer una base y ver el problema que existe con el resto de personas que efectuaron el rol de victimario. A cincuenta años del golpe de Estado es necesario cuestionarse si la vuelta a la democracia ha generado espacios dignos de reparación para las víctimas y si ha castigado a quienes le hicieron tanto daño al país. Al final del día, Chile parece existir bajo las viejas costumbres que le impusieron y con el tiempo ha aprendido a vivir con ellas, siendo incapaz de desligarse.

BIBLIOGRAFÍA

- Bachelard, Gaston. “La casa. Del sótano a la guardilla. El sentido de la choza” *La poética del espacio*. FCE Argentina, 2000.
- Bachelard, Gaston. “Casa y universo”. *La poética del espacio*. FCE Argentina, 2000.
- *Bestia*. Dir. por Hugo Covarrubias. Trebol 3, 2021.
- Curatitoli, Maria Costanza. “Materialidades y expresividad en cortometrajes latinoamericanos con técnicas de animación stop motion”. *Toma Uno*, 2022, pp. 57-71, <https://doi.org/10.55442/tomauno.n10.2022.39166>. Acceso 07 de jul. 2023.
- Fairclough, Norman. *Critical discourse analysis*. Addison Wesley, 1995.
- Farocki, Harun. *Desconfiar de las imágenes*. Caja negra, 2015
- Flores, Denisse. *La historia del Stop Motion en Chile*. Universidad Mayor, 2021.
- Grassi, Carlo. “The Cinema and Objects of Daily Life: Living without the Simplifying Gaze of Habit”. *AAM – TAC: Arts and Artifacts in movie*, 2009, pp. 1-8.
- Guijarro Morales, José Luis. *Revista Española de Lingüística*. “Introducción a la teoría sistemática de M. A. K. Halliday”, 1981, pp. 91-115.
- Halliday, M. A. K. *Language as social semiotic: The social interpretation of language and meaning*. Edward Arnold, 1978.
- Kress, Gunther y Theo Van Leeuwen. “Introducción”. *Multimodal discourse. The modes and media of contemporary communication*. Arnold, 2001.
- Kress, Gunther y Theo Van Leeuwen. "Colour as a semiotic mode: Notes for a grammar of colour". *Visual Communication*, oct. 2002, pp. 345-368, DOI: 10.1177/147035720200100306. Acceso 07 de jul. de 2023.
- Kress, Gunther y Theo Van Leeuwen. *Reading Images: The Grammar of Visual Design*. Routledge, 2006.
- Maturana, Carmen. *La relación entre la imagen y el modo verbal para la creación de significado multimodal en literatura infantil: El color como modo semiótico en Tot*. Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio, 2019.

- Oteíza, Teresa y Claudio Pinuer. “El sistema de VALORACIÓN como herramienta teórico-metodológica para el estudio social e ideológico del discurso”. *Logos: Revista de Lingüística, Filosofía y Literatura*, nov. 2019, pp. 207-229, doi.org/10.15443/RL2918. Acceso 07 de julio 2023.
- Pastoureau, Michel y Dominique Simonnet. *Breve historia de los colores*. Paidós, 2006.
- Sontag, Susan. *Ante el dolor de los demás*. Alfaguara, 2003
- Villarroel, Mónica. *La voz de los cineastas: Cine e identidad chilena en el umbral del milenio*. Editorial Cuarto Propio, 2005.
- Zamora, Andrea. *La mujer como sujeto de la violencia de género durante la dictadura militar chilena. Apuntes para una reflexión*. Universidad de Chile, 2006.