

Pobres criaturas: surrealismo y sátira oscura a través de una exploración inmersiva del color y el simbolismo

Lourdes Nathalie Bustos Ibarra¹

Letras Modernas, Facultad de Filosofía y Humanidades, Universidad Nacional de Córdoba
Córdoba, Argentina
lounathalie9@gmail.com
<https://orcid.org/0009-0008-1563-6980>

Recibido: 15/09/2024

Aceptado: 25/11/2024

Resumen

En este artículo realizaremos una primera aproximación a la propuesta estético-poética plasmada por el director Yorgos Lanthimos en su más reciente largometraje, *Poor Things* (2024). En este film, Lanthimos configura, se podría sugerir, una estética surrealista y satírica que se logra a través de la combinación de ciertos procedimientos y recursos cinematográficos, principalmente el uso de la paleta cromática y la evocación de atmósferas surrealistas. Recuperamos para el análisis ciertas categorías teóricas relevantes en el campo del cine vinculadas a las teorías sobre el uso del color y su significado en la narrativa cinematográfica.

Palabras clave: surrealismo, sátira, Yorgos Lanthimos, *Poor Things*

¹ Aval docente: Paola Solá, Lic. en Letras Modernas (UNC).

Poor Things: surrealism and dark satire through an immersive exploration of color and symbolism

Abstract

In this article we will approach the poetic-aesthetic proposal embodied by director Yorgos Lanthimos in his most recent feature film, *Poor Things* (2024). It could be suggested that, in this film, Lanthimos configures surrealist and satirical aesthetics that are achieved through the combination of certain procedures and cinematographic resources, mainly the use of the chromatic palette and the evocation of surrealist atmospheres. For the analysis, we concentrated on certain relevant theoretical categories in the field of cinema linked to theories on the use of color and its meaning in the cinematographic narrative.

Keywords: surrealism, satire, Yorgos Lanthimos, *Poor Things*

Introducción

A mediados de enero de este año, el excéntrico director griego Yorgos Lanthimos trajo a la pantalla grande su más reciente producción cinematográfica, *Poor Things*. Este filme, que había generado amplias expectativas gracias a teasers y tráilers llamativos y enigmáticos, ha sido aclamado y criticado por igual. Hasta el momento cuenta con once nominaciones a los premios Óscar y múltiples reconocimientos a nivel internacional. Como protagonista (y también productora), la brillante Emma Stone interpreta a Bella Baxter. Stone, quien ya había trabajado con Lanthimos en *La favorita* (2018) junto a Olivia Colman, demuestra nuevamente su capacidad para encarnar personajes complejos y fascinantes y se consolida como una de las actrices más versátiles de su generación. Su interpretación de Bella destaca no solo por su intensidad emocional, sino también por la forma en que captura la evolución del personaje, desde la inocencia infantil hasta un empoderamiento desafiante.

La historia está basada en la novela homónima de Alasdair Gray, publicada en 1992, una obra que combina humor negro, crítica social y experimentación literaria. Ambientada en una época victoriana distorsionada, la novela explora cuestiones de identidad, poder y género a través de la historia de Bella Baxter, una mujer “recreada” mediante una intervención científica que desafía las normas de la naturaleza. La estructura del libro es notablemente innovadora, ya que está narrada desde múltiples perspectivas, que incluyen documentos ficticios y relatos en primera persona, lo que amplía la complejidad de su universo narrativo. Gray, reconocido como uno de los escritores más audaces de la literatura escocesa contemporánea, utiliza esta narrativa para reflexionar sobre la opresión patriarcal y los dilemas éticos en la ciencia mientras cuestiona las rígidas jerarquías sociales del siglo XIX. Inspirado por *Frankenstein* o el *moderno Prometeo* (1818) de Mary Shelley, Gray reinterpreta el mito del “ser creado” con un enfoque satírico y feminista.

Aquel inolvidable “Una lluviosa noche de noviembre conseguí por fin terminar mi hombre” (Shelley, s/f. p. 30) escrito por la autora británica en una tormentosa noche hace más de 200 años, frente al calor de la chimenea y en compañía de Percy Shelley, Claire Clairmont (su hermanastra), el poeta Lord Byron y John William Polidori, dio vida a uno de los monstruos más icónicos de la literatura, replicado más tarde en el séptimo arte.

Con el doctor Frankenstein como figura transgresora que desafía a Dios y las leyes naturales, Shelley planteó un debate filosófico sobre la identidad, la transgresión de los parámetros estéticos y el rechazo social hacia lo diferente. En *Frankenstein*, el monstruo no es malvado por naturaleza, sino que sufre la crueldad de una sociedad incapaz de aceptar lo que considera antinatural. Shelley abordaba la monstruosidad desde la perspectiva de un ser incomprendido y marginado por su apariencia, mientras que Gray produce una torsión al centrar su atención en el “monstruo femenino” y al cuestionar los roles que la sociedad asigna a las mujeres y sus cuerpos.

La Bella Baxter de Lanthimos se convierte en un espejo distorsionado de las limitaciones y expectativas impuestas al género femenino, mientras transita un proceso de descubrimiento y empoderamiento. Al rescatar esta obra literaria, Lanthimos lleva este discurso a lo audiovisual y transforma a la protagonista Bella en un ícono de resistencia dentro del marco del cine feminista. En *Poor Things* esta reflexión se renueva desde su perspectiva y ofrece una mirada crítica y a la vez divertida sobre los rituales sociales y los protocolos represivos. Bella, una mujer-niña que recorre el mundo en busca de aventuras, se convierte en un símbolo de rebeldía y exploración frente a las normas opresivas que históricamente han condicionado la libertad femenina. Su perspectiva problematizadora, impregnada de un humor oscuro y absurdista, se inscribe claramente dentro de las tendencias del cine de autor contemporáneo, particularmente aquel con una sensibilidad feminista.

En conjunto, tanto el libro de Alasdair Gray como el filme de Yorgos Lanthimos pueden ser considerados aportes significativos a la crítica feminista y al cine de autor. Ambas obras no solo revisitan el mito de la creación, sino que lo resignifican desde una perspectiva contemporánea que pone en el centro el derecho de las mujeres a definirse a sí mismas, incluso frente a un mundo que intenta limitar sus posibilidades. A partir de estas consideraciones, en las páginas que siguen realizaremos un primer acercamiento a la estética-poética de este cineasta griego en *Poor Things* a través del análisis de ciertos procedimientos y recursos cinematográficos, principalmente su paleta cromática y el surrealismo, aspectos que considero son los ejes vertebrales de esta obra. Para sostener esta tesis, recuperaremos ciertas categorías teóricas relevantes en el campo del cine, en particular, las teorías sobre el uso del color y su significado en la narrativa cinematográfica, así como estudios sobre el surrealismo como dispositivo visual y narrativo.

El color en *Poor Things* no solo es un elemento decorativo, sino una herramienta fundamental para construir la atmósfera de la película y transmitir emociones. La paleta cromática saturada y vibrante rompe con la palidez típica de las representaciones de la época victoriana, lo que subvierte nuestras expectativas visuales y acentúa la dimensión surrealista del relato. Por otro lado, el surrealismo, tan característico de la filmografía de Lanthimos, se manifiesta tanto en la narrativa como en la composición visual, con imágenes que evocan mundos oníricos y desafiantes y que sitúan a los personajes en paisajes mentales que reflejan sus conflictos internos y sus deseos de transgresión. La conjunción de estos recursos logra potenciar la carga satírica y feminista de la película, lo que la convierte en

una obra que, más allá de su espectacularidad visual, interpela de manera incisiva las estructuras sociales y culturales que continúan limitando la libertad individual y colectiva.

Una travesía hipnótica y alucinógena a través del color

El color en el cine no es simplemente un elemento estético; es una herramienta poderosa que puede transmitir emociones, simbolismos y significados profundos. David Batchelor, en su obra *Chromophobia* (2010), argumenta que el color tiene la capacidad de evocar estados emocionales específicos y de comunicar de manera subliminal con el espectador. El trabajo de teóricos del cine como Sergei Eisenstein también son relevantes aquí. Eisenstein creía que el color podía ser utilizado como un elemento narrativo en sí mismo, con la capacidad de evocar asociaciones y estados psicológicos específicos (Eisenstein, 1949). En *Poor Things*, el uso de las tonalidades no solo contribuye a la atmósfera surrealista, sino que también refuerza la sátira oscura. La transición de una paleta de colores apagados y sombríos a tonos vibrantes y pasteles refleja la evolución emocional y psicológica de la protagonista, Bella, subrayando su transformación personal y su lucha contra las restricciones sociales. Los colores vibrantes y contrastantes a menudo se utilizan para resaltar la irracionalidad de ciertas escenas al crear un sentido de disonancia que refleja la naturaleza caótica del universo presentado. Por otro lado, los tonos más oscuros y sombríos sirven para acentuar el pesimismo y la crítica inherentes a la sátira. Este uso deliberado del color enriquece la experiencia visual y profundiza el impacto emocional y conceptual de la narrativa.

El filme se inicia con un plano que cuenta con una composición cromática de tonos azules. Una mujer, cuya identidad desconocemos, se quita la vida al arrojarse desde la borda de un barco. Los colores nos relatan el estado de ánimo del personaje principal en cada pieza audiovisual. Esta muchacha comete suicidio en una escena donde ella es la protagonista, con su vestido azul y presentada de espaldas, frente al mar y el cielo en tonos fríos aún más turbulentos: el simbolismo de cada detalle es una afirmación de esa desesperanza, de esa soledad y tristeza asfixiante que empujan al personaje hacia esa marea infinita y devastadora. El cadáver de la desconocida es robado por el cirujano Godwin Baxter (Willem Dafoe), quien implanta en su cabeza el cerebro del feto que esta portaba en su

Figura 1.



Nota: fotograma de la película *Poor Things* (Yorgos Lanthimos, 2023)
Fuente: <https://www.vogue.mx/galeria/significado-del-vestuario-de-poor-things>

vientre al momento de suicidarse. Bella, que nace mediante esta intervención, es una joven intrépida que ve el mundo con fascinación y sorpresa, con una marcada dificultad para manejar la motricidad y el lenguaje. Su infantilidad contrasta con el mundo adulto en el que se desenvuelve, toda exploración es para ella una gratificante estimulación que desemboca en una sensación de ternura, pero también extrañeza.

En un comienzo todo está diseñado visualmente desde una gran angular, desde la mirada de Bella: exageradamente grande, porque su cerebro es pequeño. Estos primeros planos son la percepción simbólica de la infancia de la protagonista, que nunca ha salido al exterior. Esta se encuentra sometida a un cautiverio aturdidor que le provoca ansiedad y que manifiesta las marcas de su creador: Godwin, traducido del inglés como “Dios-gana”, metáfora impecable que rescata la idea y crítica religiosa de Mary Shelley. De hecho, Bella acorta este nombre para dirigirse a su padre y se refiere a él como “God” (Dios), al presentar esta simbiosis entre Dios y un padre, figura autoritaria y creadora que se establece como forma de poder y conocimiento absoluto mientras la protagonista crece. La paleta de colores aparece en estas instancias limitada a escalas de grises, blanco y negro, con imágenes que se deforman por el uso del ojo de pez y fondos distorsionados.

Figura 2.



Nota: fotograma de la película *Poor Things* (Yorgos Lanthimos, 2023)
Fuente: <https://www.vogue.mx/galeria/significado-del-vestuario-de-poor-things>

Mientras la historia avanza, Bella observa y aprende de lo cotidiano. El punto de inflexión se produce cuando descubre el placer de la masturbación (tarea que lleva felizmente a cabo en contextos extraños, lo que genera incomodidad en su entorno), momento clave del filme para cambiar los contrastes del blanco y negro a una paleta vibrante de colores pasteles. Cuando ella sale al mundo ya no gatea: es una mujer que ha descubierto su poderosa sexualidad y se siente magnéticamente atraída hacia esas experiencias que le depara el afuera. Estas escenas poseen una mística surrealista que invoca fantasías de atmósferas cálidas y enriquecidas de un dinamismo que ocupan toda la pantalla: Bella está feliz y su entusiasmo se concibe en las formas y colores de todo lo que ve.

Figura 3.



Nota: fotograma de la película *Poor Things* (Yorgos Lanthimos, 2023)

Fuente: <https://www.hollywoodreporter.com/movies/movie-features/emma-stone-mark-ruffalo-yorgos-lanthimos-making-poor-things-1235761791/>

Durante su viaje en el barco, los tonos azules vuelven a impregnar el espacio que habita, lo que retoma esa sensación de encierro, depresión y cansancio existencial. Bella ha quedado sumida en un aislamiento nuevamente, por parte de otro hombre, su partenaire Duncan Wedderburn (Mark Ruffalo). Este encarna al prototipo del varón proveedor y dominante, que la ha encaminado en sus primeros encuentros sexuales, desapegado de compromisos románticos y de alta autoestima. ¿El galán que le romperá el corazón? Claro que no, porque nuestra pobre criatura quebranta esas cadenas opresoras del mito de la doncella rescatada: ella no necesita a nadie que la salve porque se tiene a sí misma y eso no solo es suficiente, es desafiante y anárquico. Las primeras huellas de tonos cálidos se retoman a partir del encuentro con dos personajes excéntricos que conoce en el barco, Harry y Martha, una acuarela de violetas y naranjas rojizos en el cielo. La introducción de estos personajes suscita cuestionamientos más filosóficos en Bella y genera una fricción más evidente con Duncan, en quien comienza a aflorar con desparpajo su fragilidad masculina.

Vemos el mundo a través de un prisma inocente que no está atado a las convenciones sociales, porque Bella es ajena a esas imposiciones y su libertad arremete contra el pudor y la vergüenza. Sus reacciones son puras y espontáneas. Una vez en París, la apuesta a su inocencia se redobra, ya que comienza a trabajar en un burdel. Aquí los más detractores pueden señalar de monótonas y pretenciosas las escenas en que el sexo es clave para mostrar los requerimientos de actos mecánicos y coitocentristas de los clientes. Aun así,

este relato estrafalario e irónico que no se excusa de la ternura y la comedia nunca pierde de vista la crítica hacia una sociedad que pretende sin descanso domesticar y restringir el erotismo femenino.

Figura 4.



Nota: fotograma de la película *Poor Things* (Yorgos Lanthimos, 2023)
Fuente: <https://www.vogue.mx/articulo/poor-things>

Otros procedimientos y recursos. La construcción de una poética-estética

La poética-estética de la película se logra mediante una serie de procedimientos y recursos que incluyen, además del color y el surrealismo, el uso de la metáfora visual y la narrativa no lineal. Sergei Eisenstein, en sus teorías sobre el montaje y la metáfora visual, propone que la superposición de imágenes permite crear significados nuevos y complejos (Eisenstein, 1949).

En *Poor Things*, las metáforas visuales se utilizan para subvertir las expectativas y para crear conexiones simbólicas entre elementos aparentemente dispares. Además de Eisenstein, es importante mencionar a Roland Barthes y su concepto de los “mitos” en la cultura visual. Barthes argumentaba que las imágenes pueden funcionar como sistemas de signos que comunican ideologías y significados culturales (Barthes, 1957). En esta película Lanthimos utiliza el simbolismo visual para cuestionar las normas sociales y los mitos culturales sobre la feminidad, la sexualidad y el poder.

Por su parte, la narrativa no lineal rompe con la temporalidad convencional, lo que permite una mayor libertad creativa y una exploración más profunda de los temas y personajes. Esta estructura con anacronías, combinada con el surrealismo y la sátira oscura, contribuye a una experiencia cinematográfica que es tanto desafiante como enriquecedora.

¿Reivindicación del placer y la libertad femenina o cliché machista?

El erotismo atraviesa el relato con una fuerza que desafía tanto al régimen escópico represor de la época como a los más juiciosos espectadores contemporáneos del filme. Esta frenética liberación del goce sexual femenino propone dismantelar hasta los tabúes más postmodernos. Una de las cuestiones que genera mayor polémica es que el personaje de Bella es una niña encarnada en el cuerpo de una mujer adulta que tiene relaciones con hombres mayores. Las escenas abordadas de manera explícita (y a veces, quizás, redundantes) incomodan al entorno, ya que ella no ha adoptado estas normas y prejuicios sociales y no ve la necesidad de ocultar su disfrute en aquellos momentos en los que está en plena exposición pública. Lanthimos insiste en moverse por esta delgada línea para denunciar estas situaciones, pero esto también implica el riesgo de ubicar al filme desde una mirada reduccionista y machista. Se trataría del efecto directo que conlleva esta lógica trillada, ya vista antes, del goce y la libertad de la mujer exclusivamente vinculadas a una vida sexual activa sin límites ni preocupaciones.

El planteo de la relación entre Bella y Duncan, con las características prototípicas de un hombre de alto poder adquisitivo que goza del rol de guiar e instruir a una niña-mujer, dejan en evidencia los mecanismos violentos y de manipulación presentes en los vínculos tóxicos y posesivos a los que son sometidas las personas de género femenino diariamente.

Esto, desde el feminismo, ha traído a colación innumerables debates que apuntan con una tenacidad radical al director, por ser él —otro varón— quien relata la historia de una mujer. Sin embargo, la propia actriz protagonista, Emma Stone, ha replicado en entrevistas que están pasando por alto que ella es también productora de la película y por lo tanto, todas las decisiones que fueron tomadas para filmar y contar la historia han sido aprobadas por ella. La representación de Bella como una mujer-niña en un mundo dominado por hombres plantea preguntas complejas sobre el poder, la agencia y la objetificación.

Teóricas feministas como Laura Mulvey han analizado cómo el cine tradicional a menudo refuerza las dinámicas de poder patriarcales a través de la “mirada masculina”. Sin embargo, *Poor Things* subvierte estas dinámicas al presentar a Bella como un personaje que desafía las expectativas y las normas sociales (Mulvey, 1975). Mulvey, en su ensayo *Visual Pleasure and Narrative Cinema*, argumenta que la mirada masculina en el cine tradicional convierte a las mujeres en objetos pasivos de deseo. Lanthimos, sin embargo, utiliza la perspectiva de Bella para invertir esta dinámica, al ofrecer una visión desde el punto de vista de una protagonista femenina que no solo es objeto de deseo, sino también sujeto de su propia narrativa. Esto crea una fricción productiva entre la representación y la auto-representación, que desafía al espectador a reconsiderar sus propias percepciones sobre el poder y la agencia femenina.

Las musas artísticas detrás de las pinceladas del filme

Las influencias artísticas que componen la magnífica fotografía del filme son diversas y contribuyen a crear ambientes eclécticos donde confluyen desde elementos modernistas hasta escenarios arquitectónicos del *art déco*. La París invernal en la que desembarca Bella está conformada de tonos más orgánicos y planos que simbolizan la monotonía contrastante con esa fantasía surrealista del confort pasado. Un escenario que nos recuerda a

algún cuadro de Edgar Degas, de tonos fríos y una atmósfera calma. Yorgos Lanthimos recoge una mixtura de estilos de las obras de Francis Bacon, Egon Schiele, Albert Robida, Albert Guillaume y Jheronimus Bosch, estéticas que sacude con una impronta muy personal de escenarios barrocos pero de óptica contemporánea. Estas musas del panorama artístico que han inspirado las nutridas pinceladas de color y texturas dramáticas son claves para pensar el filme desde un análisis estético.

El pintor británico nacido en Dublín, Francis Bacon (1909-1992), fue un visionario de la investigación personal, conocido como “el pintor más oscuro del alma humana” y uno de los artistas más significativos de la era de posguerra del siglo XX. Su estilo figurativo que procede a través de la deformación pictórica y una visión intensamente cruda consiguió representar sin adornos ni clichés la condición humana con gran ambigüedad en el plano intencional (Peppiatt, 2008). Así como en esta comedia poco ortodoxa, Bacon infunde en sus obras una angustia existencial en tanto testimonio de la psique humana, traducida al filme en un reflejo distorsionado de lo que va tomando sustancialidad alrededor del personaje de Bella, que logra esa sensación de inquietud muy característica del trabajo del artista y provoca en el espectador un impulso de introspección y reflexión sobre la ardua y áspera labor del autoconocimiento. Más pinceladas cargadas de expresionismo y surrealismo se dispersan a lo largo de toda la cinta.

Figura 5. *Tres estudios para una crucifixión* (1962)



Nota: Francis Bacon

Fuente: <https://www.guggenheim-bilbao.eus/aprende/mundo-escolar/guias-para-educadores/tres-estudios-para-una-crucifixion>

Uno de los mayores exponentes del expresionismo austríaco y el arte moderno es, sin duda, Egon Schiele (1890-1918), pintor contemporáneo y discípulo de Gustav Klimt. El impacto visual que ha tenido su lienzo en la producción de Lanthimos es enorme y se extiende en la construcción de la protagonista a través de un arte tierno y vengativo. Schiele fue una importante figura durante la Primera Guerra Mundial, suceso histórico que exorciza en su trabajo donde ilustra la agitación política y cultural que atravesaba este tiempo, desde una perspectiva dura y sin matices de las emociones e inestabilidad humana (Kallir, 1990). Sus retratos y autorretratos, su gran obsesión, evocan facciones extravagantes y miradas inquebrantables, cargadas de expresividad y contorsionadas con un marcado uso de los colores vivos. La emotividad y crudeza de su estilo se destilan en la atmósfera surrealista del filme a través de los decorados exagerados de colores vibrantes que vemos como fondos.

Figura 6. *La muerte y la doncella* (1914)

Nota: Egon Schiele

Fuente: [https://es.wikipedia.org/wiki/La_Muerte_y_la_Doncella_\(Egon_y_Wally\)#/media/Archivo:Egon_Schiele_012.jpg](https://es.wikipedia.org/wiki/La_Muerte_y_la_Doncella_(Egon_y_Wally)#/media/Archivo:Egon_Schiele_012.jpg)

En los convulsivos escenarios de *Poor things* podemos identificar algunos elementos modernistas como auto-naves que circulan por el espacio y que nos recuerdan un poco a una atmósfera más *cyberpunk*. Estas decisiones creativas implantadas en un período reinado por Victoria de Inglaterra se asemejan a la estética de uno de los pioneros y padre fundador por excelencia del arte de la ciencia ficción: Albert Robida (1848-1926). Este fue un dibujante, litógrafo, grabador, caricaturista, periodista y novelista francés que inspiró a una generación posterior de mentes imaginativas en búsqueda de una imagen de cómo sería la sociedad mecanizada de los siglos XX y XXI con un ímpetu casi profético. Desde muy temprana edad, pese a la desventaja de su miopía, Robida se inicia principalmente como caricaturista en populares revistas parisinas de la época y se consolida como una figura destacada que lo terminaría por encauzar como cronista de acontecimientos históricos, lo que resulta clave para su carrera en la ciencia ficción (Krausse, 2000). En sus obras coexiste un entrelazamiento de innovación tecnológica y crítica social, lo que genera una interesante reflexión entre ambos elementos.

Figura 7. *La gran epidemia de la pornografía* (1882)



Nota: Albert Robida

Fuente: <https://www.meisterdrucke.es/impresion-art%3ADstica/Albert-Robida/147413/'La-Gran-Epidemia-de-Pornograf%3ADa',-ilustraci%3B3n-de-portada-de-la-revista-'La-Caricature',-6-de-mayo-de-1892.html>

Si hemos de señalar la satírica comedia que caracteriza a la película no podemos pasar por alto a uno de los pintores que retrató la sociedad parisina con su meticulosa obsesión por las transformaciones culturales y políticas de la época: una de las grandes figuras de la Belle Époque, Albert Guillaume (1873-1942). Este pintor y caricaturista francés se distinguió por su estilo sátiro y cómico en revistas de humor del momento. Con una fehaciente debilidad por capturar las complejidades de esta sociedad, en sus obras se manifiesta el lenguaje divertido, desprejuiciado y libre de pretensiones de la dinámica cultural y sexual que arremetía en los salones más visitados. Se lo llegó a definir como “inteligente a la par que obscenamente divertido” (Jeancolas, 1992).

Figura 8. *Café de París* (sin fecha)

Nota: Albert Guillaume

Fuente: <https://artvee.com/dl/cafe-de-paris/>

Este entramado de simbolismo e iconografía mística que dan vida a nuestras pobres criaturas completa un cuadro histriónico del dramatismo emotivo de la psique humana. Su exploración moralista, a través del placer de lo mundano y la sexualidad, conducen a un erotismo visual desafiante, controversial y misterioso, pero que invita a la reflexión filosófica de la condición inmersiva de nuestro ser.

A 500 años de la muerte de Jheronimus Bosch (1450-1516), más reconocido con su nombre en español el Bosco, damos la bienvenida a estas pinceladas del séptimo arte en donde el recorrido por *El jardín de las delicias* es una digestión alquímica de poderosos símbolos desplazados con maestría en la cinta protagonista de este análisis. Este artista

Figura 9. *El jardín de las delicias* (1503-1515)

Nota: El Bosco

Fuente: <https://www.museodelprado.es/coleccion/obra-de-arte/triptico-del-jardin-de-las-delicias/02388242-6d6a-4e9e-a992-e1311eab3609>

erudito del renacimiento —cuya identidad aún confunde y todavía es cuestión de debate para los historiadores del arte, teólogos, psicólogos, filólogos y filósofos, entre una variedad de ramas de estudio— aún despierta admiración y asombro por su complejidad y fuerza innovadora. Pintor de sueños y pesadillas, despliega intrincados y enigmáticos personajes en paisajes que detallan en un lienzo el *horror vacui* (expresión de origen latino que significa literalmente “miedo al vacío”) y un imaginario rico en alegorías bucólicas y castigos infernales, escenarios grotescos y burlescos que superan la capacidad del espectador. Su arte es una doctrina humanística y espiritual que evade las lecturas e interpretaciones cerradas sobre la moral cristiana y no suscribe a los estándares convencionales de su época (Silver, 2001).

Surrealismo y sátira oscura. Un encuentro poético-estético

El surrealismo en el cine se manifiesta como una ruptura de las normas narrativas convencionales, que permite la emergencia de lo inconsciente y lo irracional. André Breton, uno de sus fundadores, sostenía que este movimiento buscaba liberar la mente del dominio de la razón y permitir así una experiencia más auténtica y profunda de la realidad. En *Poor Things*, el surrealismo se presenta no sólo como un recurso estilístico, sino como una herramienta para la construcción de un universo narrativo donde lo poético se encuentra con lo absurdo y lo grotesco. Por su parte, la sátira oscura, caracterizada por su crítica mordaz y su visión pesimista de la sociedad, complementa al surrealismo al introducir una capa de ironía y cinismo. Esta combinación de estilos crea una narrativa que desafía las expectativas del espectador y fomenta una reflexión crítica sobre los temas abordados, particularmente los relacionados con la libertad femenina y la opresión social.

Para profundizar en el surrealismo cinematográfico es esencial referirse a las obras de Luis Buñuel, uno de los más grandes cineastas surrealistas. Buñuel lo empleaba para explorar los deseos reprimidos y las estructuras sociales opresivas, a menudo a través de imágenes perturbadoras y escenas oníricas. Lanthimos sigue esta tradición, al utilizar el surrealismo para desentrañar las dinámicas de poder y la identidad personal en un contexto que mezcla lo absurdo con lo poético. La estética y la amplitud de las referencias cinematográficas de la escenografía y composición visual del filme enriquecen este viaje cargado de texturas yuxtapuestas que confluyen en una nueva etapa del trabajo de Lanthimos. Desde la iluminación hasta el depurado ojo de la captación fotográfica asistimos a reminiscencias de un cine que nos cautivó en sus principios, la atmósfera sórdida de tonos monocromáticos dominados por abundantes sombras del segmento inicial donde hay un pulido trabajo psicológico: el hermetismo metafórico que conocemos del expresionismo alemán.

Este modelo de narración se basó en el uso de las luces y sombras en conjunto con escenarios predominantes. Su mayor exponente es *El gabinete del doctor Caligari* (1920) de Robert Wiene. El estilo vanguardista que precede a este es el surrealismo francés, que aborda las escenas desde un ambiente onírico de planos sobrecogedores. Aquí vislumbramos el inevitable impacto del maestro Luis Buñuel, a quien ya presentamos antes, que capturó la realidad con *Un perro andaluz* (1929) y *La edad de oro* (1930). Yorgos, además, va más allá y hace un guiño creativo al filme cumbre de ciencia ficción *Metrópolis* (1927), dirigida por Fritz Lang, producción de cine mudo que se sitúa en una ciudad futurista. El

director hace un tributo a esta obra de culto alemana con planos exquisitamente reconstruidos que nos recuerdan a la mujer-robot interpretada de manera impecable por una jovencísima Brigitte Helm.

Conclusiones. Los universos viscerales de Lanthimos

Esta confección caleidoscópica que hace el director griego tejiendo diversos estilos es en sí misma una metáfora del bestiario que el doctor Godwin Baxter ha creado y deambula por la mansión donde crece la protagonista, Bella: criaturas ensambladas de forma extraña que impactan por lo absurdo y bizarro, pero fascinan por su peculiar belleza. El propio Godwin es un hombre roto que carga con los traumas y cicatrices de la crueldad humana desde niño, cuando se convirtió en un experimento de las hazañas sádicas de su padre. Sin embargo, rompe con este bucle de maltrato y no lo replica en Bella, a quien permite salir y explorar el mundo. Yorgos Lanthimos, conocido por su estilo único y provocador, utiliza esta historia desde un enfoque satírico, al abordar temas como la autonomía corporal, la redefinición de la feminidad y la subversión de las estructuras de poder. La narrativa no solo celebra la independencia y curiosidad de Bella, personaje femenino principal, sino que también desafía al espectador a reconsiderar su propia percepción de la normalidad y el deseo.

La combinación del guión incisivo, la cinematografía exuberante y la dirección precisa refuerzan el impacto del filme en el panorama del cine contemporáneo. Yorgos Lanthimos ha acostumbrado a su público a correrse del rol de espectador convencional y *Poor things* no es una excepción en absoluto. A lo largo de su carrera, sus obras han propuesto un encuentro cara a cara con nuestra parte más oscura. Los personajes de cada historia son producto de un fragmento camuflado de la mente humana expuesta a un mundo hostil: su propio bestiario. En un escenario que —pese a los elementos futuristas no deberíamos clasificar dentro del género de ciencia ficción— se permite hibridar animales, revivir muertos y transgredir las normas de la naturaleza.

Así como sería un despropósito catalogarla como película de época o aventura, el cineasta articula estos engranajes dentro de un ordenamiento del caos a su propia manera, excelsa y obsesiva. Si hablamos de un “neo-Lanthimos” es porque quizás en esta ocasión seamos testigos de una transgresión de sus propias leyes. Este acto paradójico puede subjetivizar miradas críticas, desde la castigadora y taxativa percepción de los santificadores del fundamentalismo o considerarla desde un vanguardismo digno, inabordable y transversal en toda su filmografía: la expresión cruda de humanidad.

En retrospectiva, *Poor things* es una obra maestra que promete ubicarse en el género de culto; exquisita por los recursos aplicados desde el simbolismo y la acuarela cromática de su fotografía; el destacado diseño de producción y vestuario a cargo de Shona Heath y James Pricela; las creativas influencias tomadas de los movimientos vanguardistas del arte y el cine surrealista; y la denuncia social desde un discurso provocativo e incómodo que transgrede incluso el estilo extravagante de Lanthimos. Este largometraje constituye una reivindicación del goce y la libertad femenina que no deja indiferente a ninguno y, en ese sentido, merece que le demos una oportunidad pese a no encajar con algunas formas de pensar más moralistas o tradicionales que existen aún en la actualidad.

La estética de *Poor Things* se logra mediante una cuidadosa combinación de surrealismo, sátira oscura y el uso deliberado del color. Estos elementos, analizados desde las

reflexiones de cineastas y críticos, como André Breton, Luis Buñuel, David Batchelor, Sergei Eisenstein, Roland Barthes y Laura Mulvey, permiten comprender una narrativa que no solo es visualmente impactante, sino también profundamente significativa. Al analizar estos procedimientos y recursos podemos apreciar cómo el cine de Yorgos Lanthimos trasciende sus límites formales y se convierte en una verdadera obra de arte poética-estética, que desafía las convenciones sociales y cinematográficas con una visión crítica y provocadora.

Referencias bibliográficas

- Barthes, Roland (1957) *Mythologies*. Seuil
Batchelor, David (2000) *Chromophobia*. Reaktion Books
Breton, André (1924) *Manifeste du surréalisme*. Éditions du Sagittaire
Buñuel, Luis (1984) *My Last Sigh*. Random House
Eisenstein, Sergei (1949) *Film Form: Essays in Film Theory*. Harcourt Brace
Jeancolas, Jean-Pierre (1992) *La belle époque du cinéma français*. Éditions du Cerf
Kallir, Jane (1990) *Egon Schiele: The Complete Works*. Harry N. Abrams
Krausse, Judith (2000) *Albert Robida: The Father of the Future*. The MIT Press
Mulvey, Laura (1975) Visual Pleasure and Narrative Cinema. *Screen*, 16 (3) pp. 6-18
Peppiatt, Michael (2008) *Francis Bacon: Anatomy of an Enigma*. Harvard University Press
Shelley, Mary (s/f.). *Frankenstein*. <https://biblioteca.org.ar/libros/133605.pdf>
Silver, Larry (2001) *Hieronymus Bosch*. Abbeville Press

Fuentes

Lanthimos, Yorgos (Director) (2023) *Poor Things* [película]. Productora: Searchlight Pictures y Element Pictures