

La casa en el imaginario cinematográfico. Una aproximación desde la mirada antropológica

Barut Cruz Cortés*

ESCUELA NACIONAL DE ENFERMERÍA Y OBSTETICIA. ENEO-UNAM

RESUMEN: *Dentro del imaginario cinematográfico y sus distintos géneros, existe un vasto campo de temas y escenografías que son o pudieran ser de interés para análisis desde la antropología. En este sentido, el presente texto se plantea como objetivo realizar una breve aproximación antropológica sobre la presencia del elemento “casa” en el imaginario cinematográfico. Para ello, se llevó a cabo una revisión filmica y bibliográfica sobre 120 películas, de las cuales se seleccionaron, como estudios de caso, 31 de diferentes géneros cinematográficos. Para el resultado de la revisión se muestra una primera propuesta taxonómica de 12 diferentes tipos de casa representada en el cine y agrupadas, desde una mirada antropológica, en cinco grandes dimensiones. Junto a la taxonomía propuesta, se presentan algunas reflexiones y puntos clave para tomar en cuenta en posteriores trabajos a realizar, con una mayor profundidad.*

PALABRAS CLAVE: *cine, imaginarios, casa, topofilia, topofobia*

The house in the cinematographic imaginary.
An approach from the anthropological regard

ABSTRACT: *Inside the Cinematographic Imaginary, and its different genera, there is a vast field of topics and scenes that are or could be interesting to analyze by anthropology. In that regard, the objective of the present text is to make a brief approach about the “house” in the cinema. For this, a filmic and bibliographic study from 120 movies was made, from which 31 were chosen, each with different cinematographic genera. As a result, an initial taxonomic proposal is presented using 12 different cinematic representations of houses, arranged from an anthropologic sight, in five main di-*

* cc.barut@yahoo.com.mx

Fecha de recepción: 14 de septiembre de 2022 • Fecha de aprobación: 31 de octubre de 2022

mensions. In addition to the proposed taxonomy, some reflections are presented as well as key points to examine in upcoming specialized works.

KEYWORDS: *cinema, imaginaries, house, home, topophilia, topophobia*

INTRODUCCIÓN

El interés antropológico por el Séptimo Arte deviene de la idea para abordarlo como un documento audiovisual que aglomera no sólo el beneficio comercial, sino que es elaborado por personas que están insertas en una cultura. En este sentido, dentro del imaginario cinematográfico y sus distintos géneros existe un vasto campo de temas y escenografías que son o pudieran ser de interés para análisis desde la antropología. En lo que concierne al presente texto, el interés se focaliza en un aspecto escenográfico esencial: la casa.

Desde el punto de vista antropológico, tanto el cine, como la casa, se presentan como elementos circunscritos a criterios que permiten la reproducción social, esto es, las particularidades de la diversidad humana.

La casa, al igual que otros posibles elementos del cine, cobra vida dentro de los distintos géneros y tramas que reflejan en ellos, a veces de forma directa, otras de forma indirecta, idiosincrasias de cada territorio, época, sociedad y cultura. Ante ello, y desde la mirada antropológica, surgen algunas preguntas: 1) ¿Cuál ha sido el acercamiento desde los estudios sociales y la antropología hacia aspectos culturales plasmados en el imaginario cinematográfico? 2) Desde una mirada antropológica, ¿de qué manera se ha abordado un aspecto cultural como “la casa” dentro del imaginario cinematográfico? 3) Desde su simbología cultural, ¿qué categorías taxonómicas existen del elemento “casa” en las producciones cinematográficas? A partir de dichas interrogantes, este artículo se propuso como objetivo una aproximación antropológica a la presencia de la casa en el imaginario cinematográfico; un primer acercamiento que posibilite diferentes rutas para futuras investigaciones.

Como parte del proceso metodológico se llevó a cabo una revisión bibliográfica, que incluyó fichas filmográficas así como guías y estudios especializados, y la visualización de un total de 120 películas. Para la elaboración del presente artículo se seleccionaron como estudios de caso 31 películas de diferentes géneros cinematográficos: terror, ciencia ficción, aventura o drama, cuya producción pertenece principalmente a Hollywood, aunque también se consideraron otros países (México, Japón, Reino Unido, entre otros). En cuanto a los criterios de selección, se consideró la inclusión de

películas con dos principales características: a) producciones donde la casa adquiere un papel importante en la trama, y b) películas donde el hogar fuese establecido mediante las relaciones de cotidianidad.

1. ESTUDIOS SOCIALES EN TORNO AL IMAGINARIO CINEMATOGRAFICO

La antropología ha encontrado en el cine una veta de investigaciones en torno a temas tradicionalmente vinculados. Al partir de un análisis instrumental e ideológico que busca fines específicos y de naturaleza social [Zavala 2010: 65], diversas disciplinas o profesionistas se han interesado por el cine y sus representación, temáticas o narrativas. Por citar algunos ejemplos y partiendo del siglo XXI, van desde la arqueología en sus distintas etapas relacionadas con México [Arqueología Mexicana 2013] o la medicina que aborda el enfermo y la enfermedad [Herreros 2017], por los salvajes como otredad [Bartra 2018], la locura [De la Peña 2009], la discapacidad [Cruz, 2014], hasta llegar a profesiones como médicos [Pérez *et al.* 2008], enfermeras [Icart 2015] o docentes [Gagliardi 2019].

Una variedad de profesionales, procedentes de la sociología y de la antropología, se han acercado al cine desde diferentes marcos teóricos y para múltiples objetivos, por ejemplo, se puede citar el caso de Powdermaker [1955], quien estudió la producción y los mensajes de las películas de Hollywood. En trabajos más recientes, De la Peña propone las películas como un ámbito etnográfico, argumentando que:

Los filmes, tanto de ficción como de no ficción, desde el cine de autor hasta el de entretenimiento, pueden ser tratados como documentos etnográficos en la medida que remiten invariablemente a estilos de vida, hábitos y costumbres, formas de lenguaje, ideologías, cosmologías y mitologías de una sociedad y de una época histórica. Ellos no sólo presentan o representan el estado de las culturas, capturándolas y fijándolas en un momento dado, sino también las construyen y las inventan, las idealizan y las caricaturizan, las proyectan al futuro y las legitiman, y el estudio de estos procesos reviste el mayor interés para la mirada antropológica [De la Peña 2014: 23-24].

El interés plasmado en este trabajo se circunscribe al cine de ficción, donde las películas son tomadas como productos culturales elaborados y consumidos por personas. Lo ficcional refiere y se vincula con los imaginarios individuales y sociales, ceñidos a cuestiones histórico-contextuales. Acercarse, pues, al y desde el cine requiere, como lo sustenta Gallardo, saber que:

[...] Desde un punto de vista cultural, cabe poca duda que el cine objetiva, refleja y amplifica en imágenes y sonidos, creencias y valores dominantes, emergentes o residuales. El cine objetiva, porque crea unas materialidades visuales para aquello que en el imaginario era sólo escritura, noción o concepto cultural. El cine refleja porque tiene como punto de partida el material disponible en el imaginario de la época de su realización. El cine amplifica el imaginario, porque los instala en el dominio colectivo, en las diferentes audiencias a las que está dirigido [Gallardo 2008: 318].

El imaginario se presenta como aquellos mundos posibles, verosímiles e inverosímiles, que crea y codifica un autor o grupo de autores (director, productor, guionista, fotógrafo, musicalizador) para ofrecer una obra al público receptor, que puede decodificarla; uno de esos mundos posibles podría ser la casa imaginada. De la Peña [2014: 26] refiere que “en nuestras sociedades el imaginario fílmico ocupa un lugar que en las culturas tradicionales tiene el mito, y que el cine es el medio por excelencia en la producción y recreación de mitos colectivos, ya no en formas orales o escritas, como antaño, sino audiovisuales”. Lo audiovisual del cine es, entonces, la materia con la que se puede trabajar y observar el significado que se le otorga a la casa. De otro lado, también desde la antropología, Cruz [2014] recurrió a un *corpus* de películas del cine y *videohome* mexicano, realizadas entre 1980 y 2010.

Las películas fueron tomadas como documentos audiovisuales y situados contextualmente para abordar la representación de la discapacidad y concluir que el cine es una fuente para entender comportamientos sobre la discapacidad, ya que refleja y refracta la sociedad desde la cual es producido. Con base en esto, retomo nuevamente a Grau: “El medio audiovisual, con su extraordinaria capacidad para recoger situaciones y materializar tópicos, supuestos, estereotipos y modelos de distinto corte y condición, se convierte en uno de nuestros mejores aliados para la investigación” [Grau 2005: 10].

2. LA CASA EN EL IMAGINARIO DEL CINE: UNA PROPUESTA TAXONÓMICA DESDE LA ANTROPOLOGÍA

Desde los inicios de la antropología hubo interés por el análisis de las casas y la arquitectura en diferentes culturas. Como bien lo refiere Juan Camilo Niño Vargas, fue Lewis H. Morgan el primero que se interesó por las cuestiones de las casas en diferentes culturas. Los primeros acercamientos fueron desde una perspectiva evolucionista, historicista y difusionista; más

adelante, la casa adquiere importancia al articular “arquitectura, sociedad y pensamiento” [Niño 2016: 63-64]. Ante estas formas de visualizar la casa, este autor recurre a todas las manifestaciones y las analiza, por medio de su presencia entre los ette de Colombia. Por su parte, Sánchez llega a plantear como casa:

[...] un templo budista, las islas flotantes de los uros, en el lago Titicaca, la ciudad de Brasilia, una medina árabe, el palacio de Versalles, los tambos que habitan los indios embera, en el Darién panameño, una central bancaria o un teatro, no sólo como configuraciones espaciales de carácter funcional, es decir, que sirven para ser habitados, sino también como sistemas simbólicos que responden a formas de organización social y valores culturales determinados [Sánchez s/f: 5].

Pero la casa también tiene presencia en la riqueza argumental y escenográfica del mundo del cine; ya sea como parte del decorado o con cierto protagonismo dentro del argumento de la película, es un hecho a resaltar que lo que se conoce culturalmente como “casa” ha tenido y tiene una vasta representatividad en los distintos géneros del Séptimo Arte. Más allá de su materialidad y funcionamiento, la casa posee elementos inmateriales que la ligan con lo simbólico y la imaginación que se desarrolla dentro del cine, donde la casa no sólo se presenta como espacio para el desarrollo de un hogar, sino que va ligada también a la idea de lo doméstico y de la cotidianidad con sus múltiples significados. Por ello, las películas son consideradas como una ventana por la que se puede ver diferentes configuraciones imaginarias sobre la casa y sus metamorfosis.

Ante este panorama, la búsqueda bibliográfica en las ciencias sociales, acerca del análisis de la presencia de la casa en el imaginario cinematográfico, arrojó escasos resultados, ejemplificados en dos fuentes: el trabajo del arquitecto Blanco [2017] y el del crítico de cine Martin [2020]; por lo que se considera relevante, para disciplinas como la antropología, ahondar más en trabajos de esta índole. En su caso, Blanco aborda la casa como una protagonista dentro del cine, donde analiza la cuestión del hastial, la expresión exocorporal o la relación de la casa identificada con la mujer, recurriendo, para ello, a la idea de arquetipo junguiano. En lo referente a Martin, realiza un análisis del hogar y sus espacios en diferentes filmes y géneros cinematográficos posteriores a la Segunda Guerra Mundial.

De acuerdo con la tercera pregunta de interés planteada, se trabajó bajo la idea denominada por Zavala como análisis instrumental, cuyo objetivo es “utilizar las películas para fines específicos, para lo cual utiliza métodos

de análisis externos a la teoría del cine” [Zavala 2010: 65]. El análisis instrumental también lo considera de carácter ideológico, ya que “está orientado a estudiar los contenidos de las películas y sus condiciones de distribución y consumo, considerando a la película como un elemento sintomático de procesos de naturaleza social, como la violencia, la injusticia o la corrupción” [Zavala 2010: 65].

Como parte de la revisión filmográfica, se discernieron dos tipos de taxonomías en cuanto al papel cinematográfico de la casa: por un lado, una clasificación a escala macro, en torno a la relación de la casa con determinadas dimensiones conceptuales generales, por otro lado, una clasificación a escala micro, referente al significado cultural de la propia casa dentro del argumento fílmico. En primer lugar, desde el análisis de las 31 películas tomadas como muestra, se propone la clasificación de la casa dentro de cinco grandes dimensiones, en las que se hace presente la relación de la casa con:

- a) La naturaleza.
- b) Entes o seres sobrenaturales que no pertenecen al mundo físico.
- c) El control socio-familiar o aislamiento.
- d) El mundo de la fantasía y la ciencia ficción.
- e) La idea de desarrollo tecnológico, futurismo y modernidad.

Dentro de estas cinco dimensiones, a su vez, las películas analizadas presentaban ciertas características culturales en común, a partir de las cuales se clasificaron en 12 tipos de casas: subterránea, acuática, casa colmena, el planeta como “(nuestra) casa”, casa sobrenatural, sagrada, casa protectora, tipo prisión, casa viajera, azucarada, casa virtual y tecnológica (o inteligente). A continuación, se describen, desde la mirada antropológica, cada uno de estos 12 tipos, de acuerdo con su dimensión y papel cultural en la trama fílmica.

a) Relación con la naturaleza

Casa subterránea

En su devenir, el ser humano ha vivido en cuevas y las acondicionó para tener un mayor confort, desde ser meras guaridas hasta aquellas que han funcionado como casas en el sentido de hogares. En la antigüedad se caracterizaban por su austeridad, pero hoy día cuenta con comodidades o lujos inimaginables, pues algunas ya tienen, incluso, acceso a internet o comodidades como el tener un jacuzzi. El desarrollo de la arquitectura subterránea en la historia humana apareció tarde, pues los topos, las hormigas o las termitas se adelantaron con diseños que han influido. Por otro lado, descender al interior de la tierra es encontrarse con espacios donde habitan dioses, seres mágicos o malignos, tal como se da en diversas mitologías.

La casa subterránea cobró auge con el desarrollo de los *bunkers* o los refugios antibombas en el contexto de la Guerra Fría. El miedo al invierno nuclear y a la destrucción masiva llevó a muchas familias a construir bajo tierra. El filme *Mi novio atómico* [Wilson 1999] es un ejemplo en el que se representó dicho miedo de familias norteamericanas, como la de Adam, representado por Brendan Fraser, que centra el argumento en el aislamiento por décadas junto con sus padres ante la amenaza de bomba atómica. Sin embargo, la destrucción del mundo no acaeció y después de 35 años de estar encerrado, Adam sale para enfrentarse a un mundo que no conoce.

De otro lado se encuentra *City of Ember: En busca de la luz* [Kenan 2008], película en la que sí se reflejan los vestigios de una guerra nuclear. En esta ocasión, ya no es sólo una familia sino la raza humana la que se encierra bajo tierra y permanece más de 200 años sin subir a la superficie. Una ciudad subterránea donde las casas en colores sepia y óxidos son acompañadas por túneles y tuberías bañados por una luz amarillenta.

Casa acuática

La contraparte a una casa subterránea sería la construcción de casas sobre el agua. Diversas culturas han vivido su cotidianeidad en construcciones sobre el agua como las Chinampas en el centro de México, las villas flotantes de los Uros en Perú, Kampong Ayer en Brunei o Ganvie en Benín, entre otras.¹ Estas formas de construcción no han pasado desapercibidas para la Organización de Naciones Unidas (ONU), ya que proponen ciudades flotantes para hacer frente al aumento del nivel del mar, causado por el calentamiento global.

Los miedos sobre la crisis ambiental, provocada por dicho calentamiento terrestre, quedan materializados en *Mundo acuático* [Reynolds 1995]. El argumento de esta película relata que, tras el derretimiento de los polos, el nivel del mar subió y todo el planeta queda cubierto por agua, por lo que los seres humanos habitan plataformas flotantes. Los humanos sobrevivientes viven en atolones oxidados; ahí se comercializa con tierra. En ese futuro posible, las casas son pequeños o grandes barcos donde se establecen relaciones de camaradería, lazos familiares, se protege la orfandad aunque también viven villanos.

La evolución ha seguido su curso y algunos cuerpos han desarrollado branquias como los peces. En los cataclismos algunos humanos sobreviven,

¹ Una civilización acuática que ha nutrido el imaginario de la literatura, los dibujos animados y los comics es la Atlántida. Por otro lado, el arquitecto italiano Giancarlo Zema ha desarrollado numerosos proyectos sobre arquitectura acuática.

esa especie singular que, a final de cuentas, va adaptando y adecuando sus casas para protegerse; sin embargo, a veces, esas casas no protegen, sino que se convierten en una amenaza².

Casa colmena

Las construcciones de algunos insectos han servido de analogía o metáfora de la sociedad para ejemplificar la masificación, el aislamiento, la individualidad y la despersonalización. Por ejemplo, las colmenas elaboradas por las abejas fueron retomadas por Le Corbusier para resolver los problemas de sobrepoblación. De acuerdo con Ramírez, en su análisis sobre Gaudí y Le Corbusier:

[...] Vivir en un inmueble que parece “como una colmena” es, para el hombre común, el colmo del horror. Ya que la colmena evoca el hacinamiento, el desarraigo y la vida impersonal, se trata de una imagen próxima a la del hormiguero, que suma a esas connotaciones la del movimiento frenético y el afán desasosegante de la gran ciudad [Ramírez 1998: 22].

Los grandes desarrollos arquitectónicos, con compartimentos habitacionales, son representados en el cine, por medio de dos tipos de casa: la terrestre y la espacial. Respecto a la primera, en *Metrópolis* [Lang 1927] puede observarse la ciudad subterránea de los obreros que habitan en conjuntos arquitectónicos uniformes y similares a colmenas bien organizadas; en contraste, aparece una casa pequeña y rara donde habita el científico Rotwang, quien crea un *ginoide*,³ que será parte central de la historia.

Si bien la relación entre abejas y humanos es milenaria, en *Candyman* [Rose 1992] queda ejemplificado el vínculo entre cine, colmena y terror. En varias ocasiones la cámara enfoca un edificio habitacional que no es un análogo de colmena, sino un edificio tipo Le Corbusier, donde sus habitantes viven hacinados en condiciones precarias⁴. Los desarrollos habitacionales uniformes y de “bajo costo” homologan ciertos espacios urbanísticos. No hay contrastes ni diversidad entre ellas, todas las casas son iguales y ordenadas matemáticamente.

² En 2021, surgió una propuesta de terror acuático con *The Deep House*, de Julien Maury y Alexandre Bustillo, en que la casa maldita está totalmente sumergida en un lago.

³ *Ginoide* es un robot antropomorfizado con forma femenina.

⁴ En *Candyman* [DaCosta 2021], el edificio colmena ha dado paso al cuerpo colmena, ya que el cuerpo de Candyman sirve de habitáculo para que las abejas elaboren dentro de él su colmena.

Las unidades habitacionales uniformes del mismo diseño, color y distribución son espacios que inducen a la homologación estructural de la familia como elemento cultural. En *Vivarium* [Finnegan 2019] el color azulado y verdoso de las casas, ordenadas repetidamente, es un mundo kafkiano. Una pareja joven se muda a vivir a un suburbio para iniciar una vida familiar, donde la crianza, la maternidad y la paternidad no son como lo habían imaginado; la uniformidad del diseño habitacional y un bucle temporal despersonaliza a los habitantes.

Respecto a la segunda cuestión, la espacial, la relación colmena y casa dentro del imaginario cinematográfico se desvincula de su representación en la Tierra para surcar el universo; ahora se materializa en naves colmenas que transportan decenas, centenas o millares de personas o embriones humanos en naves espaciales que buscan colonizar otros mundos.⁵ Las grandes naves colmena transportan humanos en estasis o animación suspendida para colonizar otros planetas. Las celdillas de cera, donde crecen las larvas de las abejas, en este tipo de cine son representadas por cápsulas, donde se detienen completamente o se reducen los procesos vitales, para poder realizar viajes espaciales que requieren años, décadas o centurias; ello ocurre en ejemplos fílmicos como *Pasajeros* [Tyldum 2016].

El Planeta como “(nuestra) casa”

En el *corpus* revisado hay tres ideas que involucran a todo el planeta: 1) donde éste es amenazado por alienígenas con mayor tecnología tal como sucede en *La Guerra de los mundos* [Spielberg 2005] donde una especie alienígena, mediante la terraformación busca el control del planeta y aniquilar a los humanos, hasta que unos microbios diezman la fuerza de las naves trípodes y terminan siendo aniquiladas por la naturaleza; y en *Día de la independencia* [Emmerich 1996], el ser humano es el único que puede defender su mundo de la colonización, frente a la invasión extraterrestre. 2) donde la naturaleza pone en jaque la supervivencia de la especie humana ejemplificada con *El fin de los tiempos* [Shyamalan 2007], en ella, una mañana normal en el Parque Central de Nueva York se torna funesta cuando, de repente, las personas cambian su comportamiento; esta alteración sólo afecta a los humanos, ya que los animales parecen inmunes. Un profesor de la universidad de Filadelfia será quien busque respuestas. 3) en *La tierra errante* [Gwo

⁵ Tal como sucede en *Pandorum* [Alvart 2009], *Interstellar* [Nolan 2014] o *Covenant* [Scott 2017].

2019]⁶, toda la civilización terrestre une fuerzas para cambiar de sitio su hogar, puesto que sol moribundo es quien pone en peligro la existencia de todo el planeta, por lo que se debe mover de su órbita hacia un lugar mejor. Equipada con propulsores planetarios, la Tierra viaja en busca de un nuevo sol, mediante una travesía que dura algunos miles de años. Durante ésta, la cotidianidad humana se desarrolla en grandes ciudades subterráneas; aquellas cuevas que protegieron el desarrollo de la especie humana ahora se adaptan en una arquitectura subterránea. Con rumbo hacia lo desconocido, todos anhelan un lugar con calor solar para que perdure la especie. En este caso, ya no son necesarias grandes naves colmena, ni la estasis o la animación suspendida; ahora, el planeta entero surca el espacio sideral rumbo a *Alpha Centauri*, la estrella vecina que dará calor al planeta, al hogar que se mueve de sitio en un vasto universo.

b) Relación con entes o seres que no pertenecen al mundo físico

Casa sobrenatural

Si bien la casa es considerada como un lugar que organiza no sólo el caos del mundo sino las relaciones sociales y familiares, mediante roles que competen a cada integrante de la familia, de igual forma permite que cierto orden en la vida compartida, dentro o fuera de ella, se reproduzca para cohesionar a los integrantes. No obstante, la casa también desorganiza y desestructura los vínculos sociales y familiares sobreviniendo el caos, la desestabilidad y, en última instancia, la desestructuración familiar o la violencia.

La representación de estos aspectos sociofamiliares en el cine, por medio del elemento “casa”, queda plasmada en lo que aquí se denomina “casa sobrenatural”. Ya sea que esté en ruinas o remodelada recientemente, ésta parece cobrar vida propia y decidir expulsar a sus habitantes o visitantes; puede estar maldita, embrujada, encantada o funcionar como un portal. De igual forma, tiene la posibilidad de albergar a seres o entes que buscan hacer daño a los recién llegados; en otras ocasiones es capaz de fomentar la unión familiar después de pasar ciertas pruebas. Se considera sobrenatural en el sentido de no seguir las leyes de la naturaleza, que se bifurca, de manera general, en la casa maldita y embrujada con el género de terror, o la casa portal presente en los géneros de aventura y fantasía.

La casa en ruinas es una armazón inútil y sin valor dice Pallasmaa [2021b: 95]. Junto a los escombros aparece también la cuestión de la ruina moral como argumento metafórico, pues “sin que el presente ofrezca ga-

⁶ La película está basada en la novena de Liu Cixin. Un antecedente de la película es la serie *Space: 1999* (1975-1977).

rantía ni protección; la ruina es una metáfora de la pérdida y de la desintegración de un mundo irrecuperable” [Marí *apud* Balló *et al.* 2016: 216].

Por ello, una casa poseída o enferma no protege,⁷ no tiene la fuerza estructural para brindar protección a sus habitantes, al estar maldita o poseída es, en un primer momento, habitable para posteriormente devenir un espacio amenazante, tal y como se presentan en el caso de *El horror de Amityville* [Rosenberg 1979]. La casa aparece en el poster que simula un rostro y sus ventanas son dos ojos rojos anunciantes que se derramará sangre. La película comienza con una imagen fija en un tono escarlata, que cubre toda la pantalla acompañada con una melodía de tonos infantiles; en un segundo momento, aparece una joven pareja, próximos habitantes y protagonistas. La casa, como hogar, se torna una pesadilla, un espacio amenazante. Quienes deben proteger (la figura del padre y la casa) son los que amenazan la existencia y coexistencia de la familia.

En otros casos fílmicos revisados, aparece la casa que desde el inicio ya está embrujada como en *Monster House: La casa de los sustos* [Kenan 2006]. Al igual que el caso anterior, la casa en el póster de difusión es similar a un rostro: las ventanas son ojos y aparece la puerta de la entrada entreabierta, metáfora de una boca dispuesta devorar a tres adolescentes que la miran asustados. La casa tiene vida propia. En la primera película los infantes son acompañados por los padres; en la segunda lo padres están ausentes y los adultos (la policía) no creen en los jóvenes. En ambos filmes hay una antropomorfización de la casa, con un rostro humano, que marca sus ojos y boca⁸.

En estrecho vínculo con las casas malditas urbanas aparece la idea de la casa o cabaña perdida en el bosque. A veces situada en las proximidades de un río o lago, se convierten en el peor de los destinos para viajeros ciudadanos o para quienes buscan un nuevo comienzo. Son espacios alejados de todo, inmersos en la naturaleza silenciosa y deshumanizada, idóneos para que se lleven a cabo fechorías, asesinatos o ritos satánicos. Las cabañas malditas están relacionadas con la reconfiguración o ruptura total de la familia, pero

⁷ Verdú [2014: 63] reflexiona acerca de la manera en que las casas envejecen como los cuerpos humanos y de sus muros cae piel muerta como síntomas de la edad.

⁸ Dentro de las casas malditas o embrujadas hay espacios en su interior que cuentan con historia propia, ahí se guardan secretos, acechan o dormitan entes malignos. Estos pueden ser: los sótanos en *El despertar del diablo* [Raimi 1981], *El sótano del miedo* [Craven 1991]; el ático en *Siniestro* [Derrickson 2012] o *La casa del pánico* [Caruso 2016]; la chimenea en *No temas a la oscuridad* [Nixey 2011] *remake* de la película de 1973 de John Newland. Por lo que dejan ver las historias de las películas revisadas, las casas embrujadas, malditas o encantadas no tienen razón de ser sin la contraparte familiar y del hogar.

también con ciudadanos que se alejan de la ciudad para internarse en zonas rurales; aunque no todas son tenebrosas, pues en algunas de ellas la luminosidad es irradiada por la divinidad, como se comentará líneas adelante.

Por último, cabe mencionar que dentro de la casa también algunos enseres domésticos pueden ser portales que permiten huir del mundo real y entrar a uno de fantasía como ocurre en *Las crónicas de Narnia: El león, la bruja y el ropero* [Adamson 2005]. Los hermanos Pevensie son llevados a la casa del profesor Kirke para protegerlos de los ataques de bombarderos alemanes durante la Segunda Guerra Mundial. Un día, jugando a las escondidas, la pequeña Lucy entra a un armario y descubre un mundo de fantasía y magia que es dominado por una bruja malvada.⁹ En este caso, el armario se convierte en el portal que separa la cruda realidad del mundo fantástico de Narnia¹⁰.

Casa sagrada

Dentro de los imaginarios de la casa también aparecen los lugares sagrados, espacios donde habita, se manifiesta, se adora y se interpretan las escrituras de la divinidad: templos, iglesias, catedrales, sinagogas, etcétera. Con frecuencia, se recurre en el imaginario cinematográfico a figuras de Cristo, de santos y de vírgenes llorando sangre, vinculados con la maldad o con la divinidad que envía un mensaje.

Respecto a la revelación de la divinidad, también las casas o los edificios tienen vínculos con ésta, tal como lo ejemplifica *Todopoderoso* [Shadyac 2003]. En esta película, Dios opta por citar, en un edificio inmaculadamente blanco, a un reportero que siempre anda quejumbroso por su trabajo nada relevante y quien piensa que lo único bueno que tiene en su vida es su novia. En la escena, aparece Dios (Morgan Freeman) limpiando el piso, trabajo que también debe hacer Bruce (Jim Carrey) pues, debido a sus constantes quejas, Dios decide dejarle “su puesto” mientras se toma unas vacaciones. En otro filme, el ser supremo cita, durante un fin de semana, a un hombre que lo culpa del secuestro y asesinato de su hija, esta vez lo hace en *La ca-*

⁹ Dentro de las casas encantadas, regularmente los niños más pequeños son los primeros en establecer un contacto con lo extraño en éstas. Al respecto, José Vicente Rojo [2015: 9] refiere que “el cine ha explotado desde sus inicios la dualidad de la imagen del niño: su candor, sencillez, abandono al mundo adulto y, por otro lado, lo desconocido”. En la serie *Locke & Key* (2020, 2022) es un niño quien se vincula primero con las llaves mágicas.

¹⁰ Otro enser doméstico es el televisor, mediante el cual la pequeña Carol contacta con un ente desconocido en *Poltergeist* [Hooper 1982]; o el espejo para el caso de *Espejos sinietros* [Aja 2008].

baña [Hazeldine 2017]. En ambas películas, los lugares son elegidos por la divinidad, no son los convencionalmente construidos por los humanos y son representados como espacios temporales.

En *El día final* [Hyams 1999] aparece un policía que, tras perder a su familia en un asesinato, culpa a Dios por lo sucedido y se vuelve alcohólico con intentos suicidas. Es sintomático que la película se estrenase en 1999, en los umbrales del cambio de milenio y que, dentro de la imaginaria occidental, significaba no sólo el fin de un siglo, sino también del mundo. El héroe solitario, una vez más, deberá salvar a todos. En estas películas se encontró un factor común: reprochar o echarle la culpa a Dios de lo que pasa. Dichos reproches se originan a partir de la incapacidad de los personajes de digerir, ya sea los acontecimientos trágicos y dolorosos vividos por la pérdida de familiares o bien los problemas personales.

c) Relación con el control socio-familiar o aislamiento

Casa protectora

Si en el espacio las naves interestelares protegen a sus habitantes, en la Tierra también la casa protectora cumple su función básica de seguridad y resguardo de toda amenaza, real o ficticia, proveniente del exterior. En esta representación de la casa protectora aparece la idea de agorafobia. Como ejemplo cinematográfico relacionado, se considera la película *Copycat* [Amiel 1995]. En ella, aparece la doctora Helen Hudson (Sigourney Weaver) quien, tras sufrir un intento de asesinato, desarrolla agorafobia. A lo largo del filme, aparece un imitador que quiso asesinarla, lo cual la llevará a hacer frente a su trastorno y salir para ayudar a esclarecer la ola de asesinatos. En este caso, su departamento la resguarda y protege de la amenaza real. En este sentido, hogares como el departamento de Helen, generalmente ubicados en espacios urbanos, se caracterizan por proteger a las personas que las habitan y conocen cada uno de sus rincones, por lo que el encierro proporciona seguridad ante amenazas reales o ficticias¹¹.

Caso diferente sucede con *La mujer en la ventana* [Wright 2021], donde una psicóloga (interpretada por Amy Adams), que padece un trastorno de agorafobia, es testigo de un asesinato desde el interior de su hogar, hecho que crea cierta ansiedad y amenaza a su estatus de seguridad en el interior del mismo. Como sucede en la trama, este tipo de trastornos psiquiátricos relacionados con la ansiedad, depresión clínica y esquizofrenia se identifican en la vida real principalmente en entornos urbanos [Ellard 2016].

¹¹ Otros casos sobre el tema de agorafobia son *Musarañas* [Roel y Andrés 2014] e *Intrusos* [Schindler 2015].

Generalmente en películas con tema de agorafobia, las protagonistas son mujeres que atraviesan etapas de trastornos de ansiedad, idea que no se aleja mucho de la realidad ya que, de acuerdo con Pitti, Peñate y Bethancourt [2006] o Arenas y Puigcerver [2009], este padecimiento tiene un mayor porcentaje en mujeres que en hombres. Para ellas, la casa es protección y cobijo, aunque en otros contextos, puede convertirse en casa prisión.

Casa prisión

La casa como lugar construido para brindar cobijo, protección, seguridad e intimidad puede tornarse en el cine a ser espacio que aprisiona a sus habitantes; quien priva de su libertad a los protagonistas suele ser alguna persona concreta o algún ente maléfico que remite a la casa encantada. Puede destinarse como “prisión” la casa en su totalidad o algunas zonas específicas; la angustia de ser aprisionados puede ser temporal o durar años, lo que lleva, en el peor de los casos, a desarrollar el síndrome de Estocolmo y la aceptación del encierro. Esta idea queda ejemplificada con *El castillo de la pureza* [Ripstein, 1972], donde un padre autoritario y sobreprotector aísla a su familia de lo que considera el corruptible y dañino mundo exterior. La cuestión del despertar sexual, los lazos familiares y el hogar están presentes de manera rota y la cotidianeidad se quiebra tras un suceso inesperado. Después de años de encierro, la familia se resquebraja a los ojos de quienes optan por aislar a los suyos.

No obstante, hay ocasiones donde sólo una zona de la casa, ya sea la sala o la habitación, fungen como espacios de prisión. En *El ángel exterminador* [Buñuel 1962], el encierro dura unos días. En este caso, no es la casa en sí la que aprisiona, sino la gente que, por extraños motivos, no pueden salir de un espacio determinado. El confinamiento reducido a un espacio de la mansión de los Nóbile hace emerger lo peor de los burgueses, pues descuidan los valores, las buenas costumbres y los modales.

Por su parte, en *La generación de Proteo* [Cammell 1977] una computadora inteligente encierra a una mujer en su casa. Mediante la fusión entre la tecnología y la carne, la máquina llamada Proteo, busca engendrar un hijo y, con ello, la inmortalidad y el enorme conocimiento que posee. Esta visión angustiante de la casa, controlada totalmente por la tecnología, forma parte de otro imaginario: la casa tecnológica o “inteligente”, que será desarrollada en otro apartado.

Finalmente, la casa prisión, al igual que la casa maldita o embrujada, también tiene espacios en común (sótano y ático) que, si bien no son de violencia tan explícita, sí guardan secretos u objetos que, de vez en cuando, interactúan con los protagonistas determinando la historia particular

de cada filme. Son, por antonomasia, lugares donde cinematográficamente se ha representado el mal, aislados y aislantes que posibilitan en mayor medida la generación de violencia y crueldad; si “en el espacio nadie puede escuchar tus gritos”, desde los sótanos o áticos como espacios aislados, tampoco pueden ser escuchados¹².

d) Relación con el mundo de la fantasía y la ciencia ficción

Casa viajera

Flotar, volar o levitar son acciones que han estado presentes en el imaginario de la humanidad, logrados hoy gracias a los avances tecnológicos. En las representaciones fílmicas se pueden encontrar casas o ciudades que flotan,¹³ ya sea en el agua, como se describió líneas arriba, o en el aire; algunas están ancladas a la tierra y otras se desplazan sobre la misma de un lugar a otro. Regularmente, las que son representadas en esta forma se asocian (aunque no exclusivamente) con la aventura o la ciencia ficción y pueden ser terrestres, aéreas o siderales.

Un ejemplo de casa voladora se puede observar en *Up: una aventura de altura* [Docter *et al.* 2009]. El hogar roto por la pérdida de la pareja está presente, pero nunca es tarde para embarcarse en una aventura y la casa es parte importante de la historia. La casa de Carl Fredricksen se eleva y desplaza gracias a una gran cantidad de globos llenos de helio, que le permite embarcarse en la añorada aventura de juventud.

Por otra parte, en *El increíble castillo vagabundo* [Miyazaki, 2004] se desarrolla la idea de la casa viajera y flotante, la cual es sostenida por Calcifer, un demonio ígneo que cayó del cielo y en torno al cual Howl construye su castillo y hogar. En esta película de animación, el orden para los protagonistas deviene cuando un nuevo hogar es construido desde los resquicios del viejo castillo. Esta figura particular de casa (el castillo) caminante, guarda ciertos rasgos con la choza de patas de gallina de Baba Yaga, personaje recurrente de la mitología eslava y que remite posiblemente a un granero.

En otro orden de ideas, hay casas que no sólo surcan los cielos terrestres, sino que viajan más allá, hacia regiones incógnitas del universo como sucede con *Zathura: una aventura espacial* [Favreau 2005]. Un día, Danny,

¹² Dentro de la casa prisión, el aislamiento puede darse en diversos espacios que puede ser el sótano en *El encierro* [O’Haver 2007], o el ático, ejemplificado con *Flores en el ático* [Bloom 1987; Chow 2014].

¹³ Un antecedente de esta imagen aparece en *Los viajes de Gulliver* (1726), donde Jonathan Swift describe una isla imaginaria conocida como *Laputa* que flota mediante un gigantesco imán. Esta idea es retomada en *El castillo en el cielo* [Miyazaki 1986] o en *Astroboy* [Bowers 2009].

accidental o inocentemente, inicia un juego, cuando le aparece una carta con la frase “lluvia de meteoros, toma acción evasiva”, de inmediato las paredes son agujeradas por “algo”. Para sorpresa de él y su hermano, al abrir la puerta de la entrada descubren que su casa está flotando en el espacio exterior, frente a un enorme planeta y rodeados de rocas. De nuevo, la trama conecta y relaciona mediante analogías la estructura visual de la casa con la estructura argumental de un contexto socio-familiar determinado: por un lado, se visualiza una casa en proceso de remodelación (cambio) por sus viejas estructuras y, por otro, se exponen durante el filme los conflictos intrafamiliares entre hermanos, acaecidos por sus diferencias de edad y etapas de desarrollo. Al igual que la casa, la relación entre ellos se presenta con la necesidad de una “remodelación”. Los protagonistas habitantes de la casa se dan cuenta que jugar afecta la realidad, por lo que deben solucionar el orden social y moral para que su casa viajera sideral debe regresar a la Tierra.

Siguiendo con la temática del espacio, se identifica también otro tipo de representación, esta vez vinculada con las colmenas, como es el caso de las naves interestelares que surcan vastas distancias siderales. Si bien las historias son múltiples y se circunscriben a mezclas de diferentes géneros con la ciencia ficción, hay una imagen general: aquella donde las celdillas de cera son cabinas de estasis o de reducción de signos vitales, tal como sucede, entre otras, en *Alien: Covenant* [Scott 2017]. El argumento muestra una nave espacial de grandes dimensiones que transporta en su interior, cual colmena, cientos de colonos y embriones humanos para colonizar Origae-6, un planeta situado a años luz de distancia de la Tierra.

No obstante, al igual que en los casos anteriormente descritos, la nave convertida en cierto sentido en una casa, también puede ser amenazante, tener vida propia, incluso puede rebelarse y no permitir ser “domesticada” totalmente por sus moradores. La representación de una casa maldita o poseída pasa de ser una escenografía terrestre para convertirse en una nave espacial en el universo y entra a zonas totalmente desconocidas para los cálculos humanos. Así sucede en *La nave del terror* [Anderson 1997], donde la Event Horizon reaparece de pronto tras haber estado perdida por siete años y con señas de tener vida propia. En la búsqueda por entender el suceso, el equipo de rescate se enfrenta a fuerzas ajenas de su propia dimensión.

De acuerdo con los casos revisados en torno a esta tipología de casa, la casa nave representa elementos culturales como: el miedo humano a lo desconocido (representado por el universo), a la atemporalidad de un eterno viaje interestelar, a la percepción de coerción de movilidad, pero también al sentimiento de espacio de protección frente a los peligros que

presenta el exterior y la necesidad de domesticar el espacio-tiempo, por medio de la reproducción cultural aprehendida.

Casa azucarada

La idea de la tierra donde emana leche y miel viene del Éxodo 3:16-18. El lugar dulce se actualiza a principios del siglo XIX con los Hermanos Grimm quienes, en su cuento *Hansel y Gretel* (1812), describen a un par de infantes que son abandonados por sus padres; perdidos y hambrientos deambulan hasta que encuentran una casa en medio del bosque. Sin embargo, no es una casa cualquiera, según la versión a la que se acceda, es una casa de caramelo, pan, chocolate o jengibre. Hambrientos y cansados, consiguen satisfacerse devorando algunas partes de la casa, pasando de la necesidad de alimentación a la glotonería. En *Hansel y Gretel: cazadores de brujas* [Wirkola 2013], Hansel refiere que una de las cosas que aprendió junto con su hermana fue que “jamás entres a una casa hecha de dulce”, la razón se ve a lo largo de la película cuando se muestra la manera de inyectarse para aliviar los síntomas de un padecimiento que desarrolló desde niño: la diabetes. Los dos hermanos huérfanos se dedican a cazar brujas, pues cuentan con la experiencia suficiente para diferenciar una auténtica entre las que no lo son. Acorde con los tiempos modernos, la casa de la bruja que se describe en el cuento y ubicada en el bosque podría ser ahora una fábrica o una dulcería, situada en espacios urbanos industriales.

En general, la casa azucarada o caramelizada y los colores pastel se relacionan, aunque no exclusivamente, con el mundo infantil. Como en los casos anteriores revisados, la cuestión de los vínculos familiares se representa en el Séptimo Arte, por medio de una fuerte relación entre un determinado tipo de casa, ya sea edificada con dulces o inmuebles destinados a su venta,¹⁴ y su conexión con la historia intrafamiliar de sus habitantes o moradores temporales. Estos vínculos familiares, enlazados con el “mundo azucarado”, traspasan en el cine, incluso, las fronteras de lo real a lo virtual, como sucede en el caso que se comenta a continuación.

e) Relación con la idea de desarrollo tecnológico, futurismo y modernidad

Casa virtual

El avance tecnológico que hoy día impera en las sociedades actuales, permite cumplir sueños y deseos difícilmente ejecutables en la vida real,

¹⁴ Por ejemplo, en películas como *Chocolate* (Hallström, 2000), *Una Pastelería en Tokio* (Kawase, 2015), *Mi panadería en Brooklyn* (Ron, 2016), entre otras.

pero también traslada al mundo virtual aquellas normas, actitudes y estratificaciones sociales bien establecidas en las sociedades actuales. Tal es el caso representado en el filme animado *Ralf, el demolidor* [Moore 2012]. La misma y monótona rutina por 30 años de villano del juego que destruye un edificio con departamentos arquitectónicamente idénticos, donde viven grupos familiares homogéneos, despersonaliza al personaje de Ralf. El protagonista no tiene casa, hogar ni vínculos familiares; está solo y duerme sobre ladrillos destruidos; es un soltero que no tiene la mínima intención de tener una pareja, pero sí un hogar.

En su aventura por querer una medalla de héroe —ya que a ellos les va mucho mejor, hacen fiestas y son amados— arriba, de manera accidental, a un juego llamado *Sugar Rush*, un mundo de chocolate, caramelo, crema batida, donde el rey (King Candy) vive en un castillo de caramelo; no obstante, con Ralf llega una amenaza al orden impuesto que no permite revoluciones. La rebelión del protagonista crea fallas del sistema y ello provocará amenazas a la continuidad del mundo de los videojuegos. Finalmente, tras la crisis, viene la reparación mediante la tecnología de la casa-videojuego, lo que provoca cambios favorables para la de Ralf y las de sus amigos y así cumplir su sueño.

Casa tecnológica o inteligente

Otra vertiente del avance en el mundo de la tecnología se visibiliza en la transformación y actualización de enseres domésticos (televisión, licuadora, refrigerador, computadora, etcétera), así como de la casa en su totalidad. Aunque en la vida real las casas altamente tecnologizadas son de reciente aparición, tienen su historia en el Séptimo Arte.

En el cine, el control sobre la casa se realiza desde pantallas de celular o tarjetas, hasta la huella digital, el iris o la voz. En *Ex machina* [Garland, 2015] no sólo se ejemplifica la casa tecno-científica, también la casa prisión, uno de los temas predilectos de la ciencia ficción, donde la tecnología —en este caso una inteligencia artificial— se rebela contra su creador. En este filme, la casa se ubica apartada de lo urbano, construida dentro de un ambiente natural que ofrece contraste entre el exterior verde por la vegetación y el interior tecnológico y artificial. Por su parte, en *Tau* [D'Alessandro, 2018] la tecnología y la inteligencia artificial son programadas para hacer el mal, sin embargo, tienen la capacidad de elección, reflexionar sobre cuestiones éticas y morales, máxime si hay interés por lo exterior.

Las casas de *Tau* y de *Ex machina* no sólo están hipervigiladas, sino que funcionan, además, como prisión para los humanos y las máquinas. El personaje del “científico loco”, rol consagrado en el imaginario cinema-

tográfico, es actualizado constantemente de acuerdo a los cánones sociales, políticos y económicos de la época. En ambos filmes, los protagonistas son varones solteros que apuestan todo por la cuestión científica, uno de ellos incluso, va contra algunas cuestiones morales.

3. REFLEXIONES FINALES

Ajustar la mirada antropológica a la observación y registro de elementos culturales como la casa dentro del cine es un ejercicio identificado en escasos trabajos de esta índole. Por una parte, uno de los hallazgos del presente estudio fue la identificación de dos tipos de relaciones entre los personajes y las casas: topofilia y topofobia. En aquellos espacios felices y amados que se defienden contra amenazas externas [Bachelard 2000], la topofilia toma diferentes formas de acuerdo al grado e intensidad emocional [Tuan 2007: 333], lo que conduce a crear vínculos emocionales con determinados lugares como la casa. En contraste, la topofobia emerge cuando la persona se ve forzada a habitar espacios que le suponen incomodidad o amenaza [Schultz 2006], que no permiten reaccionar adecuadamente; esta situación provoca una serie de reacciones neuronales y endocrinológicas causantes de afectaciones a la salud como ansiedad o reacciones ante el estrés [Ellard 2016]. En el corpus visionado predomina la problemática acerca del habitar; en algunas situaciones, los lugares se tornan topofóbicos a lo largo de la historia y, en otras, la topofilia se logra mediante la domesticación del espacio. El rol que el imaginario del cine otorga a la casa es un rol ambiguo: puede proporcionar, por igual, seguridad o amenaza, confort o asfixia, protección o encarcelamiento, individualidad o masificación.

Por otra parte, en todas las películas analizadas la representación de la casa se entrelaza con temas vinculados estrechamente con la antropología, como la idea de hogar familiar, cotidianidad individual o camaradería. Con relación al hogar, si los vínculos están rotos o en fase de quiebre, sucede un evento sobrenatural que acelera el proceso de ruptura. En otro tópico, el hogar y la familia se consolida cuando se hace presente y se refuerza la presencia de la mujer.

Por último, cabe resaltar que la casa no es una materialidad inerte. Tiene historia, biografía, está viva e interacciona con sus ocupantes. Desde diferentes perspectivas la casa obedece a ámbitos biológicos, culturales, históricos, políticos, económicos, religiosos, demográficos, orográficos, simbólicos, metafísicos y trascendentales; posee significados metafóricos donde se fusionan tanto lo material como lo social y lo imaginario. El cine muestra

esa faceta viva y análoga de la casa con el ser humano, pues al igual que los efímeros cuerpos que la habitan, se crea, se remodela, envejece, enferma y desaparece.

Cada guion, personaje, elemento, escenografía; cada mito, creencia, sueño y ficción es, como advierte Morin [2001], parte de la misma visión mágica del mundo en el que el ser humano se construye como ser social. Este imaginario está presente en quienes producen las películas, así como en aquellos quienes las disfrutan, escriben o leen sobre ellas.

REFERENCIAS

Arenas, M. Carmen y Araceli Puigcerver

2009 Diferencias entre hombres y mujeres en los trastornos de ansiedad: una aproximación psicobiológica. *Escritos de Psicología*, 3 (1): 20-29. <<https://scielo.isciii.es/pdf/ep/v3n1/art03.pdf>>. Consultado el 19 de septiembre de 2022 [PDF].

Arqueología Mexicana

2013 *La arqueología y el cine mexicano*. Edición especial 49, abril.

Bachelard, Gastón

2000 *La poética del espacio*. Fondo de Cultura Económica. Buenos Aires.

Balló, Jordi, Alain Bergala (eds.)

2016 *Motivos visuales del cine*. Galaxia Gutenberg. Barcelona.

Bartra, Roger

2018 *Los salvajes en el cine*. Fondo de Cultura Económica. México.

Blanco Martín, Javier

2017 El "arquetipo de la casa" como dispositivo protagonista en el cine. *CA Magazine_08*, octubre: 39-52. <<https://uvadoc.uva.es/handle/10324/31573>>. Consultado el 19 de septiembre de 2022 [PDF].

Cruz Cortés, Barut

2014 *La inmovilidad constante. Representaciones de la discapacidad motriz en el cine y videohome mexicano 1980-2010*, tesis de maestría. CIESAS. México.

De la Peña Martínez, Francisco

2014 *Por un análisis antropológico del cine. Imaginarios fílmicos, cultura y subjetividad*. Ediciones Navarra. México.

2009 Las imágenes de la locura en el cine como representaciones culturales. *Cuicuilco* (16) 45: 11-25.

Ellard, Colin

2016 *Psicogeografía. La influencia de los lugares en la mente y en el corazón*. Ariel. Barcelona.

Gagliardi, Lucas

2019 Los docentes que muestra el cine: un análisis desde la Teoría del Discurso social. *Memoria Académica Question*, 1 (61), e142, <https://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/art_revistas/pr.9264/pr.9264.pdf>. Consultado el 21 de noviembre de 2022.

Gallardo, Francisco

2008 Elementos para una antropología del cine: los nativos en el cine ficción de Chile. *Chungara, Revista de Antropología Chilena*, 40 (número especial): 317-325. <<https://www.scielo.cl/pdf/chungara/v40nespecial/art08.pdf>>. Consultado el 20 de noviembre de 2022.

Giglia, Ángela

2012 *El habitar y la cultura. Perspectivas teóricas y de investigación*. Anthropos, UAM. España.

Grau Rebollo, Jorge

2005 Antropología, cine y refracción. Los textos fílmicos como documentos etnográficos. *Gazeta de antropología*, 21, artículo 3. <https://www.ugr.es/~pwlac/G21_03Jorge_Grau_Rebollo.pdf>. Consultado el 08 de octubre de 2022 [PDF].

Herreros, Benjamín

2017 *El enfermo en el cine*. T&B Editores. España.

Icart Isern, M. Teresa (coord.)

2015 *Enfermeras en el cine. La profesión en imágenes*. Universidad de Barcelona. Barcelona.

Martin, Adrian

2020 Our house now: flat and reversible home spaces in the post-war film and television, en *Film and domestic space. Architectures, representations, dispositive*, Stefano Baschiera y Miriam De Rosa. Edimburgh University Press. Edimburgo.

Morin, Edgar

2001 *El cine o el hombre imaginario*. Paidós. España.

Niño Vargas, Juan Camilo

2016 La anatomía de la casa. Humanización y ciclo vital de la vivienda ette (Chimila). *Dearq*, Núm. 19, diciembre: 63-73. <<https://revistas.uniandes.edu.co/doi/epub/10.18389/dearq19.2016.06>>. Consultado el 03 de diciembre de 2022.

Pallasmaa, Juhani

2021a *Habitar*. Editorial GG. Barcelona.

2021b *La imagen corpórea. Imaginación e imaginario en la arquitectura*. Editorial GG. Barcelona.

- Pitti, Carmen T., Wenceslao Peñate, Juan M. Bethancourt**
 2006 Agorafobia (con o sin pánico) y conductas de afrontamiento desadaptativas. Estudio empírico. Segunda parte. *Salud mental*, 29 (3), mayo-junio: 24-29. <<http://www.scielo.org.mx/pdf/sm/v29n3/0185-3325-sm-29-03-24.pdf>>. Consultada el 19 de septiembre de 2022 [PDF].
- Powdermaker, Hortense**
 1955 Hollywood. El mundo del cine visto por una antropóloga. Fondo de Cultura económica. México.
- Pérez Moran, Ernesto y Juan Antonio Pérez Millán**
 2008 *Cien médicos en el cine*. Ediciones Universidad de Salamanca. España.
- Ramírez, Juan Antonio**
 1998 *La metáfora de la colmena. De Gaudí a Le Corbusier*. Siruela. España.
- Rojo, José Vicente**
 2015 *Jardín de infancia. El cine de terror y los niños*. Tebar Flores. Madrid.
- Sánchez Pérez, Francisco**
 s/f *La liturgia del espacio. Antropología de la arquitectura y el género*. <https://webs.ucm.es/BUCM/escritores//francisco_sanchez/obras/obr1668.pdf>. Consultado el 12 de noviembre de 2022.
- Schultz, Margarita**
 2006 *Filosofía y producciones digitales*. Alfagrama. Buenos Aires.
- Tuan, Yi-Fu**
 2007 *Topofilia*. Melusina. Barcelona.
- Verdú, Vicente**
 2014 *Enseres domésticos. Amores, pavores, sujetos y objetos encerrados en casa*. Anagrama. Barcelona.
- Zavala, Lauro**
 2010 El análisis cinematográfico y su diversidad metodológica. *Revista Casa del Tiempo*. <https://www.uam.mx/difusion/casadeltiempo/30_iv_abr_2010/casa_del_tiempo_eIV_num30_65_69.pdf>. Consultado el 21 de noviembre de 2022.

FILMOGRAFÍA

- Adamson, Andrew**
 2005 *Las crónicas de Narnia: El león, la bruja y el ropero*. Reino Unido, Estados Unidos.
- Amiel, Jon**
 1995 *Copycat*. Estados Unidos.

Anderson, Paul W. S.

1997 *La nave del terror*. Estados Unidos, Reino Unido.

Buñuel, Luis

1962 *El ángel exterminador*. México.

Cammell, Donald

1977 *La generación de Proteo*. Estados Unidos.

D'Alessandro, Federico

2018 *Tau*. Estados Unidos.

Docter, Pete y Bob Peterson

2009 *Up: una ventura de altura*. Estados Unidos.

Emmerich, Roland

1996 *Día de la independencia*. Estados Unidos.

Favreau, Jon

2005 *Zathura: una aventura espacial*. Estados Unidos.

Finnegan, Lorcan

2019 *Vivarium*. Irlanda, Dinamarca, Bélgica.

Garland, Alex

2015 *Ex machina*. Reino Unido.

Gwo, Frant

2019 *La Tierra errante*. China.

Hazeldine, Stuart

2017 *La cabaña*. Estados Unidos.

Hyams, Peter

1999 *El día final*. Estados Unidos.

Kenan, Gil

2008 *City of Ember: En busca de la luz*. Estados Unidos.

2006 *Monster House: La casa de los sustos*. Estados Unidos.

Lang, Fritz

1927 *Metrópolis*. Alemania.

Miyazaki, Hayao

2004 *El increíble castillo vagabundo*. Japón.

Moore, Rich

2012 *Ralf, el demolidor*. Estados Unidos.

Reynolds, Kevin

1995 *Mundo acuático*. Estados Unidos.

Ripstein, Arturo

1972 *El castillo de la pureza*. México.

Rose, Bernard

1992 *Candyman*. Estados Unidos, Reino Unido.

Rosenberg, Stuart

1979 *El horror de Amityville*. Estados Unidos.

Scott, Ridley

2017 *Alien: Covenant*.

Shadyac, Tom

2003 *Todopoderoso*. Estados Unidos.

Shyamalan, M. Night

2007 *El fin de los tiempos*. Estados Unidos.

Spielberg, Steven

2005 *La guerra de los mundos*. Estados Unidos.

Tyldum, Morten

2016 *Pasajeros*. Estados Unidos.

Wilson, Hugh

1999 *Mi novio atómico*. Estados Unidos.

Wirkola, Tommy

2013 *Hansel y Gretel: cazadores de brujas*. Estados Unidos, Alemania.

Wright, Joe

2021 *La mujer en la ventana*. Estados Unidos.