

## Muñecas animadas o sobre un mito clásico como estructura narrativa del filme *Love Object* (2003)\*

▼ **ABSTRACT** The current work focuses on the presence of the myth of Pygmalion in *Love Object* (2003), a film directed by Robert Parigi. The myth of Pygmalion has been analyzed as the narrative structure underlying the whole film, which is included within a group of films that deal with the affective relationship between a man and a statue, doll or mannequin. Due to the fact that there are aspects in common with other film works of this typology, we have focused our interest on those constitutive elements of the myth and the artificial woman motif and on the innovations, partly justified depending on the film genre to which the film is ascribed: horror cinema.

▼ **KEYWORDS** Classical Reception; Pygmalion; *Love Object* (2003)

### Introducción

No hay duda de la existencia en el cine de argumentos universales que proceden de los mitos clásicos<sup>1</sup>. El motivo de la vida artificial es un ejemplo de ello.

---

\* Recibido em 30/10/2022; aceite para publicação em 30/05/2023.

<sup>1</sup> J. BALLÓ, X. PÉREZ, *La semilla inmortal: los argumentos universales en el cine*, Barcelona, 2010, pp. 11-12. La bibliografía al respecto de la recepción del mito clásico en el cine es bien amplia.

María de la Luz García Fleitas • Universidad de Las Palmas de Gran Canaria, mariadela-luz.garcia@ulpgc.es

La idea de crear artificialmente un ser humano ha tomado presencia en nuestra cultura occidental<sup>2</sup> desde los mitos clásicos, como el de Prometeo, creador de los hombres a partir del barro, o el de Pandora, la primera mujer, construida por Hefesto<sup>3</sup>. A su vez, relacionado con dicha fantasía sobre la posibilidad de crear nuevos seres y vertebrado, en este caso, a partir de la relación entre los dos géneros (el hombre creador y la mujer como creación), es posible identificar un motivo más específico, la mujer artificial<sup>4</sup>. La cultura clásica nos brinda de nuevo un mito que expresa dicho motivo: el mito de Pigmalión.

Este mito es conocido a través de varias fuentes clásicas. Por un lado, el paradoxógrafo Filostéfano de Cirene (III a.C.), según refieren Clemente de Alejandría (*Protrept.* 4.57.3 ss.)<sup>5</sup> y Arnobio de Sicca (*Adv. Nat.* 4.22)<sup>6</sup>, contaba que el chipriota Pigmalión se había enamorado de una estatua de Afrodita, a la que trataba como si de su esposa se tratara. En los testimonios conservados no hay referencia a que la obra fuera esculpida por aquel ni de que cobrara vida gracias a la divinidad<sup>7</sup>.

Pero, sin duda, las *Metamorfosis* (10.243-297) de Ovidio constituyen, tal como apunta V. Cristóbal<sup>8</sup>, “el testimonio sobre el que descansa mayoritariamente, aun con novedades, injerencias y voluntarias desviaciones, la amplia tradición de este mito en la cultura occidental”. En el poema Orfeo, llevado por el deseo de

---

No es posible aquí recogerla, pero sí señalar algunos trabajos relevantes, como M. WINKLER, *Classical myth & culture in the cinema*, New York, 2001 y M. WINKLER, *Classical Literature on Screen Affinities of Imagination*, Cambridge, 2017; de igual modo vid., entre otros, M. CYRINO, M. SAFRAN (edd.), *Classical myth on screen*, New York, Palgrave Macmillan, 2015.

- 2 Vid. E. FRENZEL, *Diccionario de motivos de la literatura universal*, Madrid, 1980, p. 153.
- 3 Sin olvidar, con posterioridad, los homúnculos del Medievo, el gólem judío o criaturas actuales como máquinas y robots, creadas por humanos. Sobre la evolución de dicho motivo cf. P. BRUNEL (ed.), *L'Homme artificiel*, Paris, Didier-Erudition, 1999; J. ALONSO BURGOS, *Teoría e historia del hombre artificial. De autómatas, ciborgs, clones y otras criaturas*, Madrid, 2017.
- 4 Al respecto cf. los trabajos recogidos en F. BRONCANO, D. HERNÁNDEZ DE LA FUENTE (edd.), *De Galatea a Barbie. Autómatas, robots y otras figuras de la construcción femenina*, Madrid, Lengua de trapo, 2010.
- 5 “De este modo, Pigmalión, el chipriota, se enamoró de una estatua de mármol; era la de Afrodita y estaba desnuda. Derrotado el chipriota por su figura, se unió a la estatua, según cuenta Filostéfanos.” CLEMENTE, *Protéptico*, trad. M. Consolación Isart Hernández, Madrid, 1994.
- 6 “Cegada su mente, ‘su alma, la luz de la razón y su juicio, en medio de su locura’, como si fuese su esposa, la llevaba a su lecho, y solía unirse con la diosa, abrazarla y besarla y realizar con ella todos aquellos actos irrealizables, a partir de la ficción de una lujuria vana.” ARNOBIO DE SICCA, *Adversus nationes. En pugna contra los gentiles*, trad. C. Castroviejo Bolívar, Madrid, 2003.
- 7 Para un recorrido sobre el amor hacia estatuas vid. el trabajo de J. L. GONZÁLEZ GARCÍA, “Por amor al arte. Notas sobre la agalmatofilia y la *Imitatio Creatoris*, de Platón a Winckelmann”, *Anales de Historia del Arte*, 16, 2006, 131-150.
- 8 V. CRISTÓBAL, “Pigmalión y la estatua: muestras de un tema ovidiano en la poesía española”, *Cuadernos de Filología Clásica: estudios latinos*, 23, 2003, 63-87.

volver a la vida a su amada, cuenta la historia de Pigmalión<sup>9</sup>: este último, muy decepcionado por las mujeres, había tallado en marfil una figura femenina a la que Venus había infundido vida y con la que finalmente contrae matrimonio.

El tema del pigmalionismo se halla presente, de forma consciente o inconsciente, de modo explícito o implícito, en nuestra cultura occidental, tanto en la alta cultura como en el ámbito de la cultura de masas. El presente trabajo se centra en este último y más concretamente en el cine, donde es posible descubrir desde sus comienzos la presencia del mito<sup>10</sup>, reflejando, además, tres ideas que emanan del motivo de la mujer artificial antes referido<sup>11</sup>: el poder del creador masculino sobre la criatura femenina; la superioridad de la mujer creada por el hombre frente a la mujer natural (de carne y hueso); y la proyección narcisista del yo-creador masculino, que utiliza la creación femenina como imagen especular<sup>12</sup>. A grandes rasgos (pues un guion cinematográfico también se construye y se enriquece en virtud de la libertad inherente al acto creativo), el pigmalionismo queda plasmado, por un lado, en argumentos basados en el siguiente esquema: un hombre que educa (modela) a una mujer, a partir de la idea primaria de una relación desigual entre el varón, mayor y más culto, y una mujer más joven. Algunos ejemplos son

- 
- 9 Previamente se hace referencia a las Propéidas, a las que Venus petrifica debido a su “licenciosa vida de prostitutas”. Por el contrario, la estatua de Pigmalión es premiada por aquella con su humanización.
- 10 Se hace necesario referenciar aquí el trabajo de M.WINKLER, *Ovid on Screen. A Montage of Attractions*, Cambridge, 2020, que precisamente relaciona la obra ovidiana (particularmente *Metamorfosis* y *Arte de amar*) con el cine.
- 11 Es imposible aunar aquí toda la bibliografía existente sobre la pervivencia de este mito en los diferentes ámbitos artísticos. En general destacamos los estudios de A. RUEDA, *Pigmalión y Galatea: Refracciones modernas de un mito*, Madrid, 1998; S.HINDS, P.HARDIE, A.BARCHIESI (ed.), *Ovidian Transformations: Essays on Ovid's Metamorphoses and its Reception*, Cambridge, Cambridge Philological Society, 1999; V.CRISTÓBAL, op. cit.; V. STOICHTA, *Simulacros: el efecto Pigmalión: de Ovidio a Hitchcock*, Madrid, 2006; M. C. RODRÍGUEZ, “El mito de Pigmalión en textos literarios y fílmicos”, *Arbor: Ciencia, pensamiento y cultura*, 186 (741), 2010, 33-42. Sobre la recepción del mito de Pigmalión, concretamente en el cine, son numerosos los trabajos, en especial sobre la tipología de mujeres artificiales (robots, ciborgs, etc.). Sirvan de muestra los estudios de J. O’SULLIVAN, “Virtual Metamorphoses: Cosmetic and Cybernetic Revisions of Pygmalion’s ‘Living Doll’”, *Arethusa*, 41 (1), 2008, 133-156; G. HERSEY, *Falling in Love with Statues: Artificial Humans from Pygmalion to the Present*, Chicago / London, 2009; P. JAMES, *Ovid's Myth of Pygmalion on Screen: In Pursuit of the Perfect Woman*, New York, 2011 y P. JAMES “Statues, Synths, and Simulacra: The Ovidian Contours of Screen Pygmalions”, in R. Apóstol, A. Bakogianni, *Locating Classical Receptions on Screen Masks, Echoes, Shadows*, Cham, Palgrave Macmillan, 2018, pp. 69-94; también centrado en la recepción de dicho mito en varias películas el trabajo de T. ALVES NUNES, *Metamorfoses de Pigmalião: o Mito Clássico no Cinema Contemporâneo*, Tesis Doctoral, Universidad de Coimbra, 2021.
- 12 S. MOLPECERES ARNÁIZ, “Muñecas, maniqués y mujeres robóticas: la construcción de la otredad femenina en las vanguardias europeas”, in A. González-Rivas Fernández, L. Martínez-Falero Galindo, J. A. Pérez Bowie, K. Gregor (ed.), *Estudios de Literatura. Vol. 1. Las Artes de la vanguardia Literaria*, Sociedad Española de Literatura general y Comparada (recurso electrónico), 2018, p. 74.

*My Fair Lady* (1964) de G. Cukor, basada en la obra teatral de B. Shaw, *Pigmalión* (1914); *Educating Rita* (1983) de Lewis Gilbert, o la más actual *Phantom Thread* (2017) de P. Thomas Anderson, entre otros.

De otro lado, la temática pigmaliónica se hace perceptible también en argumentos que giran en torno a mujeres artificiales creadas por hombres, sean tecnológicas – autómatas, androides, mujeres ciborgs, imágenes generadas por ordenador que cobran vida propia –; sean muñecas, maniqués o estatuas que cobran vida y desempeñan el papel de compañeras del hombre. Dentro de los primeros tendrían cabida producciones como *Metropolis* de Fritz Lang (1927), *Her* (2013) de Spike Jonze, *Ex Machina* (2015) de Alex Garland, o *Simone* (2020) de Andrew Niccol, entre otras; y dentro del segundo tipo se encuentra un grupo de películas que versan sobre la relación afectiva entre un varón y una estatua, muñeca o maniquí: *Grandeur nature* (1973) de Luis García Berlanga, *No es bueno que el hombre esté solo* (1973) de Pedro Olea, *Mannequin* (1987) de Michael Gottlieb, *Monique* (2002) de Valérie Guignabode, *Lars and the Real Girl* (2007) de Craig Gillespie, *Air Doll* (2009) de Hirokazu Koreeda, entre otros ejemplos.

Este trabajo pretende un acercamiento, desde la perspectiva del mito de Pigmalión, a la obra estadounidense *Love Object* (2003), dirigida y guionizada por Robert Parigi, y que comparte un mismo esquema argumental con el último grupo de producciones cinematográficas basadas en esta peculiar relación entre una muñeca y un hombre<sup>13</sup>.

### **El mito de Pigmalión como estructura narrativa de *Love Object* (2003)**

*Love Object* acoge la historia, ambientada en Los Ángeles, de un joven, Kenneth Winslow, que empieza a sentirse atraído por su nueva compañera de trabajo, Lisa. Al mismo tiempo, alentado por compañeros de oficina, decide comprar una muñeca sexual de gran realismo. A partir de ahí, el protagonista comparte su vida amorosa con ésta y la muñeca, pero la relación se complica, pues la muñeca cobra vida como ente perverso y terrorífico que parece envidiar a Lisa y acosa a su artifice. Finalmente, el dueño decide terminar con la muñeca, que descuartiza y arroja a la basura, al mismo tiempo que Lisa, secuestrada por nuestro perturbado protagonista, pierde la vida.

En efecto, los personajes, el espacio, las situaciones aquí expuestas parecen hallarse bien lejos del mito (y especialmente distanciados en lo que respecta al final, al que se hará referencia más tarde), pero es posible, como demostraremos a

---

13 J.WOSK, *My Fair Ladies. Female Robots, Androids and Other Artificial Eves*, New Brunswick, 2015.

continuación, identificar dicho mito a modo de estructura narrativa. Partimos de un esquema básico que se construye a partir de tres elementos: el varón creador, la mujer creada artificialmente y el proceso de vivificación del artefacto.

## El varón creador y la mujer creada artificialmente

Ovidio contaba que Pigmalión, “ofendido por los muchos vicios que la naturaleza dio/ al alma femenina, vivía soltero sin esposa, careciendo/ hacía tiempo de una compañera de lecho” (10.243-5)<sup>14</sup>. Si las personas parafilicas suelen caracterizarse – señala Miguel Abad Vila<sup>15</sup> – por sus escasas habilidades sociales, problemas de insatisfacción o trastornos psicológicos, Kenneth Winslow se describe como un individuo introvertido, marcado – intuye el espectador – por su incapacidad para el desarrollo normal de la vida afectiva. El amor hacia una estatua o muñeca se presenta en el filme como un trastorno, tal como debió de interpretar Filostéfano ya en el s. III a.C. (o bien sea esta la percepción de Clemente de Alejandría y de Arnobio de Sicca siglos después): y a partir de esa idea se cimenta la trama de la reescritura filmica objeto de nuestro análisis<sup>16</sup>.

Al mítico Pigmalión le insatisfacía la mujer real, la de carne y hueso, y por ello esculpe con gran habilidad una figura femenina de marfil tan perfecta que era imposible hallar una mujer real así: “esculpió con arte felizmente admirable una estatua / de un niveo marfil, dándole una belleza con la que ninguna / mujer puede nacer” (10.247-9).

Volviendo a la película, los compañeros de trabajo de Kenneth le muestran una postal con la imagen de una muñeca sexual y los datos de la empresa a partir de la cual adquirirla. Unas secuencias después descubrimos al protagonista frente a la pantalla de ordenador solicitando la compra de una muñeca<sup>17</sup>. A través de la plataforma online selecciona una serie de rasgos conformando un cuerpo ideal, su

14 La traducción de todos los fragmentos de Ovidio incluidos en este trabajo pertenece al trabajo de A. RAMÍREZ DE VERGER, F. NAVARRO ANTOLÍN, *Ovidio. Metamorfosis*, Madrid, 2003.

15 M. ABAD VILA, “Amores mecánicos, coitos digitales y emociones de poliuretano. El cine, ¿augur evolutivo de la sexualidad humana durante el siglo XXI?”, *Revista De Medicina Y Cine*, 12(4), 2016, 222.

16 Parece una idea que se repite en recreaciones filmicas en torno a este motivo. Baste recordar al protagonista de la película *Lars and the real Girl*, que se presenta en una escena leyendo *Don Quijote de la Mancha* a su amada (una muñeca), asemejando así su delirio a la locura del personaje cervantino. Sobre esta relación vid. B. L. GASIOR, “Women’s Mental Health Advocacy in *Lars and the Real Girl* and the *Don Quixote* Connection”, *Laberinto Journal*, 12, 2019, 103-116.

17 Este inicio, donde se presenta la posibilidad del conflicto, se repite en la producción posterior de Craig Gillespie (2007): también en el entorno de trabajo le muestran al protagonista una web donde es posible adquirir muñecas sexuales. Y también en una escena posterior hallamos a aquel ya en su casa abriendo un paquete de grandes dimensiones, que contiene la creación tan esperada. Para un análisis de este film desde una perspectiva de género vid. M. L. GARCÍA

ideal de belleza. Para ello se inspira en su compañera Lisa, de ahí que se intercalen primeros planos de esta última a lo largo de la secuencia reflejando la mente de Kenneth, que recurre a sus recuerdos. No es de extrañar que en la web este ideal se construya a partir de la imagen de la Venus de Botticelli (11:50-13:15)<sup>18</sup>.

La creación es de tal perfección que se asemeja a una diosa, la hermosa diosa Afrodita. Este parece el mensaje, en el que se insiste nuevamente cuando el protagonista abre la caja en la que llega el objeto al domicilio<sup>19</sup>: la muñeca se muestra desnuda y rodeada de espuma, como la misma diosa en el momento de su nacimiento (16:5817:03), acercándonos de nuevo al relato de Filostéfano, que, como ya se apuntó, transmitió la anécdota sobre el enamoramiento de Pigmalión hacia una estatua de dicha diosa<sup>20</sup>.

La escultura mítica, incluso antes de ser animada, ya parecía viva: tal era la maña del escultor, que le permitió crear una obra que superaba a cualquiera de los frutos de la naturaleza, suscitando pasión y enamoramiento. He aquí uno de los elementos constitutivos del motivo de la mujer artificial, la superioridad de la mujer creada frente a la mujer natural, igualmente visible en el filme estudiado. Kenneth proyecta en su creación su incapacidad para relacionarse con las mujeres, y en concreto, con su nueva compañera de trabajo, y así construye una mujer que responde a su ideal de belleza, una mujer parecida a aquella, pero que, en tanto que ahora accesible, superior a la real<sup>21</sup>. No solo es muy hermosa sino también dominable, un ente sobre el que su creador es libre para reflejar todas sus fantasías, aquellas de las que la mujer real le priva.

Pigmalión y Kennet esculpen su mujer ideal sobre la que ejercerán su voluntad. Ambas se han construido con el objetivo de satisfacer a sus dueños. Y aquí se hace evidente otro de los elementos constitutivos del motivo antes referido de la mujer artificial: el poder del creador masculino sobre la criatura femenina. Stoichita<sup>22</sup> apunta, al respecto de este mito, que cualquier imagen fabricada por

---

FLEITAS, "El mito de Pigmalión en el filme *Lars and the real girl* (2007): revisión del motivo de la mujer artificial desde una perspectiva de género", *Myrtia*, 37, 2022, 221-233.

18 No hay que olvidar que Afrodita es un impulso cósmico, una fuerza natural primigenia que encarna la omnipotencia creadora del deseo amoroso.

19 El objeto en sí de la caja toma presencia en otros filmes de esta tipología, protagonizando algunas secuencias interesantes (vid. *Tamaño natural*, *Lars and the Real Girl* o *Air Doll*).

20 Según Clemente de Alejandría, Posidipo había transmitido la anécdota de otro individuo que se había enamorado y unido a una bella escultura de Afrodita hecha mármol, en Cnido (*Protrept.* 4.57.3).

21 Las muñecas de compañía, como es sabido, no corresponden de forma exclusiva a una ficción argumental. Entre los numerosos ejemplos que podrían aquí recogerse, sirva de ejemplo el caso del pintor expresionista Kokoschka, que, para aplacar su tristeza por la pérdida de su amada Alma Mahler, había encargado a un fabricante alemán de maniqués una muñeca de tamaño natural a semejanza de aquella. La muñeca que forma parte de la trama objeto de nuestro análisis responde a este esquema de sustitución: Nikki se elabora a semejanza de una mujer real, Lisa, para sustituirla en tanto que esta se antoja inalcanzable al protagonista.

22 V. STOICHITA, op. cit., pp. 14-15.

el hombre es un receptáculo de poder: Pigmalión deseaba una mujer optimizada para casarse con ella y, con el beneplácito de la diosa, lo consigue. Kenneth diseña una mujer sobre la que ejerce toda su voluntad: la viste como él quiere, la sitúa a su lado mientras come, mientras ve la tele, la usa sexualmente cuando desea; responde en todo momento a sus necesidades.

Por último, el artefacto no es solo la mujer optimizada en tanto que dominada. Es, además, una proyección narcisista de su creador. Pigmalión desea profundamente aquello que ve de sí mismo proyectado en su creación: ella es un espejo donde se refleja la fantasía de aquel. Estamos ante el tercer elemento constitutivo en la trama fílmica analizada, que se asienta aquí de forma evidente. En definitiva, él desea o ama el artefacto – la muñeca –, en tanto que le permite proyectarse a sí mismo y sus fantasías.

## Vivificación, emancipación y aniquilación del artefacto

Sea invención suya o no la vivificación del artefacto (no figura en Filostéfano, o al menos no aluden a ella ni Clemente de Alejandría ni Arnobio), Ovidio le otorga un especial desarrollo en su relato poético. El poeta cuenta que Pigmalión, perdidamente enamorado de su escultura, había pedido a los dioses una esposa como aquella doncella de marfil y, cuando llegó a casa, descubrió que su creación había tomado vida.

“Cuando regresó, Pigmalión fue a buscar la estatua de su amada y, reclinándose sobre el lecho, la besó: le pareció que estaba templada; acercó de nuevo sus labios, palpó también su pecho con las manos: el marfil palpado se ablandó, sin rigidez quedó bajo los dedos, cedió ante ellos, como la cera de Himeto se reblandece al sol y manoseada por el pulgar se cambia en muchas formas adquiriendo utilidad por el mismo uso. Mientras queda estupefacto, medio se alegra y teme engañarse, de nuevo enamorado vuelve a tocar con la mano su deseo; era un cuerpo: laten las venas palpadas por el pulgar.” (10.289)

La animación del objeto, de la que es responsable la divinidad, se articula en el texto a través de una descripción de marcado carácter háptico: la estatua es palpada y besada continuamente (*saepe*) hasta que los dedos del creador logran hundirse en lo que es ya carne viva.

Por el contrario, en la obra de Parigi, al menos en un primer momento, la muñeca parece cobrar vida dentro de un proceso mental: su dueño la humaniza en un espacio paralelo al real. Además, la reescritura de la vivificación fílmica se construye, en un principio, desde lo visual, aunque es cierto que ambas animaciones – la literaria y la fílmica – despiertan un evidente erotismo. Y si Ovidio

– seguimos a Stoichita<sup>23</sup> – invita al lector “a asistir a una escena de modelado, estructurada en un crescendo implacable que lleva del marfil (*ebur*) a la forma (*forma*) y finalmente a su estadio superior: la obra maestra (*opus*)”, el espectador de *Love Object* se convierte por momentos en un perfecto voyeur (la caja donde llega la muñeca, por ejemplo, permite compartir con él el placer que despierta abrir la caja y descubrir la creación).

El Pigmalión de la ficción fílmica se asemeja al Pigmalión ovidiano, que, en su delirio, no cesaba de besar, hablar, manosear, llevar regalos a su escultura – pues tan perfecta era – y aproximaba sus manos para comprobar si aquello era cuerpo o marfil (10.254-269). Kenneth, en su obsesión, le compra vestidos, maquillaje, objetos que utilizará en su relación sadomasoquista con ella o instala un arnés para poder bailar con ella (una afición de Lisa).

Sin embargo, la animación de Nikki, construida desde lo visual<sup>24</sup> y de la que será difícil discernir si responde exclusivamente a la imaginación del protagonista o no, trae consigo un rasgo que supone una innovación con respecto al mito, y que comparte con otras películas que se integran en la misma tipología. Nos referimos a la emancipación de la muñeca: una autonomía difícilmente llevadera para el creador o dueño-amante, pues en muchos casos se rodea de un halo de perversidad y arrastra a aquél a la perdición: él no controla su creación y, cada vez más obsesionado, se descubre a sí mismo sometido a su criatura<sup>25</sup>.

La muñeca animada es aviesa, pernicioso y, en el caso del filme elegido, su animación adquiere un cariz inquietante, tenebroso, incluso aterrador<sup>26</sup>, y más a medida que se produce un mayor acercamiento entre Kenneth y su nueva compañera de trabajo: fijémonos en el aspecto de la – hasta el momento – perfecta e ideal muñeca, que ahora genera un efecto siniestro; de noche y a oscuras aparece detrás de la puerta (se entiende que esperando a su creador), persigue a Kenneth, intenta asfixiarlo mientras duerme.

En el mito la felicidad recae sobre el protagonista masculino, que logra finalmente casarse con su mujer ideal. Por el contrario, la compañera artificial de Kenneth, supone ahora una amenaza, puesto que se ha revelado contra él, motivo por el que éste se ve obligado a acabar con ella. En efecto, la aniquilación de la mujer creada supone otra innovación con respecto al mito, pero, por otro lado, un lugar común dentro de la tipología de películas sobre mujeres artificiales.

23 V. STOICHITA, op. cit., p. 29.

24 Estando en el medio cinematográfico es indudable que la música, y más aún en la esfera del terror, resalta más si cabe el efecto siniestro de este elemento.

25 En efecto, los protagonistas masculinos de producciones ya mencionadas (como *Tamaño natural* o *Lars and the Real Girl*) pierden el control de la muñeca que en principio satisfacía de pleno todas sus necesidades, un conflicto en la trama que llevará a un mismo desenlace: la aniquilación de la criatura artificial por parte del protagonista masculino.

26 Lo que ya se intuye desde la escena de apertura de la caja, momento en que a modo de *jump scare*, un brazo de la muñeca parece tomar vida, poniendo en tensión al espectador.



Su existencia, además, conlleva un final catastrófico no solo para ella sino también para los demás. Lisa se percata de la existencia de la muñeca y es secuestrada por nuestro protagonista. Amordazada en el domicilio de éste, Kenneth la viste como a Nikki e intenta reemplazar su sangre con lo que parece una solución embalsamadora. Si primero puso su empeño en que la muñeca se asemejara a Lisa, ahora pretende que Lisa sea Nikki. Cuando la joven intenta escapar – ella propina un fuerte golpe al que fue su amante, curiosamente con una pequeña estatua –, un policía, alertado por el vecino (que es asesinado por Kenneth), la descubre sobre nuestro protagonista, le dispara, y aquella cae muerta en la caja en la que había llegado la muñeca.

Las últimas secuencias suponen un añadido muy elocuente, que se percibe casi con la misma perplejidad e incertidumbre que suscita, por ejemplo, el final de la trama de *Tamaño natural* de Berlanga, donde el espectador presiente la revivificación de la muñeca, ahora en unión de un nuevo amante<sup>27</sup>. En las últimas escenas de la cinta estudiada descubrimos al protagonista comprando flores para su actual amada, otra muñeca que ha comprado, pero Kenneth detiene su mirada en la atractiva dependienta: el espectador asume, pues, el inicio de un nuevo y terrorífico trío amoroso.

## Conclusiones

El cine, un producto cultural de masas, constituye el lugar de la fantasía individual, pero también de la colectiva. El argumento aquí analizado responde a la fantasía sobre la posibilidad de crear nuevos seres, que ya está presente en el mito clásico de Pigmalión, susceptible de adaptarse y transformarse a través de lenguajes contemporáneos.

En la película analizada un joven insatisfecho, perturbado, diseña y adquiere una muñeca sexual, que cobra vida. El mito clásico, pues, es perceptible como esquema estructural para este argumento ficticio. De ahí que haya sido posible identificar en *Love Object* los elementos básicos del mito (hombre creador, mujer creada y proceso de vivificación).

Por otro lado, son numerosas las películas de terror sobre muñecos que cobran vida, pero *Love Object* responde a aquellas ideas antes referidos vinculadas al motivo de la mujer artificial. La trama argumental de *Love Object* comparte, pues, con otras obras filmicas de la tipología “muñecas compañeras del hombre” los aspectos más importantes, y al mismo tiempo adopta su propia identidad y expresión en función del género filmico donde se instala, el cine de terror<sup>28</sup>. Si la

---

27 Un transeúnte observa con asombro una muñeca de tamaño real emergiendo del río Sena (de nuevo la imagen de una Afrodita saliendo del agua): es la amante del protagonista, quien, ya desquiciado, se lanza con ella al río.

28 En esa línea nos recuerda a películas como *Inhyeongsa (The Doll Master)* (2004), dirigida y guionizada por Jeong Yong-un, cuya trama de terror, centrada en la venganza, parte también

diosa Atenea, que nace también de un hombre, lo hace con el poder de la razón, la amada de Pigmalión nace “con la condena de la sumisión”. Así lo explica M. de la Rosa<sup>29</sup>, posicionando estas criaturas más cerca de los muertos vivientes que del mundo de los vivos<sup>30</sup>

Estas muñecas, sin duda, se presentan como seres temibles: su automatismo la aleja de toda voluntad racional y despiertan ese temor del creador a convertirse en dominado por aquellas. La muñeca lo lleva no a aquella unión amorosa que Ovidio cantaba en sus versos, sino a la locura, a la pérdida de control: aquel concibe la criatura a imagen de un ideal de perfección que, en tanto que le obsesiona, le “asedia”<sup>31</sup>, le domina. Y esta idea, amplificada dentro de un contexto siniestro y terrorífico, se articula – como se ha demostrado – a partir de un modelo narrativo que hallamos en el mito clásico de Pigmalión.

---

de un protagonista, un fabricante de muñecas, que se había enamorado de una bella mujer tan desesperadamente que había elaborado una muñeca a imagen y semejanza.

29 M. DE LA ROSA, “Pigmalión y la Nueva Galatea”, *Porta da aira: Revista de historia del arte orensano*, 11, 2006, 635.

30 La relación entre hombre y muñeca se instala dentro de un juego terrorífico en el que se difumina la frontera entre realidad y ficción, pero también entre vida y muerte. En este último sentido, podría relacionarse la obra de Parigi con otras películas de terror que, explorando también las fantasías masculinas relacionadas con mujeres pasivas, se centran ya no en muñecas sexuales sino en cadáveres, como es el caso de *Autopsy: Love Story* (2002) de Guy Crawford o *Dead Doll* (2004) de Adam Sherman, entre otras.

31 En tanto que *obsessio* significa “asedio”.