



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
PROGRAMA DE POSGRADO EN CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES
MAESTRÍA EN COMUNICACIÓN

TERROR EN LA ERA DEL HIPERCINE.
ESTUDIO DE LAS TRANSFORMACIONES TEXTUALES Y DISCURSIVAS EN EL CINE DE TERROR
DE PRINCIPIOS DEL SIGLO XXI.

TESIS
QUE PARA OPTAR POR EL GRADO DE:
MAESTRO EN COMUNICACIÓN

PRESENTA:
ERICK BERNARDO SUASTE MOLINA

TUTOR:
DR. FRANCISCO PEREDO CASTRO
FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES

MÉXICO, D.F. 2014



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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

AGRADECIMIENTOS

A la Universidad Nacional Autónoma de México y el Programa de Posgrado en Ciencias Políticas y Sociales, por brindarme la oportunidad de pertenecer a un selecto grupo de estudiantes que año con año, amplían los alcances de la investigación en ciencias sociales y humanidades. Asimismo, por proveer los recursos que hicieron posible la conclusión de este trabajo.

A la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales, pues somos una comunidad preocupada por el bienestar social, en lucha constante por la permanencia y extensión de las ciencias sociales y humanidades. Ahora más que nunca, su preservación es importante dentro de una nación cuyo acercamiento a la cultura está altamente fracturado.

Al Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología (CONACYT) por proveer durante mi estancia en el posgrado, la ayuda financiera para llevar a término esta investigación, en los tiempos requeridos. Al mismo tiempo, les agradezco la inclusión de nuestro campo de estudio a los padrones de excelencia. Ahí donde otras instituciones han fallado, su apoyo es sin duda, un gran estímulo para los investigadores de estas áreas.

Un investigador en formación no estaría en el camino correcto sin la guía de aquellos que durante años, se han especializado en estos campos de conocimiento. Por ello, extiendo un enorme agradecimiento al Dr. Francisco Peredo Castro por compartir el saber adquirido a través de los años, por su apertura para abordar nuevos objetos de estudio relacionados con el fenómeno cinematográfico y finalmente, por su paciencia durante el desarrollo de la investigación.

También extiendo mi gratitud a los académicos que tomaron parte en la evaluación final de este trabajo: Dra. Virginia Medina Ávila, Dra. Graciela Martínez-Zalce Sánchez, Mtro. Federico Dávalos Orozco y Mtro. Jesús Daniel González Marín, los últimos dos también miembros del comité de lectores que dio seguimiento al trabajo en los dos años de maestría. Los apuntes rigurosos de todos ellos contribuyeron al reforzamiento de la presente tesis; agradezco mucho su tiempo, esfuerzo y comentarios.

Un investigador lo es, entre otras cosas, porque reconoce que en la actividad científica no construye conocimiento él solo, sino en comunidad. Así pues, mi total admiración a la Generación 2013-2014 de la Maestría en Comunicación. Una generación que enfrentó muchos retos, y salió adelante. Gracias.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN. ¿NUEVO CINE DE TERROR? (1)

CAPÍTULO PRIMERO (16)

Los géneros en el cine hipermoderno.

1.- Rick Altman y los tres ciclos de creación de un género. (24)

A) El ciclo de producción (24)

B) La perspectiva crítica (31)

C) El proceso espectral (37)

2.- Las lógicas del cine hipermoderno. (48)

A) El fenómeno del hipercine. (56)

Lógicas del cine como industria. (61)

B) Las lógicas del hipercine. (64)

La imagen-exceso (66)

La imagen-multiplejidad (69)

La imagen-distancia (72)

3.- El modelo trádico de Charles Morris: Fundamentación teórico-metodológica para las lógicas del hipercine. (76)

CAPÍTULO SEGUNDO (84)

Las huellas estético-históricas en el cine de terror contemporáneo.

1.- Hacia una construcción del hiper-terror y su posicionamiento crítico en el siglo XXI. (87)

2.- La continuidad del gótico expresionistas en *Los Otros* (2001) y *La Dama de Negro* (2012). (104)

3.- “Cuando el futuro los alcance”: El monstruo tradicional y su traslado a la modernidad en *La Marca de la Bestia* (2005) y *Noche de Miedo* (2011). (129)

RESUMEN EN TABLAS (157)

CAPÍTULO TERCERO (169)

Discurso narrativo del hiper-terror: Distanciamiento crítico en la *Dead Teenager Movie*.

1.- Cine del cine: La vigencia del Descubrimiento Complejo en *Posesión Infernal* (*Evil Dead*, 2013). (176)

2.- Cine dentro del cine: Distanciamiento crítico/paródico en *La Cabaña del Terror* (*The Cabin in the Woods*, 2012). (205)

RESUMEN EN TABLAS (224)

CAPÍTULO CUARTO (238)

El exceso del terror en el *Torture Porn*

1.- El exceso en la forma: representación del horror en el *Torture Porn*. (246)

2.- Tortura, horror colectivo y comentario social: *Anonymous and Random Death* en *La Noche de la Expiación* (*The Purge*, 2013). (264)

3.- *Scre4m* (2011): La gran crítica al nuevo terror. (282)

RESUMEN EN TABLAS (300)

REFLEXIONES FINALES: HIPER-TERROR **(314)**

ANEXO 1. CINE DE TERROR EN ESTADOS UNIDOS ENTRE EL AÑO DE 1968 Y 1999 **(329)**

ANEXO 2. CINE DE TERROR EN ESTADOS UNIDOS DESDE 2000 A 2014 **(334)**

FUENTES DE CONSULTA **(338)**

¿NUEVO CINE DE TERROR?

Pareciera que en México, los estudios de cine son una actividad reciente pero existen académicos con años de trabajo en este ámbito, quienes además se encuentran en un constante esfuerzo por atraer al área de comunicación las discusiones teóricas y metodológicas extraídas del extranjero, donde por supuesto, ya se cuenta con departamentos especializados que reflexionan sobre este campo: historia, estructuralismo, semiótica, psicología, sociología, entre otras ciencias, se han insertado en el debate para estudiar el cine y en la actualidad, son muchos los temas que podemos hallar en él. La relación del cine con el pensamiento humano, con la tecnología y la industria son algunos de esos tópicos.

Es necesario delimitar estos esfuerzos a intereses particulares de investigación, pues finalmente, cada reflexión aporta algo al estudio del estado del cine de cada época. En nuestro caso, es el cine de terror, terreno que nos permite abordar los géneros cinematográficos y su relación con la modernidad en el cine. En el cine de géneros, a cada etapa le corresponde una serie de títulos que significan un punto de inflexión para su género, y así, se agregan a una lista de referencias cuyo aporte al cine debe ser citado en la posteridad, como el uso del lenguaje cinematográfico para crear estrategias narrativas, cambios temáticos, agregar elementos a la relación intertextual entre filmes, hasta la actualización de la tecnología para filmar, entre cuyos aportes podríamos destacar el 3D y los efectos generados por computadora (que ahora pueden constituir la totalidad de una puesta en escena). No obstante, podemos destacar que cada género mantiene una relación con su contexto; este vínculo es tecnológico, intelectual, cultural, también social.

El presente trabajo de tesis, "Terror en la era del hipercine. Estudio de las transformaciones textuales y discursivas en el cine de terror de principios del siglo XXI" tiene el objetivo de analizar el cine de terror producido en Estados Unidos en los primeros años del siglo XXI, para saber cómo se actualizan las formas textuales y discursivas del género, a través de la presencia y funcionamiento de las lógicas del hipercine (imagen-distancia, imagen-multiplejidad e imagen-exceso). Para lograr esta meta, ubicamos el estudio en el contexto de lo que Gilles Lipovetsky & Jean Serroy denominan hipercine, por ello, las categorías que pretendemos ubicar en el trabajo son Imagen-distancia (una reflexión del cine sobre si mismo); Imagen-multiplejidad (la desestructuración de las

historias dentro de una misma película) e Imagen-exceso (una saturación de significantes fílmicos que le dan al cine un carácter sensorial).

El supuesto de investigación es que el cine de terror producido desde inicios del siglo XXI es, de entre todos los géneros del cine, el que puede adecuarse más a estas lógicas del hipercine y a través de ellas podemos identificar una continuidad en términos narrativos pero una ruptura novedosa en el caso de la representación. El marco teórico comprende, además de la descripción de estas lógicas del hipercine según el texto “La pantalla global” de Lipovetsky & Serroy, la aproximación semántica-sintáctica que Rick Altman propone en “Los Géneros Cinematográficos” y el estudio de las tres dimensiones de semiosis propuestas por Charles Morris en “Fundamentos de la teoría de los signos”: semántica, sintáctica y pragmática. Se elige este marco porque las categorías construidas por Lipovetsky & Serroy agrupan sus significantes dentro de estas aproximaciones.

Nos centramos en dos subgéneros particulares (*dead teenager movies* y *torture porn*), pues dentro del terror, estos dos han construido códigos específicos (desde el tema, la forma hasta tipos precisos de personajes), que permiten que sus películas tengan identidad como subgénero. Este desglosamiento es posible gracias a, por un lado, el marco teórico que detallaremos en el capítulo uno, pero por otro, un método de análisis semiótico-hermeneúico, propuesto por Vicente J. Benet, que divide el estudio en análisis general de las formas narrativas y análisis textual. En el primero se ubica la estructura narrativa del filme (en este caso nos guiaremos por la trama del descubrimiento complejo de Noël Carroll) y para ello, será necesaria la herramienta *découpage* (descripción por secuencias), lo cual es útil también para el análisis del estilo de cada película.

También tendremos en cuenta el contexto del filme (estado de la institución cinematográfica que lo produce, así como circunstancias políticas, sociales o económicas). En cuanto al análisis textual, ubicaremos tres niveles destacados por el mismo Benet: inter-texto¹, donde comienzan a trabajar las categorías que proponemos en el marco

¹ La noción de intertextualidad, es decir, las relaciones semánticas y sintácticas que existen entre los textos fílmicos, se retoma del camino metodológico propuesto por Benet, aunque existe también un amplio trabajo sobre el estudio de la intertextualidad no sólo en el cine, sino en otros medios (la literatura, por ejemplo). En *Palimpsestos: La literatura en segundo grado*, Gerard Genette expresa que la intertextualidad se trata de “una relación de copresencia entre dos o más textos, es decir, eidéticamente y frecuentemente, como la presencia efectiva de un texto en otro” (Genette, 1989: 10) y explica que en ella intervienen procesos como la cita y la alusión, ambos elementos presentes en el funcionamiento de la imagen-distancia. A su vez, Genette retoma la idea de intertextualidad de Julia Kristeva, quien en un trabajo titulado *Bajtín, la palabra, el diálogo y la novela*, señala que “todo texto se construye como mosaico de citas, todo texto es absorción y

teórico, pues trataremos de hallar la relación, diálogo y dependencia que se forma entre los textos fílmicos (elementos semánticos); esto es clave pues aquí podremos revisar el modo en que se crea, ajusta o renueva una fórmula dentro del género. Los últimos dos niveles son la enunciación, referido a las estrategias narrativas del filme, montaje y puesta en escena, todos elementos sintácticos cuya presencia también crea una conversación con otros filmes. Finalmente, interpretación, una dimensión con metas hermenéuticas, pero no deseamos llevar la discusión a un nivel filosófico, sino a una reflexión sobre la actualización o reproducción de las estructuras del género, basados en el trabajo con los niveles previos.

En una tesis sobre fenómeno cinematográfico se corre el riesgo de dispersarse sobre muchos temas abordados, por ello una de nuestras preocupaciones es interconectar estos textos fílmicos. Así pues, según las lógicas del hipercine planteadas por Lipovetsky y Serroy, el enfoque para estudiar el cine es global: una perspectiva analítica textual y una vinculación del cine con el mundo donde se produce. El análisis de estas categorías es posible dentro del texto fílmico, se encuentran en el inter-texto de cada filme, por ello las ligamos a la aproximación semántico-sintáctica de Rick Altman. Por sí solas, las categorías de Lipovetsky y Serroy carecen de un fundamento teórico sólido, más allá de la interpretación sociológica. Por ello decidimos asociar su funcionamiento con el estudio de Altman, que a su vez apoyamos con los fundamentos de la teoría de los signos de Charles Morris.

Las películas que se analizarán son, para el capítulo segundo, *Los Otros* (*The Others*, Alejandro Amenábar, 2001), *La Marca de la Bestia* (*Cursed*, Wes Craven, 2005), *Noche de Miedo* (*Fright Night*, Craig Gillespie, 2011) y *La Dama de Negro* (*The Woman in Black*, James Watkins, 2012). En el capítulo tercero, *Posesión Infernal* (*Evil Dead*, Federico Álvarez, 2013) y *La Cabaña del Terror* (*The Cabin in the Woods*, Drew Goddard, 2012). En el capítulo cuarto se presenta un análisis de *La Noche de la Expiación* (*The Purge*, James DeMonaco, 2013), y algunas secuencias de la franquicia *Juego del Miedo* y *Scream*

transformación de otro texto. En lugar de la noción de intersubjetividad se instala la de intertextualidad, y el lenguaje poético se lee al menos como doble” (Kristeva, 1997: 3). Precisamente, autores como Mijail Bajtin (a quien retoma Kristeva) y Roland Barthes han desarrollado un marco sobre el texto como entrettexto de otro. Elegimos seguir el trabajo de Vicente J. Benet debido a su aplicación directa a los estudios de cine. Otros autores que trabajan el inter-texto en la cinematografía son Raphaëlle Moine en *Cinema Genre* y Rick Altman, a quien también trabajaremos.

(*Scream*, Wes Craven, 2011). Dada su reciente producción, no se ha generado material académico sobre estas producciones.

A cada etapa del cine se le atribuye un periodo novedoso, pero ¿qué es lo nuevo y qué es lo viejo? La aproximación más obvia nos guía a pensar que los títulos que han quedado muy atrás en el tiempo constituyen las expresiones de antaño, relevadas ahora por el cine actual, producido en nuestro tiempo y sujeto a las mejores innovaciones tecnológicas. Pero la novedad en el cine no se mide únicamente en esos parámetros, aunque tampoco se debe dar por sentado que existen características definitorias para lo Nuevo.

Posiblemente, la novedad radica en el aporte que cada género otorgue al cine en su tiempo, pues el aporte permanece y se convierte en referencia para las películas posteriores. Se vuelve un canon, una convención capaz de ser repetida en el proceso cíclico de cada género del cine. Desde el enfoque industrial de Rick Altman por ejemplo, cada género explota estas cualidades hasta su desgaste, de modo que cada expresión busca elementos diferentes para integrarlos en un nuevo ciclo. Esto puede significar un punto de ruptura con lo anterior, ¿cuáles son sus límites? ¿Acaso no hay características permanentes?

Los géneros cinematográficos han creado un sistema de características compartidas que permiten la comparación entre ellas y hacen posible la lectura intertextual; esos elementos apelan al espectador para el reconocimiento de estas redes de signos que constituyen un amplio corpus de filmes. Si hay algo nuevo, esto termina por integrarse al esquema del género, haciéndose canónico y formando parte, a la larga, de este sistema. Así pues, cada novedad eventualmente podría ser vieja. Entonces, un primer acercamiento es ubicar cuáles de estas novedades permanecen porque su aporte fue relevante para el desarrollo del género en la historia.

El último punto paradigmático en el terror norteamericano, citado en investigaciones de carácter internacional es el estreno en 1996 de *Scream*, escrita por Kevin Williamson y dirigida por Wes Craven, un pilar del terror estadounidense. Pero no de todo el terror. El cineasta es pilar de "el nuevo terror" que surge a finales de la década de los sesenta y en las dos décadas posteriores, dio a Estados Unidos una época "gloriosa" de terror equiparada con las producciones de Universal Studios en los años treinta.

Hay una diferencia fundamental para comprender ambos periodos: Antonio Navarro lo denomina "la americanización del terror" ocurrida en dichas décadas posmodernas, donde esta expresión del cine se muestra dentro del contexto estadounidense. Este es un punto importante en este trabajo, ¿qué es el nuevo cine de terror? ¿Qué lo define como contemporáneo? Si a finales de los sesenta era considerado terror posmoderno, bajo el precepto de Gilles Lipovetsky y Jean Serroy del hipercine, ¿podríamos ubicarlo ahora como un terror hipermoderno?

En la cartelera internacional es frecuente encontrar cintas de terror de procedencia occidental, aunque también se cuentan del continente asiático, por ejemplo. Lo anterior ha llevado al cine de terror a convertirse en una industria económica de fuerte potencial, al ser uno de los géneros más taquilleros; ello representa un incremento en las ganancias de la industria cinematográfica en general, que sigue produciendo este tipo de películas con tal de cubrir la demanda existente por el género, el cual rebasa la pantalla gracias a convenciones de fanáticos, renta y venta de videos, novelas gráficas basadas en los filmes, juguetes, disfraces y en ocasiones, reproducciones violentas de lo que se ha visto en pantalla. Es fuente de un cine hipermoderno, una expresión artística con aristas socioculturales muy profundas, por ello es pertinente analizar qué nos está mostrando ese terror actual, a cuáles temores apela, cómo construye sus imágenes, pero más importante, si existe una continuidad o una novedad.

Scream no era una historia del todo original, se trataba de un *slasher film* regular. Un asesino con retorcido gusto por las películas de terror setenteras y ochenteras asedia a un grupo de adolescentes de preparatoria que habitan en la comunidad de Woodsboro, Michigan. Como es costumbre, cada uno de los chicos perece brutalmente en manos del ahora popular *GhostFace*, hasta solo quedar la clásica chica final que debe enfrentarlo. El esquema es parecido a importantes películas del subgénero, entre ellas *Halloween* de John Carpenter, *Viernes 13* de Sean S. Cunningham, *La Masacre de Texas* de Tobe Hooper, incluso la exitosa *Pesadilla en la Calle del Infierno*, también de Wes Craven.

Estas películas aparecen citadas en *Scream*. En aquel momento, esa fue la característica más "original" de la película: la auto referencia. La cinta se asumía como parte de este grupo de filmes orientados al público juvenil que conservaba un esquema narrativo de fácil tipificación. Contenía todos los lugares comunes de cada película mencionada (el ciclo del *slasher* fue muy prolífico) y *Scream* era auto consciente de ello,

por eso adquirió un carácter auto paródico que criticaba todas las convenciones del terror posmoderno pero también las utilizaba para articular su propia narración. Auto-reflexión, auto-crítica y auto-parodia: consciencia del propio desgaste del terror. Había un distanciamiento crítico del cine de terror dentro del mismo cine de terror y eso se convirtió en elemento crucial. Ahí radicó la originalidad de *Scream*.

Algo más trajo consigo este filme. Una añoranza por el terror "de antes" (una nostalgia por el nuevo cine de terror). Según Yvonne Tasker, el nuevo Hollywood, gestado en los años setenta como un cambio estilístico y temático relacionado con la posmodernidad, tenía en sus características la inclusión de un elemento de nostalgia por el Hollywood clásico. Es decir, al tiempo que buscaba contenidos actuales basados en la revolución contracultura moderna, también deseaba encontrar elementos que de algún modo recordarían las películas de antes. Así comenzó la cita a otros filmes, el homenaje, la reproducción de secuencias clásicas. Ello es un proceso repetido en el cine de terror desde el estreno de *Scream*, aunque es justo decir que también se encuentra en otros géneros.

La añoranza en el caso del cine de terror fue por los personajes clásicos, por la serie B, por el fenómeno del autocine, por el *slasher*. Posterior al estreno del filme de Craven sucedió una ola de películas del mismo corte que traían consigo una revitalización de ese subgénero del terror que tantos éxitos le dio a la industria del cine norteamericano allá por los setenta y ochenta, cuando el género salió del anonimato. Pero la condición en estas nuevas películas fue la obligación de citarse entre ellas para hacer evidente el funcionamiento intertextual del género y apelar constantemente al conocimiento del espectador acerca de estos filmes. *Scream* tuvo de inmediato su segunda parte en el año 1997, en la cual se ocupó de criticar con mucha agudeza la funcionalidad de las secuelas.

Asimismo, Kevin Williamson aprovechó la fama que le trajo el guión de *Scream* y entregó en ese mismo año *Se lo que hicieron el verano pasado*, dirigida por Jim Gillespie, un *slasher* con todos los clichés pero se antojaba fresco, pues el anterior filme de Craven estaba reciente en la memoria del público joven. Se realizaron otras películas del corte, como *Leyenda Urbana*, *Perturbados o Aulas Peligrosas*, esta última también escrita por Williamson; en ella se citaba el fenómeno de las películas de horror y ciencia ficción de la década de los cincuenta. Sin embargo, el efecto de la añoranza se materializó en 1998 cuando la industria del terror quiso revivir aquellos filmes citados en *Scream*. Por un lado, había un sector conecedor del subgénero pero por otro, el público "moderno" tenía

apenas su primer contacto con estos títulos vía el filme de *GhostFace*. Ello generó una curiosidad que Hollywood de inmediato comenzó a explotar.

Con el pretexto de celebrar el vigésimo aniversario de *Halloween*, una de las películas clave del Nuevo Cine de Terror, los productores Harvey y Bob Weinstein encargaron la producción de una nueva película de la saga, sería la número siete de la franquicia. El proyecto, a cargo del debutante Steve Miner, fue recibido con mucho ánimo pues reviviría a Michael Myers, uno de los *psycho killers* más emblemáticos del género y además, significaba la vuelta a la serie de películas, de su estrella principal, la actriz Jamie Lee Curtis, quien repitió el papel de Laurie Strode, la niñera de la original que veinte años después y convertida en madre, enfrentaría el regreso de su medio hermano Michael. Para agradar al público de *Scream*, el guión incluyó a un grupo de estudiantes para servir como carne de cañón. El reparto incluía a los entonces populares Josh Hartnett y Michelle Williams.

La película se titula *Halloween: H2O*, o *Halloween: veinte años después*. Su recibimiento en la crítica fue muy tibio pero en taquilla tuvo buenos resultados. Era lo esperado. Hollywood estaba repitiendo el fenómeno del nuevo cine de terror, cuando en décadas pasada se dieron cuenta que esas películas de tan bajo presupuesto podían generar millones. Además, *Halloween: H2O* no olvidó el fenómeno al que de algún modo debió su estreno, *Scream*. Tal como esta última guiñó a la original *Halloween* introduciendo una secuencia en el momento en que uno de sus personajes explica "las reglas de las películas de terror", la nueva *Halloween* introdujo en una de sus escenas una secuencia de *Scream 2*, en donde Cici (Sara Michelle Gellar) recibe la fatídica llamada del asesino mientras mira en la televisión *Nosferatu (la versión de Friedrich Murnau de 1922)*, otro título clave de la historia del terror en el cine.

Así, las películas conservan el funcionamiento intertextual pero también, se vuelven un meta texto, una puesta en abismo² que cita al género dentro del género y ello es la "novedad" en el (otra vez) nuevo cine de terror. ¿Tanto así? ¿La nueva *Halloween*? ¿Acaso no se trata de una secuela más? Efectivamente, estaba reciclando contenidos, o más bien, perpetuándolos. La añoranza por estos filmes llegó al grado de llevar el terror al terreno de la parodia y la comedia, una etapa forzosa de deconstrucción, al menos así

² André Gide en *Journals (1889-1939)* se refiere a la *mise en abyme* como una **regresión infinita**, la representación, dentro de una obra de arte, de la estructura de dicha obra de arte, o bien, imbricar una narración dentro de otra.

ubicada por Norma Lazo. Regresó ese mismo año Chucky, y además no llegó sólo, trajo a su novia en la cuarta entrega de la franquicia titulada *La novia de Chucky*, dirigida por Ronny Yu, quien cinco años después en 2003 fue el responsable de revivir a las leyendas Jason y Freddy en la película que los enfrentó (*Freddy vs. Jason*), un proyecto largamente acariciado por la industria de Hollywood.

La novia de Chucky es un filme profundamente auto paródico respecto a su mismo avance y contiene diversos guiños a personajes importantes de su subgénero. En 1999 regresó Carrie, o al menos la idea de ella, en el olvidado filme *La Ira: Carrie 2*. La chica con poderes telequinéticos de este filme era media hermana de la original Carrie. La película imita el modelo de la anterior: la muchacha arma una masacre (más violenta) en una fiesta privada en la cual ha sido víctima de una broma de mal gusto (en este caso, la han grabado teniendo relaciones sexuales con el chico popular de turno y muestran el video a todos).

En ese sentido, el terror se refuerza con la recuperación del Nuevo Terror. ¿Hay aporte? Al menos en la década de los setenta lo hubo por muchas razones, siendo una de ellas el abandono de las historias con corte sobrenatural para presentar guiones anclados en lo urbano, dentro del entorno social estadounidense, de ahí que se le llame al fenómeno “americanización del terror”. Como consecuencia, las películas con asesinos en serie proliferaron. Pero además, el terror adquiere, según Jason Zinoman, un carácter de ambigüedad. En el terror clásico, el orden podría re-establecerse mediante una solución, que a su vez, explicaba las razones de la maldad.

Ese fue otro cambio fundamental: la maldad no tenía explicación. Desde el estreno de *La Noche de los Muertos Vivientes* en 1968, cinta de George A. Romero que se considera piedra angular para este nuevo terror, se observa en el género una dimensión crítica relacionada con la sociedad posmoderna de Estados Unidos; la Guerra de Vietnam y las consecuencias físicas y mentales que tuvo en quienes la sobrevivieron, la proliferación de estupefacientes, enfermedades de transmisión sexual, el escándalo de Watergate y la caída del muro de Berlín que afectó seriamente al mundo entero son algunas de estas reacciones culturales cuya preocupación social se discutía intelectualmente entre los jóvenes (además de otros, por supuesto, la edad de los ciudadanos no es exclusiva para determinar al posmodernismo).

Por ejemplo, Yvonne Tasker y Antonio Costa leen en el fenómeno del cine una preocupación relativa a la contracultura, mostrada por directores jóvenes. El terror es un buen ejemplo. Entonces, "lo que comparten las películas del Nuevo Terror es una sensación de que la cosa más aterradora del mundo es lo desconocido, la incapacidad para entender al monstruo que tenemos delante de nuestras narices. Estas películas comunican confusión, desorientación, y la sensación de que la verdadera fuente de la angustia está situada entre categorías: realidad y fantasía, arte y comercio, los vivos y los muertos. (Zinoman, 2011: 17).

Esto nos conduce a algo todavía más importante: el Nuevo Terror se define por la política del autor, al menos en Estados Unidos. Los directores son la figura central del filme y esto es un fenómeno que no se limita al cine de terror, sino a todos los géneros. En la posmodernidad, el autor comienza a exigir el respeto al control de su propio material. A diferencia de por ejemplo, los años dorados de la Universal en cuyas producciones no era importante quien realizaba sino la estrella (ahí se gestaron figuras como Bela Lugosi, Boris Karloff, Lon Chaney y más tarde Vincent Price), en el nuevo terror no importaba quien era él o la protagonista, sino la persona detrás de la cámara. Se formó un importante grupo de cineastas donde desfilan Wes Craven, Sam Raimi, Frank Henenlotter, Abel Ferrara, John Carpenter, David Cronenberg, e incluso cineastas que gozan de "más respeto" aportaron al género, es el caso de Brian De Palma, Román Polanski o William Friedkin, en terrenos que no eran los del *slasher*.

Jason Zinoman, en su texto *Sesión Sangrienta*, describe que muchas de las ideas que favorecen al nuevo terror proceden de la aclamada *Psicosis* de Alfred Hitchcock. En la entrevista que el director francés François Truffaut publicó en 1967 en forma de libro, el cineasta estadounidense explicó sus teorías sobre cómo asustar al espectador, marcando una diferencia entre susto y suspenso. Estas líneas serían referencia para muchos directores futuros, entre ellos algunos de los ya mencionados. Además, Zinoman explica que el hecho de asesinar a su heroína a la mitad de la película fue otra portación crucial, "no hay vísceras, pero sí sangre desapareciendo por el desagüe. Norman Bates no se limita a matar a una mujer. En el contexto de la película, hace algo más dramático incluso: mata una línea argumental" (Zinoman, 2011: 38).

Estas ideas se repitieron en las décadas de los sesenta y setenta, incluso en 1981, Tobe Hooper, director de *La Masacre de Texas*, hizo dentro de su nueva cinta *The*

Funhouse, un homenaje a *Psicosis* y la secuencia donde muere Marion Crane. Reproduce al principio de su filme la escena de la bañera, aunque no con la misma precisión de cortes de edición ni el mismo golpe de efecto: aquí, la secuencia termina en broma, pero todo el proceso ha sido una referencia al cine anterior, a modo de homenaje pero también de parodia. Asimismo, Craven en 1996 rompe más con el paradigma de la heroína al matar a Drew Barrymore en los primeros once minutos de *Scream*.

Por si fuera poco, no está de más destacar que este cine paulatinamente abandonó la estrategia de la elipsis para mostrar más. "Ron Rosenbaum describió esta escuela de películas de miedo en <*Harper's Magazine*>. Lo llamó <Nuevo Terror>. El terror, sostenía Rosenbaum, parece preparado para suplantar al sexo y la violencia en la jerarquía de la búsqueda de sensaciones masivas" (Zinoman, 2011: 18). Estas características del nuevo terror se prolongaron hasta finales de los ochenta. El género no ha desaparecido pero sí obtuvo, como en cada proceso cíclico, un periodo de reajuste que al menos en Estados Unidos se revitaliza en 1996 con *Scream*. El terror se hace auto-reflexivo, ¿cómo es este proceso? ¿Cuál es la novedad? Si el posmodernismo aparentemente terminó, ¿a qué periodo corresponde el cine actual? Gilles Lipovetsky & Jean Serroy plantean la existencia de un hipercine, una forma de cine que atiende a la aceleración de los procesos de producción cinematográfica, cuyos elementos principales son el uso de tecnologías de vanguardia que inevitablemente afectan el estilo, el tema y la narración del cine en general.

Se puede apreciar que la idea no es del todo original, es casi la misma sentencia realizada sobre el cine posmoderno de las últimas tres décadas del siglo XX. No obstante, los autores agregan que el proceso se realiza con una velocidad nunca antes vista (resultado de la existencia de múltiples pantallas que amplían los mercados potenciales). Agregan que es un cine profundamente reflexivo y se cita constantemente. Este proceso existe desde años antes, pero ellos crean categorías para analizar estos mecanismos (inéditas, a decir de los autores). Quizá lo son en nombre pero no en funcionamiento; será tarea nuestra explicar cómo se articulan y su funcionamiento: las categorías, como hemos mencionado, son imagen-distancia, imagen-exceso e imagen-múltiplejidad.

Estas "lógicas del hipercine" regulan, en opinión de Lipovetsky & Serroy, el proceso del cine hipermoderno del siglo XXI, contexto en el que se centra nuestra investigación. La pregunta salta a la vista, ¿es posible crear una categoría de hipermodernidad? Si es así,

¿cómo se refleja en el proceso del cine? Si ya había Nuevo Terror, ¿es posible el hiperterror? A partir de estos cuestionamientos planteamos la idea de que el terror actual es, de entre todos los géneros del cine, aquel que hace un uso más frecuente de estas lógicas del hipercine y a través de ellas podemos identificar una continuidad en términos narrativos, pero una ruptura en términos de representación.

Una de las tendencias que se pueden encontrar en el cine de terror actual es el *remake*. Pero este ha abandonado la permanencia de la nostalgia y en su lugar, se presentan como re-elaboraciones de contenidos que ahora llegan al consumidor contemporáneo como forma de primer contacto con estas historias. ¿Carencia de ideas? Quizá, pero veremos también que el avance técnico del cine hace posible acercamientos a estas películas en formas que antes no eran posibles, sobre todo en el terreno de la representación y su relación con la censura. Así pues, en 2004 y también con el pretexto de celebrar el trigésimo aniversario de *La Masacre de Texas*, el cineasta Marcus Nispel dirigió una nueva versión del filme de Hooper estrenado en 1974. Ya no se trataba de una secuela, como el caso de *Halloween* o *Chucky*, sino una vuelta al pasado total: re-hacer las historias de antes con el toque de lo contemporáneo.

Este ciclo ha sido fundamental en el terror del nuevo milenio: ya se cuenta con nuevas versiones de clásicos del slasher en algo ahora denominado *dead teenager movie*, o películas de adolescentes muertos. Rob Zombie entregó su visión sobre *Halloween* en 2007; 2008 marco el ingreso del cineasta francés Alexandre Aja a las filas de Hollywood con la versión moderna de *The Hills Have Eyes* (aquí titulada *Despertar del Diablo*); Marcus Nispel volvió a las andadas del *remake* con *Viernes 13* en 2009, y el mismo año, Patrick Lussier, colaborador de Wes Craven, colaboró con la re-hechura de *Sangriento San Valentín* (*My Bloody Valentine*). En 2010, vieron la luz dos filmes otrora dirigidos por Craven: *La Venganza en la Casa del Lago* (*The Last House on the Left*) y *Pesadilla en la Calle del Infierno*, de Dennis Iliadis y Samuel Bayer respectivamente. El 2013 todavía nos trajo dos clásicos con nueva forma, *Posesión Infernal* (*Evil Dead*, Federico Álvarez) y *Carrie* (*Kimberly Pierce*).

¿Qué hay para ver en estas versiones de películas ya vistas? ¿De verdad el terror se quedó sin nada que decir? El agrupamiento de elementos similares es igual al de sus antecesoras, pero ya no se organiza del mismo modo; su relación con las expectativas del público es distinta y sus estrategias para la inducción del miedo también cambian,

haciendo del exceso una poderosa arma. Además, quizá el *remake* es un signo de la hipermodernidad que juega con la memoria del cine, con los elementos del pasado para resignificarlos.

La llamada posmodernidad se expande entre la idea del producto eternamente actual que vive de una tranquilizadora ausencia de lazos esenciales y el juego de correspondencias oblicuas, de ideas-remolinos de los mejores cineastas. La kenosis posmoderna se pliega a una memoria difusa, que bajo el embalaje de la citación, el pastiche, el bricolaje, la parodia o el remake, vienen a recordarnos en permanencia todo el cine que está detrás (también su destino sombrío). (Font, 2012: 25).³

El regreso del *slasher* no es lo único, pues el terror es un fenómeno amplio. Surgió por ejemplo, el subgénero del *torture porn* con películas como *Hostal* o *Juego del Miedo*; el *found footage* con expresiones como *Rec* y *Actividad Paranormal*. Hollywood se apropió del fenómeno *j-horror* para explotarlo con *remakes* estadounidenses como *El Aro* (*The Ring*, Gore Verbinsky, 2003) o *Agua Turbia* (*Dark Water*, Walter Salles, 2006). Todas las fórmulas se desgastan, por eso, el 2011 trajo consigo el regreso de la auto-crítica de *Scream* y en 2012, otro filme crucial volvió sobre los pasos del género: *La Cabaña del Terror* (*The Cabin in the Woods*, Drew Goddard). Lo anterior son una serie de filmes importantes dentro de un universo que también incluye fenómenos de relevancia internacional (*Déjame Entrar*, *The Human Centipede*, *Martyrs*, etc.).

Nos centramos en el periodo inicial del siglo XXI, no porque lo anterior carezca de importancia pero es necesaria la revisión de la producción actual sobre la cual no existen muchos trabajos, esa es razón para enmarcar la investigación al interior de una discusión sobre la modernidad. En este punto es evidente que el estudio del género se delimita al terror norteamericano. La producción internacional de cine de terror tiene contribuciones importantes, pero hemos notado que los principales cánones, los cuales revisaremos en las películas, son en mayor medida producto del tratamiento de cineastas estadounidenses. Incluso, directores de otras nacionalidades ya han participado en Hollywood (Alexandre Aja, Federico Álvarez, Walter Salles, Hideo Nakata) pero su aportación ha sido precisamente, bajo el cuadro de características intertextuales

³ A diferencia de Lipovestky & Serroy, Font continua considerando la época actual como la posmodernidad, pero su descripción de los procesos actuales es la misma que se emplea por los dos primeros para describir la hipermodernidad.

predominantes en el terror de Estados Unidos, por ello elegimos la producción de este país, pues ahí se han gestado importantes referentes en la construcción del género.

Hemos respetado en la medida de lo posible, el objeto fílmico en su integridad, considerando además que toda película es paradigmática cuando hay un consenso crítico sobre su aportación al género. Como la especialización crítica no debe ser el único parámetro, hemos extraído los siguientes elementos para su selección: la filmografía de su director, constitutiva de una larga obra que se va nutriendo de la experiencia (difícilmente encontraremos cineastas actuales que se hayan dedicado a otro género que no sea el terror), con ello, analizan su trabajo previo para aportar al siguiente. El diseño del marco teórico metodológico constituye el capítulo primero de la investigación.

El capítulo segundo es una construcción de la definición de cine de terror, tratando de enfocar su estudio hacia dos diferenciaciones: terror y horror. Asimismo, es una oportunidad para revisar las escuelas estético-históricas que han dejado huella en la estética del género. Esto no se hace de manera cronológica, pues ubicamos esos aspectos (principalmente góticos y expresionistas) en cuatro filmes: *Los Otros* (*The Others*, Alejandro Amenábar, 2001), *La Dama de Negro* (*The Lady in Black*, James Watkins, 2011), *La Marca de la Bestia* (*Cursed*, Wes Craven, 2005) y *Noche de Miedo* (*Fright Night*, Craig Gillespie, 2011). El estudio es importante porque posteriormente nos permitirá reflexionar qué tanto de este estilo visual se encuentra presente en otras tendencias del terror actual.

El capítulo tercero es un acercamiento al género en sus aspectos narrativos y textuales. Ahí, pretendemos analizar y comparar los elementos semánticos y sintácticos del género, lo cual nos permite el estudio intertextual entre las películas. Aquí ubicaremos las categorías de imagen-distancia e imagen-multiplejidad, en dos aproximaciones al subgénero *dead teenager movie*: cine del cine (revisión narrativa del *remake* *Posesión Infernal*), distanciamiento crítico y paródico (*La Cabaña del Terror*).

El capítulo cuarto es una aproximación al género desde la tendencia del *torture porn*, que nos permite realizar el análisis bajo la categoría de imagen-exceso. Es también un acercamiento a la vinculación sociológica que se busca con el enfoque global del hipercine. Ello nos da pauta para introducir un suceso que ha cambiado las lecturas realizadas acerca del terror contemporáneo: los acontecimientos del 11 de septiembre, pues la percepción del miedo se transformó a través de la diseminación de imágenes de tortura, guerra y destrucción de las ciudades debido al terrorismo, cuyos sucesos circulan

en diversos medios de comunicación global y pronto han sido adaptados en el cine de terror como parte de su imaginario. En su introducción a *Horror After 9/11: World of Fear, Cinema of Terror*, Aviva Briefel y Sam J. Miller escriben:

Hemos tenido la constante expectativa de que un monstruo en realidad no es sólo un monstruo, sino una metáfora que traslada ansiedades reales en formas más o menos accesibles. De acuerdo con el artículo *The Naked and the Undead* de Richard Goldstein, publicado en *The Nation* en 2005, cada generación obtiene el monstruo que merece. La Gran Depresión respaldó a Frankenstein y Drácula, víctimas de la modernidad y el capitalismo. La era nuclear entregó monstruos mutantes, los caóticos setenta produjeron asesinos súper psicópatas, la era feminista locos hiper-machos y el supremo patriarca caníbal: Hannibal Lecter. (...) es crucial entonces, considerar la naturaleza dual del monstruo que fue el 9/11 pues es un evento que abarca lo real y lo simbólico. Representa muerte y destrucción real, además de las consecuencias que posteriormente se representaron simbólicamente. (Briefel & Miller, 2012: 4-5).

Ello nos dirige nuevamente a la discusión sobre la relación del cine con lo contemporáneo, “novedad” que es criticada en *Scre4m (Wes Craven, 2011)*, último título de análisis que pasa bajo la lupa tanto el *dead teenager movie* como *torture porn*. La novedad sin duda es producto del tiempo que le toque vivir, por ende las ansiedades también son diferentes, así como el discurso audiovisual. Después de todo, “no le falta razón a Jacques Aumont cuando señala que la noción de lo contemporáneo ha sido tan utilizada, blandida para tantas causas para definir lo actual, lo nuevo, que tiene el inconveniente de no designar nada estable”. (Font, 2012: 13).

Quizá el terror, y cualquier otro género sea contemporáneo dentro de 100 años, esto no sería una idea equivocada. Es prudente entonces considerar la lectura del cine en nuestro contexto, pues finalmente es el que nos da las pautas para su estudio. Aun así, cada que se estudie lo nuevo, para comprenderlo siempre habrá que mirar al pasado. Justo como lo hace el cine de ahora.

Una anotación final: las películas aquí revisadas se exponen con el motivo de analizar su funcionamiento como productos de una cultura específica cuyos elementos y motivos son similares, algunos aprovechados de mejor manera que otros. No obstante, quien suscribe también hace la investigación motivado por el gusto placentero que le han ofrecido estas películas a lo largo de su vida. Es difícil establecer un distanciamiento de un objeto de estudio predilecto, pero sin menoscabo de su calidad o popularidad, la aproximación a él es desde una postura académica que persigue la aportación al amplio mundo de los estudios de cine, y en ese sentido, pido a los investigadores que perciban

INTRODUCCIÓN

del mismo modo las películas enumeradas, pues finalmente, cada expresión del cine que decidamos estudiar nos permite reflexionar sobre el estado actual de la cinematografía internacional.

CAPÍTULO PRIMERO LOS GÉNEROS EN EL CINE HIPERMODERNO

Abordar el estudio de un género cinematográfico en concreto implica su análisis en distintos niveles, es decir, cómo operan sus códigos visuales, narrativos, evolución histórica, además de los trabajos generados alrededor de su desarrollo dentro de la industria, la crítica y el ámbito académico. En ese sentido, el género constituye un amplio campo de investigación, al cual no podemos entrar únicamente con una definición de ¿qué es el género?, en nuestro caso, ¿qué es el cine de terror? Aunque dichas preguntas deben ser respondidas oportunamente, es importante, desde nuestro punto de vista, situar al género dentro de una construcción teórica para comprender su estructura, además de abstraer el sistema conceptual que nos permitirá construir una definición del terror de acuerdo con sus atributos observables y sus significados (simbólicos, alegóricos, metafóricos).

En *Los Géneros Cinematográficos*, Rick Altman expone que “según la mayoría de los críticos, los géneros aportan las fórmulas que rigen a la producción; los géneros constituyen las estructuras que definen a cada uno de los textos; las decisiones de programación parten, ante todo, de criterios de género; la interpretación de las películas depende directamente de las expectativas del público respecto al género. El término género abarca, por sí solo, todos esos aspectos.” (Altman, 2000: 34).

El autor detalla lo anterior para hacer notar que no puede haber una sola definición del concepto, en tanto que éste se construye desde diferentes ámbitos, todos con posturas válidas, todos imponiendo una función específica relacionada con los mecanismos del aparato cinematográfico en su totalidad. Entonces, “género” no es un término únicamente descriptivo, implica un entramado de múltiples significados. Altman los identifica de la siguiente manera:

- El género como un esquema básico o fórmula que precede, programa y configura la producción de la industria
- El género como estructura o entramado formal sobre el que se construyen las películas
- El género como etiqueta o nombre de una categoría fundamental para las decisiones y comunicados de distribuidores o exhibidores

- El género como contrato o posición espectral que toda película de género exige a su público (Altman, 2000: 35).

Los cuatro preceptos anteriores son los cimientos de la aproximación semántica-sintáctica-pragmática, una teoría construida por Rick Altman para el estudio de los géneros cinematográficos en la cual enmarcamos el estudio del cine de terror. Tal aproximación significa, de manera general, que los géneros del cine ostentan etiquetas genéricas provenientes de dos fuentes primarias: la semántica, dónde se reúnen una serie de objetos clave compartidos en la construcción de un grupo de textos fílmicos que los utilizan frecuentemente (objetos, planos, sonidos, escenas nodales, escenarios); la sintáctica, nivel en el cual se organizan en un orden de sentido narrativo todos esos elementos compartidos (a través del montaje por ejemplo). Finalmente, una parte pragmática relacionada con el uso que los espectadores le dan al filme, en este caso, un significado lingüístico (al interpretar los signos brindados en los primeros dos niveles).

De acuerdo con esta propuesta, el género puede estudiarse desde una aproximación semiótica.¹ Para construir esta teorización, Rick Altman expone que el planteamiento de un género cinematográfico tiene origen en tres círculos primordiales: la industria, la crítica y el espectador (a quien dependiendo del contexto, también nombra cómo público). Esta teoría nos permite integrar un análisis teórico del terror desde dos perspectivas importantes: el ciclo de producción (fundamental para un género de alta demanda comercial como el que nos ocupa) y la recepción crítica, quienes ayudan a configurar un género. Estos elementos son parte principal en la aportación de Rick Altman para la formulación semántico-sintáctica-pragmática.²

¹ Según Umberto Eco en *La estructura ausente*, la semiótica es el estudio de los sistemas de signos así como de los metalenguajes que intentan indicar y explicar la gran variedad de lenguajes a través de los cuales se constituye la cultura (Eco, 2005: 11). En ese sentido, cada signo existe bajo un proceso de comunicación y se apoya en convenciones culturales, una serie de reglas estipuladas para su comprensión (como lo que intentamos explicar con el género cinematográfico). Para Charles Morris, como veremos más adelante, la semiótica proporciona un lenguaje general aplicable a cualquier signo o lengua especial (Morris, 1985: 25).

² Dos anotaciones importantes: Previo a la invención del cine, la cultura de los géneros existía en la diversidad textual-cultural. Los géneros literarios, por ejemplo, son un precursor fundamental de lo que más tarde serían los géneros dramáticos en el teatro y el cine. Entonces, se podría discutir que en el campo de los géneros, el cine cosecha aportes sobre estructuras previas que evidentemente son socializadas. Obviamente, el estudio de los géneros en el cine es un campo distinto debido a la construcción de un lenguaje visual específico.

Este acercamiento contempla la postura del espectador ante la formación del género del terror; la aproximación pragmática se refiere precisamente a los usos que en cuanto espectadores le da el público al cine. Altman expresa el inevitable lazo entre estos y el cine, pues ellos tienen un desempeño clave en el “proceso espectadorial”. A su vez, utilizan los géneros cinematográficos de acuerdo a lo que nosotros hemos nombrado “rutinas genéricas”. Dichas rutinas son las características constitutivas de un género y Altman ha llamado “comunidad genérica” al grupo de espectadores con una actitud receptiva frente a determinado género, pues tienen una experiencia previa con él. Basados en lo anterior, podemos nombrarla como “teoría de la comunidad genérica”, extraída de la teoría cinematográfica de Rick Altman.

Es un debate muy amplio el de la definición de “género cinematográfico”, uno al que se han sumado teóricos de distintas nacionalidades. Por ejemplo, el autor español Joaquín Romaguera plantea la definición refiriéndose a él como una “clasificación” otorgada a las películas de acuerdo a aspectos temáticos y profílmicos. Siendo así, podemos clasificar “por formatos, por la duración, por el sonido, por el soporte, por el color, por edades, nacionalidades, ámbitos o públicos, por técnicas, concursos, marcas o productoras, categorías de producción, política de autor, comercio, por salas, temas específicos, modalidades de presentación, géneros y subgéneros” (Romaguera, 1999: 45).

Concretamente, el autor parte de la deducción de varias ramas del sistema cinematográfico (industria, crítica, oficio y academia) para llegar a un concepto que permite hacer una clasificación de las películas: el género. Hecha esta deducción, lo define como una convención donde se procura agrupar los films (sic) según temas y características. Queremos destacar tres aspectos del trabajo del español: considera al género como una convención donde hay dos niveles, pero ambos están relacionados con un nivel semántico; reconoce el papel de la industria en la constitución de un género y por último, la incidencia del público en la clasificación de las películas.

Tanto en esta como en otras definiciones se observa una alusión a las dimensiones semántica/sintáctica, además de reconocer al público como una parte esencial en la construcción de los géneros (ello estaría relacionado con la dimensión pragmática). No podría ser de otra manera: el cine interpela al espectador. Romaguera reconoce su papel al exponer las formas del género reconocidas por la gente, haciendo uso del lenguaje popular. A ese respecto, se suele hablar de una película “de tiros, de capa y espada, de

ciencia ficción, de aventuras, de vaqueros o del oeste, de guerra, de dibujos, de miedo, de risa, de sangre y terror, etc. (Romaguera, 1999: 46).

Destaca lo siguiente: el género se construye con base en su tipología temática. Ese es un primer elemento hacia una definición, pero el problema que observamos con el trabajo de Romaguera es su permanencia en ese nivel semántico; termina reduciendo la división de géneros a la ramificación temática. Rescatamos ese elemento, más el hecho de ser una convención. Entonces, podemos buscar en otros autores una construcción del término con bases teóricas más profundas. En el caso del norteamericano Steve Neale, el autor especifica el origen francés del concepto género (*genre*) cuyo significado es “tipo”.³(Neale, 2000: 9).

El “tipo”, no obstante, termina yendo de nuevo a la clasificación, pero Neale reduce las opciones de instauración del género a dos vertientes: el círculo de producción industrial (acepción también propuesta por Altman), y la postura del estudio cinematográfico. Dentro de estos dos, se crean “tipos de filmes” regidos por la repetición y la variación, es decir, grupos de películas que comparten historias, personajes y situaciones similares; esas tres características pueden variar entre los tipos de películas; evidentemente, no se presentan las mismas situaciones en un *western* que en una cinta de terror.

Según Neale, la diferenciación es posible gracias a la iconografía, tematización, estética, representación de aspectos socio-culturales, tipos de personajes y convenciones espacio-temporales donde ocurre la acción. Esta definición incluye no sólo aspectos lingüísticos, pues introduce un enfoque sociológico al proporcionar la idea de que el género cinematográfico, en sus diferentes vertientes, tiene dos funciones culturales: la aproximación ritual e ideológica. En la primera, un grupo de espectadores comparten fantasías, actitudes e intereses mutuos que se abordan dentro del texto fílmico; la segunda minimiza los usos de entretenimiento que las audiencias dan a los géneros, principalmente los naturalizados en Hollywood (es decir, la mayoría de los géneros canónicos). (Neale, 2000: 31-47).

Las ideas de ambos autores encuentran un cauce en la teoría de los géneros cinematográficos de Rick Altman, pero con una evaluación de los dos autores citados, proponemos lo siguiente: **el género es una convención estilística, temática y lingüística**

³ Del inglés “type” o “kind”.

que agrupa y da señales particulares a una serie de filmes con atributos compartidos.

Demos solidez al término con la siguiente cita que Altman hace del autor Jim Kitses: “el género es una construcción vital por la que fluye una miríada de temas y conceptos; es una estructura y, a la vez, el conducto por el que fluye el material desde los productores a los directores y desde la industria a los distribuidores, exhibidores, espectadores y amigos.” (Kitses, 1969: 8). **(El CUADRO 1 detalla algunas aportaciones de diferentes autores a la noción de género).**

La elaboración teórica de Altman parte de una construcción histórica de los géneros, concretamente de diferentes corrientes literarias. La literatura, según el autor, es un fuerte cimiento para la instauración de los géneros cinematográficos. Abarca desde la teoría clásica (las cualidades esenciales de la poesía en Aristóteles y Horacio), la neoclásica (la hibridación genérica de la tragicomedia y el surgimiento del drama en la segunda mitad del siglo XVIII), el siglo XIX (aplicación de los modelos científicos gracias a los esquemas de Darwin y Spencer), hasta finales del siglo XX, donde se niega la influencia de los esquemas científicos evolucionistas para enmarcar la construcción genérica dentro de la crítica literaria.

Esta última es la más importante, pues de ahí surgen dos planos recuperados por Altman: la teoría literaria da origen a la teoría de los géneros; desde la perspectiva de René Wellek y Austin Warren, entre otros, el género en la literatura consistía en una agrupación de obras literarias que compartían tanto forma externa (estructura) como interna (tema y público). Pero no son únicamente herramientas para realizar clasificaciones, pues cada género es una institución con categorías arquetípicas amplias, todas concordantes entre forma interna y externa.⁴

En el cine existen, según Altman, tres géneros básicos de los cuales se comenzó una tipificación de otras películas, hasta posteriormente, derivar en la hibridación de los géneros. De la teoría literaria, Altman rescata diez tendencias para su comprensión y posterior aplicación al cine. Por nuestra parte, rescatamos dos de esas tendencias:

- 1) Se ha dedicado muy poca atención exclusiva a las expectativas del lector y a la reacción del público. Los usos de los textos de género también han sido, mayoritariamente, víctimas de similar indiferencia.

⁴ René Wellek y Austin Warren. *Teoría Literaria*. Pág. 231, citados en Rick Altman. *Op.cit.* pág. 25.

AUTOR	DEFINICIÓN DE GÉNERO	GÉNEROS CANÓNICOS
RICK ALTMAN	Para Altman, el concepto es un entramado de diferentes significados: puede ser una fórmula que configura la producción de la industria, una estructura sobre la que avanza el desarrollo narrativo de un filme; una etiqueta o categoría fundamental “creada” por los estudios con objeto de distribución y exhibición y finalmente, un contrato espectacular entre el público y el filme, acorde a la convención de rutinas genéricas.	<ol style="list-style-type: none"> 1) Musical. 2) Western. 3) Biopic (cine biográfico cuyo personaje central es una figura de relevancia histórica).
STEVE NEALE	Para Neale, la palabra género significa “tipo”. Se refiere a los filmes comerciales que a través de la repetición y la variación de sus elementos constitutivos, cuentan historias familiares con personajes similares en medio de situaciones similares. También puede referirse a grupos de filmes realizados en ciclos de producción de acuerdo a su éxito industrial, una perspectiva parecida a la de Altman.	<ol style="list-style-type: none"> 1) Western. 2) Musical. 3) Cine bélico. 4) Cine negro. 5) Horror y ciencia ficción.
JOAQUÍN ROMAGUERA	El género se trata de una convención que procura agrupar los filmes según temas y características; dicha convención se establece en el curso de los años y funciona como un método para entender la estructura de cada película. Lo entiende más como una categoría en cuyo interior se ordenan los diversos géneros.	<ol style="list-style-type: none"> 1) Documental. 2) Western. 3) Policiaco. 4) Musical. 5) Comedia. 6) Terror-fantástico. 7) Ciencia Ficción.
JOSÉ LUIS SÁNCHEZ NORIEGA	El término es de gran complejidad: los distintos criterios de clasificación pueden ser el soporte y el medio, el formato de la película (35mm), según el objetivo (cine industrial, de propaganda, experimental, de autor), cine narrativo o de ficción. De esta última desprende la de géneros canónicos e híbridos, aquellos que responden a un mismo patrón o estructura.	<ol style="list-style-type: none"> 1) Drama (melodrama, biopic, histórico). 2) Western. 3) Musical. 4) Fantástico. 5) Criminal 6) Bélico.

CUADRO 1. Cuatro aproximaciones distintas al concepto de género. Aunque no tan diferentes, pues las similitudes se hacen visibles al coincidir, los cuatro, en que los géneros son una convención que agrupa elementos y estructuras parecidas.

- 2) Sólo en contadas ocasiones los críticos analizan las implicaciones culturales derivadas de identificar ciertas aproximaciones como “incorrectas”. Los géneros (al igual que sus críticos y teóricos) siempre participan y colaboran en las actividades de distintas instituciones. (Véase Altman, 2000: 31).

Por lo anterior, Altman (además de otros de sus colegas contemporáneos, entre ellos Steve Neale) incluye al espectador en la construcción teórica de los géneros cinematográficos, formando el triángulo artista/película/público⁵, pues finalmente, el espectador hace una lectura del género, identificando sus patrones, estilos, formas y estructuras. Asimismo, pocas son las teorizaciones que analizan las preocupaciones culturales e ideológicas insertadas en los filmes, por ello Altman propone en su modelo de la comunidad genérica⁶, una relación cultural del público con la película. Ello nos resulta importante, pues ese marco nos sirve de reforzamiento para hallar en el texto cinematográfico, específicamente los del terror, categorías de representación social cuya función es ayudar al espectador a crear un lazo con ese género.

También es de utilidad acudir a la función ritual o ideológica del género; en la primera, el género ofrece al público soluciones imaginarias a problemas sociales reales; en el segundo, la estructura narrativa es de mayor importancia. Trataremos de hacer cuadrar ambas funciones en el género de terror. Desde la descripción de los géneros canónicos, pasando por su localización en la industria comercial, su utilidad económica, publicitaria, mezcla de géneros, hasta el proceso espectral, la teoría de Altman es amplia en todos esos campos, pero su aportación principal, que ya hemos mencionado, es su innovación semántica-sintáctica-pragmática.

Esta aproximación es base de nuestro marco teórico: un género cinematográfico se define a partir de dos ciclos, el de la producción y la crítica en un nivel semántico/sintáctico. Este modelo es reconocido por un grupo de espectadores que conforman una comunidad genérica de receptores de un género en particular. Ese “tipo” de películas manejan ciertas rutinas genéricas compartidas por un corpus de películas y

⁵ Desde el tratamiento de la dramaturgia griega clásica, por ejemplo, se reconoce la existencia e importancia de esta tríada fundamental: autor (dramaturgo o comediógrafo), obra (tragedia o comedia) y el espectador.

⁶ Que no sería exclusiva del cine; pueden existir comunidades de lectores de distintos textos, por ende, pueden ser intérpretes de distintos códigos genéricos.

reconocidas por los espectadores; el cine apela a ellos (consumidores regulares, desde el enfoque del ciclo de producción).

Dentro de este tratamiento existen una serie de discursos que según Gérard Imbert en *Cine e Imaginarios Sociales*, sólo tienen salida en la ficción. A decir del autor, esas representaciones condicionan nuestra apreciación de la realidad, pues tenemos una relación directa con ellas, como el caso de la muerte, el cuerpo, la violencia, el miedo, la paranoia (Imbert, 2010: 12-17). Estos son motivos que buscaremos dentro del análisis discursivo del cine de terror, de ahí que nuestra propuesta sea un estudio de carácter semántico/sintáctico, en el que el cine de terror no es estudiado únicamente a través de sus características textuales, sino también en sus estructuras narrativas, representaciones socio-culturales, todas ellas presentes en una dimensión discursiva del género.

Gerard Imbert habla de un cine posmoderno; lo entiende como “una desestabilización de los modelos heredados de la modernidad –tanto los modos de representación como los modelos narrativos- y esto afecta directamente la estructura formal del cine, el modo de representación institucional y a los géneros cinematográficos” (Imbert, 2010: 16). Según el autor, el cine posmoderno ha alcanzado una hipervisibilidad (muestra en exceso); esto da pie a lo siguiente: creemos importante situar el estudio del género en un contexto contemporáneo donde el cine en general atraviesa diversos cambios posibilitados por el crecimiento desmedido de tecnologías visuales que modifican el modo de contar historias y la manera en que se perciben.

Proponemos un contraste entre la teoría de Altman con “la teoría de la hipermodernidad cinematográfica” propuesta por Gilles Lipovetsky y Jean Serroy, quienes explican que la cinematografía actual se rige por tres lógicas: imagen exceso, imagen multiplejidad e imagen distancia. Las nombran lógicas del hipercine; en nuestro contexto, esos procesos atañen al modo de producción y distribución del cine contemporáneo, pero más importante, a los cambios en los contenidos de ficción cinematográfica en función de las necesidades de tres estratos: los estudios de cine, el mercado, y el público.

La primera parte de este marco teórico detalla la teoría de los géneros de acuerdo a tres procesos: el ciclo de producción, la perspectiva crítica y el papel de los espectadores en la formación genérica. De este modo construye Altman su aproximación semántica-sintáctica-pragmática. En el primer punto de este capítulo, intentamos establecer una teoría de los géneros cinematográficos que no sólo de cuenta de las propiedades textuales

de un filme, sino también incluya las reacciones del público y sus posibles demandas, pues ello potencia la constante transformación de los géneros.⁷

1.- RICK ALTMAN Y LOS TRES CICLOS DE CREACIÓN DE UN GÉNERO

¿Qué es un género?, ¿qué películas son de género?, ¿cómo sabemos a qué género pertenecen? Estas preguntas motivan la construcción teórica de Rick Altman, una aproximación semántica donde encontramos elementos similares en un grupo de filmes; dichos elementos se encuentran organizados en un sentido narrativo (aproximación sintáctica) y finalmente, la interpretación que de los textos fílmicos hacen los espectadores equivale a una dimensión pragmática.

Concretamente, Altman propone “que los géneros surgen fundamentalmente de dos maneras distintas: como una serie relativamente estable de premisas semánticas que evoluciona a través de una experimentación sintáctica hasta constituirse en una sintaxis coherente y duradera, o bien mediante la adopción, por parte de una sintaxis existente, de un nuevo conjunto de elementos semánticos” (Altman, 2000: 299). Tal teoría la construye a través del análisis de tres ciclos de producción de géneros que a continuación examinamos.

A) EL CICLO DE PRODUCCIÓN

En un primer enfoque, es necesario entender la formación de los géneros en el contexto de la producción cinematográfica, es decir, como parte de una consolidación industrial que realiza “tipos de películas” insertadas posteriormente en un ciclo comercial lucrativo, explotando una serie de características similares. Esteve Rimbau, en su reflexión sobre los cambios en los géneros cinematográficos durante la entrada de la tecnología digital en el siglo XX, recurre a Altman para aclarar que el género continúa siendo esa categoría con la cual se ponen en contacto múltiples intereses.

La circulación de dinero en la industria del cine es uno de esos intereses, un importante campo para la consolidación industrial e institucional de un género cinematográfico; Rimbau reconoce la importancia de esa función industrial, vigente en

⁷ Aristóteles, por ejemplo, es el primer crítico, analista y clasificador del trabajo de sus contemporáneos. En ese sentido, el estudio crítico de los géneros no es un descubrimiento de Altman, sino una ampliación.

pleno siglo XXI, “la irrupción de la era digital no ha variado sustancialmente en su naturaleza ni su repertorio. Westerns, musicales o biopics siguen existiendo, en proporciones variables, con dramas y comedias, los dos macrogéneros canónicos.” (Riambau, 2011: 193). Esta cita brinda la primera clave para entender la instauración industrial de un género y nos lleva a la pregunta planteada por Altman, ¿de dónde vienen los géneros?

Riambau cita tres tipos que según Altman son los géneros canónicos del cine, aquellos de cuya estructura se han derivado a lo largo de la historia del cine, otras formaciones genéricas clásicas. Su mención es obligatoria pues al reconocerlos, la industria del cine del siglo XX iniciaría ciclos de producción de películas de este tipo (y otras por venir). Así pues, según Altman “la toma de decisiones por parte de la industria y la valoración crítica de todo nuevo género cinematográfico se ven simplificadas por la existencia previa de ese mismo género en otros ámbitos” (Altman, 2000: 55).⁸

El autor indica como géneros canónicos en el cine, el musical, western y el biopic, siendo sus prototipos históricos *La melodía de Broadway* (*The Broadway Melody, 1929*), *Asalto y robo a un tren* (*The Great Train Robbery, 1903*) y *Disraeli* (1929). A partir de estos filmes, comienza una construcción semántica-sintáctica de otras películas que explotarían durante años los modelos impuestos por estos filmes, situación conocida dentro de la industria como “fórmula” y tiene vigencia hasta la actualidad, cuando los estudios producen un ciclo de películas de éxito probado. Desde luego, cada ciclo puede tener uno o varios periodos de auge, decadencia y regreso gracias a diversos factores, todos enlazados (contextos socioculturales, rentabilidad económica, recepción en las audiencias, valoraciones críticas, etc.)

Los géneros canónicos sugeridos por Altman son a los que Riambau se refiere como macrogéneros. A ellos se suman otros como la comedia, el drama, y en otros casos, la ciencia ficción y el terror. Pero dentro de la formación teórica de Altman, sólo es posible explicar la procedencia de estos últimos gracias a las fórmulas impuestas por los primeros tres grandes géneros, es decir, su aporte estético y discursivo, pero también, el modelo industrial que prosiguió en su producción. De toda nueva película relativa a un género, se

⁸ Altman se refiere a la continuidad de anécdotas y elementos formales empleados en películas de diversos géneros.

desprende un cuerpo de filmes con una serie de elementos genéricos disponibles en el momento de su ciclo de producción.

Existe una discusión amplia acerca de cuáles son los géneros canónicos del cine; por ejemplo, Steve Neale en “Genre and Hollywood” se centra en la producción genérica de los estudios en Hollywood. De los mecanismos de esa industria, donde indiscutiblemente se han creado la mayoría de los géneros populares del cine, Neale extrae los “grandes géneros” (major genres). Veamos su tipificación: acción/aventura, biopics, comedia, crimen contemporáneo (incluye filmes de detectives, gangsters y thrillers de suspenso), épicas espectaculares, horror y ciencia ficción (pues a decir del autor, los límites de ambos se traslapan), musicales, filmes de problemática social, películas de adolescentes (teenpics), filmes de guerra y westerns.

Desde luego, explica las características de cada uno. Sólo dedica un capítulo entero al cine *noir* y el melodrama, los cuales, a su juicio, contienen un modelo genérico más amplio de donde se desglosan los anteriores. En esa lógica, y aplicando el término de Rimbau, para Neale los macro-géneros son el *noir* y el melodrama, de ellos se derivaron los “grandes géneros”, que ya hemos enlistado. Una lista muy grande a decir verdad, pero no errónea ni controvertida, pues se trata de una tipología precisa a la que aludimos constantemente, sea de modo temático (una película de guerra/cine bélico) o bien, refiriéndonos al género en particular (el caso del horror y la ciencia ficción).

No obstante, observemos que mientras para Rick Altman los prototipos son el musical, western y biopics, para Steve Neale estos son sólo “grandes géneros” pero no constituyen un canon. Para él, el terror y el cine negro son parte de los géneros canónicos; dentro del último se gestan subgéneros como el de detectives y gángsters, aunque se le podría cuestionar que se trata de temas. Podríamos por otro lado, mencionar las películas de adolescentes, protagonizadas por ellos y dirigidas a ellos; quizá apelan al público joven, pero los adolescentes también pueden estelarizar dramas, comedias, musicales o muy especialmente, películas de terror. Entonces ¿esos géneros podrían considerarse como uno solo, el de películas de adolescentes?

Para explicar el ciclo de producción en donde se crea un género, nos enmarcamos en la teoría de Altman. Así pues, ¿de dónde vienen los géneros? Del prototipo del musical, western y biopic. Tampoco deseamos detenernos en la descripción de cada uno de ellos, principalmente por no desviarnos del género al que deseamos llegar: el de terror, para el

cual estamos construyendo este marco. La creación del cine de terror se adhiere muy bien al juego del productor. Una vez establecidos los géneros canónicos, Altman explica su construcción y perpetuidad de acuerdo a dos prácticas: la del productor y el crítico.

En este punto, citaremos la pregunta eje en la investigación de Altman, ¿qué es lo que las películas deben tener en común para que se les considere un género en sí mismo? De ahí se desprende la siguiente hipótesis: “con frecuencia, las películas adquieren identidad genérica más por el hecho de presentar unos mismos defectos y fracasos, que por sus cualidades y éxitos similares” (Altman, 2000: 59). O dicho de otro modo, la industria del cine aprende de sus errores; aquello funcional dentro de un género lo aplica para otras películas, caso del western, donde se crearon códigos iconográficos (los indios, el justiciero, el Oeste, el duelo). Luego se volvieron atributos reconocidos por la tríada artista/productor/público, lo cual garantiza el éxito, por ende, se ordena su producción.

Veamos las reglas del juego del productor, según Altman:

1. Partiendo de la información en taquilla, detecte una película de éxito.
2. Analice la película para descubrir las causas de su éxito.
3. Produzca otra película aplicando la fórmula deducida para el éxito.
4. Compruebe la información de taquilla de esta nueva película y modifique convenientemente la fórmula del éxito.
5. Utilice la fórmula revisada como base para otra película.
6. Repita indefinidamente el proceso. (Altman, 2000: 65).

Lo anterior se resume de esta forma: cuando el estudio de cine identifica una película con grandes entradas de dinero, la analiza para encontrar sus puntos fuertes: el tema, los personajes, la iconografía, las situaciones, música, lugar y época, pues de todos estos elementos deducirá una fórmula de éxito que le permitirá producir una serie de películas similares, explotando los mismos elementos hasta agotar la fórmula o transformarla para proponer subgéneros. Basados en este juego, la industria cinematográfica produce éxitos, con ello define un género. Pero Altman advierte que dentro de esta dinámica, ningún género puede alcanzar una definición estable, precisamente por la necesidad de los productores de siempre reconfigurar el género en la búsqueda del éxito económico (en esta parte no está en juego el papel del crítico).

Pongamos atención en un aspecto importante de este ciclo: los géneros se reconfiguran. Por esta misma razón, el cine de terror reformula sus temáticas y estructuras formales. Lo hace de acuerdo a diferentes necesidades, siendo una de ellas, el éxito o fracaso taquillero. Nuestro objeto de estudio es un ejemplo bastante claro de la instauración de un género a partir del ciclo de producción. Tomemos el caso del *slasher film*, una variante del terror. En 1978 en los Estados Unidos se estrenó *Halloween*, (John Carpenter, 1978).

La película, de sólo 325, 000 dólares de presupuesto, engrosó los ingresos de taquilla a 50 millones de dólares durante su estreno durante 1978 y con posteriores relanzamientos en los otoños de 1979 y de 1980, alcanzó los 100 millones de dólares a nivel mundial. (Gingold, 2003). Es la historia de Michael Myers, un niño de 6 años quien en la celebración de Halloween de 1963, asesina a su hermana y su novio. Recluido en un hospital psiquiátrico, el joven escapa 15 años después para volver a su casa, en Haddonfield, la noche de Halloween, desde luego.

Ahí encontrará a su media hermana Laurie (Jamie Lee Curtis) a quien le hará pasar una noche de escabrosas torturas, asesinando a sus amigos cercanos con el ahora emblemático cuchillo de carnicero, culminando con un final de lo más aterrador (al menos en su momento): Michael regresando de la muerte y parándose de súbito luego de que su hermana, supuestamente, ya lo había asesinado. Así pues, estamos ante un esquema básico explotado arduamente por el cine de terror norteamericano: psicópata asesino arremete contra un grupo de jóvenes adolescentes, a quienes mata de forma brutal con un arma blanca, en muchas ocasiones, durante alguna festividad.

El anterior es el esquema identificado por los estudios cinematográficos, quienes al ver las tremendas ganancias que podrían obtener con la inversión de presupuestos ínfimos, decidieron crear un ciclo de películas con características similares, instaurando el género del *psycho killer*, (*slasher film*, desde la postura crítica). El fenómeno de *Halloween* generó 7 secuelas (sin contar las últimas dos versiones dirigidas por Rob Zombie). De ahí en adelante, hubo varias películas del mismo estilo, algunas muy populares, entre ellas se cuentan *Viernes 13* (*Friday the 13th*, Sean S. Cunningham, 1980), *Noche de Graduación* (*Prom Night*, Paul Lynch, 1980), *Slumber Party Massacre* (Amy Holden Jones, 1982), *Sleepaway Camp* (Robert Hilzik, 1983) y *Pesadilla en la Calle del Infierno* (*A Nightmare on Elm Street*, Wes Craven, 1984), entre muchos, muchos otros títulos similares.

El género tuvo una proliferación durante la década de los ochenta; entrados los noventa, la fórmula comenzó a agotarse, con ello, los estudios cinematográficos buscaron nuevos géneros para explotar. Así es el funcionamiento del ciclo de producción, gracias al cual, es posible la instauración de un género en particular. El caso del terror es uno de los más interesantes porque aporta numerosos ejemplos (que ya iremos mencionando cuando sea necesario). El caso del *slasher* tuvo un segundo ciclo desde 1996 con la aparición de *Grita antes de morir* (*Scream*, Wes Craven). El éxito del filme propició otro filón de películas del tipo, donde se destacaron *Se lo que hicieron el verano pasado* (*I know what you did last summer*, Jim Gillespie, 1997) y *Leyenda Urbana* (*Urban Legend*, Jamie Blanks, 1998).



Carteles promocionales de Halloween (1978) de John Carpenter y su versión de 2007 dirigida por Rob Zombie; el slasher film es uno de los subgéneros del terror más explotados por la industria; es ilustrativo de este ciclo de producción de géneros.

Ya veremos durante el desarrollo de esta investigación que en la modernidad del cine de terror hay una reconfiguración de los códigos del género pues siempre está cambiando. Una institución que hace posible ese cambio es la industria y su ciclo de

producción, “las películas son siempre susceptibles de ser redefinidas –y otro tanto sucede con los géneros- porque para mantener los beneficios, es imprescindible reconfigurar las películas” (Altman, 2000: 70).

De esta forma se crea un filme “de género”. De ese modo se refiere a él la industria del cine; esas cintas son películas producidas tras haber reconocido popularmente a un género, sustantivado mediante estructuras visuales y textuales similares. Así, el espectador las reconoce de acuerdo a ciertas expectativas genéricas, es decir, reglas que dicho género comparte entre las películas de su corpus, pero no con otras de los demás géneros. Esto además, debe beneficiar los intereses económicos del estudio a cargo de su producción. La crítica desempeña un papel fundamental en la popularización de un género, pero ello va contra los objetivos de los productores (esto lo estudiaremos en el siguiente inciso).

Altman explica: “mediante el análisis y la imitación de los rasgos que han hecho más rentables sus películas, los estudios procuran poner en marcha ciclos de películas que les reportarán unos modelos de éxito y fácilmente explotables asociados con un único estudio” (Altman, 2000: 94). Es decir, se crean categorías ligadas a la necesidad capitalista de realizar y activar ciclos de diferentes productos. Se trata de un proceso de “generificación”; dicho proceso comprende:

1. La creación de ciclos (papel de los productores)
2. La creación de géneros (papel de la evaluación crítica)

Esta última pone en funcionamiento al género desde la perspectiva semántica-sintáctica-pragmática. Con las primeras dos podemos analizar el cine de terror en el plano textual y discursivo. Pero esta postura no está necesariamente peleada con los ciclos de producción; hemos comprobado a lo largo de esta explicación, que los estudios de cine ayudan a la identificación de los sistemas textuales analizados en la labor crítica. Los ciclos tienen vigencia, ayudan a explicar la existencia de fenómenos cinematográficos repetitivos; por ello, son factibles de volverse objetos de estudio del análisis cinematográfico.

Es el caso de un ejemplo reciente, de entrada al siglo XXI: la recuperación de películas satanistas cuyo trasfondo era el temor por el inminente fin del mundo, no por la

bomba atómica ni el cataclismo maya, sino por la llegada del anticristo. Así, se estrenaron en 1999 *El Día Final* (*End of Days*, Peter Hyams) y *Estigma* (*Stigmata*, Rupert Wainwright), ambas acerca de la llegada de un mesías diabólico con el objetivo de la destrucción apocalíptica del mundo.⁹ El éxito de estas inició un ciclo de producción con temática satanista donde se dejaron ver variados títulos, entre ellos *Almas Perdidas* (*Lost Souls*, Janusz Kaminski, 2000), *Hija de la Luz* (*Bless the Child*, Chuck Russell, 2000), pasando por el reestreno de *El Exorcista* (*The exorcist*, William Friedkin, 1973) en el 2000, con el lema “la versión que usted nunca ha visto” y rematando con la nueva versión de *La Profecía*, (*The Omen*, John Moore, 2006).

Aunque de intereses económicos, la creación de estos ciclos contribuye a la creación de géneros gracias a la ubicación de características similares, cuya dimensión textual y sintáctica tiene salida desde la postura de la evaluación crítica. Incluir el proceso de generificación con esta base no es gratuito. Es parte de la conformación de una teoría que pone en juego diversos intereses, pero todos ellos confluyen en la creación de la aproximación semántica-sintáctica-pragmática propuesta por Altman. El siguiente inciso aterriza este enfoque con el juego del crítico.

B) LA PERSPECTIVA CRÍTICA

La labor crítica es otro aspecto de debate, principalmente porque la valoración de un crítico respecto a un filme dista mucho de la posición de los grandes estudios, interesados en generar dividendos para un gran negocio como lo es el cine. Quizá no haya motivo para la disparidad, un éxito de taquilla podría también serlo en crítica, pero en muchas ocasiones no ocurre así. Tomemos en cuenta el fenómeno del *slasher film*, mencionado en el inciso anterior: en 2006, Starz Entertainment en sociedad con THINK Film lanzaron el documental “Going to Pieces: The Rise and Fall of the Slasher Film”, dirigido por Jeff McQueen.

El documental, cuyo público clave son los seguidores del género, hace un recuento histórico del este subgénero del terror. Entre los diversos aspectos que aborda, narra el choque entre estos filmes y la crítica, quienes atacaron al *slasher film*, denostándolo a un

⁹ El satanismo fue una tendencia recuperada a inicios del siglo XXI, aunque tiene antecedentes populares en, por ejemplo, *El bebé de Rosemary* (*Roman Polanski, 1968*) y *La Profecía* (*Richar Donner, 1976*). Los títulos del nuevo milenio son una actualización de este ciclo de filmes relacionados con el Diablo, la figura del anticristo y sus seguidores.

grado muy crítico (en ese entonces, eso no le ayudaba mucho al cine de terror). Entre los puntos de vista incluidos, se cita al famoso “destazador de películas” Roger Ebert, quién criticaba a estas cintas, haciendo particular énfasis en la denigración de la figura femenina¹⁰: “estos filmes se estrenan semanalmente, son vistos por millones de espectadores, quienes al verlos obtienen la única idea de que la mujer no puede defenderse, sólo existe para ser golpeada, violada, mutilada. Eso está sucediendo en el cine norteamericano actual”, expresa el crítico.

Previamente, el documental ha puesto en marcha toda una narración donde se indica el funcionamiento del género dentro de la industria: un modelo semántico y textual recurrente (donde el asesino, el cuchillo y las víctimas femeninas eran frecuentes), cuya rentabilidad generaba la producción de cientos de filmes. Pero esa demanda comercial no justificaba los contenidos ni la ausencia de argumento en muchas de ellas, según Ebert y otros críticos. La industria del cine y la crítica no llegaban a un consenso, especialmente cuando se trataba de terror, pues “es el género más fácil de criticar” según el creador de efectos especiales Stan Winston, también citado dentro del documental.¹¹

De lo anterior deseamos rescatar dos aspectos: primero, la industria y la crítica de cine llevan a cabo labores diferentes, pero al final, su trabajo se cruza en una sola meta: la creación y convención de un género cinematográfico. Ello nos lleva al segundo aspecto; en la declaración de Ebert, se puntualiza algo referido por Altman, el crítico acepta la estructura de un género para comenzar su análisis. Así pues, Ebert criticaba un género que estaba fuera de su gusto, pero ya lo aceptaba cómo tal, conocía su modelo textual, su fórmula comercial, y ello le permitía identificar un corpus de películas similares para realizar una crítica sobre ellas, perpetuando la existencia de ese género.

La anterior es la contribución de los críticos a la teoría de los géneros cinematográficos. Rick Altman lo llama “el juego del crítico” pero antes de describir ese aspecto debemos destacar una última postura importante: la del investigador, cuya labor también dista del trabajo realizado por los críticos de cine, quienes suelen circular en

¹⁰ De hecho, el papel de la mujer dentro del cine de terror, pero particularmente en el slasher, ha motivado diversos estudios con perspectiva de género en el marco de las películas de terror, sobre todo las realizadas en la década de los ochenta.

¹¹ Declaraciones de Stan Winston y Roger Ebert tomadas del documental “Going to Pieces”, (Jeff McQueen, 2006)

publicaciones periodísticas o programas culturales. En “Análisis del film”, Jacques Aumont indica que el discurso crítico es en realidad un “discurso cinefílico”.

Esto se refiere a “la evaluación selectiva e intolerante, repetitiva y obsesiva de cinéfilos neuróticos”, diferente al análisis, de carácter científico, motivado por el deseo de conocimiento. Dicha actividad desempeña tres funciones básicas: informar, evaluar, promover, todas relacionadas en distintos niveles con el análisis, publicado en medios especializados en los estudios cinematográficos, o bien, dentro de las instituciones dedicadas a tales investigaciones. La labor analítica, eventualmente, llevará a la construcción de una reflexión más amplia sobre el fenómeno cinematográfico, a la creación de una teoría. (Véase Aumont, 2002: 20-23).

Habiendo hecho este breve paréntesis, regresemos a la labor de la crítica en el establecimiento de un género: aquello que Altman nombra “juego del crítico” tiene una naturaleza retrospectiva para entender el proceso de generificación. Lo apunta de la siguiente forma:

- Basándose en las fuentes de la industria o la crítica, deduzca la existencia de un género.
- Analice las características de las películas que se suelen identificar con el género y establezca una descripción de éste.
- Rastree las filmografías para reunir una larga lista de películas que compartan suficientes rasgos genéricos para identificarlas como pertenecientes al género.
- Sobre la base de lo anterior, empiece a analizar el género. (Altman, 2000: 65)

Podemos comparar estas reglas con la descripción de la labor crítica de Roger Ebert para con el *slasher film*, mencionada en párrafos anteriores. Como ya hemos expuesto, los intereses de la crítica en general no corresponden a los de la industria; ambos contribuyen al proceso de generificación de manera diferente. Podríamos decir que si el papel de los productores es identificar esquemas para realizar un ciclo de películas de un mismo género, el de los críticos es hallar los filmes correspondientes a un mismo cuerpo, es decir, ubicar las películas “de género” para analizarlas.

Tanto Steve Neale como Altman concuerdan en que el género suele concebirse como ese corpus de películas. Tal grupo comparte un tema y estructura determinados, su

tratamiento es similar. En el caso del crítico (también del investigador), ese corpus constituye su objeto de estudio: conservan una lista de filmes de género, sus contenidos permiten al crítico crear una serie de categorías genéricas en donde cada película pueda encajar para ser estudiada en el contexto de sus propios esquemas; pero mientras el investigador puede centrarse en el análisis cinematográfico e indagar una multiplicidad de fenómenos relacionados con el cine, el crítico trabaja con el género a un nivel semántico/sintáctico.

Esto porque son ellos las personas que desde la perspectiva de Altman, enseñan a la gente a hablar de cine, ubicando los géneros. Por ello hacen un trabajo retrospectivo donde sitúan a la película dentro de un pasado más amplio, a diferencia de los grandes estudios, cuyos períodos de producción se mueven demasiado rápido con objeto de satisfacer demandas comerciales. El crítico ubica el filme dentro de un período de tiempo, durante el cual comparará el tipo de películas producidas. Ello les permite observar cuales filmes han trascendido la barrera del tiempo empleando los mismos esquemas; de ese modo, instituyen (a manera de consenso) un género.

Por eso podemos ubicar las diversas categorías genéricas conocidas actualmente, todas derivadas de los tres géneros canónicos: musical, western y biopic han dado lugar a la comedia, drama, aventuras, y cuestiones más amplias relativas a la hibridación, como el caso del terror, ciencia ficción, capa y espada, thriller, por mencionar los más populares. Así pues, Altman confirma este modo de operar, “nuestro conocimiento básico de los géneros procede del compromiso que nuestra cultura mantiene con la reflexión sobre el cine y la conservación de su memoria. Mientras que el discurso de los estudios tiene una memoria a corto plazo y se orienta siempre hacia el futuro, la crítica y la categorización miran siempre hacia el pasado”. (Altman, 2000: 173).

Ubicar el “filme de género” y sus contenidos es similar al tratamiento de Steve Neale, cuando expresa que en la lógica de Hollywood se trabaja la construcción de una “imagen narrativa” para cada filme. El autor cita a John Ellis: “una idea de la película es ampliamente promovida; dicha idea es la >imagen narrativa< de la cinta, y constituye la respuesta anticipada a la siguiente pregunta, ¿de qué tipo es el filme? (Ellis, 1981: 30). Bajo esta mecánica, Neale reconoce la importancia de la prensa, la televisión y radio como

mediadores en la construcción de dichas imágenes¹², las cuales siempre apelan al público. Reconoce también la función clave de la industria en la circulación pública de esas imágenes, cuya labor incluye publicidad, estudios de mercado, distribución, exhibición, entre otras. (Véase Neale, 2000: 39).

Así como coincide con Altman en el papel de la industria cinematográfica en la creación de una marca genérica, también lo hace en la función de la crítica, pues ellos se encargan de estudiar esas “imágenes narrativas” para asignarlas dentro de un campo genérico. Las necesidades del discurso crítico son de categorización, por ende, de carácter lingüístico y de análisis discursivo. Sus unidades de estudio principales podrían ser el tema y el desarrollo de la trama. De ellas surgen otras como el plano estético o el personaje para acoplarlos en un género, pues los términos genéricos concentran la tarea crítica.

Así pues, son los críticos quienes determinan la terminología empleada por el público para los géneros. En los estudios cinematográficos es muy frecuente encontrar en la descripción de sus filmes, una mezcla de géneros con objeto de llamar la atención de variados sectores de la audiencia. Los posters contienen imágenes de estrellas, nombres de directores famosos y slogans para hacer del filme un producto atractivo. El crítico se centra en la categoría de la película; es en este punto donde se hace mención a las compilaciones de términos genéricos actuales y la mayoría de ellos coinciden.

En un vistazo rápido a diversos tratamientos sobre los géneros cinematográficos, podemos encontrar textos como el *Handbook of American Film Genres* editado por Wes D. Gehring. En él se consideran al menos 14 tipos de películas: el cine de aventuras, el western, cine de gangsters, cine noir, cine bélico (centrado en la segunda guerra mundial), terror, ciencia ficción, fantasía, musical, melodrama, filmes de demanda social, biopics y cine de arte. Ese es el resultado del proceso de generificación realizado en este libro, donde existen tipos conocidos por nosotros, pero otros se podrían cuestionar.

Tan sólo el hecho de emitir la categoría “cine de arte” es riesgoso desde nuestra perspectiva. ¿Qué distingue a una película de arte de otra que no lo es? Quizá es acertado comentar que todo el cine es un producto cultural dirigido a distintas segmentaciones del público y por ello cambian sus maneras de distribución. Podríamos referirnos a producción cultural de alta, mediana o baja calidad; no todo lo financiado por los estudios

¹² Añadiríamos la red global de Internet y la investigación académica como parte de las fuentes que circulan y analizan esas imágenes narrativas.

es malo, como tampoco es bueno todo lo mostrado en festivales de cine, cuyos contenidos suelen concebirse como artísticos e independientes.

Veamos en la labor del crítico algunos puntos débiles: quizá no todos son géneros, algunas sólo son etiquetas, una forma cultural otorgada gracias al sistema cognitivo y analítico de quienes se enfrentan al mundo del cine. En consecuencia, se etiqueta la “imagen narrativa” con un nombre que no necesariamente es relativo a un género, sino más bien a una convención social dada en un contexto determinado (Véase Neale, 2000: 40) como el caso de los festivales; se habla de películas “de festivales” pero ¿cuál es la estructura de un filme de ese tipo? No la hay, deben ser incluidos en una categoría genérica.

La división de subgéneros da lugar al debate sobre los límites entre los géneros (como sucede por ejemplo, con el terror y la ciencia ficción). A ese respecto, “las películas de géneros mixtos se suelen clasificar con arreglo a un género dominante; las películas que en distintos períodos han recibido distintas denominaciones se identifican con un solo género; las películas cuya etiqueta genérica original ha caído en desuso se asimilan, sin mayores complicaciones, a otro género que aún no se había inventado en la fecha de producción del filme” (Altman, 2000: 175). Al parecer, la labor de los críticos, además de llegar a esa tipificación y evaluarla, también es la de consensuar el proceso de generificación, adaptando los nuevos contenidos a categorías ya existentes; de ser posible, crear nuevas.

Según Rick Altman, la táctica más duradera para el establecimiento de un género consiste en vincular el cine a las raíces narrativas y míticas de la identificación genérica; a ello se debe la existencia de los géneros canónicos como el terror, cuyas bases estéticas y narrativas se remontan a períodos significativos de la historia cinematográfica, como el caso del expresionismo alemán, una fase dorada en la década de los 30 en Estados Unidos posterior a la depresión económica de 1929, entre otros aspectos que hasta hoy continúan redefiniendo sus características visuales y narrativas.

Sin menospreciar el trabajo de los estudios cinematográficos que nos traen las películas, los críticos son de vital importancia, finalmente, son parte de un sistema encargado de la circulación de géneros con diversos contenidos;

“en el pasado, los teóricos de los géneros han dado por sentado que era el estudio que producía el filme quien imponía inicialmente la etiqueta de género. Como hemos podido apreciar, la realidad

es muy distinta: en la mayoría de casos, los estudios evitan identificar una película con una etiqueta genérica única sin adulterar. El potencial genérico de una película sólo se concreta y estabiliza cuando la película es objeto del acto de recepción crítica. Es decir, que la mayoría del lenguaje genérico tiene su origen en los críticos y no en los estudios". (Altman, 2000: 176).

Finalmente, es bueno destacar que dicho lenguaje genérico brinda a los investigadores, material para el análisis cinematográfico, como el caso de esta investigación, centrada en el estudio de un fenómeno cinematográfico en particular, el del género de terror. Precisamente dentro de él podemos hallar las categorías de análisis necesarias para el estudio, cuyo valor reside en las estructuras no visibles para el público, incluso para los críticos; el trabajo de los investigadores puede profundizarse gracias a la semiología, la enunciación, incluso cuestiones psicológicas, pues son muchas las disciplinas que convergen en el estudio del cine (narratología, sociología, incluso la politología, por ejemplo).

Pero incluso si no se profundiza con esas corrientes de estudio, el separar de modo textual y discursivo a un género nos da la pauta para un modelo de análisis fílmico. Francesco Casetti y Federico di Chio en *Cómo analizar un film* otorgan claves centradas en aspectos de representación (puesta en cuadro, puesta en escena, puesta en serie), las cuales se hallan a un nivel textual del género. De igual modo, categorías como el tiempo y el espacio son útiles para identificar características similares en un corpus de filmes; también en el caso de la narración, con ítems como el ambiente o personajes.

Con esta revisión, creemos que es posible estudiar la configuración del género del terror a través de un reconocimiento semántico/sintáctico, de hecho, la construcción de muchos de sus subgéneros es posible gracias al juego establecido entre los estudios de cine y la valoración crítica, lo cual le ha permitido ser económicamente funcional, vigente gracias a su reconocimiento industrial y crítico, lo cual logra su posicionamiento entre las audiencias.

C) EL PROCESO ESPECTATORIAL

El ciclo de creación de los géneros cinematográficos, tanto desde el interés de la industria como de la formación crítica convergen en una meta: el espectador, pues finalmente, interpelan a él. Nosotros (los espectadores) reconocemos rutinas genéricas desarrolladas por las películas pertenecientes a cualquiera de los géneros; somos parte de ellos, no

tanto porque hayamos contribuido a su realización, pero si a su perpetuación, es decir, aceptamos los esquemas trabajados por cada uno. Por ende, tenemos una experiencia previa con cada género, eventualmente comenzamos a anticipar su desarrollo e incluso nos hacemos ávidos consumidores de alguno en particular. El principal factor en esta parte teórica es la obtención del “placer genérico”.

El presente inciso desarrolla la propuesta teórica del “proceso espectacular” así nombrado por Altman. Es de vital importancia pues tiene una relación directa con la enunciación, el espectador dentro del texto fílmico. Básicamente, el proceso espectacular consiste en obtener el placer genérico a base de observar dentro de la estructura narrativa, situaciones que actúan en contra de las normas socialmente aceptables. Así, tenemos una reacción contracultural con la cual, condonamos conductas anómalas (como el asesinato atroz, una situación frecuente en algunas vertientes del terror). De ese modo, según Altman, obtenemos placer al asistir a la descomposición de reglas que en la cotidianidad no podemos corromper. Debido a eso, sólo encuentran salida en la ficción.

Todos los géneros trabajan en ese modelo, pero además, incluyen una parte final donde hay un restablecimiento de las normas culturales (al castigar al villano por ejemplo). De ese modo, obtenemos nuevamente un placer al volver al sistema social usual. O dicho en palabras simples, conocemos una estructura del género donde habrá una corrupción de la norma, pero siempre esperaremos el final feliz, donde todo volverá a su lugar. Expuesto lo anterior, nuestro autor eje plantea la existencia de comunidades genéricas, o “comunidades consteladas” como él las nombra.

Dichas comunidades comparten el gusto por un género en particular; conocen los códigos de ese género (el terror en nuestro caso), repiten la experiencia varias veces. Ello los lleva a conocer los posibles desenlaces de cada filme. Pero la comunidad no actúa físicamente en conjunto; veremos que en esta propuesta, el espectador sabe de la existencia de otros cuyo gusto es similar al suyo. Hay pues, una comunión de carácter imaginario. Es entonces cuando se crean los grupos de “espectadores de género”; esto es la base de nuestro marco teórico, en un principio lo hemos llamado, gracias a Altman, teoría de la comunidad genérica. Para llegar a su construcción, antes se trabajan dos niveles: las encrucijadas genéricas y la economía genérica.

A decir de Francesco Casetti, el espectador es quien atribuye a la imagen “los caracteres de la realidad, caracteres que aquella no posee y no obstante, debe fingir

poseer” (Casetti, 1996: 19). En ese orden de ideas, hay una serie de imágenes presentadas en el interior del filme, pero encuentran definición y complementación dentro de la mente del espectador. Tratar el asunto mental de quien recibe los mensajes es una cuestión compleja, por ello, el primer objeto de análisis es el texto fílmico, el cual contiene los códigos (en el caso de nuestra propuesta, las representaciones sociales) con las que el espectador logra identificarse por ser referentes del entorno; dichas representaciones se encuentran al interior de una trama esquematizada reconocida por el espectador gracias a la experiencia previa que conserva con el género, de esa forma, podemos llegar al “placer genérico” propuesto por Altman.

Debemos apuntar el uso indiscriminado para con los términos “público” y “espectador”. En otro orden de ideas, sin ahondar en términos teóricos, el espectador es el receptor de los géneros, justo como sucede con cualquier otro mensaje; por ello, también solemos referirnos a él como público, los receptores. Para nuestro caso, es operativo destacar que en una visión industrial del cine, el público es el grupo de personas a quienes está dirigido un producto; al recibirlo, ellos se convierten en espectadores. Pero en ese papel, su función es más amplia, no sólo son consumidores. Ellos llevan a cabo un proceso de decodificación como en todo mensaje. En el caso del cine, hay dinámicas particulares, las cuales explicaremos desde la perspectiva de Altman.

De ahora en adelante, nos referimos a los receptores como espectadores. El estudio de sus relaciones con el cine ha sido acotado por diversos estudios, aunque en palabras de Pierre Sorlin, “no ha sido seriamente emprendido nunca”, pues considera diferentes variables no comprendidas en su totalidad. Entre ellas, ¿quién ve qué, en qué condiciones, con qué efectos? (Sorlin, 1985: 99). Ir a los efectos es una labor complicada, pues resulta en un estudio de recepción amplio donde se midan las reacciones ante el género de terror, crear quizá las condiciones, siempre cambiantes. Ello requeriría de una inversión de tiempo y recursos con las que no contamos en esta investigación.

Cuando Altman habla de placer genérico, no puede evitar expresar la existencia de un impacto emocional en el espectador, por eso, el autor anticipa nuestra reacción de acuerdo a los esquemas trabajados por cada género: como hemos mencionado, tenemos una experiencia previa con él, y la reacción esperada es el placer al atestiguar una ruptura contracultural. Aclaremos lo siguiente: nos ceñimos a este sistema teórico porque antepone una posible reacción de acuerdo a lo narrado en el texto fílmico. Reconocemos

la posibilidad de otro tipo de reacciones basadas en diferentes mecanismos (los psíquicos por ejemplo).

Al respecto, un ejemplo tradicional es el de Siegfried Kracauer cuando menciona que “cada tipo de películas despierta diferentes reacciones, algunas van directo al intelecto, otras funcionan como símbolos o cosas semejantes. Supongamos que al contrario de otros tipos de representaciones visuales, las imágenes fílmicas afectan en primer lugar a los sentidos del espectador, comprometiéndolos fisiológicamente antes de que se halle en condiciones de responder con el intelecto” (Kracauer, 1989: 205). Este teórico construye una serie de argumentos para defender esta afirmación, pero nosotros no mediremos esas reacciones fisiológicas, así como es difícil acceder al intelecto de una comunidad amplia de espectadores.

Por ello optamos por el sistema teórico de Altman: podemos anticipar una reacción de goce al reconocer un tipo de películas con estructura semejante. Podríamos relacionarlo con “la cultura cinematográfica” propuesta por Sorlin, pues se entiende como “el encuentro de los espectadores con el conjunto de filmes que se les ofrece y como el modo de aprehensión del cine nacido de ese encuentro” (Sorlin, 1985, 106). Según el autor, esa cultura es ordenada por varios factores, donde por supuesto juegan la propaganda, la distribución y otros mecanismos de la industria del cine, pero también entra el género. Somos insistentes en ello, porque no estamos en posición de explicar el comportamiento de la masa espectral.

Entonces, siendo el género una estructura donde se hallan patrones (temas, personajes, códigos visuales) similares dentro de un corpus de películas diseñado por la industria cinematográfica y convenidos por la crítica, Rick Altman propone tres aspectos fundamentales en el proceso espectral: encrucijadas genéricas, economía genérica y la comunidad genérica. Esta área (la del espectador) se ve marcada por un acuerdo entre teóricos y críticos, pues coinciden en que los géneros desempeñan un papel en la experiencia de los lectores. En nuestro caso se tratará de analizar como el terror desempeña una función en quienes lo ven. Rescatemos el siguiente postulado: distribuidores y exhibidores respetan y perpetúan la identificación genérica de la película establecida por el productor; los consumidores eligen las películas con base en esa identificación (Véase Altman, 2000: 197).

Primero, existen dentro de cada filme “encrucijadas genéricas”; aquí es donde se plantea el hecho de ir, en la película, contra la norma cultural. Hay dos caminos con un distinto tipo de placer para el espectador; el de las actividades culturalmente sancionadas y, el camino apartado de las normas en favor del placer genérico. Este camino se plantea en el desarrollo de la trama; en complicidad con el espectador, se dirige a un triunfo sobre los límites culturales cuya función es, por lo regular, bloquear la obtención de ese placer. “Aunque no sean conscientes del proceso, quienes disfrutan de un género determinado se ven siempre afectados por estas experiencias de encrucijada propias de ese género, por la sencilla razón de que la prolongación de su placer depende de la gestión <adecuada> de esas encrucijadas” (Altman, 2000: 199).

Para comprender el funcionamiento de las encrucijadas genéricas, Altman propone dos tipos de itinerario: el del personaje y el espectador. El primero toma la decisión en donde se juega su destino, al elegir por ejemplo, tener una infidelidad, participar en un atraco, aventurarse a un territorio desconocido, asesinar por dinero o placer, entre otras situaciones. Esa decisión es el momento de la encrucijada genérica, ir contra la norma social; es entonces cuando en el espectador se observa esa reacción contracultural, es el momento de su itinerario, la obtención del placer genérico, pues hemos aprobado acciones socialmente inaceptables, trabajando “en complicidad” con el personaje.

Estas decisiones se nos presentan, dentro del cine, como alternativas a las normas culturales de las que venimos escapando; el placer genérico siempre se pone a prueba, es preferible a la corrección social. En el caso del cine de terror, tomemos por ejemplo la cinta *Dulce Venganza (I Spit On Your Grave, Steven R. Monroe, 2010)*, basado en el filme homónimo de Meir Zarchi. En esta nueva versión, Jennifer Hills (Sarah Butler) alquila una cabaña en el medio de un bosque solitario, pues desea obtener la calma necesaria para terminar de escribir su más reciente novela. Calma es lo que menos obtiene, pues una banda de maleantes, con quienes ha cruzado un par de palabras antes de llegar a su destino, asalta su casa, para luego violarla brutalmente.

Una vez cometido el acto, los vándalos la creen muerta, pero ella se ha tomado el tiempo necesario para sanar las heridas físicas y urdir una cruel venganza, violenta en exceso para con sus victimarios. La primera encrucijada genérica se pone a prueba en el momento de la violación. El espectador sabe lo reprobable de la situación extrema vivida por la protagonista. Aceptamos que debe sufrirla, pues así es como trabajan los esquemas

de las cintas de terror. Pero aquí, no son realmente los delincuentes a quienes les perdonamos los actos de violencia. Será a la mujer, pues posteriormente, ella regresa a vengarse (sus mortales trampas incluyen desintegrar en lejía a unos de sus captores, dejar abandonado en el bosque a otro con comida en su cuerpo para que los cuervos le saquen los ojos y en el paroxismo sangriento, cortar el pene al líder de la banda, no sin antes torturarlo).

Lo ideal sería una denuncia a la policía, pero en un giro, nos enteraremos de la complicidad del sheriff con la banda de maleantes. Por ello, Jennifer toma la decisión de vengarse. Quizá no es la opción social aceptada, pero como espectadores, obtenemos placer genérico en esa decisión: ellos se lo merecen por lo que le hicieron. El veredicto del personaje, y nuestro itinerario de espectadores, dictan la venganza y además, llegamos a la restauración de la normalidad. En un principio los perpetradores parecen salirse con la suya sin ningún castigo, no obstante, pronto vendrá, cuando Jennifer haga su aparición para concretar los asesinatos.

Esta es una de las formas en que trabajan las encrucijadas genéricas; en algunas ocasiones la identificación es con el villano (técnicamente, Jennifer es una asesina, también la perdonamos, pero la situación la orilló a esa decisión). Existen personajes populares cuyo trazo es la pulsión de asesinar, como Jason o Freddy, quienes se convierten en verdaderos héroes cuando el espectador acepta una situación donde los adolescentes deben experimentar cruentas muertes, pues en el caso del *slasher*, así funciona el esquema. Vamos comprobando cuán importantes son nuestras experiencias previas con los géneros.

Así pues, “cuando penetramos en el mundo de los géneros, demostramos tener gustos y tomar decisiones de muy distinta índole, hasta el punto en que las normas familiares entran directamente en conflicto con otro tipo de satisfacción muy cercana a <lo indecente>, si de mirarla desde un punto de vista cultural se tratase” (Altman, 2000: 203). Estas encrucijadas son para nuestro autor, un modo de procesar estructuras textuales; no intenta describir las reacciones del espectador, sólo la interacción entre ellos y el texto al momento de experimentar un filme de género, por ello es necesaria la experiencia previa, pues “aquellos a quienes no les guste un género en concreto tendrán experiencias distintas, por lo que respecta a sus encrucijadas, de las de quienes obtienen placer del género” (Altman, 2000: 206).

En este sentido, los espectadores basan su entendimiento de las encrucijadas gracias al establecimiento de una fórmula con la cual trabajan los filmes similares: ello conduce a una actividad genérica renovada. Pero como las encrucijadas genéricas son un proceso individual, Rick Altman propone un segundo nivel, “economía genérica”, para tratar de describir la globalidad del sistema coordinador de las distintas encrucijadas. Para el autor, invertir el tiempo en una película es ya de por sí una elección significativa, pues se adhiere al entretenimiento, el ocio, lo cual sería una antítesis de un comportamiento productivo.¹³

Todos los géneros cinematográficos presentan un antagonismo entre lo culturalmente aceptable y lo genéricamente útil. Así, las encrucijadas se explican de manera global con la existencia de espectadores de género, cuya intensificación constante se satisface por esa oposición entre el placer genérico y las normas culturales que los restringen. Altman se refiere a lo siguiente: la obtención de placer genérico resulta en un aumento de las sensaciones del espectador, dicho aumento es posible gracias a la experimentación de reacciones opuestas a los interdictos culturales. En el texto fílmico, esas reacciones se encuentran en el itinerario del personaje, cuando este toma una decisión donde se juega su futuro. Ello deviene en una encrucijada que el espectador reconoce como giros de la trama (un cambio en la suerte del personaje) donde cada incremento de riesgos tomados por el personaje aumenta las emociones del espectador al tiempo que ofrece nuevas alternativas para el desarrollo del filme.

Siguiendo este modelo, en cada momento el personaje y espectador toman decisiones: más riesgos (personaje) implican más emociones (espectador). Esto puede aplicarse a todos los géneros de cine identificados. “El noventa por ciento del metraje de una película está ocupado por encrucijadas que conducen al mismo camino y placer genéricos, pese a que la práctica totalidad de los géneros acaba por abandonar el placer del género en favor de su contrapartida cultural” (Altman, 2000: 210). Esto último hace referencia a la resolución del conflicto, donde todas las normas sociales rotas se

¹³ Desde luego que se puede debatir este aspecto utilizando para ello la teoría cognitiva. El proceso de ver un filme y entender sus encrucijadas genéricas implica un procesamiento de información, decodificación de un mensaje para el cual debemos estar alertas. En ese sentido, Altman no propone al ocio como una cuestión mala, sino como un concepto desde el cual el cine podría ser visto como una actividad no productiva, por ende, socialmente inaceptable, desde un punto de vista pragmático. Finalmente, el entretenimiento también es de utilidad.

restablecen, siempre en favor de nuestros personajes principales. En ello también hay placer, en ver superados los riesgos con un final feliz.

Altman crea la categoría “economía genérica” para este proceso; lo hace derivado nada menos que del término “energía psíquica” de Sigmund Freud, sin meterse en honduras con el complejo sistema teórico del psicoanálisis. Esta noción nos permite entender el típico desenlace de los filmes de género, así como sus situaciones comunes: las encrucijadas son reconocidas gracias al esquema trabajado por cada género; al ser partícipes de ello, elegimos entre normas sociales y placer genérico. A ello hace referencia la economía genérica, a las situaciones de repetición que otorgan ese placer, pues no podríamos obtenerlo de otro modo.

Lo anterior explica, en el caso del terror, la aprobación del espectador ante situaciones por demás inverosímiles: la chica se cayó, el asesino camina lento pero la alcanzó. En una situación anormal (no correspondiente a la estructura del género), la chica podría escapar y el asesino nunca mataría a nadie por lo lento de su caminar, pero como diríamos cotidianamente, ¿dónde está la diversión en eso?, ¿dónde se encuentra la emoción? Todo desarrollo de la trama implica riesgos y un retorno a la seguridad, “cuanto mayor es el riesgo, mayor es el placer del retorno a la seguridad. Cuanto mayor es el error, mayor es el placer que se obtiene al disiparlo. Cuanto mayor es el caos, mayor es el placer de restablecer el orden” (Altman, 2000: 212).

Lo anterior se podría resumir en la aceptación de un “contrato simbólico”; ello nos da pauta para el último nivel, la comunidad genérica, base de nuestro marco teórico, donde convergen tanto el reconocimiento de las encrucijadas y el valor de la economía genérica. Este tercer elemento gira alrededor de lo siguiente: si los géneros comparten valores semánticos y sintácticos, entonces también tienen en común “valores compartidos” a gran escala (la violencia, el rechazo a quienes la ejercen, el amor, lazos fraternales, entre otras representaciones universales). La construcción de películas en torno a estos valores incrementa la posibilidad de que el espectador reconozca las normas trabajadas en la actividad genérica. Siendo así, Rick Altman reitera la importancia del uso por parte del sistema hollywoodense (principal exportador de múltiples géneros del cine) de normas culturales en los dispositivos narrativos:

Al igual que ciertos presupuestos sobre las películas deben ser aceptados por todos los espectadores a fin de que puedan compartir en grupo la experiencia que denominamos cine

(suspensión de la incredulidad, comprensión del proceso de representación, reconocimiento simultáneo del papel que desempeña el cine en tanto dispositivo y de la necesidad de poner entre paréntesis e ignorar ese papel), los géneros requieren, para ser percibidos como tales, ciertas percepciones compartidas por el conjunto de espectadores. En reconocimiento de ese principio, Hollywood ha diseñado, a lo largo del tiempo, técnicas que aseguren una cierta uniformidad de percepción. (Altman, 2000: 213).

Dicha uniformidad significa en algunos casos el castigo de conductas que en la realidad podrían ser aceptables o bien, comportamientos alejados de lo políticamente correcto. Las conductas que permiten la obtención del placer genérico deben tener un vínculo con el mundo real, para emprender una defensa o repudio de esa norma insertada en la trama. De ese modo, se evoca al espectador, pero el proceso espectadorial, según Altman, es un asunto de grupos. Hay un grupo distinto para cada género, a esto se le denomina comunidad genérica. Esta acepta las premisas de un género determinado a través de un “contrato genérico” donde se adhieren a códigos específicos dentro de la narración; dicha adhesión los lleva a identificarse con otros espectadores que comparten la misma actitud ante el género.

Así pues, existe una comunidad genérica para el cine de terror, la misma cuyo contrato los lleva a aceptar la existencia de fenómenos monstruosos y demás situaciones quizá inverosímiles, pero básicas para el desarrollo de una cinta del género. La comunidad genérica nos hace parte de algo más grande que nuestras propias vidas. Por ello Altman propone un modelo de comunicación lateral entre este grupo de personas a quienes también llama “comunidades consteladas”, pues en ocasiones no están en contacto directo, pero saben de la existencia de ese sector, el cual comparte sus preferencias cinematográficas.¹⁴

Así lo explica Altman: “aunque los actuales seguidores de los géneros recurren en ocasiones al contacto directo, casi siempre se imaginan a sí mismos en comunión con otros seguidores, ausentes pero fieles a las mismas tendencias” (Altman, 2000: 217). La existencia de estas comunidades con grupos similares es muy fuerte en géneros

¹⁴ Aunque también se puede comprobar esto de manera tangible, pues existen grupos o eventos donde se reúnen fanáticos del género. En el caso del terror, podemos mencionar por ejemplo, el Proyecto Noctambulante donde se hacen maratones mensuales de películas gore, The Zombie Walk, la marcha zombie que anualmente reúne miles de personas fanáticas del tema de los zombies, o en internet, donde se construyen espacios como “El club del terror”, además de diversos foros de discusión. A ellos acceden usuarios de todo el mundo. También está el caso de las convenciones de terror o festivales de cine internacionales, como el Feratum en México o el Sitges en España. El capítulo cuarto ofrecerá un panorama más amplio de estos fenómenos donde el espectador de cine de terror está involucrado.

canónicos de carácter fantástico, como la ciencia ficción, la capa y espada y el terror. Pueden juntarse en la proyección cinematográfica o en los espacios mencionados (véase cita al pie, pág. 21) pero el lapso de tiempo donde no conviven, mantienen contacto imaginario con la gran comunidad genérica. Por ello el autor las denomina “comunidades consteladas”, pues se agrupan a través de esos actos de imaginación (imaginarse uno mismo en contacto con quienes eligen un placer similar al mío).

En este contexto es donde surge la “comunicación lateral, los intercambios entre espectadores del mismo filme o adeptos a un mismo género” (Altman, 2000: 219), cuya diferencia radica en la ausencia de comunicación frontal, que se da cuando existe la experiencia directa de una película con el grupo de espectadores. Entendidas de este modo, las películas son el medio de una forma de comunicación que los grupos consumidores emplean entre sí:

Se suele pensar que los géneros cobran vida como tales cuando un corpus de textos comparte un número suficiente de rasgos semánticos y sintácticos. A esta definición regida por la producción se le ha de oponer una definición regida por la recepción que reconozca que los géneros no existen hasta que se hacen necesarios para un proceso de comunicación lateral. La comunicación lateral sólo existe cuando la conciencia de que otros están viendo películas similares de forma similar se convierte en una parte fundamental del proceso espectadorial: únicamente entonces el visionado de películas desde el punto de vista del género se convierte en una forma de comuni(cación) con otros espectadores de películas de género. (Altman, 2000: 220).

Por esa razón, los espectadores habituales de los géneros tienen interés en influir sobre el lenguaje y corpus genérico de su género de predilección. Ello hace que los géneros estén en constante proceso de redefinición y evolución; esto sirve de marco para nuestra hipótesis, pues el cine de terror experimenta cambios en sus estructuras, introduciendo referentes socioculturales de actualidad. Esteve Rimbau corrobora lo anterior, pues “lejos de ser estables, los géneros evolucionan con el tiempo, sujetos a la renovación tecnológica y hábitos sociales, políticos o de consumo que modifican su jerarquía (Rimbau, 2011: 194).

Así pues, el acercamiento a estos tres aspectos de la construcción genérica son operativos para abordar nuestro objeto de estudio de la siguiente manera: contemplar el estudio de un género cinematográfico dentro de una teoría que realiza el reconocimiento de las etiquetas genéricas en relación a dos fuentes. En primer lugar, elementos semánticos compartidos en la construcción del género, como tramas y temas en común,

escenas clave, personajes, objetos y situaciones familiares, planos o sonidos. En segundo lugar los elementos sintácticos, pues organiza estas piezas de manera similar, es decir, a través del montaje, la estructuración similar de la trama, el trazo de las relaciones entre personajes, así como similitudes en la dimensión discursiva subyacente.

Lo anterior nos permite, en primer lugar, detectar la iconografía común, mientras que el análisis sintáctico brinda la oportunidad de comprender el funcionamiento textual de un género; de ese modo logra abordar no sólo los aspectos iconográficos sino las estructuras profundas que subyacen en el género. Ambas pueden ser estudiadas por separado, pero según Altman, la propuesta teórica adquiere fuerza cuando ambos planos operan simultáneamente. Esto explica que “los géneros cinematográficos más atractivos para el público y la crítica –el western, el musical, el cine de terror- hayan sido los que conjugan un elevado nivel de identificabilidad semántica y un elevado nivel de estabilidad sintáctica” (Altman, 2000: 129).

El cine de terror es un género canónico factible de ser estudiado desde las tres perspectivas de este enfoque teórico: su ciclo de producción, su instauración gracias a la labor de la crítica y el proceso espectadorial, área de más interés pues nos da pie para construir una “teoría de la comunidad genérica” reunida bajo los preceptos del cine terrorífico. Según Altman, los espectadores de filmes de género conforman comunidades de este tipo, pues comparten un gusto similar. Así se identifican las rutinas genéricas con que opera el género de su predilección. Es ahí, cuando el espectador, siendo lector del filme, llega a una dimensión pragmática del género.

2.- LAS LÓGICAS DEL CINE HIPERMODERNO

Estudiar el carácter del cine contemporáneo requiere un marco de referencia anclado a los tiempos en dónde situamos nuestro objeto de estudio. Para analizar el cine de terror producido en los inicios del siglo XXI es prudente recurrir a aquellas teorías y marcos históricos que brinden un panorama sobre el estado actual del cine en materia de concepción de la imagen, así como su relación con el trasfondo histórico que le ha tocado atestiguar. Por esa razón, la hipermodernidad es una categoría útil para comprender los cambios que, en materia de cine se han llevado a cabo, tanto en su discurso audiovisual como en sus ámbitos de producción, distribución y recepción.¹⁵

De cualquier modo, indagar sobre teorías actuales es un trabajo incompleto si no regresamos a los trabajos anteriores donde se detalla la evolución de la cinematografía. El planteamiento de una teoría moderna no impide, y es más, hace necesaria la revisión de teorías previas, incluso, de un estudio de los modelos ontológicos para el análisis del cine. Al escribir sobre hipermodernidad surge el cuestionamiento de ¿cuándo inicia esa etapa?, lo cual nos llevaría a otros como ¿qué es la modernidad y cuando se terminó? Pues la modernidad sería el inicio de todas las épocas consideradas posmodernas, neomodernas e hipermodernas.

No deseamos entrar en una discusión filosófica completa sobre la modernidad pues incluso nos desviaría de nuestro objeto central pero es necesario al menos, dar un breve contexto de cuándo inicia la modernidad en el cine y hasta dónde se extiende de modo que pueda llegarse a un cine hipermoderno. Quizá es cuestión de prefijos añadidos para justificar el estudio de cada autor, por ello, es bueno trazar un mapa general de esas épocas que nos ayude a comprender el desarrollo histórico del cine, sus cambios tecnológicos, sus preocupaciones temáticas e incluso, el modo en que se ha abordado el estudio de la cinematografía.

Una de nuestras propuestas centrales es que el cine de terror contemporáneo producido desde inicios de la primera década del siglo XXI y hasta la fecha, principalmente en Estados Unidos, se rige por una regla básica de producción: el *remake*. Predominan

¹⁵ La hipermodernidad es una categoría que en el caso de Lipovetsky y Serroy, se crea para entender los cambios sociales globales que afectan diversos procesos y dispositivos de comunicación humana, siendo el cine el interés central de los autores, y también el nuestro. Pero la categoría bien podría aplicarse al estudio de diversos procesos sociales.

nuevas versiones de películas clásicas estrenadas alrededor de los años setenta y ochenta. Su realización actual trae consigo un cambio estilístico en el género, pues las formas de creación de la imagen cinematográfica han sido afectadas por el desarrollo de efectos digitales, evolución de materiales para el maquillaje artístico, las lentes, los dispositivos para filmar están perfeccionados. Hay más dinero para su presupuesto, lo cual es crucial para el terror contemporáneo. Los actores son otros, su carácter violento (si lo tuvieran) se acelera y su proyección al mercado internacional es amplia.

Lo anterior explica de manera muy general el camino de producción de un filme de terror actual creado dentro del sistema de Hollywood, pero también puede ser el esquema seguido para otros géneros (lo hemos visto en el regreso de redituables franquicias como *Star Trek*, *Indiana Jones* y muy pronto *Star Wars*) además de la conversión de exitosos filmes al 3D para aprovechar el éxito de esta tecnología mejorada¹⁶, como el caso de *La Bella y la Bestia* (*Beauty and the Beast*, Gary Trousdale & Kirk Wise, 1991) o *Parque Jurásico* (*Jurassic Park*, Steven Spielberg, 1993). El cine contemporáneo atraviesa fuertes transformaciones en sus modos de producción, distribución y creación de la imagen (y las formas en que esta impacta sensorialmente al espectador, como el 3D, 4D, etc.). Esto último se muestra en un cambio estilístico. Podemos proponer que esa es la vía para la comprensión del cine hipermoderno; en el terror, el remake es la principal expresión.

Los recientes argumentos no vienen sin fundamentación. Yvonne Tasker en *Aproximación al nuevo Hollywood* abre un debate acerca del funcionamiento del “nuevo Hollywood” (hablando de su novedad en la década de los setenta). Para la autora, este nuevo sistema hollywoodense tiene dos procesos relacionados diferenciados en a) una serie de transformaciones en la industria de producción cinematográfica y b) el conjunto de cambios estilísticos que la industria produce en las obras. Desde luego, ella comienza su análisis con un cuestionamiento similar al nuestro, ¿Cuándo inicia el nuevo Hollywood? Ella atribuye sus cambios a una etapa de posmodernidad en el cine. La preocupación por lo moderno, podemos ver, es una constante en el estudio del séptimo arte.

¹⁶ No nueva, al menos desde los ochenta se hacían los primeros intentos de producir cine en 3D, y el terror no estuvo exento de esos intentos: *Viernes 13 Parte III* (*Friday the 13th*, Steve Miner, 1982) y *Pesadilla en la Calle del Infierno: La Muerte de Freddy* (*Freddy's Dead: The Final Nightmare*, Rachel Talalay, 1991), incursionaron en esta técnica, aunque sin mucho éxito.

Efectivamente, ¿cuándo comienzan estas etapas? En el caso de Gilles Lipovetsky, la historia del cine posee cuatro edades fundamentales que resumiremos en el **CUADRO 1**. Para el filósofo francés, los cambios en el cine son primordialmente estilísticos de acuerdo al avance de la industria del cine en su aspecto económico, pero también de la técnica. Como resultado, la modernidad trae consigo rupturas en los esquemas narrativos que afectan directamente los valores clásicos gestados por ejemplo, en la década de los veinte. Esos resquebrajamientos artísticos encaminan a la cinematografía a renovarse constantemente. Para el autor, todos los sectores del cine se ven sacudidos por la frecuente transformación económica, digital y estética.

La división de Lipovetsky es una forma breve de justificar el camino a la hipermodernidad, al reunir cuatro conjuntos en una cronología larga. Reiteramos que nuestro interés no es reproducir una historia del cine pero si dar algunas claves para entender cuándo es la llegada de la modernidad, al menos en el cine, por ello, la de Lipovetsky es una periodización corta que si bien coincide con el planteamiento de Tasker, no arroja una división exacta. Quizá para ello, es mejor la división de Francesco Casetti sobre el estudio del cine en su libro *Teorías del Cine*. Si bien él se preocupa primordialmente por la evolución de las disciplinas que se ocupan del cine como objeto de estudio, además del desarrollo de las teorías cinematográficas, ello lo enmarca en una historia del séptimo arte donde introduce indicios para la modernidad. Ahí también veremos que la principal hipótesis son los cambios industriales y estilísticos. **(CUADRO 2)**.

El cuadro en la página 49 detalla las preocupaciones temáticas de los estudios de cine, pero nos da pistas para una división de las épocas de acuerdo a lo que se tenía como objeto central para sus análisis. Después de la posguerra (1945) el cine comenzó un proceso de definición, es decir, de describir su propia naturaleza, qué elementos lo constituyen, cómo puede definirse como arte. Por eso, el período posterior a la posguerra (los cincuenta y sesenta) son los años donde el cine emprende estas transformaciones industriales y estilísticas de las que hablan Tasker y Lipovetsky. Para este último, la modernidad vendrá en los años sesenta con los mismos movimientos estético-históricos que Casetti nombra “nuevo cine”.

FASE	AÑOS	CARACTERÍSTICAS
MODERNIDAD PRIMITIVA	Corresponde a la época de cine mudo (1888 con el primer cortometraje mudo <i>La escena del jardín de Roundhay</i> de Louis de Prince hasta 1927 con el estreno de <i>El cantante de Jazz (The Jazz Singer, Alan Crosland)</i> , la primera película sonora. ¹⁷	El cine busca definirse artísticamente al tomar, de manera provisional, la referencia del teatro para filmar géneros como frase y breves escenas dramáticas. Posteriormente recurre a la literatura. La acentuación de los actores es deliberadamente expresionista. La técnica para filmar es irregular, aunque está en constante evolución. Para Lipovetsky, el cine mudo es de total herencia expresionista y ello es lo que abre su camino para convertirse en un arte esencialmente moderno.
MODERNIDAD CLÁSICA	Comienzos de la década de 1930 hasta 1950.	Corresponde a la edad de oro de los estudios, la época en que a consideración de los autores, el cine se convierte en una fuerte herramienta de entretenimiento para la sociedad norteamericana, pero no sólo eso, pues a lo largo del mundo, el séptimo arte se convierte en el ocio popular “por excelencia”, en principio por la revolución técnica del sonoro, después por la construcción de géneros canónicos que surten al público de masas “con su ración de imaginario”. Las películas siguen un esquema narrativo fluido con un sistema de valores universales. La industria comienza una etapa de organización en el plano económico y artístico.
MODERNIDAD VANGUARDISTA Y EMANCIPADORA	Entre los años cincuenta y setenta.	Según el autor, en esta fase los creadores de peso se oponen al sistema industrial, por ello establecen un camino artístico diferenciado de las convenciones genéricas (Orson Welles, Jean Renoir). Se trata de nuevas generaciones que plantean una ruptura con el modelo clásico. La transformación radical viene con movimientos como la <i>nouvelle vague</i> (Francia), <i>Free Cinema</i> (Inglaterra), <i>cinema novo</i> (Brasil). Este sistema impone a la juventud como valor mediante figuras como James Dean, Marlon Brando. Se gesta en lo que Lipovestky denomina “una modernidad individualista”.
HIPERMODERNIDAD	La nueva modernidad que se construye.	La era que ellos denomina de hipermodernidad y en donde “tenemos trastocadas las dimensiones el universo cinematográfico (la creación, la producción, la promoción, la distribución, el consumo), al mismo tiempo, de arriba abajo. Los ciclos anteriores construyeron la modernidad del cine; el último lo hace salir sin rodeos de la era moderna”.

CUADRO 1: Las cuatro edades del cine según Gilles Lipovetsky & Jean Serroy en su libro *La pantalla global: cultura mediática y cine en la era hipermoderna* (Págs. 17-22).

¹⁷ La cronología no corresponde a Lipovetsky & Serroy, pues ellos no se encarga de formar una, si bien hace mención a importantes filmes como *Intolerancia (D.W. Griffith, 1916)* o *Amanecer (Sunrise, Friedrich Murnau, 1927)*. Quizá el error de los autores es precisamente no preocuparse por referir títulos originales ni año de producción.

	POSTULADOS	APORTACIONES
TRES PARADIGMAS DESPUÉS DE LA POSGUERRA	Después de la Segunda Guerra Mundial, el fenómeno de la aceptación del cine como hecho cultural deriva en el interés del cine como objeto de estudio (luego de 1945) especialmente por el carácter especializado de la teoría cinematográfica y la formación de un debate que conjunta distintas corrientes de pensamiento internacionales.	Christian Metz expone que puede haber una aproximación al cine “interior” y “exterior”. Dudley Andrew, por su parte, señala la fractura entre el discurso estético y científico del cine. Así pues, surgen tres paradigmas: las teorías ontológicas (definición), teorías metodológicas (análisis) y teorías de campo (exploración).
CINE Y REALIDAD	Surge el debate sobre la representación de la realidad en el cine, gracias a la base fotográfica que posee. Por un lado, se recoge la idea de que el cine es testigo del mundo y por ende, documenta el entorno, pero también se plantea la posibilidad de la interpretación del mundo. El neorrealismo es una de las discusiones básicas en este apartado.	El cine representa la realidad tal cual es; Cesare Zavattini, por ejemplo, plantea una visión exploratoria del mundo; el cine es un instrumento de conocimiento y su efecto debe ser inmediato (realismo descriptivo). Por su parte, Guido Aristarco propone una estética de la reconstrucción, pues el cine no sólo debe observar y describir, puede guiarse por la narración (realismo crítico). Siegfried Kracauer sugiere el realismo funcional, pues a la base fotográfica añade la composición.
EL CINE Y LO IMAGINARIO	La sabiduría del cine reside en su capacidad de encarnar lo imaginario; en esta teoría, se reconoce la presencia del espectador como parte esencial de un juego planteado por el cine, pues solo a través de la subjetividad se accede al imaginario. Se trabajan dos planos: una elaboración personal del mundo (fantasía) y un acto personal, la integración de la representación a nuestro saber. En esta tendencia, el cine es distinto a lo real.	El principal aporte en este rubro es el de Edgar Morin, quien construye su estudio desde la base fotográfica, pero no como representación de lo real, sino por su capacidad imaginaria, que es capaz de llevarnos lejos de la vida cotidiana. Interviene la subjetividad pues al presenciar la imagen, esta sólo adquiere sentido cuando nosotros se lo damos y ahí, va implícita nuestra sensibilidad e imaginación. Hay una participación afectiva, el filme se logra introducir en el flujo psíquico del espectador.
CINE Y EL LENGUAJE	El cine es ámbito de una significación y una comunicación, y a través de él, el hombre puede expresarse e interactuar. Los estudios parecen retomar la postura lingüística (un debate anterior a la guerra), pero aquí se sustituye ese fundamento por la semiótica. Hay cuatro núcleos acerca de esta reflexión: los medios expresivos, relación entre el cine y el resto de las artes y, gramáticas del cine y la imagen.	Casetti ve en Albert Laffay el principal aporte, quien vincula el lenguaje del cine a la presencia de un relato que guía las imágenes. Para él, el cine tiene apariencia de real, pero es una mera ilusión. El relato es un mecanismo lingüístico y por ende, un discurso que hace que el cine construya una representación de lo real.
EL “NUEVO CINE”	Entre la década de los 50 y finales de los 60, surgen en diferentes países, movimientos cinematográficos cuyo eje era el “nuevo cine”. Cuatro son los fundamentales: La Nouvelle Vague en Francia, Free Cinema en Inglaterra, New American Cinema en Estados Unidos y Cinema Novo en Latinoamérica. Todos se rigen bajo la idea de que el filme debe ser la obra de un autor que habla en su nombre y/o en el de la colectividad, mantiene con la realidad una relación profunda.	Francois Truffaut es quien señala la ruptura al decir que el cine debe ser una forma de estimular el arte frente al mero tecnicismo con que se realiza un filme. Debe tener una relación directa con la realidad, pues debe ofrecer un panorama crítico sobre la actualidad nacional. Los movimientos ponen en el centro del debate cuatro aspectos: la figura del director/autor, la construcción de lo real (cine imperfecto), el imaginario y el lenguaje.

CUADRO 2: El desarrollo del cine como objeto de estudio según *Teorías del cine (1945-1990)* de Francesco Casetti. La preocupación central del autor es el desarrollo de la teoría del cine. Nos hemos detenido en la década de los sesenta, época donde el cine nuevo irrumpe como signo de modernidad.

Aquí encontramos una de las ideas centrales: lo nuevo es signo de modernidad. Para ser novedad, debe contener al menos un cambio estilístico, justo como lo defiende Lipovetsky. Todo proceso de cambio tiene reminiscencias de lo que le precedió, pero debe presentar también un mínimo de novedad para atraer a las audiencias de su tiempo. Tasker lo expresa al exponer que cada éxito económico de los estudios de cine se daba gracias al reconocimiento de estilos novedosos en la imagen en cuyo descubrimiento se centraban los espectadores. Casetti no se queda en los años sesenta (si bien nosotros nos detuvimos ahí). Él continúa su exploración hasta 1990 para plantear el desarrollo de teorías metodológicas y teorías de campo, cuyo surgimiento se gesta desde los sesenta y hasta los noventa. Expone los avances en la investigación del cine, sus adelantos de acuerdo al crecimiento de otras disciplinas y la diversificación de corrientes cinematográficas, acorde a los pasajes históricos.

Antonio Costa corrobora las anteriores propuestas pues la aproximación al cine de tipo histórico “se ocupa del contexto social y político en el que hace su aparición el nuevo invento, pero también define de qué modo esta invención puede constituir un especial (y fascinante) objeto de investigación histórica”. (Costa, 1985: 49). Precisamente Costa realiza su cronología sobre las etapas del cine donde podemos destacar:

ETAPAS	ELEMENTOS DEFINITORIOS
CINE MUDO	Considerando los trabajos que obedecen al oficio cinematográfico de poner en forma un relato, esta época se establece desde 1902 con <i>Viaje a la luna (Voyage Dans Le Lune)</i> de George Méliès, pasando por <i>Asalto y robo de un tren</i> (1903) de Edwin S. Porter, consolidándose en 1915 con <i>El Nacimiento de una Nación</i> de D.W. Griffith. Esta época vería nacer vanguardias históricas como el surrealismo y el expresionismo y terminaría con la llegada del sonoro en 1928.
CINE SONORO	Comprende de los años treinta a los cincuenta y que para la industria del cine significó una revolución estética, de técnicas de producción y repercutió en la organización económica de todo el sistema (muy acorde a lo analizado por los autores citados anteriormente. Vendría la edad de oro de Hollywood con la creación de los géneros clásicos del cine americano (western, melodrama y cine negro, aunque el autor no niega el origen de estos en otras expresiones como la comedia, proveniente del cine mudo). Esta etapa también ve el auge del neorrealismo italiano.
CINE MODERNO	Muy interesante puesto que el autor denomina al movimiento de “la política de los autores” como la ruptura esencial en el cine moderno (ruptura también señalada por Casetti y Lipovetsky). Costa destaca la “nueva ola” con Francois Truffaut, Claude Chabrol, Jean-Luc Goddard, Eric Rohmer y Jacques Rivette, todos contribuyentes para la revista <i>Cahiers Du Cinéma</i> fundada por André Bazin; denominada como <i>nouvelle vague</i> , estos críticos pretendían romper con los moldes del cine tradicional. A ellos se suman movimientos como el New American Cinema Group y el <i>cinema verité</i> .

DESPUES DEL CINE MODERNO	Comprende los años setenta y ochenta (década en la que se publica su texto). Para el autor, estos años significa la transición del cine pues viene una reconfiguración total del sistema industrial que en parte, se relacionó con una crisis del cine como institución, así como su (aparente) decadencia y reconversión.
---------------------------------	--

CUADRO 3. Las etapas del cine según Antonio Costa en su libro *Saber ver el cine (1985)*.

Esta última etapa nos resulta de interés pues según Costa, el cine moderno ya había llegado a su fin en la década de los setenta; lo siguiente sería una reestructuración de la industria del cine, por ello no es raro que a estas décadas Yvonne Tasker las considere *posmodernas*. Aquí aterrizamos nuestra propuesta. Podemos definir que la era posmoderna del cine se dio en la década de los setenta y ochenta debido a una aparente caída del cine ante nuevos entretenimientos como la televisión, la distribución en video y una ausencia de públicos en las salas de cine, elementos que hicieron replantearse a la industria el modo en que producían, distribuían, pero más importante, creaban la imagen cinematográfica.¹⁸

Entre muchas otra cosas, pues el autor hace un desglose completo de esta nueva era, nos interesa “el nuevo Hollywood”, así denominado por él (Yvonne Tasker, como vemos, no estaba sola en esta idea). Según Antonio Costa, en los setenta se dio el renacimiento de esta poderosa industria al recuperarse de la crisis y crear un nuevo sello característico de esa época hasta la fecha: el blockbuster. “Para el cine americano, la transición significa ante todo, el paso de la crisis productiva y cultural de los años sesenta a la recuperación de la hegemonía –y no sólo económica- al final de los años setenta y principios de los ochenta.” (Costa, 1985: 163).

Esta es también la idea central de Yvonne Tasker, “se habla del cambio industrial en los niveles de producción y exhibición, de cambios en el nivel de consumo, y también, significativamente, de cambios estilísticos que podría decirse que apartaron al cine americano de los patrones establecidos por el Hollywood Clásico; los últimos años de la década de los sesenta y primeros de los setenta representan un período de crisis para la industria, seguido de una recuperación caracterizada por grandes éxitos de público y recaudaciones récord” (Tasker, 1998: 331).

¹⁸ Sobre esta crisis cinematográfica he hablado en un trabajo previo correspondiente para obtener el grado de licenciatura: *Terror en la Sangre: Cánones Iconográficos, Narrativos y Míticos en el cine gore estadounidense de fin de siglo*.

Así pues, estas décadas obedecen al cine moderno. En lo referente a Hollywood, cuya estructura empresarial estuvo en evolución, “el blockbuster y la lógica comercial que lo producía se ha considerado que representa el surgimiento de lo que puede definirse como un nuevo Hollywood desde mediados de los años setenta” (Tasker, 1998: 333). La autora cita a Thomas Schatz (en un artículo para el libro *American Film Now* coordinado por J. Monaco) en donde expresa que *Tiburón (Jaws, Steven Spielberg, 1975)* es “un ejemplo de las nuevas tendencias de Hollywood en el ámbito de la producción, distribución y comercialización, y afirma que el éxito de dicha película >reajustó el potencial de beneficios del Hollywood y redefinió su categorización como producto comercializable y fenómeno cultural.” (Tasker, 1998: 333).

Así pues, tanto Tasker como Costa convienen en que el fenómeno del blockbuster es representativo del estilo cinematográfico del cine posmoderno. ¿Cuándo acabó esa etapa del cine? ¿Cuál es el estilo representativo del cine actual? El cine popular contemporáneo, según Tasker, contiene elementos de novedad pero asimismo, funciona por medio de la añoranza a sucesos previo de la historia del cine que no pueden repetirse, salvo por su inclusión en los contenidos fílmicos. En ese sentido señalamos:

1.- La era hipermoderna del cine es la que corresponde a la primera década del siglo XXI, etapa que según Lipovetsky, se encuentra en construcción y que acorde a la idea de reestructuración de la industria trabajada por Tasker, experimenta una transformación paralela en todas sus dimensiones (producción, exhibición, distribución, recepción, creación de la imagen).

2.- Dado que todo cine novedoso en la era hipermoderna maneja también elementos de añoranza, toda vez que debe emitir fórmulas comercialmente exitosas, podemos proponer que es el *remake* la tendencia que ahora (como el blockbuster en los setenta) domina la producción cinematográfica norteamericana, al menos en el caso del terror, obligando a sus creadores a plantearse nuevos retos en términos de creación estilística. Puede ser la misma historia, pero de ningún modo no la cuentan de la misma manera y con los mismos recursos.

A) EL FENÓMENO DEL HIPERCINE

De acuerdo a las edades del cine planteadas por Gilles Lipovetsky & Jean Serroy, el cine contemporáneo experimenta transformaciones paralelas en todos sus sectores: la producción, la distribución, creación de la imagen, narración, recepción. Estos cambios suceden en la cuarta edad, la hipermodernidad. Se trata de una nueva modernidad que puede leerse a través de tres transformaciones fundamentales: un orden democrático-individualista, la dinámica del mercado y la tecnociencia (que ha potenciado los procesos de intercambio de productos culturales).

El cine que se gesta en este nuevo milenio es un *hipercine*, es decir, un cine creado a la luz de innovaciones tecnológicas constantes cuya consecuencia es la reestructuración económica de la industria del cine, como los modos de producción y consumo. Es el cine del exceso, de la sobreestimulación, la extravagancia, que utiliza una serie de elementos visuales de mucho color, velocidad y exageración en los rasgos para llenar el ojo del espectador. Estos elementos podrían parecer gratuitos en relación a la trama, pero Lipovetsky y Serroy proponen que hay una comunión entre esta exageración de elementos de la forma y el desarrollo lógico de la narración (sea legible o desestructurado).

La modificación de las maneras de producción y de consumo es un planteamiento similar al de Yvonne Tasker o Antonio Costa para comprender las transformaciones del nuevo Hollywood. Por eso, Lipovetsky y Serroy añaden que el hipercine está constituido por imágenes hiperrealistas cuya concepción no hubiese sido posible en otras edades debido a la incipiente industria de los efectos especiales digitales pero también, por la desmesura de contenidos que la sociedad actual se permite emplear en las imágenes (pornografía, violencia). En el hipercine, no hay lugar para lo metafórico. (Véase Lipovetsky y Serroy, 2009: 48-62).

Híper porque “todo crece, todo se vuelve más extremo y vertiginoso. La segunda modernidad (*posterior a lo posmoderno*) es pues, una especie de huida hacia adelante, un engranaje sin fin, una modernización desmesurada” (Lipovetsky y Serroy 2009: 49). Cuando esta modernidad se refleja en el cine, lo hace a través de las tecnologías empleadas en el cine, pero también a través de sus imágenes y en los argumentos. El modo en que podemos analizar este hipercine es a través de tres categorías:

1. Imagen-exceso: una extralimitación exponencial de los efectos digitales, las imágenes sexuales, la violencia. Pero también es una aceleración en los procesos de montaje, sonido, saturación de la banda sonora, prolongación de la duración de los filmes.
2. Imagen-multiplejidad: una desestructuración de la narrativa clásica Hollywoodense. Puede presentarse en dos formas; una ruptura en el tiempo de narración lineal (*Pulp Fiction, Amnesia, Inception* son ejemplos de esto) o bien, una narración clásica pero con una diversificación temática (*Crash, Brokeback Mountain, Traffic*), es decir, dar cabida a asuntos que antaño se consideraban espinosos.
3. Imagen-distancia: Un proceso de autorreferencia dentro del cine. Se hace una relectura (el *remake*), guiños (citar al cine dentro del cine), reciclaje (reiniciar sagas cinematográficas de éxito), la parodia (el cine se burla del cine dentro de sus contenidos). (Véase Lipovetsky y Serroy, 2009: 68-70).

Estas tres categorías son creadas por Gilles Lipovetsky y Jean Serroy para entender el cine hipermoderno; las nombran lógicas del hipercine. Pero en un proceso analítico, descubriremos que su propuesta es una actualización de procesos anteriores estudiados por la teoría del cine, entre ellas, las tres dimensiones propuestas por Rick Altman (y que fundamentaremos con Charles Morris). Toda era del cine es básicamente una transformación, siempre se está reestructurando; la hipermodernidad es un modo de contextualizar las formas del cine actual. Nuestra tarea es demostrar que estas lógicas se corresponden, al menos, con las dimensiones semánticas y sintácticas abordadas por Altman.

Desde nuestro punto de vista, el cine de terror contemporáneo producido en el primer decenio del siglo XXI atraviesa cambios visuales que podemos evidenciar al enumerar sus características textuales. Lo anterior implica una transformación estructural en el género, ubicada no sólo en su carácter semántico sino también en su concepción industrial. Esto es, sus modos de producción y distribución, así como su posicionamiento en mercados a nivel mundial. Y al ser un género que ha traspasado las fronteras de sus países de naturalización (en este caso Estados Unidos), incluye representaciones culturales de reconocimiento global, como el caso de la reestructuración de mitos

conocidos (la vampirización o la figura del zombie, por ejemplo), hasta innovaciones en el tratamiento de representaciones universales, como las de la violencia.

Al ser el cine un medio circunscrito a las lógicas del hipercine, todos los géneros se integran a ellas. No obstante, hay algunos con mayor potencial de venta en el mercado, así como de más diversidad temática. Por ello planteamos que de todos los géneros producidos en la actualidad, es el terror el que más se ajusta (y abusa) de las lógicas del hipercine. Lipovetsky y Serroy expresan que el cine contemporáneo puede abordarse a través de un “enfoque global”, es decir, explicar su funcionamiento dentro de una contemporaneidad poblada de nuevas tecnologías, mercados de alta demanda, rapidez en el intercambio de información y exacerbación del tratamiento visual.

Este enfoque global consiste en un análisis del “Nuevo Cine”, entendido como aquel producido en el nuevo milenio. He ahí la razón por la que nuestro corpus se centra en el cine de terror producido en la primera década del siglo XXI. Asimismo, comentan los autores que el cine no es únicamente un sistema de signos. No debemos cerrarnos a la posibilidad de esa vertiente en su estudio, pero también es necesario realizar la investigación cinematográfica desde el punto de vista de un proceso circular, es decir, no reducirnos a hacer una clasificación de imágenes o estudios gramaticales, sino “poner de relieve lo que dice el cine sobre el mundo social humano, cómo lo reorganiza, pero también cómo influye en la percepción de las personas y la reconfiguración de sus expectativas” (Lipovetsky y Serroy, 2009: 27).

En esa línea de pensamiento, la interpretación de lo que ellos denominan “hipercine” no debe abandonar los lazos que este mantiene con la sociedad y la cultura. Proponen abordar “la economía general” del cine contemporáneo pues posee una capacidad “transformadora de lo imaginario cultural global”. Al decir economía, no sólo hablamos de dinero, pues se trata de una economía cultural, estética y antropológica. Muy relacionado quizá, con la propuesta de Rick Altman acerca de abordar “la economía genérica” dentro del proceso de configuración de un género, específicamente dentro del proceso espectral, pues el cine da claves al espectador acerca de la propia esencia del cine y de las representaciones que nos vinculan a él.

Por ello destacamos que la teoría del hipercine es en realidad una puesta al día de mecanismos puestos en marcha desde décadas anteriores, explicados a través de estudios previos. La diferencia en esta postura teórica es su construcción a la luz de los cambios

globales posibilitados por lo digital, el crecimiento del mercado global y la transformación de contenidos gracias al aumento de la demanda, en este caso, de los espectadores. Hipercine, porque hablamos de un cine nuevo, contemporáneo, en el cual quizá sea pertinente regresar al planteamiento ontológico de ¿qué es el cine?, o cómo lo dicen Lipovetsky y Serroy, ¿qué es el cine en la época de la pantalla global? Lo cual incluso nos permite plantearnos, para delimitarnos a nuestro objeto de estudio, ¿qué es el cine de terror contemporáneo? Si el terror es hipercine, es nuestra labor conocer ¿cuál es el régimen del género en la era contemporánea?

Es preciso aclarar cuando inicia la modernidad, específicamente, ¿cuándo comienza la modernidad en el cine de terror? Si el género se acopla a las lógicas del hipercine, ¿no había terror antes del siglo XXI? Desde luego que existía, aunque quizá no contaba con todos los regímenes descritos por el hipercine (tal vez este proceso ya se gestaba desde los 80 y toma forma en la actualidad). Para Hilario J. Rodríguez, el terror realmente constituyó un parteaguas en el cine, pues el género empezaba a destacar un cambio de tiempo: la entrada de la modernidad, específicamente con el estreno de *La Noche de los Muertos Vivientes (The Night of the Living Dead, George A. Romero, 1968)*, la cual, a su decir, abre una de las últimas etapas importantes del género.

Rodríguez considera que el filme de Romero “coincidió con la Guerra de Vietnam, Mayo del 68 y con la contracultura. Cada película de terror es hija de su tiempo, fuera del cual cambia a veces sin sentido, dejando de provocar miedo, como le sucede a casi cualquier cosa cuando pierde contacto con el momento preciso que la ve nacer” (Rodríguez, 2003: 7). En México, por ejemplo, teníamos nuestra propia revolución estudiantil; en suma ese fue el año de la contracultura, pero debemos tomar con cautela estas declaraciones, pues podría argumentarse que cualquier película nacida en épocas históricas grises podría ser signo de los tiempos. No obstante, sostiene la idea de Lipovetsky al señalar la inevitabilidad del estudio de los lazos entre la cultura y el cine.

Asimismo, el autor hace alusión a “la última etapa” importante del cine y su estudio culmina con el análisis de *Los Otros (The Others, Alejandro Amenábar, 2001)*, sin tomar en cuenta los años posteriores del primer decenio del siglo XXI. ¿Acaso no fue importante para el género esa etapa? Quizá, el período de modernidad en el cine depende de las delimitaciones que el propio investigador señale para la utilidad de su propio estudio. Aun así, varios autores indican 1968 como el año definitivo para el paso del cine

de terror a la modernidad, como el caso de Desirée de Fez. Para ella, es el año que marca un vuelco en el género gracias a George A. Romero y *La Noche de los Muertos Vivientes*, pues el filme “abrió las puertas a un cine de terror estrechamente ligado a la realidad, de una violencia gráfica brutal y con un contenido crítico que trascendía la insinuación y la metáfora” (De Fez, 2007: 15).

Eduardo Guillot la contradice más tarde pues para él, el punto de partida es *Psicosis (Psycho, 1960)*. Ahí “se reúnen la mayoría de elementos que podemos considerar como definitorios del cine de terror moderno, aquel que no necesariamente provoca el grito pero sí deja en el espectador un desasosiego e intranquilidad” (Guillot, 1997: 6). Por su parte, Ruben Lardín nombrará “moderno cine de terror o serie B” a todos esos filmes gestados “a partir del trabajo de relectura que determinados autores hacen de lo canónico” (Lardín, 1996: 7). He ahí una de las claves: al menos podemos considerar que la modernidad alcanzó al terror al menos en la década de los sesenta. Pero veremos más adelante que es en los ochenta con el surgimiento de otros subgéneros (como la serie B), donde comienzan a producirse en el género esas lógicas de las que Lipovetsky da cuenta más tarde, entre ellas la relectura de lo canónico.

Incluso, en una tesis previa manejamos que fue en 1974 con el estreno de *La Masacre de Texas (The Texas Chainsaw Massacre, Tobe Hooper)* que el cine de terror adquiría el carácter de “hiperreal”, basándonos en un concepto propuesto por Antonio Costa, es decir, se adentraba en el exceso de evidencias. Esto nos lleva a plantear que el estudio del cine de terror contemporáneo, al menos el producido en la primera década del siglo XXI puede ser analizado dentro del marco del hipercine, y sus transformaciones actuales lo hacen constituirse como un “nuevo cine de terror” que curiosamente, tiene entre sus características principales el regresar a lo anterior. Una de sus tendencias es el remake y con ello, la relectura de lo clásico.

A continuación exploramos de forma más amplia las características de las lógicas del hipercine. Para contextualizarlas, Lipovetsky y Serroy describen tres procesos del cine como un arte de masas (pues para ellos el hipercine conserva el carácter masivo que el séptimo arte ha tenido desde su popularización como invento). Hemos nombrado a estos procesos lógicas de producción industrial. Los describiremos brevemente para darle ese contexto a nuestro objeto de estudio y posteriormente, explicar las lógicas del hipercine, a

las que también hemos denominado como lógicas visuales-narrativas, eje de nuestros análisis.

LÓGICAS DEL CINE COMO INDUSTRIA

El planteamiento del cine como arte masivo surge a través de la siguiente problematización: la renovación de las formas del arte moderno es posible en parte gracias al abastecimiento de nuevas tecnologías que engrandecen los contenidos y modifican la condición ontológica de las obras artísticas. Un problema transversal en muchas expresiones y que en el caso del cine alcanza un cuestionamiento fundamental con el arribo de la era digital es la posibilidad de volver a preguntar ¿qué es el cine digital? con lo cual nos dirigimos a un estudio de la naturaleza actual del cine. Siguiendo esa lógica de pensamiento, es posible plantearnos ¿qué es el cine de terror contemporáneo? Es más común preguntarse sobre la condición de ese género, ya no tanto de otros con esquematizaciones más uniformes, como la comedia romántica e incluso la ciencia ficción.

El terror es un género de enorme potencial, se vuelve producto cultural de masas, pero ello nos lleva a la pregunta de Lipovetsky y Serroy: gracias a la modernidad ¿se habrá modificado radicalmente el arte de masas? Si la respuesta es afirmativa, es necesario conocer cómo se llevan a cabo esas modificaciones en el marco de la era hipermoderna, para lo cual los autores proponen tres lógicas que obedecen a la realización de cine, concebido por ellos como un arte de masas moderno: el modo de producción, de difusión y de consumo. Para ellos, el arte radicalmente nuevo se encuentra desligado de las vanguardias para adquirir un carácter democrático y comercial, características cruciales del consumo masivo. Si hay discontinuidad en las vanguardias, el cine ha visto una sacudida más fuerte; es un arte dirigido a las masas, por tanto, cualquier género atraviesa por estas formas de producción industrial.

En primer lugar, los modos de producción. Ya hemos analizado con la teoría de géneros de Altman que para instaurar un género es necesario una revisión de sus características más rentables. Así pues, la idea del cine como un producto de consumo masivo que explota cualidades similares para su posible venta se asoma desde el tratamiento de Altman y otras visiones industriales del género como marca de estudio (en Neale o Tudor). En ese sentido, el cine es un arte de masas moderno que continua llegando a muchas personas al mismo tiempo; las modalidades de difusión actual

posibilitan el aumento de públicos y su distribución en diferentes formatos. Lipovetsky añade que su aspecto colectivo es complementado por la división del trabajo en su elaboración, pues intervienen en su manufactura equipos grandes de personas. Así se vuelve un “arte colectivo” donde van de la mano filmación y promoción, pero también escritura, en donde entran dos aspectos que le dan aire hipermoderno: novedad y diversidad.

Lo “Nuevo” debe ser un elemento fundamental en el cine actual, pues una demanda del público es buscar contenidos nuevos, incluso en aquello que creen conocer, como el caso del *remake*, la tendencia principal en la producción de cine de terror actual. La diversidad por su parte, está ligada al principio de seriación y multiplicidad del cine actual; eso significa producir “películas que tengan ligeras diferencias, además hay que lanzarlas al mercado en grandes cantidades y continuamente renovadas. Modernidad del cine, modernidad industrial: Hollywood aparece cuando comienza la producción en superserie de mercancías estandarizadas.” (Lipovetsky y Serroy, 2009: 38).¹⁹

Muy a tono con la propuesta de Rick Altman: los géneros del cine se crean gracias a un ciclo de producción donde los grandes estudios identifican los esquemas funcionales y los repiten, de ahí nuestro ejemplo con *Halloween* y la lista de películas sucesoras. En la era hipermoderna tenemos el fenómeno del *remake*, lógica a la cual el terror se encuentra constantemente sometido. Así, ya hemos visto nuevas versiones de populares películas ochenteras, incluidas *Halloween (Rob Zombie, 2007)*, *Friday The 13th (Marcus Nispel, 2009)* y *A Nightmare on Elm Street (Samuel Bayer, 2010)*. Se encuentran ahí esos elementos de novedad y diversidad, nuevas versiones para nuevos públicos, producidas en serie.

El cine también es arte de masas moderno debido a su modo de difusión. Sus objetivos son mercados cada vez más amplios; si en la década de los 70, películas como *La última casa a la izquierda (The Last House on the Left, Wes Craven, 1972)* o *I spit on your grave (1978, Meir Zarchi)* tenían una distribución limitada, en parte por su condición marginal, sus nuevas versiones producidas en 2009 y 2010 respectivamente tienen la

¹⁹ Lipovetsky y Serroy aciertan en estos planteamientos, pero su discurso sobre la masificación del cine y su estandarización como producto comercial no es novedoso. Eso ocurrió en la transición del siglo XIX al XX, después de la primera guerra mundial. En los trabajos de Yvonne Tasker, Bertrand Tavernier (*50 años de cine norteamericano*) o Werner Faulstich (*100 años de cine*) encontramos argumentaciones similares acerca de las reestructuraciones económicas y creativas del cine según sus épocas.

posibilidad de una distribución inmediata y en más lugares del mundo, con lo cual llegan a mercados internacionales. Así pues, el cine se dirige al público de masas como un lector modelo (que entiende las rutinas genéricas establecidas dada su experiencia previa con el género, como ya detallábamos en el proceso espectadorial), y así, el cine no exige una formación para entender códigos específicos de lectura; su tratamiento se vuelve más universal.

Finalmente, es arte de masas por sus modos de consumo. Una primera consigna (que podemos debatir y lo haremos en su momento) es que el cine hipermoderno se atiene a una simpleza narrativa que no exige esfuerzo intelectual al espectador. Así pues, su objetivo es el consumo de productos cuya gratificación es inmediata, “lo que quiere es ofrecer novedades producidas sistemáticamente y que sean accesibles al máximo, para distraer a la inmensa mayoría. Ahí precisamente está la modernidad irreductible del cine.” (Lipovetsky, 2009: 40). Es costumbre, por ejemplo, deducir que el cine de terror presenta esquemas muy básicos de fácil identificación, pero no por ello debemos asignarlo a la escala más baja de todos los géneros, como suele hacerse.

No obstante, muchos filmes se atienen a la legibilidad narrativa propia de la hipermodernidad, cuyo fundamento es prácticamente similar al que Rick Altman maneja con la idea de “experiencia previa” en el proceso espectadorial. La legibilidad se refiere a la articulación accesible de la gramática cinematográfica, manteniéndose fiel a los códigos de identificación similares que permean en un corpus de películas relativas a un mismo género, como ocurre con el western, el musical, la ciencia ficción y el terror, con estos dos últimos como manifestaciones del cine cuyas fronteras se trastocan. Por ejemplo, es común en el caso de la hibridación introducir en una situación canónica como un viaje espacial, elementos del cine de terror: la saga *Viernes 13* lo hizo (de modo muy absurdo desde luego), llevando a Jason a masacrar un equipo espacial futurista en *Jason X* (*James Isaac, 2001*), participación de David Cronenberg incluida.

He ahí donde se centra el debate de la legibilidad de un género como forma de garantizar su consumo. El caso recién mencionado es uno de los más ignominiosos, por explotar hasta el último reducto una saga para muchos muerta desde su tercera parte. Sin embargo se ciñe, desde la perspectiva industrial del hipercine, a esa retórica de la simplicidad, dónde todo es digerido, con figuras de fácil reconocimiento (en este caso el afamado asesino Jason Vorhees). Así pues, “el conjunto del sistema hollywoodense se

basa en esta distinción de géneros y en la capacidad de los realizadores contratados por los estudios para cultivarlos todos con la misma eficacia” (Lipovetsky, 2009: 40).

Lo anterior puede entenderse como una puesta al día de lo que Altman maneja en la creación de géneros a partir de un ciclo de producción y también, de la intervención del proceso espectral gracias al reconocimiento de un género por parte del público, quienes en la hipermodernidad se conciben como consumidores y espectadores. La legibilidad halla relación con el proceso de estandarización y reproducción serial de los géneros, contexto donde el terror se ajusta muy bien gracias a franquicias producidas en Estados Unidos como, *Juego del Miedo* y *Destino Final*, hasta expresiones adquiridas de diversas partes del mundo, entre ellas el *j-horror* (terror japonés) y el *splat pack*, un cine ultra sangriento cuya mejor influencia se extiende desde Francia gracias a títulos como *El Despertar del Miedo* (*High Tension, Alexandre Aja, 2003*) o *Martires* (*Martyrs, Pascal Laugier, 2008*).

En ese sentido, el cine de terror circula dentro del enfoque global propuesto por Lipovetsky y Serroy, donde se atiende a lógicas de oferta, demanda, legibilidad y moda. Pero no obstante la aparente simpleza de sus relatos, veremos con las lógicas narrativas, que sus argumentos pueden ampliarse al representar códigos reflexivos, de autoconsciencia. Por ejemplo, la imagen distancia o la imagen multiplejidad brindan al género un nivel de lectura más profundo, donde se desentrañan estructuras que apelan sobre todo, al espectador reflexivo, quien junto al cine, emprende un itinerario donde cuestiona el funcionamiento del género.

B) LAS LÓGICAS DEL HIPERCINE

De entrada, cabe recordar nuevamente que el asunto de la modernidad es objeto de discusión, sobre todo en cuanto a dónde inicia. Quizá es bueno destacar para fines de este estudio el consenso acerca de la ruptura entre lo sugerido (lo no filmado) y lo evidente (dejar de sugerir para mostrar) causada con el filme *La Noche de los Muertos Vivientes* (1968), tal vez ese sea un punto de partida para la posmodernidad.

En ese sentido, cada etapa cinematográfica ha sido testigo de su propia modernidad, por ende, cada que hay una ruptura contracultural (pudiéndose reflejar en los contenidos de los medios como el cine), se inicia una nueva modernidad, lo cual es necesario dadas las condiciones socio-históricas de cada ciclo. Así, lo híper es relativo a

esa nueva modernidad, aquella donde todo se mueve a gran velocidad gracias a la actualización de la brecha tecnológica, la rapidez en el intercambio de información y el crecimiento exponencial de diversas pantallas que en ocasiones rebasan al cine.

Si los años sesenta vieron el inicio de una posmodernidad, acentuada en los ochenta según Lipovetsky, es preciso decir que en el siglo XXI, el aumento exponencial de las tecnologías, el mercado y las transformaciones en los contenidos artísticos, todos suscitados a gran velocidad, nos permite hablar de la hipermodernidad, observable en la economía y tecnologías, así como en las imágenes y los argumentos, rubros donde se centra el interés de esta investigación. Algunas señas particulares para identificar la hipermodernidad podrían ser el aumento de lo high-tech, que va desde la aparición de diversos formatos de video, la distribución de materiales en distintas plataformas (internet, DVR, On Demand), hasta la incursión paradigmática de los efectos hiperrealistas en las imágenes cinematográficas, gracias al CGI (imágenes generadas por computadora).

De alguna forma, Francesco Casetti vaticinaba lo anterior al decir que el cine se extiende a la pluralidad de soportes (donde se encuentran los medios digitales), de productos (dividiéndolos en ficción, documentales y materiales de archivo, como la fotografía) y de modos de consumo. (Casetti, 2007: 36). Esto podría demostrar que las lógicas del hipercine han estado presentes en cada renovación cinematográfica. En la hipermodernidad, atraviesan un crecimiento desmesurado, tal vez una sobre exposición. Ello nos lleva a otra seña particular para el reconocimiento de esta nueva modernidad: la formación de un nuevo espectador, el hiperconsumidor, cada vez más capacitado, más constructivo en la lectura e interpretación de los filmes.

Gracias a la existencia de varias plataformas e imágenes cada vez más estilizadas gracias a la tecnología, se produce una apoteosis de violencia visual, imágenes vertiginosas dirigidas a “un consumidor de tercer tipo, un hiperconsumidor que busca películas de sensacionalismo creciente, una estética high-tech, imágenes impactantes y sensoriales que desfilan a gran velocidad.” (Lipovetsky y Serroy, 2009: 54). En este contexto de novedades rápidas, el público más asiduo es el juvenil, sobre todo espectadores entre los 15-24 años. Esto puede contrastarse: el último reporte sobre las tendencias de asistencia al cine en el 2011, realizado por la Motion Picture Association of America (MPAA) en Estados Unidos y Canadá, reveló que la asistencia de espectadores entre los 18-24 años declinó en un promedio de 1 millón de asistentes con respecto al

aumento del grupo entre 25-39, que fueron de 7.7 millones en 2010 a 9.7 millones en 2011, particularmente hombres. (Motion Picture Association of America, 2011).²⁰

Lo anterior es sólo una parte de diversos reportes disponibles, pero quizá ello es indicativo de que las edades en el hiperconsumidor han avanzado a la par del crecimiento exponencial de los contenidos y las tecnologías. La “huida hacia adelante” es cada vez más rápida, no se detiene, ni tampoco sus consumidores. Además, el público comprendido entre los 25 a los 30 años es un mercado de gran potencial, por eso el cine de Hollywood explota “el estilo joven y violento, caracterizado por la espectacularidad, los efectos especiales, la cultura de videoclip, la escalada de violencia, un ritmo desenfrenado, más acción que introspección” (Lipovetsky y Serroy 2009: 67).

Lipovetsky y Serroy señalan la aparición de películas de un género nuevo, centradas en imágenes-sensaciones, las citas, los préstamos formales. De ahí proceden a la construcción de tres tipos de imágenes: la imagen exceso, la imagen multiplejidad y la imagen distancia, cuyo denominador común es la construcción de un cine cuyo funcionamiento no se cimenta en las normas de antaño; está liberado de las convenciones estéticas del clasicismo, y también de las restricciones morales. De nuevo nuestra propuesta: el cine de terror, de entre todos los géneros actuales, es el que más se adecua a estas lógicas, marcando una continuidad narrativa y una ruptura en sus formas de representación. También podríamos plantear la cuestión acerca de si el cine de terror ya lo ha mostrado todo, en tanto que en la hipermodernidad, se construyen géneros nuevos a raíz de la existencia de estas imágenes.

LA IMAGEN-EXCESO

Una primera propuesta es que el cine de terror contemporáneo se produce bajo el abuso de la estética del exceso. Se trata de acrecentar el ritmo, el nivel de violencia, las imágenes pornográficas, planos más rápidos, cortes de edición constantes, bandas sonoras estridentes. Todo ello es evidente en el nivel textual del género, pues el género del terror es consecuente con la era de la saturación; incluso es aquí donde podemos introducir el debate sobre las diferencias entre el terror y el horror (una discusión transversal en este trabajo).

²⁰ <http://www.mpa.org/>

La imagen exceso es, por sugerencia de Lipovetsky, una añadidura al planteamiento de Gilles Deleuze en cuya taxonomía de la imagen cinematográfica incluye la imagen-movimiento y la imagen-tiempo. Retomando las tres tesis sobre el movimiento de Henri Bergson en *La evolución creadora* (1907), Deleuze explica que el filósofo francés ya le atribuía un carácter de modernidad a la sucesión del tiempo en el cine como “ilusión cinematográfica”. En opinión de Deleuze, la reconstrucción del movimiento en el cine (a través del corte, del plano, del montaje), es la más vieja de las ilusiones, equiparable con el mecanismo de la percepción natural, así pues, si el movimiento ya era un tratamiento sobre el que se filosofaba desde la antigüedad, incluir el movimiento cinematográfico le otorgaba un carácter de modernidad que quizá el séptimo arte no poseía. O tal vez sí, de ahí que Lipovetsky añada a esa imagen el carácter de exceso, reflejado en este caso, en el elemento de la velocidad, característica fundamental de la hipermodernidad.

Asimismo, retoma de la imagen-tiempo las referencias a la semiótica, particularmente a los objetos e imágenes (las relaciones cine-lenguaje abordadas por Deleuze en su segundo capítulo de “La Imagen-Tiempo”). Por esta razón, Lipovetsky y Serroy exponen en una de sus tesis principales que la hipermodernidad no sólo se refleja en los procesos industriales de la cinematografía, sino también en el estilo, las imágenes y la gramática. Probablemente ello los lleva a plantear la imagen-exceso como un complemento de la taxonomía de Deleuze, formando una tríada en donde la estética del exceso es representativa del hipercine.

Parte de los excesos del cine actual (por ejemplo la división de *The Hobbit* de Peter Jackson en tres películas, cada una de casi tres horas de duración), la imagen-exceso en el cine de terror se aborda a través de dos elementos básicos: el suspenso y la violencia visual. El suspenso es un recurso utilizado para generar tensión ante la forma de la muerte (su representación), no ante la posibilidad de la muerte. El espectador se tensa debido a la incertidumbre de saber cómo morirá un personaje, pues ya tiene la certeza de su deceso. Pero en ello también hay algo más esencial que el morbo por las imágenes: la reflexión sobre la inevitabilidad de la muerte y cómo los personajes se enfrentan a ella.

Entonces, “el cine contemporáneo se estructura y se cuenta a través de una lógica del exceso [...] las megaproducciones hollywoodenses se basan en las claves de los géneros clásicos (terror, ciencia ficción), que renuevan con estímulos sensoriales gracias a efectos especiales, ritmo infernal, explosiones sonoras, desencadenamiento de violencia

en alta fidelidad” (Lipovetsky, 2009: 74). Los mismos autores dan las claves de las representaciones más frecuentes en el terror, como el caso de la exacerbación de la violencia corporal, los extremismos sexuales y patológicos a través de asesinos en serie, extraterrestres, fenómenos paranormales, cuerpos metamorfoseados.

A propósito de ello, Gerard Imbert en *Cine e imaginarios sociales* señala una tríada fundamental del cine contemporáneo: violencia-muerte-horror, marcadas como una experiencia limítrofe entre el texto fílmico y la sensación que dichas representaciones provocan al espectador. Acorde al cine-sensación, Imbert expone el reflejo de esas categorías a través de la violencia en el cuerpo, la relación lúdica con la muerte, la monstruosidad física y la violencia simbólica a través del monstruo moral.

Dentro de la imagen-exceso, Lipovetsky y Serroy consideran dos tipos de imagen más, propias de la estética del exceso: la imagen-velocidad, donde el empleo del montaje aumenta el ritmo de la narración y la sucesión rápida de imágenes, pues la multiplicación de escenas, la estridencia sonora y aceleración del relato predominan. Por eso las escenas de violencia pura son elementales en varias vertientes del cine de terror. Por otro lado, se encuentra la imagen-profusión, en donde hay abundancia de color, sonido e imagen, “las películas de acción, de aventuras, de terror, en particular, tratan de ofrecer cada vez más, tratan, literalmente, de <llenar el ojo>: los efectos especiales se vuelven aquí en fuegos de artificio; las persecuciones, las explosiones, las cabriolas, los enfrentamientos no sólo se multiplican, sino que cada vez son más rápidos, más atrevidos, más violentos” (Lipovetsky, 2009: 82).

En ese sentido, la ultraviolencia y el exceso en las laceraciones al cuerpo son guías de este tipo de imágenes, y las podemos encontrar en el cine de terror, cuyo reto es mostrar más violencia, siempre de maneras más cruentas e hiperrealistas. Sagas como *El Juego del Miedo*, *Destino Final*, *Hostal*, *Camino hacia el Terror* o *La Masacre de Texas* son algo de lo más popular y representativo acerca de esta visión de la imagen-exceso dentro del cine de terror, pues ante todo se encuentran en el borde la experiencia sensorial al transmitir repulsión y dibujan a su vez, los límites entre el terror y horror.

LA IMAGEN-MULTIPLEJIDAD

La segunda propuesta es que el cine de terror contemporáneo se somete a la desestructuración del relato en un intento por hallar novedades para el hiperconsumidor. Lo anterior debemos tomarlo con mucha cautela, pues las tramas argumentales del terror caen en una serie de esquematizaciones básicas de fácil estandarización. Pero gracias a esos esquemas, es también un género en la búsqueda de la renovación, precisamente para abandonar aquello que le brinda éxito y posteriormente, se gasta en la repetición. Así ha sucedido con el caso del *j-horror*, adaptado al cine de Estados Unidos con títulos como *El Aro (The Ring, Gore Verbinski, 2002)* o *Imágenes del más allá (Shutter, Masayuki Ochiai, 2008)*, entre otras vertientes.

En primer lugar es necesario apuntar que el terror goza en muchas ocasiones de un aspecto de legibilidad del género, también propio del cine hipermoderno. El espectador reconoce las rutinas genéricas acorde a lo planteado por Altman acerca de los códigos de fácil identificación en la construcción de un género. La sencillez estructural en este contexto es concebida como hiperlegibilidad, sin el requerimiento del esfuerzo interpretativo, pues sus esquemas narrativos se ciñen a un filtro donde los géneros, tramas y personajes atraviesan el estereotipo, llegando muchas veces al lugar común. Esa lógica simplex es cercana, por no decir constitutiva, del terror, recordemos el caso del *slasher film* detallado en el primer apartado del capítulo.

Para huir del pensamiento rutinario acerca de que el cine de terror ya lo ha presentado todo, la esquematización debe presentar alguna novedad, como bien lo dicta el contexto de la hipermodernidad cinematográfica. Es decir, debe existir algún trastocamiento en códigos narrativos específicos o escenas nodales para sorprender al espectador ante una diferencia planteada dentro del esquema ya conocido. Es el caso de *Grita antes de morir (Scream, Wes Craven, 1996)*, en donde la chica protagonista pierde la virginidad justo cuando se plantea la regla de la supervivencia del personaje virgen. O bien algo más interesante: el manejo de la vuelta de tuerca, un recurso exitoso para proponer un giro a las tramas de aparente legibilidad, como en el filme *Sexto Sentido (Sixth Sense, M. Night Shyamalan, 1999)*, trabajado con mucha eficacia en *Los Otros (The Others, Alejandro Amenábar, 2000)* y en franquicias de éxito monetario como *El Juego del Miedo*.²¹

²¹ Se abundará sobre estas cuestiones narrativas en el capítulo tercero.

Entonces, la novedad del hipercine radica en trascender a la simplicidad; a su manera, el cine de terror emprende la transformación a relato multiplex, es decir, atraviesa una desrutinización en esos cuatro aspectos: estructura, relato, género y personajes. Se trata de quitar la simpleza para diversificar las tendencias de todos los géneros, abriendo campo para la hibridación (evidente en el caso del terror), las temáticas plurales. Pero no se limita a la cuestión argumental, pues también presencia una hibridación de talentos, donde entra en juego un sistema de estrellas y artistas detrás de cámaras cuya participación era impensable cuando el género se producía fuera del mainstream. Asimismo, hay una “heterogeneización” de personajes (multiculturalismo) y temáticas de carácter serio, pero también cotidiano.

Gerard Imbert detalla que es en el cine donde hallan salida cuestiones del discurso público, es decir, los textos fílmicos también funcionan como representaciones sociales. En el caso del terror se halla nuestra relación contemporánea con la violencia, la muerte, el miedo, las vejaciones al cuerpo, entre otras cuestiones. En la imagen multiplejidad, la diversificación de temas es común, es una clave para trascender el principio básico del guión de Hollywood; hay tratamiento tanto de temas de relevancia social, como aquellos de la vida cotidiana, donde el terror tiene mucha injerencia, pues uno de sus ejes fundamentales es invadir la cotidianidad de sus personajes con amenazas extrañas, a las que todos estamos propensos.

Lo anterior puede relacionarse con lo que David Chaney llama “experiencias de la ficción” pues en cada contenido de los entretenimientos de masas tenemos una participación (sensorial o cognitiva) gracias al estímulo de patrones temáticos de fácil reconocimiento. De ese modo la ficción ayuda a la obtención de aspiraciones individuales o colectivas, a través de una forma de “autorreflejo comunitario” (Chaney, 1986: 495). Desde luego, siendo esta una lógica que atañe al entretenimiento masivo, los responsables de la estandarización deciden las temáticas “serias” con capacidad de venta, pues ante todo, prefieren la legibilidad.

La cuestión del cine como producto cultural no es primordial en esta investigación, pero al leer estas propuestas, podemos entender el carácter de la imagen multiplejidad y cómo el terror se inserta en esa lógica, tanto la del cambio narrativo como la de su repetición basada en los esquemas de distribución masiva. Por ello es un género flexible, adaptable a los cambios industriales de la cinematografía, donde existen desde luego,

transformaciones temáticas, de narración, en el modo de trazar personajes, etc. En el relato múltiplex, el sentido controlado del relato se abandona para dar paso a la repetición de la sorpresa, la inclusión de muchos personajes (en el terror, sirven como carne de cañón en algunos casos), pero sobre todo, apela a la imagen sensación.

Un elemento del cine hipermoderno es el cine sensación, la experiencia sensorial del espectador gracias a las posibilidades del cine. Lipovetsky y Serroy señalan lo digital pero también otras formas acentuadas a la máxima potencia, como el sonido, los colores, el montaje, la velocidad, acción, sexo, sangre. Todo parte de un relato multiplex que privilegia “la dispersión, lo caótico, lo discontinuo y lo fragmentario, lo anecdótico y lo desunificado” (Lipovetsky, 2009: 101). Su ejemplo es el cine coral, en cintas como *Vidas Cruzadas (Short Cuts, Robert Altman, 1993)* o el más conocido, *Tiempos Violentos (Pulp Fiction, Quentin Tarantino, 1994)*.

Al leer estas descripciones vale la pena preguntar, ¿el relato multiplex es propio de un cine no narrativo? Quizá sí, pero la propuesta de Lipovetsky es que lo multiplex no necesariamente indica una ausencia de narrativa, pese al desorden, discontinuidad o abuso de la imagen profusión. Sólo se trata de un replanteamiento a los esquemas de continuidad básica del cine, lo cual nos lleva a otra pregunta, ¿el cine de terror es de verdad un relato multiplex, siendo que sus esquemas suelen ser lineales? Es un cuestionamiento válido, pero con dos posibles vertientes: la primera será reconocer la existencia de relatos básicos cuyas variantes son predecibles y no se distinguen por someterse a la originalidad. Pero, y ahí está el otro camino, se trata de un cine donde hay exceso, profusión y esto lo hace parte de un cine multiplex que privilegia la forma, pero que puede o no ser narrativo. Lo anterior con mucha cautela, pues la sucesión de imágenes, sonidos, violencia, puede significar un modo de narración a través de imágenes, apartado del diálogo o la linealidad de los argumentos (inicio-desarrollo-final).

Ahora, es bueno recordar a Noël Carroll, quien asevera que “la mayor parte de las formas de arte en las que se practica el género de terror son narrativas” (Carroll, 2005: 209). Entre varias características, aborda el suspenso narrativo y el terror-arte; también reconoce la identificación de tramas recurrentes en el género, pero no por ello es lineal, pues la existencia de subgéneros en el terror posibilita la exploración de diversas tramas, lo cual otorga pluralidad a la narrativas del género. De lo más básico que podrían compartir es “la trama del descubrimiento complejo”, así denominada por el autor y

trabajada en cuatro aspectos: presentación, descubrimiento, confirmación y enfrentamiento.

El aspecto de los subgéneros nos da pie a un comentario final. Una característica de la imagen multiplejidad vigente en el género es la hibridación; “los géneros canónicos evolucionan hacia los géneros híbridos: el policíaco se hace cine de misterio, acción y espanto; el cine histórico no vacila en coquetear con lo fantástico, con la comedia paródica, con el cine de artes marciales; el dibujo animado se pone a hablar a los adultos de temas serios y una comedia, *La vida es bella*, cuenta el genocidio nazi” (Lipovetsky, 2009: 105). La hibridación en el terror ha sido característica en el género desde los 70, tal vez antes, pero aludiendo a los filmes actuales, la historia se ha cruzado con el terror para traernos *Abraham Lincoln, Cazador de Vampiros (Abraham Lincoln: Vampire Hunter, Timur Bekmambetov, 2012)*, o la comedia paródica en el género ha tenido su apoteosis en títulos como *La Novia de Chucky (Bride of Chucky, 1998)* o *Freddy vs. Jason (2003)*, ambas del chino Ronny Yu. La hibridación es también un tema de análisis en esta investigación.

LA IMAGEN-DISTANCIA

Finalmente, el cine de terror contemporáneo se presenta de una forma crítica a través del uso de la imagen distancia, pues así reconoce sus propios mecanismos, los analiza y se cita a sí mismo, volviéndose meta-cine. Lipovetsky y Serroy nombran a este proceso “el cine del cine”. Según los autores, el séptimo arte acentúa su distancia respecto de él mismo a través de guiños, citas, alusiones, referencias, invitando al espectador a adoptar un “distanciamiento cognitivo” relacionado con el conocimiento previo que posee de los mecanismos del cine, hablando de todos los géneros.

De modo que “el primero en hacer cine del cine, en verse como tal, es el propio cine. Lo hace desde el principio, y de manera creciente, según una lógica comercial que quiere explotar al máximo el filón de películas de éxito.” (Lipovetsky, 2009: 124). Al afirmar esto, podemos evaluar que la lógica de la imagen distancia no es nueva del todo. Funciona en parte como una actualización de la lógica de producción de género descrita a través de Rick Altman, un proceso reflexivo donde se analizan las características explotables de cada filme, tras lo cual se procede a la estandarización.

Pero lo importante de la imagen distancia es la conciencia sobre la propia naturaleza del cine. Ese proceso consciente, de auto reflexión, se trabajaba en Altman bajo una visión estrictamente económica, relacionada con los intereses de los estudios de filmación. Esos intereses se encuentran muy vigentes, pero también el cine estudia esos mecanismos argumentales, los estereotipos, la puesta en escena, todo aquello funcional dentro de cada género, para llegar a la auto parodia, la crítica y de nuevo, la inclusión de esos lugares comunes, apelando al conocimiento del espectador modelo, precisando la cuestión de saber ¿en dónde estamos fallando?, ¿qué es lo Nuevo que podemos ofrecer? La forma de incluirlo es a través de sus diálogos, su iconografía, su puesta en serie, en todo el trazo profílmico y narrativo.

Al estandarizar un contenido, el proceso depende de la repetición y la serie, como ya habíamos analizado en el caso del *slasher* o el cine satanista, y en casos como *El Silencio de los Inocentes (The Silence of the Lambs, Jonathan Demme, 1991)* gracias al cual hemos visto filmes similares como *El Imitador (Copycat, Jon Amiel, 1995)* o *El Coleccionista de Huesos (The Bone Collector, Phillip Noyce, 1999)*. Desde luego, todos son regulados por una lógica de proceso de producción, pero los autores señalan que no obstante ese modo, se establece una distancia que permite una re elaboración, es decir, adoptar esa distancia crítica, casi como una “ambición autorreferencial” (Lipovetsky, 2009: 125-127).

Esa clase de revisión se hace incluso en las mitologías empleadas en el cine, sobre todo en el reciclaje de superhéroes o como veremos en el terror, en los monstruos clásicos. Se encuentra tan vigente, que gracias a ello hemos visto revisiones de Batman, Superman o Los Hombres X, pero también en elaboraciones (oscuras, según se nos ha vendido) de los cuentos populares en cintas como *Blancanieves y el Cazador (Snow White and the Hunstman, Rupert Sanders, 2012)* o *Hansel & Gretel, Cazadores de Brujas (Hansel & Gretel. Witchhunters, Tom Wirkola, 2013)*, entre muchos otros. El caso del terror ha hecho evidente su reformulación iconográfica y motivacional en mitos como el vampiro, el zombie, hombres lobo, asesinos seriales y otros representativos del género.

El cine ha echado mano de un fenómeno crucial en el proceso auto referencial, del cual el terror ha incluso abusado desde principios del nuevo milenio: el remake. “En el nivel cero, no es más que una reproducción pura y simple, como las que el cine hollywoodense tenía por costumbre ofrecer al público estadounidense en versiones *made in USA* de películas extranjeras que al parecer no podían dársele en versión original”

(Lipovetsky, 2009: 126). Un sistema de mucha ganancia, pues Estados Unidos ha adaptado películas de importancia mundial para el género, donde se cuentan, además del terror japonés, el español con *Cuarentena (Quarantine, John Erick Dowdle, 2008)*, remake de *Rec (Paco Plaza, 2007)* o *Dejame entrar (Let Me In, Matt Reeves, 2010)*, rehechura de la película sueca *Let the Right One In* dirigida por Tomas Alfredson en 2008.

Pero además de adaptar los éxitos del extranjero, la imagen distancia en el terror se refleja más en las reelaboraciones que Hollywood hace de su propio cine, sobre todo aquellas estrenadas hace tres décadas o más de existencia, pues “esa voluntad de clonación se encuentra también en las recuperaciones de películas antiguas que se sacan de las mazmorras para presentarlas al nuevo público, sobre todo a los jóvenes.” (Lipovetsky, 2009: 126). El remake es apropiado para el hiperconsumidor, quien siempre busca vertiginosidad, legibilidad narrativa pero también un tinte de novedad, por lo cual los remakes son abundantes en imágenes violentas, rápidas.

Es muy interesante que en la imagen distancia, el remake no es sinónimo de una crisis de ideas, pues al hacer la reinterpretación de estas películas, se arroja luz sobre los materiales originales que permite verlos de un modo inédito, adaptados a la estética de la profusión contemporánea, sensibles a las representaciones sociales actuales y permiten un acercamiento con las cintas anteriores; para muchos espectadores eso no sería posible de no tener un primer vistazo con las nuevas versiones. “Lejos de reflejar un vacío creativo, el reciclaje del pasado pone al cine en una situación que le permite reinventarse sin cesar: ni repetición ni retroceso, sino lógica neomoderna que explota los recursos de lo antiguo para crear lo nuevo” (Lipovetsky, 2009: 129).

El cine de terror actual se produce bajo esta lógica, lo crucial ha sido la reinención de los clásicos, y lo veremos en el análisis del género al presentar en el capitulado filmes que son nuevas versiones, pues esa es la tendencia primordial de producción en el siglo XXI. Asimismo, al abusar del cine del cine se pone en funcionamiento la categoría del “cine dentro del cine”. La primera categoría es una lógica de producción, pero ésta se ciñe más al aspecto que comentábamos hace unos párrafos: el cine toma una distancia respecto de sí mismo; ello se puede observar en la aparición de fragmentos de otras películas dentro de otras, el recurso del guiño, muy utilizado en el terror como en la secuencia de *Scream* donde en una fiesta se proyecta una secuencia de *Halloween*. Acto seguido, la franquicia de Michael Myers responde al homenaje cuando en 1998, con motivo del 20 aniversario

de *Halloween*, Steve Miner introduce en una escena de *H2O: Veinte años después*, una secuencia de *Grita y vuelve a gritar (Scream 2, Wes Craven, 1997)*.

Pero no es sólo el guiño, es una “puesta en abismo”, una serie de significados que circulan entre varias películas al interior de otras películas. Asimismo, la autorreferencia se ve superada por el hecho de convertir a la cita en un medio para que otras películas desarrollen sus narrativas apoyándose en una anterior, como veremos en el caso de *Scream 4 (2011)*. En ella el argumento de la primera *Scream* sirve de base para el planteamiento de su cuarta entrega, donde se crítica el carácter del terror producido en el primer decenio del siglo XXI. Se establece ese juego paródico al que Lipovetsky hace referencia precisamente al citar la franquicia de *Scream*: “la novedad depende en la actualidad del empleo ampliado y particularmente creativo de este cine dentro del cine: juego paródico, como la inexistente película de terror cuyos fragmentos vemos en *Cannes, ciudad del miedo*; engaste que garantiza la ficción, como en *Scream 2*, donde los fragmentos de una película imaginaria remiten a los asesinatos del primer *Scream*” (Lipovetsky, 2009: 131).

Así pues, la alusión crea un metalenguaje. Ello es fundamento del hipercine y proponemos que se manifiesta en el terror, más que en otros géneros. Apela al espectador consciente de la naturaleza de los géneros en el cine, conoce los modelos y por un lado, ansía ver la repetición, pero también añora un tinte de novedad. Son las referencias al cine, a una cultura visual donde reconoce los arquetipos comunes, los temas de moda, todas esas referencias a la cultura popular que en el caso del género, las debemos a *Scream*, franquicia paradigmática del terror contemporáneo. Desde luego, existen otras, pero quizá esta saga es fundamental al poner en funcionamiento esa imagen distancia de la cual otros títulos se han apropiado.

Antes de pasar al análisis de las diversas formas del género bajo estas lógicas, es bueno comentar que estas categorías propuestas por Lipovetsky son en realidad una actualización de otras categorías que se han venido gestando desde análisis anteriores. En nuestro tercer inciso, construimos una fundamentación teórico metodológica que nos guíe en la aplicación de estas categorías hipermodernas al análisis fílmico. Nos daremos cuenta de la necesidad de regresar a modelos metodológicos previos para darle solidez a estas categorías que aún se encuentran en construcción.

3.- EL MODELO TRÍADICO DE CHARLES MORRIS: FUNDAMENTACIÓN TEÓRICO-METODOLÓGICA PARA LAS LÓGICAS DEL HIPERCINE.

El trayecto recorrido en los primeros dos incisos es para asentar un marco teórico con el cual hemos elaborado los planteamientos centrales de esta investigación. Así, las lógicas del hipercine son categorías fundamentales para el análisis del carácter actual del género del terror. También tenemos claro que para lograr el estudio adecuado de un género cinematográfico es necesario asentar un modelo cuyas claves sirven para analizarlo como un lenguaje; así es en el caso de la aproximación semántica-sintáctica-pragmática abordada por Rick Altman. Bajo esta óptica podemos identificar y reunir las piezas necesarias que dan forma a la estructura textual y discursiva de un género, cuyas propiedades se agrupan como convenciones que son identificadas por el espectador, la industria o la crítica, las tres dimensiones a las que hace referencia Altman para configurar los géneros del cine.

Al identificar esas características del cine de terror es nuestra meta hacer un análisis y crítica del uso (y abuso) de esas convenciones a la luz de las lógicas del hipercine (imagen distancia, imagen multiplejidad e imagen exceso) pero todavía está pendiente un tercer asunto: el del método. Es decir, ¿qué camino metodológico abordaremos para identificar dentro de los textos fílmicos de terror estas lógicas? Para hacerlas funcionar, nuestra base es la teoría de Rick Altman; cada una de estas categorías propuestas por Lipovetsky deberá corresponder al menos a una de estas dimensiones construidas por Altman; ello, si es posible hacerlo, deberá ayudarnos a comprobar nuestra hipótesis de trabajo.

Debemos reconocer que las categorías de Lipovetsky no podrían sostenerse por sí solas si de fondo no tuvieran la base de categorías semióticas como las utilizadas por Altman para el análisis de los géneros del cine. Han sido creadas por el autor francés en un intento por brindar un marco teórico al estudio del cine contemporáneo, atribuyéndole cualidades frescas. Pero he ahí la crítica, se trata de condiciones filosóficas que Lipovetsky y Serroy han construido pero no fundamentado en un camino teórico-metodológico, o al menos, no revela sus fuentes primarias de análisis, pues cómo ya veremos, su tríada de "imágenes" podría funcionar como una reformulación de las tres dimensiones de Altman (semántico-sintáctico-pragmático).

Las anteriores no son una construcción original de Altman, si bien él las hace funcionar para el estudio de un lenguaje tan particular como lo es el cine, estudiado desde su enfoque en terrenos industriales y estilísticos. El texto del autor norteamericano cuya teoría comenzó su solidificación en 1994 es, a nuestra manera de ver, una adecuación al lenguaje del cine de lo que en 1938 construyó Charles Morris en sus *Fundamentos de la Teoría de los Signos*, dónde entre otras aportaciones, sugiere la existencia de tres dimensiones dentro del proceso de semiosis²²: una dimensión semántica (Dsem), una dimensión sintáctica (Dsin) y una última denominada pragmática (Dp).

No damos por sentado que en *Los géneros cinematográficos* se ignoró la teoría asentada por Morris; de hecho, Rick Altman tiene en su haber una prolífica investigación relacionada con la estructura del lenguaje para lo cual forma parte de un grupo extenso de expertos cuyos trabajos se centraban en el estructuralismo e historia de los géneros del cine (Ed Buscombe, Thomas Elsaesser, Wes Ghering, Alan Williams, quienes fueron sus maestros). Aunque sí se debe destacar que la teoría de Charles Morris no figura en las investigaciones bibliográficas del autor. En ese sentido, y con el objeto de dar solidez a nuestro aparato crítico y los planteamientos centrales, nuestro marco metodológico se complementa con el trabajo de Charles Morris, uno de los mejores acercamientos a la ciencia de la semiótica, toda vez que influenció benéficamente el desarrollo de la semiótica norteamericana.²³

Recordemos que para Rick Altman, los géneros poseen una estructura textual donde operan, en primer lugar, dos niveles: semántica y sintaxis. Para entender al género, según él, se debe disponer de un vocabulario de nombres comunes y adjetivos (haciendo una equiparación con el lenguaje humano); en ese sentido, “para comprender el papel de las distintas películas dentro del conjunto de la historia del cine, los cinéfilos deben ser capaces de describirlas en términos generales, susceptibles de ser compartidos. La estrategia preferida es ubicar a cada género en una propiedad o propiedades del texto en sí, creando de este modo la ilusión de que él género emana directamente de la película y no de los textos producidos como reacción a ésta.”(Altman, 2000: 127).

²² Recordemos que para Morris, la semiótica es la ciencia interesada en el estudio de los signos mientras que la semiosis es el proceso donde operan los signos en distintos niveles.

²³ Esta afirmación se realiza en la nota del editor, página 10 del libro *Fundamentos de la teoría de los signos* de Charles Morris. El editor no firma la nota, por ello es factible atribuir su redacción al consejo editor integrado por Marcial Murciano, José Manuel Pérez Tornero, Lorenzo Vilches y Enrique Folch, citados en la contraportada del libro, aunque aclaramos de nuevo, que ninguno de ellos firma la nota.

Básicamente, Altman expresa que los textos fílmicos pueden compartir varias piezas de construcción procedentes de dos fuentes distintas (semántica y sintáctica), lo cual puede crear en ellas “signos” (él no usa esta palabra pero nosotros la introducimos basándonos en Morris) compartidos por un grupo de filmes. Al ser esos “signos” un convenio dentro de la estructura de la película, pasan a formar parte de una filiación genérica. Los signos pueden estar relacionados entre sí de manera sintáctica (el montaje de la imagen, secuencias de sonido), con objetos (lo que denoten una mansión oscura, un arma blanca, incluso algún sonido) y que en el caso del cine, construyen enunciados genéricos.

Finalmente, Altman introduce un tercer nivel, el pragmático, en el entendido de que cada filme guarda una relación con los espectadores pues “siempre pronunciados por alguien y dirigidos a alguien, los enunciados sobre los géneros están siempre configurados por la identidad del hablante y del público” (Altman, 2000: 146). En ese orden de ideas, los filmes tienen una relación con sus intérpretes. Estos tipos de relación son los que Charles Morris propone en *Fundamentos de la Teoría de los Signos*, tres niveles de semiosis que nosotros hemos de identificar en el análisis del cine de terror. Esas tres dimensiones son el sustento teórico-metodológico para las categorías filosóficas de Gilles Lipovetsky, es decir, a cada categoría debe corresponderle al menos, una de las dimensiones de semiosis en el texto fílmico. En este punto, es importante aclarar que según nuestra hipótesis de trabajo, es importante encontrar al menos, los niveles semánticos y sintácticos del género.

Como ya mencionamos, la semiosis según Morris es el proceso en el que algo funciona como signo. Dentro de él existen tres dimensiones que ya conocemos: semántica, sintáctica, pragmática, pero estas proceden de un proceso previo dónde actúan tres factores:

- A) Vehículo signico: lo que actúa como signo (la forma).
- B) Designatum: a lo que alude el signo (el tema).
- C) Interpretante: el efecto que produce en determinado intérprete (la reacción).

El intérprete puede considerarse un cuarto factor implicado en el proceso, aunque funciona paralelamente con el interpretante. Es este el proceso de semiosis, el cual siempre está mediado. Los mediadores son vehículos signicos; las consideraciones son

interpretantes; los agentes del proceso son los intérpretes, lo que se toma en consideración son los designata (signos). (Morris, 1985: 27-33). Los tres factores (también nombrados correlatos) constituyen una relación triádica de semiosis de la cual se extraen tres tipos de relaciones diádicas:

- A) Dimensión Semántica: relación de los signos con los objetos a las que son aplicables.
- B) Dimensión Sintáctica: relación de los signos entre sí.
- C) Dimensión Pragmática: relación de los signos con los intérpretes.

Esta división en relaciones diádicas del proceso de semiosis es evidentemente una base teórica que sustenta la aproximación que Rick Altman realiza para la comprensión de la estructura de los géneros cinematográficos explicada un par de párrafos atrás. Él dice que de cada signo expresado en una estructura ya sea semántica o sintáctica, habrá una convención que será agrupada en un conjunto de filmes; esa filiación será reconocida como una convención para la identificación de características similares en una agrupación de películas. Lo anterior podemos respaldarlo en Morris, “un lenguaje como sistema de signos interconectados, tiene una estructura sintáctica de tal clase que de entre sus combinaciones permisibles de signos algunas funciones pueden funcionar como afirmaciones, y como vehículos sígnicos de tal tipo que pueden ser comunes a una serie de intérpretes.” (Morris, 1985: 37).

Desde luego, Morris aclara que las tres dimensiones de semiosis no pueden tener una separación absoluta entre signos individuales o frásicos, afirmación que sustenta en Charles S. Peirce. De hecho, es necesario destacar que la teoría de Morris es sin duda deudora del trabajo de Peirce; para éste último, el proceso de semiosis también se constituye por una tripartición:

...un signo o *representamen*, algo que para alguien representa o se refiere a algo en algún aspecto o carácter. Se dirige a alguien, esto es, crea en la mente de esa persona un signo equivalente o tal vez, un signo aún más desarrollado. Este signo creado es el interpretante del primer signo. El signo está en lugar de algo, su objeto. Está en lugar de ese objeto, no en todos los aspectos, sino sólo con referencia a una suerte de idea, que a veces he llamado el fundamento del *representamen*: idea. (Peirce, 1986: 22)

La tripartición de Morris bien es el equivalente del proceso de semiosis propuestos por Peirce, quien a su vez también inicia una subdivisión minuciosa del diferente funcionamiento de los signos según ramas de la semiótica (gramática pura, lógica y retórica pura), en consecuencia, todo proceso tiene tres correlatos. ¿Es posible entonces fundamentar las lógicas del hipercine con este proceso de semiosis? Desde esta perspectiva, las categorías creadas por Lipovetsky para estudiar el hipercine (el cine en su condición contemporánea, entrados al siglo XXI) podría funcionar como una reformulación actual de la tripartición de Morris (o de Peirce en todo caso).

La imagen distancia, imagen exceso e imagen-multiplejidad se pueden analizar a través de la búsqueda, análisis y relación de niveles semánticos y sintácticos, primordialmente, además de los pragmáticos; Lipovetsky no niega la relación del cine con el espectador o intérprete. De hecho, al abordar el aspecto de cine sensación como experiencia estética para el espectador, el autor francés introduce un nivel de relación entre el filme con el intérprete, es decir, una dimensión pragmática de relación entre signos con sus usuarios, lo mismo que hace Altman al plantear “el proceso espectral” en el cual hay rutinas del personaje que guían la rutina del espectador (de lo cual ya hemos hablado en el primer inciso).

Si hubiera un equivalente francés para el trabajo de Morris, sería el célebre trabajo de Roland Barthes, *La aventura semiológica*, quien basado en la lingüística estructural de Ferdinand de Saussure, divide a la semiología (así nombra él a la ciencia de la semiótica) en cuatro rubros: lengua y habla, significado y significante, sistema y sintagma, denotación y connotación. De ellos nos interesa el segundo pues traza una equivalencia con el modelo triádico de Morris (no porque lo demás no tenga alguna referencia, pero en este caso la similitud es más evidente): Barthes propone un modelo en dónde el signo está compuesto por un significado y un significante (en obvia atribución a la lengua/habla de la teoría de Saussure) pero además añade la significación.

Barthes concibe a los primeros dos como *relata*; Morris diría que son el *designatum* mientras que Peirce los denomina *representamen*. Palabras más, palabras menos, todos añaden alguna propuesta para la comprensión del proceso de semiosis Y coinciden en que este puede explicar distintos procesos de comunicación humana, dónde los signos son una constante. Así pues, con este aparato crítico planteamos que las categorías de Lipovetsky pueden funcionar como una reformulación del modelo triádico

de Morris que funciona como fundamento para la aproximación semántico-sintáctica con la que pretendemos estudiar las características del cine de terror y analizar su uso a través de las lógicas del hipercine y qué dicen acerca de lo esencialmente humano.

La propuesta no es del todo desacertada si atendemos a que otros modelos que intentan explicar el cine desde diferentes enfoques son en realidad actualizaciones de la teoría de los signos. Específicamente para el caso del terror, recordemos las categorías construidas por Román Gubern en *Las Raíces del Miedo* para el análisis del género: acorde a la perspectiva crítica e industrial de Altman, Gubern expone que “el cine de terror es un género rígidamente codificado por la industria y que consta en rigor de familias de subgéneros. En esta normativa rectora del género podemos distinguir por lo menos, y yendo de lo particular a lo general, los cánones iconográficos, los cánones diegético-rituales y los cánones mítico estructurales.” (Gubern, 1979: 32).

Los cánones iconográficos atañen al aspecto visual del medio y tienen una significación específica (el castillo, las penumbras, los claroscuros); los cánones diegético-rituales regulan situaciones canónicas del género (la resurrección, la mordida del vampiro) y los mítico-estructurales obedecen a cada modelo mítico empleado en el género y sus variantes episódicas (la criatura de Frankenstein, la zombificación, etc). Aunque son muy específicos para el estudio del terror, podemos darnos cuenta que Gubern únicamente realiza una labor de agrupamiento de elementos semánticos y sintácticos reunidos en el cine de terror que a fuerza de repetirse constantemente, se vuelven señas particulares de ese tipo de filmes. En ese sentido, Gubern construye un trío de categorías basadas principalmente en las dimensiones semántico/sintácticas del proceso de semiosis.

Su interés sobre todo se centra en la semántica. Así lo confirma al citar a Todorov y la “semántica del género”, entendiendo por tal una tipología de los temas del género. (Gubern, 1979: 33). A esta división la nombra hipercodificación del género, casi abriendo un preámbulo para su colega europeo, Lipovetsky, quien más tarde otorga otro nombre a estas mismas categorías que buscan en el cine, elementos textuales y discursivos que unifiquen la identidad de cada película, por ende, hablen de la naturaleza del texto fílmico de acuerdo a la época donde exponen sus teorías para el entendimiento del séptimo arte.

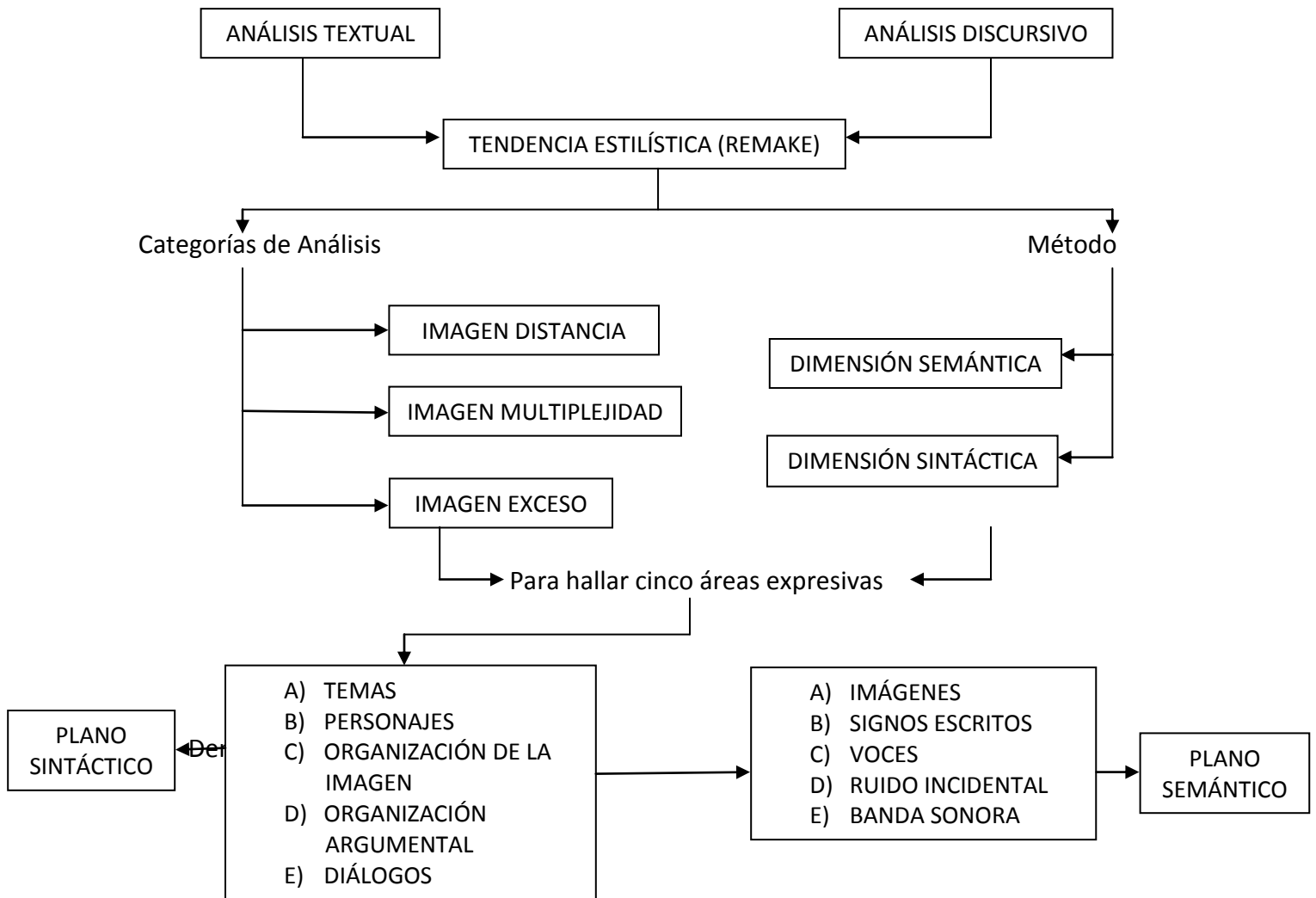
En terrenos de rigor metodológico, Francesco Casetti y Federico DiChio transforman la tripartición del proceso de semiosis para aplicarlas en un modelo de análisis textual para el cine: hacen la división entre signos tratando de encontrar en los

filmes la segunda tricotomía de Peirce (ícono, índice y símbolo) y códigos, dividiendo estos últimos en tres aspectos: códigos de la serie visual (que a su vez funcionan en tres aspectos, iconicidad, composición fotográfica y movilidad), indicios gráficos y códigos sintácticos. Parece que en la semiótica, todos los procesos de semiosis se dan en tres niveles, quizá por ello la insistencia de los autores en trabajar con modelos trádicos, y por esa razón existe la necesidad de regresar a Charles Morris, cuyo estudio es uno de los primeros en dar razón de este proceso y su aplicabilidad para diversas estructuras de lenguaje.

De modo que podemos apropiarnos fácilmente de estas categorías de Casetti para un análisis textual, metodológico, sobre los aspectos que debemos hallar en el análisis de los filmes, particularmente signos e íconos, apelando al modelo de descomposición de Casetti; un esquema de análisis de los componentes cinematográficos que integran cada película, dividiendo cinco significantes (áreas expresivas): imágenes, signos escritos, voces, ruidos y música. Buscar esos significantes es indagar sobre las posibilidades semánticas de cada filme, lo cual nos lleva a un nivel **textual**. Pero también nos interesa saber cómo están organizadas dichas áreas expresivas para estructurar oraciones que finalmente nos entreguen un relato; esto lo encontraremos en un nivel sintáctico; eso nos lleva a una dimensión **discursiva**.

En un acercamiento al género que nos interesa, hemos planteado que las principales transformaciones del cine de terror (en un carácter textual y discursivo) se dan en los siguientes elementos: temas, personajes, organización de la imagen, organización argumental y diálogos. Tendremos que demostrar con el análisis si estamos en lo correcto. Al interior de cada organización, de la imagen por ejemplo, se encuentran signos y códigos que llevan al género a construir un canon (apelando a la terminología de Gubern). Por ello, las cinco áreas expresivas de Casetti en cierto modo a las cinco transformaciones primordiales de nuestra propuesta, bajo el modelo semiótico de Morris donde buscamos el nivel semántico y sintáctico²⁴. Presentamos el siguiente modelo metodológico:

²⁴ Nuestra intención no es desechar el plano pragmático, pero es posible que no podamos agruparlo en las categorías de Lipovetsky en tanto que buscamos un análisis discursivo, no el de la relación de los signos con los usuarios, como en este caso sería la del cine con el espectador. Aunque autores como Metz o Rohmer explican que es posible describir la relación de este con el cine por medio del análisis textual, el camino metodológico tendría que ser distinto al planteado en este marco.



Apuntamos una vez más que nuestro trabajo de análisis del cine de terror contemporáneo será guiado por las categorías del hipercine creadas por Gilles Lipovetsky: imagen distancia, imagen multiplejidad e imagen exceso. El sustento teórico para dichas categorías es la aproximación semántico/sintáctico de Rick Altman, que validamos metodológicamente con la teoría de los signos de Charles Morris. En las lógicas del hipercine queremos encontrar dos planos: semántico y sintáctico; dentro de ello, hay una serie de elementos clave para entender las formas textuales y discursivas del cine contemporáneo y asimismo, cuestionar si hay un uso o abuso de esas convenciones a la luz de las lógicas del hipercine.

CAPÍTULO SEGUNDO
LAS HUELLAS ESTÉTICO-HISTÓRICAS EN EL CINE DE TERROR CONTEMPORÁNEO

Escribió Stephen King en su afamada novela de 1986 titulada “Eso”, una historia en la cual un grupo de niños inadaptados, víctimas de familias disfuncionales y de un pueblo sumido en la ignorancia, eran azotados por la sombra de una fuerza maligna que al tomar la forma de un payaso, materializaba sus temores más profundos. El momento del relato en que eso le habla por primera vez al conjunto de amigos, fue cuando Mike Hanlon (el niño repudiado por ser negro) se une a ellos y les muestra su álbum de fotografías. Gracias a él comprueban que el payaso ha estado presente en Derry por generaciones y no está dispuesto a que estos niños acaben con él. En un alarde de poder (y terror), se mueve dentro de una fotografía para darles un mensaje:

“¡Los voy a matar a todos! –gritaba el payaso riendo- ¡Traten de detenerme y ya verán! ¡Primero los vuelvo locos y después los mato! ¡No pueden detenerme! Soy el hombrecito de jengibre, ¡soy el hombre loco adolescente! ¡No pueden detenerme porque soy el leproso! ¡No pueden detenerme porque soy la momia! ¡No pueden detenerme porque yo soy los niños muertos! (King, 1986).

Esa fue la primera vez que Los Perdedores, cómo se hacían llamar, reconocieron que el terror era real. Ese mal volvía a Derry cada 30 años y ellos debían intentar, si no matarlo, al menos detenerlo antes de que volviera a matar. Y así lo hicieron. Pero el mal nunca acaba y el payaso volvió; el terror regresó. En la versión para la pantalla chica de la novela, pues aunque muchos la conciben como película, la famosa *Eso (It, Tommy Lee Wallace, 1990)*, fue una miniserie para televisión, se adaptó el pasaje donde luego de derrotar al payaso por primera vez, Bill Denbrough les pide a sus amigos un pacto:

“Prométanme que volverán. Si no ha muerto, prometan que volverán, para acabar con él”

Así lo hicieron. Porque cómo describe Stephen King, el terror, aquél inmerso en nuestras vidas, permanece ahí. Quizá duerma en momentos pero siempre regresa, más si nosotros se lo permitimos. Real o imaginario, del futuro o del pasado, el terror estará ahí para atormentarnos. La idea no está muy alejada de nuestra situación actual: la sociedad vive en estado de terror; ese concepto tan fundamental ha sido uno de los pilares sobre el que se ha construido una de las expresiones de arte contemporáneo más exitosas (quizá

también amargas): el cine de terror. Ciertamente, no querríamos ver terror ni sentirlo cuando estamos expuestos a él diariamente, pero hay algo de cierto en la frase que Clive Barker acuña en sus *Libros de Sangre: No hay nada como el terror, mientras sea el de los demás*.

De ese modo, el cine de terror nos da una ración de imaginarios para sufrirlos en la seguridad de la butaca. La relación de la literatura de terror con el cine es una de las más prolíficas; no comenzó con *Eso*, sino desde hace muchos años, específicamente en 1764 con la publicación de *El Castillo de Otranto* de Horace Walpole. Existe un amplio consenso acerca de que la novela de Walpole es la primera expresión de terror gótico, una de las formas que tuvo influencia directa en el desarrollo del cine de terror en las épocas subsiguientes. Las primeras películas no eran historias originales, sino adaptaciones de novelas exitosas del gótico (curiosamente, la de Walpole no tuvo una adaptación por parte de los grandes estudios). Para los sesenta, el género comenzaría una escalada de historias originales.

¿Qué es el cine de terror? “Es un género cinematográfico que se caracteriza por su intento de provocar en el espectador sensaciones de pavor, miedo, disgusto y horror. Sus argumentos frecuentemente envuelven la intrusión de alguna fuerza, un evento o personaje malignos muchas veces de origen sobrenatural” (García Estrada, 2007: 19). En ese sentido, el género se concibe como una expresión que desea crear emociones en el espectador. Esta definición es punto de partida para la discusión sobre las características del género. Aunque sus acepciones más frecuentes lo relacionan con las emociones (provocar terror, susto, lo mismo que una comedia desea suscitar la risa), también tenemos otras formas de identificarlo, esto es, a través de la reunión de ciertos elementos semánticos y la forma en que se dispone de ellos sintácticamente, pues ello configura un sistema que brinda al espectador las claves para entenderlo textualmente.

Pero además, deseamos entender cómo ha cambiado desde su creación en los albores de la cinematografía, es decir, cómo se produce el cine de terror contemporáneo, cuáles son sus imágenes actuales, si el contexto de la cinematografía moderna ha tenido injerencia en los modos de creación de su imaginario (las imágenes que muestra). Por esa razón es que se ha propuesto a las lógicas del hipercine como categorías que nos pueden ayudar a comprender su funcionamiento en una era contemporánea. El hipercine significa un cambio económico y cultural en el séptimo arte, por ello los contenidos se ven afectados.

En este capítulo, nuestra meta es analizar las características semánticas propias del género del terror a través de la imagen distancia. Esta categoría indica una alusión a los procesos del cine dentro del cine así como citas a otras películas dentro de la forma del texto fílmico. El distanciamiento del cine de terror contemporáneo de sí mismo significa una vuelta al pasado para analizar sus cánones narrativos y visuales; hay una continuidad de elementos genéricos presentes en la construcción del terror. Dicha continuidad se puede evaluar yendo a las raíces históricas del género, pues ese recorrido nos permite ubicar cuáles elementos son convenciones estructurales que no se pueden abandonar, incluso en el hipercine.

Hay los filmes contextualizados en la modernidad, aunque también hay cintas cuyo escenario es previo al nuestro, dónde se utilizan modelos semánticos anclados, por ejemplo, en el cine gótico expresionista. Trabajar con la imagen-distancia no excluye la presencia de las otras categorías: en algunos casos será posible por ejemplo, detectar imagen-exceso al ubicar películas con un desbordamiento de características visuales que privilegian la forma sobre el fondo. Habrá que hacer referencia a los modelos sintácticos/semánticos para obtener una visión circular del género. El primer inciso es una construcción de la definición de cine de terror y los elementos de su estado actual que permiten proponerlo como hiper-terror.

En el segundo inciso estudiaremos cómo el género realiza una regresión a los modelos del terror gótico expresionista reviviendo las formas estéticas de las épocas doradas de su historia, particularmente el expresionismo, el gótico de los exitosos años treinta (Universal, RKO) hasta la creación de Hammer Films en Inglaterra. En los contextos contemporáneos donde las imágenes del terror se han violentado de manera excesiva, también es posible recurrir a los modelos previos a la americanización del terror. Pretendemos hacer uso crítico de la imagen-distancia en el inciso tres para analizar los arquetipos del género (el vampiro y el hombre lobo) y saber cómo se les concibe iconográfica y anímicamente en las épocas hipermodernas.

En este sentido, este capítulo es un recorrido por la historia del cine de terror, ubicando su presencia en las películas contemporáneas. En ese trayecto encontramos formas que otorgan al género continuidad estructural. Pese a la modernización obligatoria del cine, existen raíces visuales y narrativas asentadas a lo largo de su evolución. Sus ciclos de producción lo llevan a una eventual y aparente muerte, sucede con el género lo que

Stephen King narra en su historia del payaso por todos temido: el terror nunca muere, siempre regresa.

1.- HACIA UNA CONSTRUCCIÓN DEL HIPER-TERROR Y SU POSICIONAMIENTO CRÍTICO EN EL SIGLO XXI.

La primera edición de El Castillo de Otranto de Horace Walpole fue presentada como una traducción del texto impreso en Nápoles en 1529, un manuscrito de supuesto origen italiano firmado por Onuphrio Muralto, un pseudónimo para Walpole, quien realmente fingió que su novela era un texto escrito en el pasado. La versión italiana fue traducida al inglés por William Marshall, Gent., lo cual es también una ficción, pues el propio Walpole escribió el texto en inglés; tales trucos reflejaban que “la literatura gótica deja clara su voluntad lúdica y caprichosa, su condición de divertimento con finalidades evasivas respecto a la realidad de su tiempo” (Cueto, 2010: 25), es decir, un modo de oponer la literatura de carácter estrictamente histórico a las narraciones donde el argumento si bien no es ajeno al contexto, se mantiene en elementos de ficción.

La novela, la primera referencia al gótico moderno, narra la historia de Manfredo, tirano príncipe y dueño del castillo de Otranto cuya familia arrastra una maldición desde que su abuelo arrebató la propiedad a los dueños legítimos. Cuando intenta casar a su hijo Conrado con la princesa Isabel para evitar que caiga sobre él la antigua profecía, una serie de eventos sobrenaturales suceden en el castillo con el aparente objetivo de evitar la longevidad de la familia de Manfredo. Este modelo es la primera referencia para comprender que el primer carácter del terror en el cine es lo gótico; se inicia en la literatura y se traslada al cine en los comienzos del cine expresionista. Tres elementos son su rúbrica; la atmósfera, el escenario y lo fantástico, regidos todos por el concepto de oscuridad. Oscuridad del alma, quizá, pero es más bien una referencia al trazo visual que intenta evocar y que posteriormente en el cine, se traduce en luz (iluminación) y color.

Además de describir escenarios con mucha precisión, también lleva consigo el motivo de evocar emociones inherentes al ser humano:

“Los cimientos del castillo estaban llenos de complicados túneles y resultaba muy complejo que alguien con tanta angustia encima lograra encontrar fácilmente la puerta que la llevara a la caverna. Un aterrador silencio dominaba los cimientos, aunque de vez en cuando el aire azotaba las puertas que Isabel iba cruzando y que rechinaban sobre sus bisagras, produciendo ecos a través de aquel

oscuro laberinto. Cada sonido la sometía a un nuevo terror; pero lo que más temía era escuchar la voz de Manfred ordenando a sus sirvientes que la persiguieran.” (Walpole, 2013: 30).

Describir sensaciones de terror era una de las tareas de la literatura gótica; filmarlas fue tarea del cine, pero ambos medios desean transmitirlos al lector, he ahí que las distintas definiciones del cine de terror enumeran como aspecto principal “provocar miedo”. En el caso de la novela gótica, su influencia más clara en el cine fue sobre el aspecto visual: cuando se piensa en gótico, la primera imagen será la de un castillo, cuestión no del todo errada, es decir, no es estrictamente necesario que exista un castillo en todos los relatos, ello es una manera de referirnos a la arquitectura reinante en esas historias; luego de ese aspecto, vienen los colores asociados por lo general a la oscuridad y de ahí que el claroscuro sea recurrente para la creación de sus atmósferas. Todo ello se haría evidente en representativos filmes como *El Gabinete del Dr. Caligari* (*Das Kabinet Des Dr. Caligari*, Robert Wiene, 1920 o *Nosferatu* (*Nosferatu, Eine Symphonie Des Grauens*, Friedrich Wilhelm Murnau, 1922).

“Es por la acepción arquitectónica que al género literario se lo llamó de esa forma –comenta Norma Lazo- La novela gótica se desarrolla dentro de una ambientación oscura iluminada con velas, en castillos sombríos, bosques tenebrosos, escenografías medievales, calabozos, sótanos y criptas poblados por fantasmas, demonios y hermosas doncellas en apuros” (Lazo, 2004: 54). Agrega que casi siempre la novela gótica es simbólica, pues traduce a formas sobrenaturales preocupaciones del ser humano, entre ellas el miedo y la muerte, dos de las representaciones constantes del cine de terror. Es factible comenzar diciendo que el terror gótico es la primera acepción del género, cuya influencia se extiende hasta la modernidad, excepto por un aspecto predominante de sus formas literarias: el romanticismo.

Roberto Cueto detalla que las intenciones de Walpole al escribir *El Castillo de Otranto* eran las de crear un nuevo tipo de relato donde los poderes de la fantasía se movieran libremente en el territorio de la ficción, es decir, que actuara como lo harían hombres y mujeres en circunstancias extraordinarias (Cueto, 2010: 30). A eso lo nombró *gothic romance*, un relato de tiempos y costumbres góticas, sobre todo porque otro de los temas transversales es el amor imposible, resquebrajado por situaciones sobrenaturales en donde regularmente la heroína es víctima (como el caso de Isabel en la novela de Walpole). Cabe destacar de una vez que en el cine de terror el carácter romántico perdió

fuerza paulatinamente; el relato gótico es en todo caso, un tratamiento muy preciso de los materiales que lo constituyen, no necesariamente una historia medieval con una historia de amor de fondo.

En términos teóricos, la novela gótica deja en el cine de terror una profunda herencia semántica. José María Latorre da cuenta de esos elementos de las historias góticas basándose en el cuento de Charles Robert Maturin titulado *El Castillo de Leixlip*, donde las tres hijas del barón Redmond Blaney son víctimas de un destino fatal:

“Tales características aparecen reunidas en unas pocas páginas: el castillo solitario de belleza romántica y aspecto de fortaleza feudal; los bosques oscuros y densos; desapariciones; otro castillo en ruinas, la casi imprescindible presencia de amas de llaves y sirvientes; un aire trágico y un gran sentimiento de soledad y aislamiento; pasajes secretos; las noches oscuras; el gusto por las supersticiones y los horrores sobrenaturales; los suspiros del viento entre los árboles; la siempre tenue luz de las velas; visiones y apariciones fantasmales; el personaje oprimido por un secreto de sangre; conductas extravagantes que a veces tienen una sencilla explicación criminal; locura; criptas; decadencia familiar...” (Latorre, 2010: 134).

Por citar ejemplos contemporáneos, *Los Otros* (*The Others*, Alejandro Amenábar, 2001) y *La Dama de Negro* (*The Woman in Black*, James Watkins, 2012) son prácticamente ejemplo de esta vertiente gótica que intenta regresar con todas su carga visual en pleno siglo XXI. Se podría decir que incluso se cae en un exceso de esos elementos. La casa encantada, por ejemplo, es uno de sus aspectos más emblemáticos, como también la necesidad de sus personajes por encontrar alguna explicación racional a todo suceso, situación que según Norma Lazo también va ir desapareciendo, pues para ser terror, es necesario un contrato de ficción entre los personajes donde se acepte que las leyes de verosimilitud pueden ser violadas.

Además, la autora defenderá que pese a sus raíces, en el terror contemporáneo lo gótico pasa a ser un subgénero. Pero siendo lo gótico el primer elemento referencial para la construcción del género que posee un carácter histórico y visual, podemos elaborar una primera definición: gracias a la herencia de la literatura gótica, el cine de terror logró solidificarse como una expresión artística cuyas características primordiales son la evocación del miedo, el temor a la muerte y su representación de escenarios oscuros donde se traza una historia sobrenatural. No obstante, esta definición podría ser funcional para hablar del cine de terror gótico.

La evolución del género nos demostrará que si bien se pueden conservar estos aspectos, las películas tienen transformaciones; en los ochenta se popularizó una forma del terror muy exitosa, la de la maldad que no es sobrenatural, así como del cambio de aspectos visuales modernizados, necesarios de acuerdo a las épocas de transición cultural y artística. Lo gótico en ese sentido se vuelve una forma de interpretación, “se puede filmar una historia o un escenario gótico sin que el resultado sea una película encuadrable en ese estilo, y al revés. El gótico es una forma interpretativa que, cómo ocurrió con el expresionismo, concebía un mundo distinto por vías quizá más prístinas que las del movimiento alemán” (Casas, 2010: 168).

Pero la exploración de este carácter visual y narrativo que es una base sólida del cine de terror nos da la pauta para abordarlo desde tres aspectos: podemos definirlo desde el enfoque de su semántica visual, desde las emociones y como placer estético. El primer caso obedece a un elemento ya explicado, asociamos a una película con el terror cuando observamos que posee las cualidades visuales que comparten un grupo de filmes similares. Carlos Losilla insiste en la herencia gráfica del *fantastique* como parte integral en la resolución del cine de terror hacia un género autónomo.

El *fantastique* es un término que “suele englobar (sic) usualmente todas aquellas películas que se distinguen por su peculiar alejamiento de la realidad establecida, es decir, por su tránsito a través de una zona indeterminada, difusa, básicamente irreconocible con respecto al universo cotidiano” (Losilla, 1993: 36). Esta acepción puede incluir el trazo de mundos opuestos en una dimensión, como el caso de *Laberinto* (Labyrinth, Jim Henson, 1986), *Las Crónicas de Narnia* (The Chronicles of Narnia, Andrew Adamson, 2005) e incluso manifestaciones de reciente popularidad como *Cazadores de Sombras* (The Mortal Instruments, Harald Zwart, 2013), todas ejemplos de historias cuyos protagonistas son arrastrados de su mundo convencional a uno regido por situaciones fantásticas donde su arrojado es probado al límite.

Por otro lado, el término también puede referirse a dos manifestaciones distintas de lo real, en donde una es aquel universo que se construye con lineamientos bien establecidos y cuyos límites son desconocidos para nosotros, por ende puede afectarse por influencias de toda procedencia. En ese sentido, *El Cristal Encantado* (The Dark Crystal, Frank Oz & Jim Henson, 1982), *El Señor de los Anillos* (The Lord of the Rings, Peter Jackson, 2001) u *Oz, El Poderoso* (Oz, The Great and Powerful, Sam Raimi, 2013) funcionan

como relatos donde se construye un mundo propio poblado de situaciones fantásticas: duendes, monstruos, hadas, magos, *trolls*, magia, tierras ilimitadas habitadas por diversas razas de personas, entre otros elementos.

Pero es Losilla quien hace una importante observación al mencionar que las películas de terror, como género configurado a través de directrices propias, se relaciona de manera muy ambigua con el fantástico, pues podría incluir situaciones extrañas, quizá maravillosas, pero es probable que tampoco contengan nada de esto, sobre todo si pensamos en el cine de terror moderno, anclado en miedos reales relativos a la decadencia moral de la sociedad, desde La Masacre de Texas (The Texas Chainsaw Massacre, Tobe Hooper, 1974) hasta Hostal, el rincón de las torturas (Hostal, Eli Roth, 2005).

Así, el terror podría elaborarse a partir del *fantastique*, pero “la existencia de un gran número de películas de terror que carecen de elementos fantásticos subraya la necesidad de arrancar el cine de terror de los dominios del *fantastique* y otorgarle un estatuto privado, único, que no se vea obligado a compartir con otro tipo de filmes” (Losilla, 1993: 42). Sin embargo, apuntábamos una insistencia por parte de este autor de reconocer cierta influencia del cine fantástico en la estructuración del terror. Desde nuestro punto de vista, es la inclusión del personaje *freak*, entendido como monstruo y, la creación de universos propios a través de rasgos visuales, es decir, si el *fantastique* crea imágenes que pasan a ser su rúbrica (castillos, laberintos, lagos encantados, personajes mágicos) , el terror puede elaborar escenarios que sean de su propio dominio. Nos referimos a una semántica visual, primer aspecto para identificar al género.

Para ubicar una película de este tipo, Losilla apela a la puesta en escena y las estructuras arquetípicas, “es decir, de aquello que regula la producción diegética del terror y de lo que despliega su iconografía mítica, dos mecanismos que definirán el género en sí mismo y, simultáneamente, en relación a los códigos más cercanos a su territorio” (Losilla, 1993: 45). Estos son para el autor los dos puntos de referencia nodales de la identidad del cine de terror: si existe un monstruo (bien asesino serial, vampiro, lobos, incluso fenómenos extraterrestres) insertados en un escenario propicio para el conflicto terrorífico (un campamento solitario, un castillo lejano, el bosque oscuro, un salón de tortura) estamos ante una película del género.

El escenario no necesariamente marca el conflicto, pues este podría narrar situaciones más acorde a otros géneros, como el caso de *Alien*, el octavo pasajero (*Alien*, Ridley Scott, 1979), cuyo monstruo es un extraterrestre asolando una nave espacial. En ese sentido, Losilla apunta que el primer signo para ubicar una película dentro del terror deben ser los escenarios pues “si en una película pesa más una puesta en escena propia de cine de terror que una estructura arquetípica procedente de la ciencia ficción, la mejor manera de analizarla es insertándola teóricamente en el llamado cine de terror” (Losilla, 1993: 49).

Aunque la obviedad asalte nuestras primeras impresiones, Losilla no está errado en absoluto; es importante destacar nuevamente que en un nivel semántico, donde las películas de cualquier género disponen de ciertos elementos característicos de sus propios relatos, estos funcionan en favor de su agrupación dentro de cierto grupo de filmes, tal como lo afirma Altman en su teoría de los géneros cinematográficos de la cual recuperamos nuevamente esta afirmación: “varios textos comparten unas mismas piezas de construcción (estos elementos semánticos pueden ser temas o tramas en común, escenas clave, tipos de personajes, objetos familiares o planos y sonidos reconocibles)”. (Altman, 2000: 128).

El mismo Altman comenta en los tres ciclos de creación de un género, que al emplearse dichos elementos, un filme crea expectativas en los espectadores, quienes identifican tales características y “catalogan” a la cinta dentro de un rubro genérico. A esto mismo se refiere Losilla cuando expone que nuestros primeros signos deben ser la puesta en escena y los personajes. En ese orden de ideas, el cine de terror es un género cinematográfico poblado de arquetipos monstruosos transgresores de la normalidad que habitan en escenarios ocultos y peligrosos.

Esta definición es escueta, pero recordemos que apela únicamente a la condición semántica de nuestro género. Todorov la nombra, efectivamente, “semántica del género” refiriéndose con ello a los temas del género (Todorov, 1981: 67).¹ Nuestra definición puede apoyarse en la de Gubern (que a su vez respalda la de Losilla):

¹ La propuesta de Carlos Losilla parte del reconocimiento de las tres categorías de Román Gubern para el estudio del cine de terror: cánones iconográficos (aspecto visual del medio), cánones diegético-rituales (las situaciones nodales de las películas) y cánones mítico-estructurales (los modelos arquetípicos). (Véase Gubern, 1979: 32-33).

“El cine terrorífico, tal como lo hemos caracterizado, aparece definido por su condición fantástica y, en rigor científico y aceptados los códigos narrativos, por exponer fabulaciones rigurosamente inverosímiles. Los protagonistas de nuestro género son vampiros, monstruos, hombres-lobos, zombis, hombres invisibles y, en general, una variopinta tipología que no tiene cabida posible en la naturaleza. No obstante, pese a que todos sabemos que estos seres no existen, no han existido, ni pueden existir en la naturaleza, al contemplarlos en pantalla los admitimos como reales y sus acciones generan en nosotros emociones profundas” (Gubern, 1979: 15).

Es importante apuntar que Gubern construye su definición de acuerdo a los estándares provistos por el *fantastique*, valorando que el género se rige por lo sobrenatural. Una definición del cine de terror actual no obedece únicamente a ello; desde la ruptura contracultural en la década de los sesenta, el terror puede provenir de amenazas reales, eso es un eje dominante en la cultura del terror en la era del *hipercine*. Ahora, en esta definición hallamos otra clave importante. Si bien son rúbricas trascendentes, el terror no es sólo una conjunción de escenarios y personajes.

Una segunda aproximación para explorar es la que liga la definición del género con las emociones que desea suscitar en el espectador; tales emociones están relacionadas a temores universales, “creemos que los ejes dominantes del género terrorífico nacen de las formulaciones míticas ligadas a creencias populares y a temores nacidos en contextos socioculturales muy precisos” (Gubern, 1979: 33). El miedo es la emoción primigenia que intenta evocar y lo explota a través de temores diversos, entre ellos la muerte, eje principal del cine de terror.

Norma Lazo explica que la principal vertiente del género es el temor a lo desconocido. Es la razón por la que diversas formas de la muerte se escudriñan en el cine de terror; una de nuestras más grandes dudas es saber qué sucede después de morir, e incluso, qué se siente, lo cual ha dado lugar al terror más violento para devanar distintas formas de morir. De la noción “temor a lo desconocido”, Lazo desprende lo siguiente para definir al cine de horror: el horror arquetípico, uno que “pertenece a los temores del inconsciente colectivo. La creencia en una especie de idea original y perfecta es lo que forma el concepto del arquetipo” (Lazo, 2004: 18).²

² Lazo retoma el concepto “arquetipo” de Carl Gustav Jung, quien lo concibe como una denominación precisa donde “los contenidos inconscientes colectivos son tipos arcaicos o –mejor aún- primitivos.” (Jung, 1970: 11). Asimismo, el autor retoma el concepto de Platón; dichos contenidos inconscientes se transforman en representaciones colectivas predispuestas biológicamente y adaptadas de acuerdo a los procesos culturales de cada sociedad. Cada una le da significado particular, pero la base es la misma.

En este horror es donde se encaran los temores universales; el miedo es uno de ellos. Se trata de un horror original, “algo que está grabado en nuestra memoria y que todos poseemos, aún los más pragmáticos (...); no tienen que ver con la historia de cada individuo, son universales y conforman el llamado inconsciente colectivo. La creencia de que algo malo habita en los espacios oscuros es un clásico del horror arquetípico. La esencia del temor no cambia con el tiempo, sólo se va adaptando a las nuevas creencias populares.” (Lazo, 2004: 19-20). En el momento de su traslado al cine, el terror representa esos temores inherentes a los seres humanos. El miedo es la emoción fundamental.

Con base en esta idea, el cine de terror es efectivamente, un género cuya función principal es evocar, incluso provocar miedo. Rick Altman confirma que “cada género cinematográfico se configura, pues, como una forma representacional que emana directamente de una capacidad humana básica” (Altman, 2000: 42), incluso en su texto, afirma que las definiciones de género de terror suelen centrarse en la experiencia del espectador (p. 126). Según Norma Lazo, nuestro género puede brindar a la audiencia dos tipos de experiencia: el horror cósmico y el horror psicológico (en algunos momentos la autora también se refiere a ambos como terror).

Las dos acepciones están relacionadas con características que hemos enumerado anteriormente, con la herencia del *fantastique* y las amenazas reales. Por un lado, el horror cósmico “se caracteriza por introducir nuevos conceptos que no son comunes en los relatos del horror ordinario, y sus personajes, o algunos de ellos, son parte de dimensiones paralelas o desconocidas. Lo que postula el horror cósmico es el miedo al vacío, a la inmensidad desconocida. Sus historias pueden estar repletas de nuevos dioses, entidades ignotas o malévolas” (Lazo, 2004: 32).

Este tipo de terror está lleno de ideas arquetípicas relacionadas con fuerzas sobrenaturales (fantásticas, haciendo honor a Losilla y Todorov): brujería, demonología, fantasmas, etc. Por otro lado, “el terror psicológico (sic) es diferente, se basa en temores ocultos en el subconsciente. No tiene necesariamente elementos fantásticos y su aliado principal es el suspenso.” (Lazo, 2004: 34). En ese sentido, ese sería el carácter de la mayoría de los filmes producidos desde la década de los setenta en Hollywood y que actualmente predomina en la cinematografía de terror mundial: muchas de las amenazas provienen del entorno social, son reales y están más ligadas a la locura de la gente que a las abrasiones de las fuerzas oscuras sobrenaturales.

La autora ejemplifica esto nada menos que con Psicosis (*Psycho*, Alfred Hitchcock, 1960), uno de los paradigmas del cine de terror de la época contemporánea, considerada por Eduardo Guillot como “el punto de partida donde se aúnan la mayoría de elementos que podemos considerar como definitorios del cine de terror moderno, aquel que no necesariamente provoca el grito pero si deja en el espectador un duradero pozo de desasosiego e intranquilidad” (Guillot, 1997: 6). De ahí se abre una veta que el terror no ha parado de explotar.

Similar al tratamiento de Norma Lazo, el filósofo norteamericano Noël Carroll maneja dos formas del concepto, terror arte y terror natural. Esto nos liga con una tercera acepción para comprender al género: como una experiencia estética guiada por los elementos semánticos/sintácticos dispuestos en los filmes. Explica Carroll que para las personas, existen dos maneras de aterrarnos; el primero (terror natural) es en opinión del autor un vocablo del lenguaje corriente con el cual recibimos información relacionada con temores cotidianos, de modo que la manejamos con mucho consenso para expresar nuestro miedo por los desastres naturales, la inseguridad en las calles, al terrorismo. Asimismo, sirve para transmitir lo atemorizantes que pueden resultar algunas ideas de carácter universal, como el nazismo, calentamiento global, entre otras.

El interés de Carroll no yace en la exploración de esa categoría, sobra decir que tampoco es el nuestro, aunque si debemos considerarlo puesto que el cine de terror contemporáneo se finca sobre la base de temores reales relacionados con nuestras formas de vida. Pero en el cine, esos miedos se transforman porque son representados; esa es la dimensión importante y Carroll la nombra terror-arte, una noción oscura, una convención propia de los medios de representación artística, en este caso, el cine. Ese arte nos brinda un placer estético al utilizar diversos elementos para traducir el miedo en imágenes. Su principal característica es la monstruosidad y ante ella, el género espera producir una reacción de terror u horror en el espectador.

Carroll aclara que se refiere concretamente a los efectos de un género en específico pues “no todo lo que puede llamarse terror en el arte es terror arte. Por ejemplo, uno puede sentirse aterrado por el asesino de *El Extranjero* de Camus o por la degradación sexual en *Los 120 días de Sodoma* del Marqués de Sade. No obstante, aunque ese terror sea provocado por obras de arte no es parte del fenómeno que denomino terror-arte” (Carroll, 2005: 40). Esta definición sólo es operativa para el cine de terror y

espera tener un efecto en los espectadores que presencien alguna de sus manifestaciones.

En ese sentido, “el terror arte se refiere al producto de un género que cristalizó, a grandes rasgos, en torno a la época de la publicación de Frankenstein –súmensele o réstensele cincuenta años- y que ha persistido, a menudo cíclicamente, a través de las novelas y obras de teatro del siglo XIX y en la literatura, los cómics, la *pulp fiction* y el cine del siglo XX.” (Carroll, 2005: 41). Esto es importante porque suma a la definición lo siguiente: el cine de terror es un producto cultural cuyo principal objetivo es provocar una reacción de miedo o repulsión en el espectador. Debemos destacar que para Carroll, el terror-arte es una emoción, más que un género.

Por esa razón sumamos a la identificación de la semántica visual del cine de terror, las emociones; convertidas en el cine como un medio de placer estético, tercera acepción que completa el carácter del cine de terror. Un género identificado por una semántica visual autónoma donde predominan las figuras monstruosas de carácter moral o físico, situadas en escenarios desconocidos y peligrosos, cuyo desarrollo diegético induce en el espectador una emoción de miedo y una reacción de repulsión, ésta última relacionada con el horror. Agrega Carroll:

“es posible derivar una teoría acerca de la naturaleza del terror-arte (...) Es la emoción que las narraciones e imágenes de terror están destinadas a provocar en el público. Esto es, el término >terror-arte< nombra a la emoción que los creadores del género permanentemente han buscado despertar en su público aunque indudablemente estuvieran más dispuestos a llamarla >terror< antes que >terror-arte<.” (Carroll, 2005: 62).

Esta teoría explica el género en virtud de los efectos emocionales que guían la experiencia del espectador; los signos para adentrarse en ese camino son las figuras recurrentes y las estructuras de la trama empleadas en los filmes. Por ello, el autor propone la monstruosidad como categoría fundamental para causar un efecto en el espectador. Ante ellos, el público mantiene una actitud de defensa. “En las obras de terror, los humanos consideran a los monstruos con que se topan como anormales, como perturbaciones del orden natural” (Carroll, 2005: 46). Tales figuras pueden ser, como ya habíamos apuntado, de carácter físico (anomalías en el cuerpo) como moral (anomalías de la mente, falta de consciencia, etc.).

El indicador que utiliza Carroll son las respuestas afectivas de los personajes humanos positivos asediados por los monstruos dentro de la narración, pues esas reacciones son paralelas a las de la audiencia, es decir, el espectador siente el mismo miedo u horror que las víctimas dentro de la narración.³ Ahora bien, “la reacción afectiva a los monstruos en las historias de terror no es meramente una cuestión de miedo, es decir, de ser asustado por algo que amenaza peligrosamente. Más bien, la amenaza va combinada con repulsión, náusea, repugnancia.” (Carroll, 2005: 58). Esto justifica por qué hemos manejado que las respuestas provocadas por el género sean de miedo y horror. El terror-arte se evalúa en esos términos: amenaza y repugnancia.

Ello nos conduce a aclarar esa diferencia marcada entre quienes manejan las acepciones de “cine de terror” y “cine de horror”. El horror es una reacción; causa repugnancia, asco, abominación, repulsión ante determinados personajes cuya fisonomía es horrenda o bien, porque sus acciones son denigrantes y la cámara repara en ellas, un distintivo usual del gore, por ejemplo. Es el cumplimiento de la amenaza. El terror es el macro género cuya emoción primordial para transmitir es el miedo (a través de una amenaza); dentro de él, existen otras manifestaciones como la del horror.⁴

Norma Lazo discrepa un poco con nuestra reflexión. La autora concuerda en que las palabras se usan indistintamente pero asume al horror como una reacción ligada al recurso narrativo del suspenso. “El horror es definido como un movimiento interno, es asombro, y está más ligado al suspenso, y el terror, en cambio, es básicamente miedo, espanto de forma más elemental. El horror produce miedo, un sentimiento que se forma con nuestras propias elucubraciones. El terror es el sobresalto producido por un hecho en particular” (Lazo, 2004: 37).

Para la autora, el horror es asombro. Concuerda con nosotros pues es un tipo de reacción. No obstante, ella define al horror como un proceso mental, mientras que nosotros, basados en Carroll, lo trazamos como una actitud ante determinadas escenas (por lo regular las de exceso de evidencias violentas). Además, es un horror construido a través del análisis textual del filme. No estamos trabajando evidencias de un proceso

³ Muy acorde a la teoría del proceso espectral de Rick Altman. El autor sugiere la existencia de un itinerario del personaje y un itinerario del espectador. El primero atraviesa una serie de obstáculos que deberá resolver para reparar un daño cometido; quien ve el filme, vive el proceso junto con el personaje, por ello, sus reacciones son las mismas y siente alivio cuando al final de la película, la falta ha sido reparada.

⁴ El problema también podría referirse a una cuestión de traducción. Los textos en inglés, por ejemplo, manejan *horror movies*. Los traductores trasladan esto como *cine de terror*.

mental; esos son subjetivos y podrían entrar en terrenos de lo cognitivo en el espectador. Finalmente, consideramos al suspenso como un recurso de narración que guía el miedo, y en todo caso, también precede al susto puntual, un artificio regular en su desarrollo.

Mauricio José Schwarz respalda nuestra reflexión inicial sobre esta diferenciación. Considera que para abordar el miedo como una emoción válida de explorar estéticamente, hay que identificar varias aproximaciones: una de ellas sería el susto vulgar, un recurso visual socorrido por las películas de terror (la puerta se abre, la mano se posa sobre un hombro, entre otros trucos). La segunda es “el horror a lo desagradable, lo que H.P. Lovecraft llamaba mero miedo físico y de lo materialmente espantoso. Aquí cabe el gore del cine y la literatura que se regodea en descripciones repugnantes, destinadas más a la víscera que a la mente o las emociones del lector.” (Schwarz, 1991: 2). El horror se confirma como una actitud de repulsión, pero siempre como manifestación del cine de terror.

Pero el horror ha adquirido primacía en el terror contemporáneo; se configura como una característica de lo que Schwarz denomina neo-terror. Para ello se auxilia de H.P. Lovecraft y Stephen King, a quien citamos al inicio de este capítulo. En Lovecraft, atestiguamos la creación de un terror materialista como respuesta a un mundo incrédulo ante viejos monstruos. Con King, el terror en el siglo XX impone un estilo convencional anclado en monstruosidades cotidianas. “King es la transición indispensable para lo que llamamos neo-terror y que se ocupa ya no de invocar monstruos misteriosos de la oscuridad exterior, sino a los de nuestra propia oscuridad; la gente que nos rodea y nosotros mismos.” (Schwarz, 1991: 2).

Ambos autores serían representativos de una monstruosidad física y moral, respectivamente, pero sus imágenes siempre tienen excesos de eso que Antonio Costa llama hiperrealidad. En el cine clásico de terror europeo y el norteamericano (de herencia gótica y expresionista) la sugestión era un componente básico. En el terror actual se ha abandonado. “El neo-terror se dedica a exhibir el descontrol de una realidad agresiva de fin de siglo donde no nos protegen las leyes, la ciencia, la tecnología ni la propia violencia que se ha estado enseñando.” (Schwarz, 1991: 2).

Desde la década de los noventa se habla de un nuevo terror que representa los niveles más sádicos de violencia, tortura, pornografía, un abuso de lo que Lipovestky & Serroy nombran la imagen exceso. Si desde entonces el terror contiene este carácter, a la

definición de cine de terror que hemos construido habría que agregar la categoría de hiper-terror, un cine dominado por las imágenes excesivas, en constante búsqueda de representar de forma cada vez más agresiva, la realidad social ultraviolenta. Ese es el carácter del cine de terror contemporáneo, un género enmarcado en las lógicas del hipercine donde la aceleración de todos los procesos de producción de la cinematografía se acrecientan al grado de integrar cambios culturales en la creación de imágenes, que inevitablemente inciden en el estilo cinematográfico.

Es necesario destacar que este carácter hiperreal en el cine de terror comienza su creación y análisis desde mucho antes, potenciándose con cada década. Es atinado cuestionarnos ¿cuándo inicia el cine de terror contemporáneo? Según Desirée de Fez, 1968 es el año que marca un vuelco en el género gracias a *La Noche de los Muertos Vivientes (Night of the Living Dead)* de George A. Romero, pues el filme “abría las puertas a un cine de terror estrechamente ligado a la realidad, de una violencia gráfica brutal y con un contenido crítico que trascendía la insinuación y la metáfora” (De Fez, 2007). Eduardo Guillot la contradice al proponer *Psicosis (Psycho, Alfred Hitchcock, 1960)* pues en ese filme se reúnen los elementos definitivos del terror moderno, un argumento al que ya habíamos hecho referencia.

Para rematar, Rubén Lardín nombra “moderno cine de terror o serie B” a todos esos filmes que se van gestando “a partir del trabajo de relectura que determinados autores hacen de lo canónico” (Lardín, 1996: 7).⁵ Ahí yace también una de las claves, pues precisamente el hiper-terror recurre al cuestionamiento de lo canónico, al tiempo que utiliza el exceso para mostrar esa violencia gráfica brutal e incluir y criticar todas aquellas reglas básicas. Muchos de los ejes de autocrítica se centran en los remakes, que hacen referencia a un género que a su vez hacía referencia a otro. Es una característica definitoria de la hipermodernidad del terror. Mucho de ello es material de reciclaje.

Ramón Freixas confirma el inicio de la posmodernidad del cine de terror en la década de los sesenta gracias a *Psicosis* en Estados Unidos y *El Fotógrafo del Pánico (Peeping Tom, Michael Powell, 1960)* en Inglaterra pues “comparten, en dispar graduación, la exploración/explotación del mal, la germinación de lo horrendo, la carne atormentada, la comunión de garabateado sexo y violencia gráfica, la entente entre lo

⁵ Cine de serie B es también una referencia a aquellos filmes de bajo presupuesto que acompañaban a los grandes estrenos. Regularmente, eran películas de terror o ciencia ficción con argumentos pobres e ínfimos valores de producción.

mórbido y lo acerado, el conflicto entre los espolones de la vieja sociedad y los representantes de las nuevas generaciones” (Freixas, 2010: 89).

Es importante en el sentido que el cine de terror mundial volteó su mirada a las amenazas en el interior de sus sociedades; podríamos decir que abandona ese carácter fantástico. En el caso de Norteamérica es más destacable porque significó para su industria el abandono del terror proveniente del extranjero, es decir, hubo una americanización del terror, alejado sobre todo de las manifestaciones europeas. Ahora, las historias se contextualizan en su propio territorio. Desde los sesenta, el terror es posmoderno; de acuerdo a Schwarz, en los noventa, se denomina neo-terror, de modo que las diversas transformaciones cada vez más fuertes nos conducen al hiper-terror.

Todos estos cambios también han sido posibles gracias a la masificación del género. Los sesenta son la culminación de un “largo proceso de industrialización y espectacularización del miedo, del escalofrío, que dejaba de ser un impulso irracional para trascender a la reflexión estética, hacia la discusión moral, o simplemente, hacia el placer morboso” (Navarro, 2010: 200). Las representaciones del miedo se vuelven un debate dentro de los mismos filmes, pues los creadores plantean el problema de la inexistencia de límites en la reproducción de escenas que materialicen el miedo de forma estética, así como la continua creación de recursos narrativos para inducir ese sentimiento en los espectadores.

Es definitivo: el cine de terror es también un medio de representación estética del miedo y la violencia. Noël Carroll agrega que este carácter se consolida desde mediados de la década de los setenta cuando florece como una importante fuente de estímulo estética de masas, es decir, se muestra en diferentes formas de arte, entre ellas el cine, que a su vez hace posible su masificación. Para el autor, “el terror se ha convertido en un elemento esencial en todas las formas de arte contemporáneas, populares o no. Los vampiros, trolls, gremlins, zombis, hombres lobo, niños endemoniados, monstruos espaciales de todos los tamaños, fantasmas y otras innumerables invenciones se han reproducido a un ritmo que ha convertido la última década en una especie de larga noche de Halloween (Carroll, 2005: 20).

Los ejemplos de terror violento, de torturas pornográficas y sangre son predominantes pero no quiere decir que el género haya dejado de lado expresiones alusivas al cine clásico, aquel narrado con suspenso, con tramas propias de lo gótico,

herencias del expresionismo (el caso de *Los Otros*). Lo hipermoderno, no obstante, es más incluyente de fenómenos de auto-análisis como *Scream* (*Wes Craven, 2011*), el regreso a la adquisición de ideas extranjeras con *El Aro* (*The Ring, Gore Verbinski, 2002*) hasta expresiones de pura violencia extrema como es el caso de *Juego del Miedo* (*Saw, James Wan, 2004*).

Pero es un hecho que la crítica concibe al cine de terror actual, al hiper-terror, como uno marcado por el sadismo. La violencia ha sido su mejor carta para obtener éxito de cara al nuevo milenio: “no importa la explicación, la narración de un hecho extraordinario, como tampoco el orden en que semejante hecho extraordinario se desarrolla en sí y en torno a sí; ni tan sólo las imágenes que genera a su alrededor. Únicamente interesa el miedo, el malestar físico que susciten todas y cada una de las secuencias que integren el relato, además del escándalo de la razón, de la moral, entre actos y actitudes que taladran nuestra conciencia sin miramiento alguno, sin posibilidad de escape” (Navarro, 2006: 37).

Navarro (analista especializado en este género) no descarta la existencia del miedo; claro, indica que el terror actual explota el miedo al sentir nuestro cuerpo dañado, nuestra mente corrompida, nuestra tranquilidad sacudida. Ya habíamos mencionado que la sociedad actual vive en estado de terror, ello se manifiesta en los filmes. Y curiosamente siempre acudimos a la cita en la pantalla grande; “el cine de terror con altas dosis de crueldad está en auge. Jóvenes y adolescentes son su público más fiel. ¿Por qué sienten fascinación por un cine tan sádico? ¿De qué forma afecta al espectador presenciar la mutilación de una persona indefensa? ¿Se trata acaso de un cine insano?” (Belinchón/Pérez-Lanzac, 2009: 26).

Efectivamente, ¿es insano el hiper-terror? Una de las claves del manejo de la violencia no yace en el grado de la acción, sino en cómo esté tratada; los creadores implementan formas creativas (y dolorosas) de infligir dolor al cuerpo, veta de mucho éxito entre los filmes más populares de la última década (*Juego del Miedo, Hostel, Destino Final, Camino Hacia el Terror*). “El género del terror es el resultado más creativo del omnipresente miedo a la muerte. Sin embargo, toda manifestación cultural refleja su época de uno u otro modo y el cine no es la excepción” (Camarena/Bernal, 2009:1), escriben los analistas para reiterar que este tipo de películas son signo de los tiempos violentados.

Eli Roth, director de la saga *Hostal* respalda las ideas anteriores: “Toda mi teoría se reduce a lo siguiente: si da miedo, el público responde. Los chicos de hoy quieren que el terror se realmente horroroso; ya no les gusta que sea seguro, tranquilo, sugerido ni divertido como antes. Exigen emociones muy fuertes, viscerales, shockeantes, en medio de dilemas morales que resulten inquietantes”, expresa el director en una entrevista realizada por Rogelio Segoviano para el diario *Monitor*. (Segoviano, 2006:2). Parece que muchos cineastas jóvenes comparten la lógica de producción de Roth, de ahí que incluso se haya formado el grupo del *splat pack*, un círculo de directores cuyas películas son sangrientas en exceso. Además de Roth, destacan el propio *James Wan (Saw)* y *Alexandre Ajá (The Hills Have Eyes, 2006)*.

Las formas de representación de la violencia son, en opinión de Luis Diego Hernández, la mejor contribución del hiper-terror: “la innovación sucede en el ámbito del tratamiento, que en este caso es el cómo y dónde de los actos violentos. Con el que se pretende provocar las reacciones más intensas a partir de los hechos más brutales, los efectos más grotescos y los temores más universales” (Hernández Romero, 2010: 29). En mucho esa es la razón de que en Hollywood exista una tendencia dominante, la del *remake*, pues re-elabora clásicos setenteros y ochenteros a la luz de las nuevas formas de reproducción de la violencia, por ello la proliferación de filmes con una renovada atracción por la muerte:

“Quizá no sea casual que esta nueva oleada de cine de terror coincida con el cambio de milenio, con los apocalípticos atentados del 11-S (Nueva York) y sus subsiguientes réplicas -11-M (Madrid) y 7-J (Londres), con la guerra contra el terrorismo global en Irak y Afganistán, el auge de los fanatismos religiosos de todo signo, el repunte de enfermedades como el SIDA, la inseguridad económica y el miedo al Otro proyectado por la figura del inmigrante proveniente del llamado Tercer Mundo” (Navarro, 2006: 36).

Para Navarro, todas estas preocupaciones toman forma en un plano estético donde se liberan todas las cargas emocionales que estresan y están próximas al espectador. Su reflexión se encamina a la teoría de que los máximos períodos de desarrollo y originalidad del género coinciden con situaciones sociales y políticas traumáticas, una tesis desarrollada también por David J. Skal en *Monster Show: una historia cultural del horror*. Pero este, como todo ciclo de producción, eventualmente llega a un agotamiento. En ese sentido, el género debe preguntarse si el abusar de la

imagen exceso es su mejor vía o debe adoptar otra. Así se embarca en un proceso de auto análisis.

Norma Lazo explica que el género, en cada etapa de repunte y decaimiento, atraviesa por cuatro momentos:

- 1) La búsqueda: Muestra cineastas originales que imprimen novedades al género.
- 2) La comercialización: El éxito del inicio convoca a una serie de realizadores que no cuentan con la originalidad de los pioneros pero van en busca del éxito con una fórmula ya probada por quienes se arriesgaron antes.
- 3) La parodia: La masificación y la sobreproducción de películas malas da paso a una burla del género para con el género.
- 4) La deconstrucción: el género se ve a sí mismo con ojo crítico y se analiza con la precisión de un cirujano (Véase Lazo, 2004: 107-108).

La tendencia del remake por ejemplo, consiste en un regreso a los filmes de los setenta y ochenta, como modo de acercar aquellos filmes a nuevas generaciones pero también como modo de análisis, posible en el hipercine gracias a la imagen distancia. O en otras palabras, lo que es nuevo es en realidad una re-elaboración contemporánea de las raíces del cine de terror; el mismo David J. Skal lo asume, las películas podrán ser parte de un nuevo ciclo, pero su estilo de producción, ambientación y tema miran hacia atrás, no hacia adelante. (Skal, 2008: 257).

En su carácter actual, el hiper-terror se rige bajo las lógicas del hipercine: una imagen exceso, donde abusa de la ultraviolencia. Pero también, se halla en un estado de constante deconstrucción. Lazo indica que el comienzo de este proceso es en 1994 con *La última pesadilla de Wes Craven (Wes Craven's New Nightmare)*, una película que habla del cine dentro del cine, situación que repitió con *Scream, grita antes de morir (Scream, 1996)*. El hiper-terror avanza sobre un análisis auto-reflexivo para entender sus propios códigos, usarlos de forma crítica y evolucionar. Hacia adelante, viendo hacia atrás. De ese modo consigue presentar nuevas formas para no extinguirse.

2.- LA CONTINUIDAD DEL GÓTICO EXPRESIONISTA EN *LOS OTROS* (2001) Y *LA DAMA DE NEGRO* (2012).

“De verdad es una película de terror,
no porque veamos monstruos o fantasmas,
sino porque Kidman provoca que su temor
sea también el nuestro.”

Amy Taubin, *Village Voice*.

“En raros casos –*La Dama de Negro* es uno
de ellos- una historia puede ser más atmosférica
cuando mucho se deja a la imaginación.”

Lawrence Toppman, *Charlotte Observer*

Una de las primeras referencias que vinieron a la mente de muchos analistas al momento de hacer su lectura de *Los Otros* (*The Others*, Alejandro Amenábar, 2001), es su similitud con la película británica *Posesión Satánica* (*The Innocents*, Jack Clayton, 1961). Ambos filmes comparten demasiados elementos como para pasar por alto su comparación, aunque no por ello el filme de Amenábar resulte una copia de la cinta de Clayton. Francisco Sánchez comenta que la película del chileno/español es un homenaje bien armado a la cinta protagonizada por Deborah Kerr, e incluso, Amenábar reconoce en *The Innocents* una influencia clara para su relato de fantasmas situado en las islas de Jersey al término de la segunda guerra mundial.

En la cinta de Clayton, una joven institutriz acepta la responsabilidad de cuidar y educar a dos niños, sobrinos de un acaudalado empresario inglés. Para ello, debe mudarse a la mansión en Essex donde ellos viven: enorme, aislada, oscura y solitaria, de no ser por quienes la habitan: Miles y Flora, los pequeños, además de un par de miembros de la servidumbre y la institutriz, quien no tardará en darse cuenta que presencias desconocidas asolan la casa, deseando pervertir a los niños. En *Los Otros*, la institutriz se transforma en madre (Nicole Kidman), los niños en hijos (James Bentley y Alakina Mann) mientras que la figura del ama de llaves permanece inmutable.

Esta referencia es pertinente por dos razones: ambos filmes comparten una estructura visual y narrativa cuya herencia gótica es evidente desde el tema hasta el tratamiento de la puesta en escena, ello nos conduce a expresar que las películas contemporáneas no han dejado atrás la revisión de las raíces semánticas y sintácticas que sirvieron para la configuración del género. En ese sentido es como *Los Otros*, *La Dama de Negro*, entre otras, realizan una alusión al clasicismo, recreado en la época

contemporánea los recursos más elementales del terror, sobre todo recurriendo al rescate de un tema central en el gótico y de amplia resonancia en el género: la casa embrujada.

No es menester de este análisis hacer una comparación con el filme de Clayton u otros, aunque no se puede evitar el razonamiento intertextual que existe entre ellos y los actuales. Esto contribuye a comprobar uno de nuestros argumentos, las películas nuevas siempre miran hacia atrás, no pueden evitarlo, más cuando se trata de hacer un análisis y reconstrucción de su composición visual. Ello hace necesaria la revisión de su propia historia en términos artísticos (incluso económicos). Ya hemos dicho más de una ocasión que las películas citan a las anteriores en una suerte de reflexión pero también de añoranza. Añoranza por un cine que ante la aceleración de torturas sexuales, sangrientas y masoquistas, parece producirse cada vez menos.

The Innocents estuvo basada en la novela de Henry James (Nueva York, 1843-Londres, 1916) titulada *The Turn of the Screw* y su adaptación al cine estuvo en manos nada menos que de Truman Capote y William Archibald. El traslado a la pantalla fue muy celebrado, pues entre muchas cosas, captura la esencia del terror dado tanto en la literatura como en el cine. La sensación de incertidumbre que genera un miedo a lo desconocido, lo cual precede a la aparición. Una de sus mejores secuencias se filma en la película tal cual se describe en el libro:

“Este asunto mío, piensen lo que quieran de ello, duró mientras yo perseguía una docena de posibilidades, ninguna de las cuales me satisfacía, como la de que hubiera en la casa -¿y desde hacía cuánto tiempo?- una persona cuya presencia ignoraba. Duró mientras ese visitante (...) pareció examinarme desde su lugar, escrutándome a la luz que se desvanecía con las mismas interrogantes que su presencia provocaba en mí. Sí, mantuvo sus ojos intensamente fijos en mí durante todo su movimiento, y en aquel momento pude ver la forma en que sus manos se movían mientras avanzaba de una de las almenas a la siguiente. Se dio la vuelta y desapareció, eso es todo lo que supe” (James, 1999: 31).

Las apariciones, no mostradas sino apenas sugeridas, eran un elemento recurrente en el cine de terror gótico de los sesenta, en aquellos filmes donde el artificio de la monstruosidad no era el factor principal para apelar a las reacciones de los espectadores. La mejor herramienta del terror “de antes” era sugerir antes de mostrar, envolver en atmósferas sombrías, atrapar al espectador en redes de suspenso; esto parece haber desaparecido ante la manufactura contemporánea de la violencia extrema como recurso para inducir horror.

En la era del hipercine, aún es posible realizar películas de terror utilizando recursos estéticos que precedieron al gore y la violencia. Estas películas funcionan en tres niveles: como homenajes a los filmes gestados principalmente en el expresionismo alemán y en los cincuenta/sesenta, con la exploración de las raíces del gótico en películas cuya falta de presupuesto era compensada con mucha imaginación. En segundo lugar, son una añoranza a los mecanismos del terror abandonados por los filmes hiper-violentos y por último, como cita textual a las estructuras plenamente visuales del género.

Es conveniente hacer dos recordatorios: las películas recuperan primordialmente aspectos góticos y expresionistas. Lo gótico surge en la literatura y se traslada al cine como un modelo único explotado por el séptimo arte: una historia trágica sucedida en lugares aislados donde los personajes son perseguidos por presencias amenazantes (además de sus demonios interiores). Por lo regular, el exceso se carga hacia la parte visual, en donde José María Latorre encuentra “un cruce con cierta imaginaria expresionista, y es sabido que aquél (el gótico) figura en la base de éste también como herencia cultural” (Latorre, 2010: 137).

No es extraño que las herencias del expresionismo se encuentren en el cine de los sesenta (europeo y norteamericano) y que su presencia se extienda hasta la hipermodernidad. Carlos Clarens detalla que las primeras expresiones de terror aparecen en Alemania gracias al florecimiento del fenómeno *Schauerrommane*, novelas alemanas de “estremecimiento” cuyos temas centrales rondaban la necromancia, lo diabólico, el vampirismo y erotismo desenfrenado. En opinión del autor, describían con mejor precisión las características presentes en las novelas góticas victorianas, pero que en estas últimas eran reprimidas en aras del romanticismo. (Véase Clarens, 1967: 9). Incluso, este movimiento literario alemán tuvo herencia directa en los *Penny Dreadfuls* ingleses del siglo diecinueve.⁶

El expresionismo en el cine, como sabemos, fue producto de un movimiento artístico que pretendía restaurar la posición del hombre en el centro de las cosas, por lo cual, la visión en todas las expresiones de arte, objetos, luz, se reproducía de acuerdo a la visión individual de quien la manufacturaba. (Clarens, 1967: 13). Y cuando la guerra terminó, la situación social, política y espiritual alemana quedó tan convulsionada que su

⁶ *Best Sellers* de publicación semanal acompañados de escalofriantes dibujos y grabados que contenían historias góticas de terror, crimen y pasiones morbosas, además de lances históricos y melodramáticos romances (Navarro, 2010: 198).

visión deformada se reflejaría en las esferas filosóficas, musicales, en todas las artes, entre ellos el cine, cuyo lenguaje tuvo una ruptura primordial en su concepción: antes el debate se centraba en la reproducción fotográfica natural de la realidad.

Desde la invención de *El Gabinete del Dr. Caligari (Das Cabinet des Dr. Caligari, Robert Wiene, 1920)*, cuya composición de la imagen tenía bases en la pintura, la escultura, la música, el cine se transformó en un trabajo de representación artística que adecuaba la visión de lo real acorde a las concepciones del artista. Esto afectó los estilos y los contenidos de las historias de modo que nuestras películas todavía apelan a esa ruptura alemana, la veta de la fantasía y el terror como medio para hablar de las preocupaciones personales, al tiempo que lo convertían en una síntesis de las artes existentes (Clarens, 1967: 13-21).

En ese sentido, incide en los temas, en las formas, los colores, la luz, los escenarios, la técnica de actuación⁷, trazo de los personajes. Estas características que comparten similitudes con las expresiones góticas, lograron formar todo un sistema semántico que pronto sería repetido en el terror europeo y norteamericano. Gracias a ello también es posible el ejercicio intertextual entre muchas películas cuyos valores visuales retoman esas raíces. En el nuevo milenio, *Los Otros* sería la primera representación importante de estas herencias estético-históricas.

Se trata del tercer largometraje del chileno nacionalizado español Alejandro Amenábar, fanático confeso de las historias de terror cuyos trabajos en España le dieron notoriedad internacional. *Tesis (1995)* que exploraba el turbio fenómeno de los videos *snuff* y *Abre Los Ojos (1997)*, un relato de carácter fantástico cuyo protagonista, un apuesto joven, es desfigurado y sometido a la experiencia de una realidad alterna. Fue este trabajo el que llamó la atención de una de las estrellas más célebres de Hollywood, Tom Cruise, quien adquirió los derechos del filme para realizar una versión norteamericana producida y protagonizada por él, al lado de Penélope Cruz (quien también apareció en la original).

Dicho filme, titulado *Vanilla Sky (Cameron Crowe, 2001)* fue estrenado en diciembre de 2001, tan sólo unos meses después del estreno de *Los Otros*; esta fue la

⁷ Clarens hace referencia a la “síntesis dinámica”, una forma de proceder de los actores, heredada de la expresión poética, donde las emociones debían estar condensadas para evitar demasiados gestos exagerados (Clarens, 1967: 14). Quizá esto se intentó en el cine, pero la ausencia del sonoro quizá provocaba que la exageración de los actores era un trabajo requerido en las películas silentes.

segunda colaboración de Tom Cruise con el español, la cual se dio a raíz de la compra de derechos de *Abre los Ojos*. *Los Otros* estaba planeado para ser un filme español protagonizado por Emma Suárez y Aitana Sánchez Gijón, pero gracias al empuje de sus dos filmes anteriores, y al interés de Cruise y Paula Wagner (socia del actor) en este nuevo guion (escrito por el mismo Amenábar), la contribución norteamericana no se hizo esperar (18 millones de dólares eran un presupuesto holgado para un rodaje español). La película se realizó en España, con equipo técnico local.

En una mansión en la isla británica de Jersey, al final de la guerra, Grace (Nicole Kidman) aguarda la llegada de su marido, en compañía de sus dos hijos, Anne (Alakina Mann) y Nicholas (James Bentley), quienes padecen una delicada enfermedad: su piel es en extremo sensible a la luz. Como consecuencia de esto, la casa debe permanecer en penumbra, los cuartos alumbrados con no más que la luz de una vela y cada puerta debe cerrarse antes de abrir la siguiente. Grace es una mujer histérica y controladora cuya actitud no le permite tolerar el ruido, por eso, la mansión debe estar lo más silenciosa posible. Al cuadro de misterio se añade otra situación: la servidumbre ha abandonado la casa sin explicación alguna. Grace ha puesto un anuncio en el periódico para solicitar nuevos; justo a tiempo aparecen la señora Mills, el ama de llaves (Fionnula Flanagan), el señor Tuttle, jardinero (Eric Sykes) y una criada muda llamada Lydia (Elaine Cassidy).

La presencia de esta gente en principio es un alivio para Grace. Pero la mujer pronto descubrirá una serie de eventos sospechosos, primero al hallar que la carta en la cual anunciaba las vacantes no llegó a su destino; luego, al saber que el trio había trabajado anteriormente en esa casa y finalmente, la aparición paulatina de presencias extrañas, percibidas en principio por la hija mayor, Anne, cuyas experiencias son confirmadas por el ama de llaves, quien parece estar al tanto de los acontecimientos de la casa. Grace, escéptica en principio, no tardará en aceptar que algo anda mal con sus hijos, con su servidumbre, con ella misma. Algo malo se ha apropiado de su mansión.

A diferencia del terror hollywoodense de los años treinta, que contenía herencias góticas pero estaba más interesado en explotar la espectacularidad de los monstruos físicos, *Los Otros* guarda mucha semejanza con el cine creado en los años cuarenta de la mano de Val Lewton por ejemplo, un prominente productor quien en esa década tomó bajo su cargo el ciclo de películas fantásticas y de terror auspiciadas por *RKO (Radio – Keith-Orpheum)* fundada en 1928 y adquirida por *Paramount* en 1953. Sus películas de

terror fueron ampliamente populares a pesar de no contar con grandes presupuestos, pues esa situación los llevó a explorar las posibilidades de la sugestión en lugar de la exhibición de la monstruosidad física (que para ese momento comenzaba a agotarse en *Universal Pictures*).

Filmes como *La mujer pantera (Cat People, 1942)*, *Yo anduve con un zombie (I walked with a zombie, 1943)*, dirigidas por el célebre Jacques Tourneur, eran filmes donde la construcción de atmósferas a través de la puesta en escena y la sugerencia eran mejores armas para asustar. Documenta Quim Casas que los filmes de RKO “sugieren siempre antes que muestran (*sic*) a través de los efectos de la luz, la proyección de sombras y la organización orgánica del sonido, en las otras producciones de Lewton, realizadas por los ex montadores Robert Wise y Mark Robson, la febrilidad de lo gótico vuelve a hacer acto de presencia, ya sea para recrear espantos psicológicos del manicomio victoriano en *Bedlam (1946, Robson)* o para definir el clima agónico de *Isle of the Dead (1945, Robson)*” (Casas, 2010: 179).

Parece que Amenábar ha seguido al pie de la letra estas características del terror de los cuarenta. Grace es una mujer estrictamente sobreprotectora con sus hijos debido a su ftofobia; además, es religiosa al límite de caer en el fanatismo y eso está impregnado en el ambiente de la casa. Siempre en penumbra, apenas iluminada por tenues luces; las sombras son una amenaza constante y el ruido, repudiado por la madre al grado de sacarle de quicio, toma por sorpresa tanto a sus habitantes como a los espectadores, quienes ya esperamos un susto puntual. La ausencia de ruido nos hace pensar que cualquier sonido nos asustará más que la presencia de los otros (quienes nunca se muestran).

El cineasta dispone de todos esos elementos como base para lograr un efecto estético en su filme. Elementos muy propios de las películas sesenteras que no apelan a la monstruosidad con efectos de maquillaje, sino al desarrollo narrativo guiado por la distribución de elementos escénicos y sonoros, como el caso de *Posesión Satánica (The Innocents, 1961)* o *Psicosis (1960)*. Amenábar incluso reconoce que Hitchcock es una de sus principales referencias, “siento que ha sido una influencia notable en mis películas, pero nunca he pretendido hacer una copia de su obra. De Hitchcock comparto el uso del suspenso como un medio para conectar con el espectador” declaró en una entrevista (Cárdenas Ochoa, 2001: 26).

Esta disposición de lo gótico, que a su vez retoma las deformidades de la luz y el color expresionistas, dirige a *Los Otros* a un terreno donde yacen las raíces del género. Según Roberto Cueto, el fenómeno literario gótico se bifurcó en el cine a través de dos corrientes delimitadas: “por un lado el *horror film* y su catálogo de monstruosidades; por otro, el *gothic* melodrama que, en lugar de la exhibición física de la aberración, prefiere trabajar el componente psicológico de unos monstruos cuyo pecado no es el de ser sobrehumanos o infrahumanos, sino demasiado humanos por dar rienda suelta a sus más oscuras pasiones” (Cueto, 2010: 49).

Resulta interesante constatar que tales horizontes visuales y temáticos tienen un cauce en *Los Otros*. De entrada, se puede pensar que el filme es totalmente un melodrama gótico, encauzado como un subgénero del terror. No obstante, la noción se ha perdido en aras de hacer un agrupamiento más sencillo y estricto de las películas de género, pero veámoslo de este modo: el filme de Amenábar es en esencia una película gótica marcada por una de sus tendencias principales, la casa embrujada. Todos los elementos que señala Latorre (véase capítulo segundo, página 89), están claramente trazados: nuestros personajes están en aislamiento, en una enorme mansión rodeada por el bosque, azotado por la oscuridad de la noche, la neblina de la madrugada, el viento estremecedor.

A ello habrá que sumar el desarrollo estricto de ciertos aspectos diegéticos: la presencia de fantasmas es factible porque en el universo del filme, las creencias en el más allá son permisibles para unos personajes (la servidumbre) mientras que algunos buscan la explicación racional (Grace), algo presente siempre en el delineamiento de los héroes o heroínas, como lo indica Norma Lazo. Amenábar lo manifiesta en esa secuencia donde Grace encuentra las fotografías de personas muertas, “la gente creía que el fotografiar a sus muertos preservaría sus almas” dice el ama de llaves a Grace, quien califica el acto como tenebroso y morboso, “no quiero esto en la casa, deshágase de él”, ordena.

No es extraño que el guionista plantee ese contexto para su filme, sobre todo al ubicarlo en Jersey. Detalla Carlos Bonfil que “en los años setenta del siglo diecinueve vivió allí, en exilio, el poeta Víctor Hugo, y entre las distracciones locales figuraba la de organizar mesas espiritistas y convocar a los fantasmas, una actividad que sedujo brevemente al novelista. En *Los Otros*, hay una referencia a ese tipo de ceremonias y también la descripción fascinante de un libro de los muertos, álbum de fotografías

tomadas a personas recién fallecidas con el propósito de mantener con ellas un contacto simbólico y duradero” (Bonfil, 2001: 4).

Esa reunión espiritista que revela más de un secreto para Grace, es una de muchas referencias a los tratados góticos del género. Vale apuntar en este momento que el filme es más gótico que expresionista. Es un terror que conjunta una serie de elementos visuales y temáticos en la línea de esa manifestación artística, de modo que es la primera película de terror del siglo XXI que se apropia totalmente del gótico, regresando a él en un mundo plagado de terrores corporales, “es un intento de volver a una clase de cine que ya no se hace y que yo echaba de menos en el género del terror”, explicaba Amenábar a Milenio (Torres, 2001: 12).

Antes de *Los Otros* hubo intentos. La película es de hecho un parteaguas para una división clara en el tratamiento del gótico de cara a la era del hipercine: por un lado, obras como la del español o las de James Watkins (*La Dama de Negro*) optan por recuperar las raíces estéticas e históricas del género situando sus historias en el pasado, como en este caso, el año 1945 tras la segunda guerra mundial. Otra variante es traer esas herencias a la modernidad, como sucede por ejemplo en *La Maldición* (*The Haunting, Jan de Bont, 1999*) o *No temas a la oscuridad* (*Don't be afraid of the Dark, Troy Nixey, 2011*). Pero muchos de los intentos se amoldaban a un exceso del carácter visual, no a un tratamiento bien distribuido entre escenarios, objetos y temas.



***La leyenda del Jinete sin Cabeza* (Buena Vista, 1999), a pesar de incluir un monstruo, el relato de Burton se carga más al excesivo uso de elementos visuales oscuros y deformados cuya presencia no necesariamente hacen gótica a la película.**

En 1999, un par de años previos a *Los Otros*, Tim Burton realizó una versión moderna (situada en el pasado) de *La leyenda del Jinete sin Cabeza (Sleepy Hollow)*, adaptada del relato corto de Washington Irving publicado en 1820, sobre el fantasma de un soldado descabezado que cabalga por *Sleepy Hollow*, una población recóndita, supersticiosa y xenófoba. La filmografía de Burton es regularmente calificada de gótica, sobre todo por la inclusión del freak y escenarios oscuros, deformes, en una idea incluso más expresionista. Esa fusión de imágenes cargan sus relatos a un aspecto visual a medio camino de lo gótico, pues la disposición de sus elementos temáticos se decantan más por lo *fantastique* en lugar del terror, lo cual sucede en dicha cinta. La presencia de un monstruo decapitado no ayuda a un relato cuyas claves narrativas son guiadas por lo maravilloso más que por el terror.

En el caso de *La Maldición (The Haunting, 1999)* de Jan de Bont, la historia se plantea como un retorno al tema de las casas embrujadas. La cinta es una adaptación de *The Haunting (Robert Wise, 1963)*, una cinta realizada en la más pura tradición de los filmes de RKO, con el terror psicológico como bandera; a su vez estaba basada en la novela *The Haunting of Hill House* de Shirley Jackson, publicada en 1959. La versión moderna pretendía llevar los sustos a un nuevo nivel: crear terror a partir de los beneficios tecnológicos aprehendidos por el cine, especialmente los efectos digitales creados por computadora de los que *Matrix (The Wachowsky Brothers, 1999)* fue hito. Ese fue el principal error de esta cinta, crear gótico a través de lo digital, lo cual comprueba que en el terror, los efectos CGI no siempre funcionan para bien, es mejor recurrir a los ordenamientos orgánicos del género.

En principio la película funciona bien. Con aires de modernidad, un estudio sobre el miedo y el insomnio lleva a un grupo de personas a refugiarse en la mansión Hill House, una casa encumbrada, totalmente aislada, sobre la que se ciernen miles de historias macabras. La función se cae cuando los personajes, alejados del trazo gótico, se instalan en la casa, donde el susto fácil predomina y el director se deshace en planos abiertos para destacar a la verdadera protagonista, la casa, un alarde de arquitectura cinematográfica en principio bella, pero más tarde se gasta al excederse en esculturas, formas barrocas, pinturas y mármol, que incluso salen de la penumbra para poderse lucir, olvidando por

completo la esencia del gótico. Los fantasmas que pueblan la casa pasan también a segundo plano.



En el fotograma, Lily Taylor y Catherine Zeta-Jones recorren los laberintos de la mansión encumbrada en *La Maldición* (*Dreamworks, 1999*). El filme resulta un exceso de elementos visuales barrocos que terminan por no referir en ningún momento a estructuras góticas o expresionistas. Lo digital no colaboró en nada para plantear nuevos modelos visuales en el género ni revisar con precisión los anteriores.

El terror sería mejor aprovechado por William Malone en *La Residencia del Mal* (*House on Haunted Hill, 1999*), nueva versión del filme homónimo de 1959 dirigida por William Castle, pero ahí se elige el *gore* antes que cualquier sugestión. Es una ironía que los propios norteamericanos no sacaron buen partido de las raíces del género en estos intentos, que tienen virtudes, sobre todo el de Burton, pero no son destacables en cuanto a ejercicio reflexivo sobre los movimientos estético-históricos que gestaron al género. Por ello la afirmación de que *Los Otros* es en realidad la primer película del nuevo milenio en remitirse al terror gótico para mostrarlo a las audiencias actuales en su forma más pura. De entrada, su representación de la casa embrujada es una referencia directa al viejo caserón como un espacio donde habita la maldad.

Dentro de la casa de Grace se suceden todos los elementos enumerados por José María Latorre: la soledad de la mansión, envuelta en niebla, el silencio angustiante, la presencia de un ama de llaves y sirvientes, una tragedia personal que ha marcado la vida

familiar de Grace, la referencia a supersticiones, la luz de las velas (aquí más que justificada debido a la fobia de los niños) y encima de todo, un secreto que deberá ser revelado para reponer nuestra calma y la de Grace. Amenábar demuestra un conocimiento del género y la forma en que estos elementos deben disponerse en el desarrollo del relato.

De entrada, un plano abierto muestra la mansión ubicada en Jersey, erigiéndose en el centro de un terreno en cuyos alrededores no se nota nada más que niebla, un lago y un amplio jardín deshabitados. Un corte directo y un grito aterrador nos llevan al primer plano de Grace, deshaciéndose en un llanto incontenible. Gracias a ello nos planteamos desde el inicio que nuestro personaje principal está marcado por un sufrimiento personal que cargará a lo largo de todo el relato. La siguiente secuencia presenta a los nuevos inquilinos; junto a ellos conoceremos los lineamientos de la casa.

La secuencia donde Grace explica esas reglas enumera las bases atmosféricas en que se desarrolla el filme: la enfermedad de los niños hace imposible la entrada de la luz a la casa, así que siempre se estará en penumbra, con las cortinas cerradas. Antes de hacer salir a Nicholas y Anne de su habitación, Grace advierte al ama de llaves que sus hijos son especiales, dados a supersticiones, (“usted no debe alentar esas actitudes ni ser condescendiente, mis hijos necesitan disciplina”), para luego presentar a los niños con un acercamiento a ellos que nos hace pensar que su condición de salud los ha transformado en monstruos, pero su fisonomía normal resulta sorprendente; la enfermedad no tiene un efecto físico en ellos, pero sí en su estado emocional.

Dispuesto el inicio, nos enfrentamos a un espacio cerrado y oscuro donde de antemano sabemos que sucederán cosas inesperadas. El director sabe que las claves para alentar al espectador están en el suspenso que antecede a toda acción de sorpresa, por ello los repuntes musicales son puntuales, las apariciones son paulatinas, comenzando con las visiones de la niña, para después comenzar a dejar indicios de peligro gracias a la actitud de los sirvientes: “-cree que alguien ha entrado en la casa-” comenta la señora Mills al jardinero mientras él, en actitud sombría responde que Grace “-no llegará lejos-” justo cuando ella ha salido en busca de un padre para bendecir la casa. El señor Tuttle, que cuida el jardín, ya se ha ocupado de cubrir algunas tumbas que aumentan el halo de misterio.

Anterior a eso, ya hemos realizado un recorrido por la mansión, cuando Grace trata de hacer salir a “los nazis” que se han ocultado ahí (quienes en palabras de Anne, son una familia que siempre está rondando la casa, haciendo preguntas extrañas). Grace encierra a los niños en una recámara y revisa cada rincón de la casa, magnífica oportunidad para mostrarnos el esplendor de la residencia. Un lugar cuya presencia impone, pero no se disfruta debido a la obsesión de Grace por la oscuridad. En algún momento, ella dice a sus niños que están mejor con su madre que en el mundo exterior dónde todo es caos. Ellos por supuesto, son los primeros en retar las reglas de la madre, su sobreprotección, pero sobre todo, sus creencias religiosas. Grace les hace recitar la Biblia y aprenderse la historia de la salvación, con la promesa de ganarse el cielo. Un asunto de interés para Amenábar pues al final, al saberse ellos como los otros (en uno de los desenlaces más famosos de la historia del género), cuestionan su aprendizaje religioso.

Las imágenes religiosas no eran un asunto de preocupación para los escritores del gótico, si bien estaban conscientes de que los asuntos sobrenaturales eran una afrenta a los dogmas de religión (desde *Frankenstein* hasta *El Hombre Invisible*) además de la presencia de fantasmas, asesinos, monstruos que desafiaban las leyes de Dios. Pero al género se le consideró alguna vez tan menor, que incluso la censura no se preocupó demasiado por las críticas religiosas insertadas en el terror. En el momento del estreno de *Los Otros*, la guerra en Medio Oriente atravesaba un momento grave; muchas corrientes de pensamiento eran cuestionadas, así como en la guerra mundial, donde el género daba sus mejores muestras.

Al respecto, Amenábar respondió a *El Universal*: “vivimos una etapa de desconcierto, no hay que olvidar que esta guerra (la de Medio Oriente) intervienen elementos religiosos y de fanatismo, en la que está presente el caos; creo que esos son también elementos frecuentes en mis cintas” (Cárdenas Ochoa, 2001: 26). En el filme, Grace es una mujer víctima de las consecuencias de la guerra, viviendo sola con la esperanza de que su marido volverá a ellos. Cuando finalmente lo hace, le reclama como si de ello dependiera su mejoría emocional: “¿Por qué tuviste que ir a esa guerra que no tenía nada que ver con nosotros?”, grita desesperada.

Situaciones puntuales que muestran las preocupaciones intelectuales del cineasta se mencionan porque son una ruptura con sus anteriores filmes en el manejo de guiños a temáticas de carácter universal, pero más importante, es un cambio en su concepción

formal y narrativa del cine. Con sus dos anteriores filmes no había mostrado la capacidad intertextual que poseía, aquí la utiliza haciendo uso de los recursos referenciales de toda una historia visual del género. No cae en el plagio de imágenes, sino en el análisis formativo de los filmes, en la referencia a ellos como forma estética que se repite y en última instancia, como homenajes.

Es también un acierto el privilegiar el ordenamiento sintáctico a través de la música, así como dar más peso dramático a la iluminación e interiores de la casa; no se preocupa por presentar su filme como opulento, sino una historia guiada por el suspenso, fiel a las cintas de terror que ya no se hacen, como él mismo declara. “Aunque su éxito ha sido sorprendente en Estados Unidos, en opinión de Amenábar, >Los Otros< no es una película de Hollywood. >Para mí esto no ha sido una pretensión, ni una búsqueda, al contrario, esta es una cinta española en donde interviene una gran estrella americana como Nicole Kidman>” (Cárdenas Ochoa, 2001: 26). Así respondía el director al hecho de no dejarse apabullar por la inversión norteamericana, aunque en cierto modo, la configuración de su nuevo filme ya actúa bajo los estándares de manufactura hollywoodenses.

Su entrada al mercado de Estados Unidos fue excelente. La película recibió bastantes ovaciones por parte de la crítica, aceptada por la mayoría como una de las mejores muestras del cine de terror del nuevo milenio, solo equiparable con *El Sexto Sentido* (*The Sixth Sense*, M. Night Shyamalan, 1999), otro paradigmático filme del género comparado con *Los Otros* debido a la semejanza de sus desenlaces, pero en términos visuales no funcionan igual. *Variety* calificó a *Los Otros* como “un filme trazado con las bases de dos olvidados subgéneros muy populares en los años cuarenta, el *noir* de Estados Unidos y el melodrama gótico británico” (Harvey, 2001).

La mayoría de las revisiones al filme coinciden en su referencia al cine gótico, en ese sentido es como también confirmamos que el filme de Amenábar casi no rescata elementos del expresionismo, que vino después de la configuración de los elementos góticos dados en la literatura. Escribe Hilario J. Rodríguez que Amenábar “ha renunciado a la contemporaneidad de sus anteriores trabajos, dotando a *Los Otros* de una atmósfera demodé muy reminiscente de la literatura gótica, no sé si para dejar claro que además de heredero de la esclerosis cultural de las últimas generaciones, educada en el universo

formal de la imagen, sabe acudir a fuentes de mayor sofisticación (o mejor vistas entre la intelectualidad), en este caso cierto tipo de literatura” (J. Rodríguez, 2003: 318).

Sí, *Amenábar* es considerado un prodigio entre los directores jóvenes de su tiempo (a la fecha ya se ha embolsado el Globo de Oro y el premio Oscar de Mejor Película Extranjera en 2004 por *Mar Adentro*). En su momento, *Los Otros* recibió quince nominaciones al Goya (ganó ocho, entre ellos mejor película y director), Nicole Kidman fue ovacionada unánimemente, recibiendo la nominación al Globo de Oro (el Oscar le hubiera pertenecido de no ser porque la Academia decidió nominarla por *Moulin Rouge* en lugar de este filme). Asimismo, la muestra de Venecia de 2001 premio al filme con el León de Oro. La crítica la recibió con buenos comentarios; muchas revisiones concuerdan en que el filme significa un retorno del gótico al cine contemporáneo, al tiempo que era un homenaje al terror de los cuarenta (que detallábamos con las producciones de RKO).



En la imagen, Alakina Mann y Nicole Kidman en una escena de *Los Otros* (Dimension Films/Buenavista, 2001)

“*Los Otros* remite mucho más a las atmósferas cargadas e inquietantes de los melodramas góticos de los años cuarenta y cincuenta (empezando por los de Hitchcock) que a los artificios del cine de hoy”, comentó Nelson Carro (2001: 2), quien también reconoce en el filme la presencia de *Posesión Satánica* (*The Innocents*). Carlos Bonfil por su parte, opina que para el cineasta era más importante definir un estilo que no llega a cuajar, pese a ello, las referencias existen, “la cinta vacila de modo muy desigual entre la exquisitez estilística y el tributo al cine de terror de los sesenta” (Bonfil, 2001: 4).

Resulta muy destacable situar al filme como un ejemplo de terror sobrio ante las expresiones modernas del terror, siempre violentas, “con pocos elementos y todos ellos bien elegidos, el director sabe crear y entretener la desazón constante. No hay nada de novedoso en ello, pero ver hacerlo con elegancia, después de tragarnos tanto engendro hollywoodense repleto de sustos baratos, ya suena a gloria” (Dick, 2001: 9). Para Amenábar es la mejor forma de asustar, sin sangre ni *gore*, “para mí es la manera de asustar –respondió a una entrevista en el diario Reforma- quiero decir que cuando pienso en cosas que me dan miedo pienso en esa atmósfera. Intento meterme como espectador y en este caso quería recordar o volver al tipo de cosas que me daban miedo cuando niño, como la oscuridad o cualquier cosa escondida detrás de las puertas o debajo de la cama” (2001: 7).

Los Otros hizo posible el regreso de películas que no recurren a la violencia contemporánea; sin el filme de Amenábar, *La Dama de Negro (The Woman in Black, James Watkins, 2012)* quizá no hubiera existido en este nuevo período del terror.⁸ Terminamos este inciso con un repaso de ese filme por dos razones: indaga en las mismas raíces que *Los Otros*, pero al mismo tiempo, es en donde encontramos una opulencia más correspondiente al expresionismo. En segundo lugar, la película desea ser punto de partida para el regreso de una productora de cine de terror muy importante en la década de los cincuenta: la *Hammer Films*.

Se trata de una productora británica independiente que fue contraparte de la estadounidense *Universal Pictures*, y del cine de terror norteamericano en general. Se fundó a finales de la década de los cuarenta, pero su popularidad se debió a la fuerte contribución al género gracias a la adaptación de varias películas clásicas que tuvieron su versión en *Universal*. Así, Hammer explotó con bastante arrojo arquetipos como el de Drácula (que catapultó a la fama la carrera del actor Christopher Lee), *Frankenstein*, el Hombre Lobo, La Momia, así como varias versiones libres para la pantalla grande de textos de Edgar Allan Poe.

La compañía fue fundada en 1947, aunque había trabajado en su formación desde años antes, justo cuando el productor español Enrique Carreras compró su primer cine

⁸ No obstante, es justo decir que por ejemplo, *Los Otros* no hubiera sido posible sin *The Innocents (1961)*, entre otras películas. Finalmente, el cine se forma gracias a una cadena de referencias que siempre están en contacto. De ese modo es posible la formación de relaciones estructurales y la creación de nuevos ciclos de producción, como el regreso de la tendencia gótica en el siglo XXI, con el filme de Amenábar.

ubicado en Hammersmith, Londres, en 1913. Gradualmente, Carreras fue construyendo una cadena de cines, gracias a lo cual formó una sociedad con Will Hinds, quien trabajaba en el negocio de los espectáculos de variedades con el nombre artístico de Will Hammer. Ambos fundaron en 1935 una compañía distribuidora titulada *Exclusive Films Ltd.* La descendencia de Carreras perpetuó su trabajo durante varios años; su nieto, Michael Carreras, continuó con la empresa distribuidora que posteriormente se convirtió en *Hammer Films*. Michael asumió la dirección en enero de 1971. (Allen/Adkinson/Fry, 1973: 7).

El triunfo no fue inmediato, el terror tampoco fue el primer género del cine que exploraron. Fue en 1955 cuando tuvieron su primer éxito internacional con el filme *The Quatermass Xperiment (Val Guest)*, distribuida en los Estados Unidos con el nombre de *Creeping Unknown*; la cinta se basó en la serie de ciencia ficción transmitida por la BBC en 1953. La trama alude más a la ciencia ficción, pues narra la historia de tres astronautas lanzados a un viaje al espacio; sólo uno de ellos regresa con vida, pero trae consigo una infección que lo convierte paulatinamente en un organismo extraterrestre que a su vez puede esparcirse en la Tierra.⁹

Aunque la trama parece alejada de los cánones del cine de terror, “la idea de un humano convertido en monstruo cautivó la imaginación del público y *Hammer* decidió explotar la tendencia, primero al revivir las historias de Drácula y *Frankenstein* que se produjeron en Estados Unidos durante la década de los treinta” (Allen/Adkinson/Fry, 1973: 7). La primera película fue *La maldición de Frankenstein (The Curse of Frankenstein, 1956)*, luego *Drácula (Dracula, 1957)*, ambas dirigidas por Terence Fisher (quien se convertiría en uno de sus directores más aclamados). Dichos filmes “permanecen como los más exitosos de *Hammer*, obteniendo hasta cuatro millones de euros entre los dos e iniciaron una tendencia que ha hecho de la productora un sinónimo de terror a lo largo del mundo” (Allen/Adkinson/Fry, 1973: 10).

De ese modo es como *Hammer* significó en los años cincuenta una edad de oro del cine de terror similar a la creada por Universal en los treinta. Sus filmes eran además, una afrenta contracultural hacia los valores más conservadores de Inglaterra, “*La maldición de*

⁹ Una versión moderna de esta historia se encuentra en *El Engendro (The Astronaut's Wife, Rand Ravich, 1999)*, con Johnny Deep y Charlize Theron como protagonistas, aunque no se reconoce que sea una nueva versión de *Creeping Unknown*. *Especies II (Species II, Peter Medak, 1998)* también trabaja el mismo esquema.

Frankenstein marcó el inicio de una revolución que fue más allá de los márgenes del cine de terror. Las películas de *Hammer* formaron parte de un movimiento contracultural mucho más amplio donde se incluyen los *Angry Young Men*, grupo de dramaturgos y novelistas formado por John Osborne, Harold Pinter, John Braine, entre otros además del *free cinema* cuyo lema era >una actitud, un estilo; un estilo significa una actitud<; el *new expressionism* de los pintores de la escuela de Londres y la aparición de la música pop rock o *rythim and blues* (con The Beatles o Rolling Stones). (Navarro, 2010: 190, las cursivas son nuestras).

En este contexto, el estilo visual y narrativo de las películas de terror de la *Hammer* se volvió tendencia, pero no sólo eso. Eran una actitud. Mantenían vínculos con la literatura gótica de los siglos XVIII y XIX. Navarro enumera los principales elementos que poblaban los relatos de esta casa productora:

La atmosférica presencia de vetustas mansiones señoriales, de mohosos castillos, agrestes montañas, frondosos bosques y desolados páramos, siniestros cementerios y decrepitas ruinas...; la rebelión del Mal contra el Bien, y aún más, la rebelión del Maldito, del Paria, hacia una sociedad, hacia un universo que lo ha condenado arbitrariamente a la infelicidad más absoluta, la presencia de seres demoníacos (...) el gusto por lo macabro, lo violento, lo terrorífico, lo monstruoso, palpable en esa delectación tan británica por los freakshows y las ejecuciones públicas, es decir, por Lo Siniestro ligado a un gusto por Lo Sublime (lo bello y lo grotesco). (Navarro, 2010: 192).

El autor argumenta que gracias a la reunión de estos elementos fue posible un movimiento fílmico que bajo sus discursos reunía una cantidad extensa de información acerca de las tensiones e inquietudes sociales de la Gran Bretaña de los cincuenta, al tiempo que convertía al cine en una experiencia estética al centrar la atención del espectador en elementos tanto bellos como horrorosos, llevando al límite la experiencia del terror-arte examinada por Noël Carroll. Además, de forma paulatina se incluyeron elementos de sexualidad cada vez más explícita, así como sangre. Todo en pos de aumentar las posibilidades de la exploración estética del género, de seguir innovando.

Pero fue la inclusión de la sexualidad cada vez más evidente, la vía al decaimiento de la productora. “Hacia la década de los setenta y de la mano de los desnudos, comenzó el declive de la *Hammer*. Si bien Fisher había explotado el carácter sexual del vampirismo con escenas eróticas y sugerentes, en los setenta se sumaron los desnudos. Sería *Amores de vampiros de Roy Ward Baker*, la que marcaría la debacle. Las escenas gratuitas de lesbianismo y porno suave se convirtieron en la tarjeta de presentación de la célebre

productora” (Lazo, 2004: 98). Con ello, su cine pasó a ser de segunda categoría, casi desapareciendo de la escena ante la competencia de otras cinematografías mundiales que entraban al género, entre ellos España e Italia.

Como ya sabemos, la aparente decadencia sirve para que los creadores estudien las fallas y eventualmente resurjan como el Fénix. Debido al éxito descomunal que el cine de terror experimenta gracias a otros subgéneros (como el *gore* o el renacimiento del *slasher*), lo gótico hace un regreso y *Hammer* pretende erigirse de nueva cuenta, en este siglo XXI, como una productora de terror esencial de nuestra era. *La Dama de Negro* (*The Woman in Black*, James Watkins, 2012) es su regreso efectivo al mercado internacional. Uno muy bueno, de gran recibimiento internacional en taquilla y en crítica. El filme, a excepción del erotismo y la sangre, elementos que no se incluyen, es un claro tributo al estilo de la edad de oro de *Hammer*. Nosotros agregamos que es un ejemplo del uso suntuoso de la herencia expresionista, la cual no se aprecia en *Los Otros*.

A pesar de su reciente estreno, la productora maquila su regreso desde más de una década, para ser precisos en 1997, justo cuando el género atraviesa por una importante etapa de deconstrucción iniciada un año antes con *Scream*. Ese auto-análisis es también industrial, por ello no es gratuito que *Hammer* comience a preparar su retorno a la escena del terror. Un grupo de empresarios japoneses liderados por Charles Saatchi adquirió el 50% de los derechos de la compañía por nueve millones de dólares (Duran King, 1997). Desde entonces, se analiza la propuesta de varios *remakes* (la tendencia actual). De todas ellas, *La Dama de Negro* es la cristalización bien realizada del proyecto de resucitación de Hammer.

La película está basada en la novela homónima de Susan Hill publicada en 1982. Su única adaptación al lenguaje audiovisual fue para la televisión en 1989, dirigida por Herbert Wise, pero como otrora sucedió con *Drácula* o *Frankenstein* (antes de ser películas), *La Dama de Negro* ha tenido un exitoso paso por el teatro. Su estreno en Londres fue el año de 1987 y aún se continúa representando. Su camino se extiende hasta México, cuya compañía celebró en 2012, justo el año de estreno de la película, dieciocho años de estar en cartelera. Watkins, el director de la nueva versión fílmica, no es ajeno al género, pues en 2008 dirigió *Silencio en el Lago* (*Eden Lake*) protagonizada por Michael Fassbender. Tal ópera prima le trajo el reconocimiento del público en el Festival de cine Fantástico y de Terror de Sitges, y de mejor director en el Festival Fantasporto. Sus

créditos también incluyen una colaboración para la cinta *Circuito Cerrado (My Little Eye, Marc Evans, 2002)* y la secuela de *El Descenso (The Descent: Part II, Jon Harris, 2009)*.

Dicha experiencia lo hizo acreedor de la confianza de *Hammer*. Los productores Richard Jackson, Simon Oakes y Brian Oliver pusieron en sus manos un importante proyecto que además estaría protagonizado por la estrella juvenil más exitosa de Inglaterra (y de entre las más famosas en Hollywood): Daniel Radcliffe, célebre por encarnar a Harry Potter durante más de una década. Él interpreta a Arthur Kipps, un joven abogado y padre soltero debido a que su esposa murió al nacer su único hijo, cuatro años atrás. Ahogado en deudas, emocionalmente desapegado de su hijo y con el banco a punto de ejecutar la hipoteca su casa, recibe la oportunidad de redimirse, al menos en lo profesional: debe ir al pueblo de *Crythin Gifford* en la costa este de Inglaterra, y poner en orden el papeleo para la venta de la mansión *Eel Marsh*, abandonada tras la muerte de Alice Drablow, su dueña.

Arthur, al igual que Grace en *Los Otros*, es un personaje marcado por la tragedia personal (decisión de los guionistas para acentuar su personalidad deprimente en el filme; en la novela es casado y feliz). En ese sentido, es el ejemplo representativo del protagonista de un relato gótico: sumido en la desgracia, tratando de reponerse a sus cargas personales, ello lo hace más vulnerable. Con el ánimo por los suelos, perseguido por el fantasma de su esposa (a quién cree ver hasta en el espejo), se despide de su hijo y emprende la marcha a un pueblo que luce evidentemente incómodo con su llegada.

Crythin Gifford es el lugar adecuado para una historia gótica, así lo describe la cámara: un pequeño poblado lleno de casas de loza gris y negra, afectadas por la humedad, sus veredas son oscuras, la niebla es constante gracias a la presencia del pantano, llueve mucho y los días son grises. Los habitantes además son supersticiosos, hasta cierto punto xenofóbicos, pero la maldición que se cierne sobre ellos los ha hecho así. Sólo Samuel Daily (Ciaran Hinds), el ciudadano acaudalado de la localidad, es condescendiente con el abogado, cuyo arribo desata una racha de muertes infantiles luego de que él se dirija a la mansión *Eel Marsh*, dónde las cosas se ponen tenebrosas.

La casa se erige en el centro de una isla rodeada por aguas pantanosas. Se llega a ella por un camino angosto, transitable sólo por la mañana o antes de las seis de la tarde, debido a que la marea lo cubre el resto del día. Es solitaria, aislada, rodeada de un amplio jardín descuidado; aunque tiene indicios de haber sido una obra arquitectónica ejemplar

que el paso del tiempo ha carcomido. Dentro, reina una oscuridad angustiante por todos sus pasillos, el escaso mantenimiento hace que la madera cruja, las tuberías escupan lodo y las puertas rechinen a cada rato.

Es en suma, la casa embrujada por excelencia; de ella no hay más que esperar muchos sustos, guiados (igual que en *Los Otros*) por el sonido. Estas descripciones confirman la presencia de muchos de los elementos identificados por Antonio José Navarro en el cine de la *Hammer*, con fuertes herencias góticas: una mansión siniestra, desolada, un pueblo supersticioso y la pronta aparición de un monstruo que además es despreciado, pues su regreso de la tumba se debe a que en vida, fue una paria en su propia familia. Igual lo es Arthur, un paria en la sociedad por no reponerse con temple a la pérdida, lo cual lo ha llevado a creer en lo sobrenatural, como esperanza para regresar a su esposa, “pero eso es sólo perseguir sombras” le advierte Samuel.

El trazo narrativo y visual es predominantemente gótico, pero aquí a diferencia de *Los Otros* es totalmente acentuado con más saturación del negro, más objetos escenográficos y poca luz (quizá es ironía, pero el trabajo de iluminación se excede en precisamente, ocultar la luz). La mansión se ve deformada, por ello es que la cinta remite no sólo a lo gótico, sino a los rasgos que éste comparte con el expresionismo. Así lo explica Carlos Losilla:

Las distintas caracterizaciones de la puesta en escena del cine de terror suelen incluir siempre, casi sin excepción, una mención al expresionismo entendido como estilo decorativo y fotográfico: las luces, las sombras, la estilización escenográfica, incluso cierta exageración en el maquillaje, son elementos que constituyen ya, para muchos aficionados, las señas de identidad del género” (Losillas, 1993: 59).

Aunque debemos tomar esta semejanza con el expresionismo con cautela. Es fácil decir que un filme contiene rasgos expresionistas si apelamos únicamente a su estilo visual, pero ello también es un reduccionismo peligroso pues debemos recordar que el movimiento alemán fue el resultado de cambios artísticos que no se reflejaron únicamente en el cine, por tanto, traían consigo transformaciones en la política del autor, el sentir social reflejado en los temas literarios, pictóricos, fotográficos. Se trata de un movimiento estético-histórico humano; el cine fue una de las artes tocadas por él y quizá ese estilo visual tan celebrado en el cine fantástico y de terror alemán se localiza en las producciones posteriores a él.

Uno de sus aspectos más simbólicos hasta mediados de los treinta es “desde distintos puntos de vista (artísticos) la representación del mal encarnado en diferentes figuras alegóricas, prepotentes, tenebrosas, que tradicionalmente se han venido asociando con la ideología nazi pero que en el fondo aparecen íntimamente relacionadas con un sentimiento trágico de la vida típicamente germánico: aquel que concibe los peores instintos de la humanidad encarnados en una entidad filosófica de carácter demoníaco” (Losilla, 1993: 62).

En ese sentido, la herencia visual es notoria, pero debemos tener en cuenta que las películas, sobre todo las actuales (como el caso de *La Dama de Negro*) contienen elementos visuales expresionistas, pero no son en totalidad expresionistas. Asimismo, la presencia de la entidad malévola existe, pero al menos esta Dama (o *Los Otros*) no están en ese nivel filosófico que proclama el movimiento. Sería fácil decir que los fantasmas son representaciones de nuestro malestar social, pero no hay total evidencia de eso. Este cine, tanto *Los Otros* como *La Dama de Negro* y similares, explotan un carácter estético heredado de las raíces visuales del género, pero no parecen anclarse a un fenómeno social determinado, ni a un estado de ánimo patriotista que además no podría medirse con el análisis textual.

Quedémonos en el plano visual con elementos expresionistas que después originaron el estilo del horror de los treinta y el *noir* en los cuarenta. Estos son similares a lo planteado por la literatura y cine góticos, quizá por eso se les conciba como pareja indisoluble. Ese modelo puede ser utilizado por otros filmes que exploran esos aspectos visuales para su puesta en escena, en relatos situados en la época contemporánea, como puede ser el caso de *No temas a la oscuridad* (*Don't be afraid of the dark*, Troy Nixey, 2010), una cinta producida por Guillermo del Toro en la cual, las amenazas son seres mitológicos (hadas), habitantes de una casa muy similar a la mostrada en *Los Otros*, aunque sus interiores son modernos.

Otros títulos cuya trama se sitúa en la época actual utilizan la casa embrujada como tema, incluidos *Extrañas Apariciones* (*The Haunting in Connecticut*, Peter Cornwell, 2009), o incluso la nueva versión de *Terror en Amityville* (*The Amityville Horror*, Andrew Douglas, 2005). *La Dama de Negro* aprovecha mejor sus escenarios debido al homenaje que pretende hacer a las cintas producidas por *Hammer* en los cincuenta, pero también porque todos los elementos semánticos dispuestos en la imagen son guía para un

desarrollo narrativo permeado por los sustos puntuales, es decir, cada objeto, juguete, lugar oscuro tiene un uso narrativo y atmosférico, no sólo se adorna el set con ellos.



El modelo de mansión utilizado en *No temas a la oscuridad* (Miramax, 2010), es semejante al de muchas que protagonizan relatos góticos. Tiene a su vez esos tintes expresionistas enumerados por Losilla, únicamente en lo visual. En la imagen, Katie Holmes y Guy Pearce.

Así pues, sabemos que vendrá un susto cuando la música se incrementa y el picaporte comienza a moverse, o cuando los juguetes de uno de los cuartos comienzan a tocar sus tétricas melodías como preludeo a la aparición de Jennet Humfrye. Ese es el nombre real del fantasma, a quien no vemos por completo, sólo evidencias de su presencia por pocos segundos, suficientes para espantarnos. El otro aspecto más destacable del filme es la relación construida entre Arthur y Jennet. Ambos cargan una tragedia familiar a cuestas, por ello es que Arthur puede verla, se conecta con ella por ser tan vulnerable, creyente de lo espiritual. En la mansión, Arthur aprende un poco sobre Jennet: su hermana, Alice, la hizo declararse mentalmente incompetente para cuidar de Nathaniel, su hijo. El niño murió ahogado en el pantano y su cuerpo nunca fue recuperado. Jennet, al no poderse despedir de él, jura que perseguirá a Alice a la tumba.

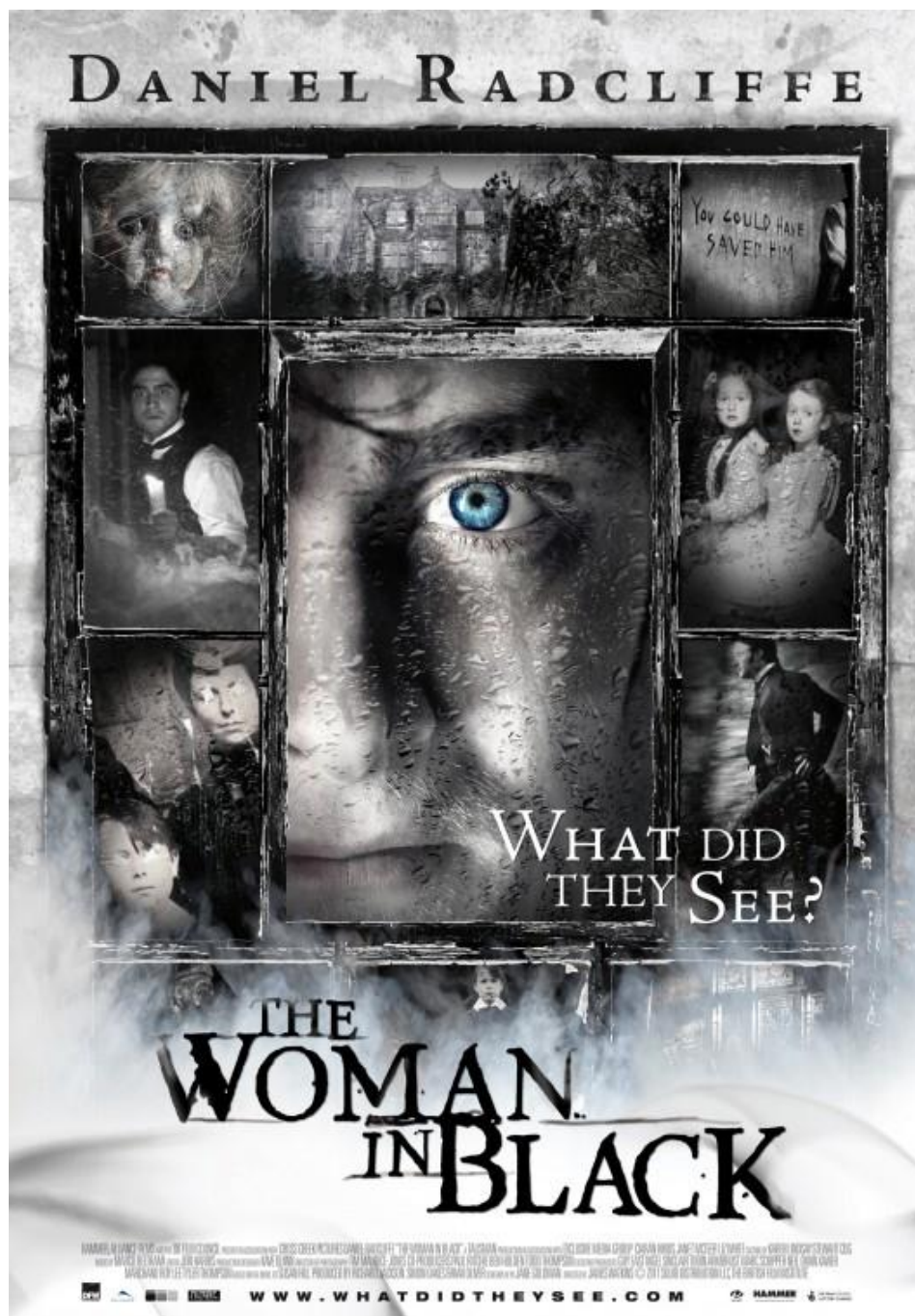
En este punto sabemos que con ella ha arrastrado a todos en el pueblo. A través de la esposa de Samuel, Elizabeth, quien asegura mantener contacto con su hijo fallecido, Arthur aprende que la venganza de Jennet se extendió sobre los hijos de los pobladores. Con el propio hijo de Arthur en camino, el espectador sabe la resolución: él y Jennet

habrán de enfrentarse. Antes del final, Watkins realiza un espléndido trabajo al montar un segmento de veinte minutos en donde el protagonista pasa la noche solo, con la mujer atormentándolo. Ahí luce todos los aspectos tétricos de la casa, la música pasa a primer plano, la oscuridad también se vuelve protagonista y el actor atraviesa un suplicio (y el espectador junto con él). La crítica se mostró benevolente con Radcliffe, al decir que el actor sale bien librado del reto.

No en balde, la película fue calificada como una muestra para hacer terror a la *antigua*. “*La Dama de Negro* es una historia de fantasmas en la tradición gótica victoriana más pura y funciona como un ferrotipo del terror. Jennet (Liz Smith) es un arquetipo, o estereotipo si así lo desean, del fantasma vengador. Se trata de una adición muy bienvenida al viejo canon; renuncia a la innovación, abraza el anacronismo, es casi *El Artista* de las películas de fantasmas” escribió Richard Corliss para la revista *Time* (Corliss, 2012). Tal vez esas ideas son las que predominan en las producciones actuales con este corte.

Con lo anterior queremos decir que el trabajo de deconstrucción en estos casos, es sobre las raíces estéticas e históricas del género, pero más que eso, es sobre el carácter de otras producciones actuales, sobre todo las de tipo hiper-violento. Los creadores de estas películas góticas, contextualizadas en el siglo pasado, analizan cuál es la tendencia predominante en la cartelera contemporánea, que ya comienza a desgastarse, como el caso del *gore*. Así es como regresan hacia atrás, así como nosotros volvemos a uno de nuestros argumentos iniciales: lo nuevo se crea a partir de lo anterior. Para quien esté acostumbrado a ver películas de terror violentas, un filme como *La Dama de Negro* resulta realmente novedoso.

Es una regresión a lo anterior, un homenaje al cine, tal como lo es *El Artista* (*The Artist*, Michel Hazanavicius, 2011). En ese orden de ideas, Corliss acierta al hacer la comparación. No toda la crítica fue tan indulgente. Michael O’ Sullivan en *The Washington Post* declara que la película entrega buenos sustos dignos de presenciarse, pero al mismo tiempo es un tanto ingenua, “el protagonista se adentra cada vez en un misterio envuelto en locura y fantasmas de niños muertos, tan similares a la fórmula menos que original de cualquier película de terror japonesa” (O’ Sullivan, 2012). Claro, el crítico equipara el filme con las películas contemporáneas, cuando se podría argumentar que incluso el cine asiático le debe al anterior el empleo de esas fórmulas.



Cartel promocional de *La Dama de Negro* (Hammer, 2012).

Así, entre niños muertos se la pasa Arthur, quien al final resuelve extraer a Nathaniel del pantano para reunirlos de nuevo con Jennet, pues sólo así descansará en paz. Pero como todo buen fantasma, ella juró nunca perdonar. Su venganza se extenderá para siempre, no sin antes retribuir el favor a Arthur. Lo reúne con su esposa de una forma

trágica. Su venganza también se hará extensiva en una secuela titulada *The Woman in Black: Angels of Death*, ahora dirigida por Tom Harper y cuyo estreno se espera para el 2015. En dicho filme, la casa será convertida en un hospital militar en el cual, desde luego, nuestra dama hará de las suyas. La producción también está bajo el auspicio de *Hammer*.

Esto también confirma que una vez inaugurados, los ciclos de producción no se detienen hasta explotar la última veta del fenómeno en cuestión. Recientemente se estrenó un filme calificado como la mejor expresión de cine de terror de los últimos tiempos. Esto fue en realidad una estrategia de mercado para aumentar las ganancias de *El Conjuro (The Conjuring, James Wan, 2013)*. La película no es mala, pero al analizarla, no podemos evitar hallar muchas referencias a cintas de casas embrujadas aisladas con demonios queriendo poseer a los inocentes, desde *Poltergeist* hasta *La Noche del Demonio*, de la cual ya existe secuela, dirigida también por James Wan.

Además podemos encontrar la recurrencia de un estilo visual. *Los Otros* es un caso donde el gótico muestra todas sus cartas, mientras que podríamos llamar a *La Dama de Negro* un filme gótico expresionista por ese cruce de elementos visuales que posee de ambos movimientos. Las dos cintas son ejemplo de un cine de terror anclado en el pasado, que desea regresar en una época plena de subgéneros *gore*, renacimientos de psicópatas asesinos de adolescentes o grupos de tortura. Con ello, intentan volver aquellos que hicieron historia junto al género, como el caso de *Hammer*, o quizá, los monstruos tradicionales. Pero estos han sufrido una transformación todavía más radical. Ellos han tenido que adaptarse a los tiempos modernos. Al estar tan cerca de Hollywood, veremos que algunos se han acomodado bien, pero otros han tergiversado su personalidad con fines de adaptarse a los nuevos ciclos del género.



Fantasmas vengativos y una casa solitaria son el eje de *El Conjuro (Warner Brothers, 2013)*, una de las últimas expresiones en la línea del terror gótico cuyo relato se sitúa en el pasado (1971). En la imagen, Vera Farmiga como la investigadora sobrenatural Lorraine Warren.

3.- “CUANDO EL FUTURO LOS ALCANCE”: EL MONSTRUO TRADICIONAL Y SU TRASLADO A LA MODERNIDAD EN *LA MARCA DE LA BESTIA* (2005) Y *NOCHE DE MIEDO* (2011).

“Así como *Scream* repasa las reglas del *slasher film* al tiempo que sus personajes son víctimas de ellas, *La Marca de la Bestia* diserta sobre los protocolos que rigen la extensa mitología de la licantropía, al tiempo que ese mundo se apropia de sus personajes.”

Rick Kisonak, *Filmthreat.com*

Noche de Miedo no es una película de culto acerca de vampiros, pero es sencilla, refrescante y auto-crítica.”

Peter Hartlaub, *San Francisco Chronicle*

“Ni todo el potencial económico de Hollywood sería capaz de vender una película sobre monstruos si no hubiera interés por parte del público en ellos” escribe Sara Martín (2002: 35). Esta parece una idea bien asentada en la industria cinematográfica desde al menos la década de los treinta en Estados Unidos, cuando las versiones teatrales basadas en la literatura gótica empezaban a explorar la posibilidad de su corrida en el séptimo arte. El potencial de *Drácula* y *Frankenstein* (las primeras adaptaciones al cine de gran éxito) generaron un prolífico ciclo de producción estadounidense, al grado de denominarse la época de Oro del terror.

Muchos estudios estuvieron al frente de películas emblemáticas de la época, pero hubo uno que le dio fama universal al género: *Universal Pictures*; en la base de su éxito estuvo la representación de la monstruosidad física; la mayoría de sus películas eran adaptaciones de fenómenos literarios populares cuyo contexto no era el estadounidense, sus historias se situaban por lo regular en el continente europeo, contenían una visión romántica de cada monstruo (cuya maldad se debía al aislamiento y su motivación en muchas ocasiones incluía una frustración amorosa que provocaba su ira), además de enmarcarse en escenarios canónicos provenientes de su herencia gótica, más que del expresionismo alemán.

Como todo buen ciclo, llegó a un agotamiento. Por ello se debieron buscar más posibilidades; las hubo en el círculo de producciones británicas con *Hammer Films* en los cincuenta, aunque previamente, los años cuarenta trajeron consigo una variación de la monstruosidad clásica: por ejemplo, la transformación del humano en bestia y la pérdida

de su identidad se conservan pero no en la encarnación de un personaje clásico como lo es Drácula, sino en personajes humanos que luego son objeto de la maldición; más importante es que estas historias comienzan a situarse en paisajes urbanos. Las producciones de Val Lewton con *Radio-Keith-Orpheum (RKO)* son un buen precedente para la modernización del monstruo como consecuencia de su americanización, de modo que la irrupción de este fenómeno a finales de los sesenta si tiene antecedentes en las décadas anteriores, aunque las producciones de Lewton no explotaban ningún elemento *gore*.

Así pues, al fructífero periodo del expresionismo alemán le siguió la época de *Universal Pictures* cuya preocupación central era el monstruo, principalmente en su representación física; ¿qué sucede con el monstruo cuando éste se moderniza? Marc Jancovich respalda el planteamiento del paso de la monstruosidad al escenario urbano:

Una preocupación similar (*a la de Universal Pictures*) se presenta en los filmes que Val Lewton produjo para RKO durante la década de 1940, pero también son significativas por otras dos razones. Primero, a pesar de sus elementos góticos, tales películas situaban sus narrativas de manera muy frecuente en un mundo moderno muy reconocible. Aunque en el caso de *Cat People* (1942) por ejemplo, se presente un conflicto entre la América moderna y racional con un mundo anclado a tradiciones supersticiosas, las situaciones dramáticas a menudo suceden dentro de la moderna ciudad americana (...) el terror no se desplaza a algún lugar exótico pues surge dentro del cotidiano. En segundo lugar, estas películas hacen alarde de sus formas literarias y artísticas, a pesar de haber sido producidas con bajo presupuesto. (Jancovich, 2002: 3).

Ejemplo de lo anterior fueron filmes como *Yo anduve con un zombie (I walked with a zombie, 1943)*, *The Leopard Man (1943)*, ambas de Jacques Tourneur, quien también fue responsable de *La Mujer Pantera (Cat People)*, y *The Bedlam (Mark Robson, 1946)*. De este modo, este es un punto importante en la historia del género para comprender que la idea de situar al monstruo en las sociedades modernas fue un suceso paulatino que tomó mucha fuerza a finales de la década de los sesenta, cuando tanto el personaje sobrenatural como el humano (pero mentalmente perturbado) proliferan en la pantalla grande. El fenómeno de la americanización, situar las amenazas dentro de la sociedad estadounidense tuvo mejor exposición a partir de estos años, de modo que en los años ochenta ya teníamos por ejemplo, *Un hombre lobo americano en Londres (An American Werewolf in London, John Landis, 1981)* o *La Noche del Espanto (Fright Night, Tom Holland, 1985)*.

Estas películas también coinciden con una etapa importante en la historia del género: el agotamiento. Esta década fue un momento donde nació el *horror comedy*, o la mezcla de la comedia con el terror que además, ya comenzaba a producirse con cierto distanciamiento. Al respecto de *La noche del espanto*, la crítica nacional comentaba que “al género del terror sólo le quedan dos caminos: o la parodia o el homenaje y *La hora del espanto* trata de recuperar los mejores elementos del género (--, 1986: 2A), o bien, que “a pesar de los espléndidos efectos especiales de Richard Edlund, el discurso de Holland nunca va en serio. *La hora del espanto* es una película que siempre se está burlando de sus propias convenciones (...) extiende esa condición posmoderna de cine de terror, en el los sustos ya no tienen cabida y lo que impera es la suprema burla de todo lo establecido, reciclado como parodia de un cine altamente popular” (Coria, 1986).

El género (en estas épocas calificado como posmoderno) ya atravesaba esa cuarta etapa que enumera Norma Lazo, la deconstrucción, misma que se amplió a finales de 1996 y aún se deja ver en varias películas. En ese sentido, si es posible la deconstrucción autoconsciente del canon, lo es también del personaje; en la era del hiper-terror, ¿qué sucede con el monstruo tradicional? Una tendencia principal es la predominancia del monstruo moral humano pero ello no significa la desaparición de la monstruosidad física. Pero deben adaptarse a los tiempos y lo hacen bajo la tendencia del *remake*, con el distanciamiento de sus propios elementos integrales y un tono paródico, a pesar de que intenta regresar al miedo como emoción básica.

En ese sentido, *Un hombre lobo americano en Londres* se transforma ahora en *La Marca de la Bestia (Cursed, Wes Craven, 2005)* que no es estrictamente una nueva versión del filme de Landis, pero sí una adecuación contemporánea del esquema de las películas con el hombre lobo al centro, desde *El Hombre Lobo (The Wolf Man, George Waggner, 1941)* hasta la obra de Landis. Asimismo, *Noche de Miedo (Fright Night, Craig Gillespie, 2011)* es la puesta al día del filme de Tom Holland. Podría leerse como un rescate de esos monstruos, pero no necesitan de un rescate, sino de una adecuación a las lecturas del mundo moderno bajo el lente de la deconstrucción, con todo y sus ansiedades contemporáneas.

Sara Martín considera que “los monstruos evolucionan y aunque puedan parecer que son hijos ahistóricos del subconsciente colectivo, son de hecho síntomas muy claros de las preocupaciones históricas de cada momento” (Martín, 2002: 11). Esto es muy

similar a la tesis de David J. Skal o Javier Memba sobre el cine de terror como conducto para representar simbólicamente los pasajes grises de la sociedad donde se gestan. Nosotros nos apegamos más a la afirmación de Martín no para aseverar que la historia se refleja en el cine en su totalidad (hecho ampliamente discutido en otros trabajos), sino para sostener que las formas de arte, entre ellas el cine, son un medio para la representación de solo algunos aspectos sociales y culturales de cada época.

La monstruosidad no fue excepción pues no obstante la época donde se aborden, mantienen una idea transversal: el bien y el mal, traducido en el monstruo en lo físico y lo moral, algo utilizado con bastante generosidad cuando le llegó su turno al cine:

El cine de Hollywood de las últimas décadas se basa en gran medida en la exploración de los dos tipos básicos de monstruosidad que han existido siempre: la física y la moral. La representación del monstruo físico, es decir, la criatura no humana o la persona de aspecto anormal, exige una constante evolución técnica de los efectos especiales, además de una perseverante innovación iconográfica en su diseño. Las películas en que domina el monstruo físico suelen ser simples en cuanto a la trama se refiere, siempre dominada por el suspenso en distintos grados, pero son, sin embargo, sofisticada como espectáculo visual, culminando así el largamente acariciado proyecto teatral del siglo XIX que pretendía sumergir completamente al espectador en la dinámica visual de la escena (Martín, 2002: 30).

Así, un monstruo “sería todo ser real o imaginario, humano o no, que exceda la norma de lo ordinario, así de simple pero a la vez inmenso” (Martín, 2002: 8). Desde luego, pues los límites de lo monstruoso pueden imponerse subjetivamente. La autora española determina al cine como el gran generador de monstruos del siglo XX; habría que agregar el nuevo siglo, dónde la monstruosidad es más moral que física. En el siglo XX, los canales para transmitir la imagen del monstruo se diversifican; en la hipermodernidad, la globalización del consumo de productos culturales hace posible que distintos canales de entretenimiento provean formas excesivas para representar monstruos debido al avance digital o a las mejoras en los efectos de maquillaje.

Aunque modernos, el trazo de estos personajes mira al pasado para reconstruirse. Existe una re-elaboración de personajes clásicos del cine de terror para adaptarse a la modernidad al citar (y criticar) sus elementos integrales, así como el abuso de ellos. Se adopta un distanciamiento, un carácter de reflexión, guiño y en ocasiones sátira para hacer ver las maneras en que por ejemplo, los vampiros u hombres lobo han cambiado respecto a los presentados en los inicios del género:

La mayor parte de las historias del género de horror (sic) comienzan con unos antecedentes mitológicos y literarios; los horrores y monstruos de la antigüedad encuentran una expresión propia del siglo XIX en la ficción popular, que luego es tomado en préstamo y >mejorada< por los medios de masas del siglo XX, conduciéndonos a unos mayores y mejores monstruos, a películas más caras, a gritos más intensos, a espectaculares nuevas tecnologías del miedo. En resumen, la historia se presenta como una crónica simplista y autorreferencial del >progreso< (J. Skal, 2008: 23).

Cuando decimos el cine, “casi siempre queremos decir el cine de Hollywood (...) no hay duda alguna de que Estados Unidos ocupa el indiscutible primer puesto mundial en este ámbito. No se puede entender la monstruosidad hoy sin tener en cuenta que el cine de Hollywood de primera línea es su máxima expresión” (Martín, 2002: 12). De ese modo, volvemos al período de *Universal Pictures*. Fue una época de esplendor para el género iniciada gracias a Carl Laemmle. Aunque él no estaba interesado en el género desde un principio, de hecho, “se oponía al entretenimiento morboso en general. No entendía cómo una obra como *Drácula* (en ese entonces se representaba en Broadway) podría triunfar de aquel modo ni la extraña gratificación que el público pudiera extraer de ella” (J. Skal, 2008: 135).

Para David J. Skal, son cuatro los arquetipos en el cine de terror: el vampiro, gracias a *Drácula*, el monstruo de *Frankenstein* es el siguiente, más el desdoblamiento de la personalidad mostrado en *El Hombre y el Monstruo* (*Dr. Jekyll and Mr. Hyde*, Rouben Mamoulian, 1931) y *Freaks* (Tod Browning, 1931), con su plétora de seres deformes presentados como fenómenos de circo. Desde luego, el repertorio de monstruos es más amplio e incluso se repitió en secuelas que llevaron a Universal a decaer, como suele suceder a todo ciclo de producción, de ahí que por ejemplo, *Hammer* tuviera éxito gracias a la resurrección de varios personajes importantes de Universal.

En la actualidad, no es Universal la que propiamente revitaliza sus monstruos, otros estudios cinematográficos han entrado al juego de producir películas donde estudian (algunas parodian) cómo sería el comportamiento de un vampiro u hombre lobo en la actualidad, dónde viviría, cómo se vería. Asimismo, evalúan el desarrollo de los relatos, es decir, si los personajes continúan actuando bajo las costumbres arcaicas, o han trascendido a los mitos que sobre ellos se han construido. Siempre se ha recurrido a estas figuras dentro del cine de terror, en mayor o menor cantidad.

Durante los noventa se realizó un intento por volver a los personajes desde su raíz, es decir, nuevas versiones de los monstruos clásicos de la Universal, no insertado en el tiempo posmoderno sino en sus períodos de origen. Francis Ford Coppola entregó en 1992

Drácula de Bram Stoker (Bram Stoker's Dracula), con Gary Oldman en el papel del Conde. Su buen recibimiento en taquilla, tal como sucediera en 1931, alentó la producción de *Frankenstein de Mary Shelley (Mary Shelley's Frankenstein, 1994)*, dirigida por Kenneth Branagh, quién también actuó, al lado de Robert DeNiro.

2010 marcó el regreso de *El Hombre Lobo (The Wolf Man, Joe Johnston)*, versión contemporánea de la película homónima de 1941 dirigida por George Waggner. El hombre lobo no es considerado un arquetipo por David J. Skal, pero es también parte de la galería representativa de Universal y en 2005, fue objeto de una modernización satírica creada por un equipo experto en deconstruir el género: Wes Craven y Kevin Williamson. Se basan en los elementos que se construyeron alrededor de él en su versión cinematográfica de 1941 protagonizada por Claude Rains y Lon Chaney Jr. Es la historia de Larry Talbot, un hombre que regresa al castillo de su padre en Gales para visitarlo.

En su viaje conoce a una bella mujer de nombre Gwen, con quien visita una feria cercana, acompañados de Jenny, una amiga mutua. Estando ahí, Bela (Bela Lugosi), un gitano, observa en la mano de Jenny la marca del hombre lobo y ello sella su destino. Los tres son atacados por un lobo al regreso del carnaval; en el proceso, Larry obtiene la fatídica mordida que lo transformará en un hombre lobo. En el relato se dibujan otros elementos que más tarde serían cruciales en historias de lobos, la luna llena es el factor de conversión, la mordida funciona como agente de transmisión de la maldición, aquellos marcados morirán o se transformarán, la plata (en directa alusión a las monedas de plata por las cuales se vendió a Jesús) daña al monstruo de manera casi mortal. Estos son los elementos a disposición de *La Marca de la Bestia (2005)*.

¿Es posible situar a un monstruo de este tipo en contextos urbanos contemporáneos? El género nos ha mostrado que es posible; Wes Craven y Kevin Williamson proponen un repaso de ello en esta película, adaptándola a las ansiedades contemporáneas que se dirigen primordialmente a un mercado juvenil. La última colaboración de este dúo fue *Scream 2 (1997)*. Tras separarse un par de años, su regreso, anunciado en principio para el 2004, enloqueció a los fanáticos del género. Esta vez, se proponían un análisis de los monstruos arquetípicos del terror clásico, tomando como base el mito del hombre lobo.

La Marca de la Bestia es la historia de dos hermanos, Ellie (Christina Ricci) y Jimmy (Jesse Eisenberg), huérfanos de padres, que viven en los suburbios de California, cerca de

Hollywood. Una noche, de regreso a casa, en el camino se cruza “algo” que los hace accidentarse. Ya sabemos que se trata de un hombre lobo, quien les ha transmitido su maldición al morderlos. Ambos, cuya relación de hermanos está por los suelos, deberán hacer equipo para detener la maldición, antes de completarse la tercera luna llena del mes. Su transformación en licántropos será paulatina; Jimmy es el primero en indagar sobre ella mientras que Ellie, la mayor, intenta echar por tierra la teoría de su hermano aun cuando los “síntomas” de la maldición se manifiestan en ella.

En un ejercicio parecido a *La última pesadilla* (*Wes Craven's New Nightmare*, 1994) y *Scream 3: La máscara de la muerte* (*Scream 3*, 2000), Craven sitúa su filme en Hollywood, la meca del cine, por dos motivos: ubicar al mito en contextos urbanos y hablar nuevamente del sistema hollywoodense desde el interior del mismo sistema, es decir, hacer cine del cine, jugar con el género dentro del mismo género, lo cual es su costumbre. Así es como revitaliza una serie de elementos vistos en la original *El Hombre Lobo* de 1941, y cuestiona si realmente son operativos en el cine moderno. El filme cumple a medias dicho propósito. Director y guionista querían hacer el humor negro a un lado para tratar el asunto con seriedad. El resultado fue una sátira del género, casi ridícula. La fórmula no funcionó como esperaban.

El título original de la película es *Cursed* (malditos) y tal como su título indicaba, la película estuvo maldita desde su pre-producción. La revista *Variety* (entre otras) siguió de cerca los problemas de la filmación. Harvey y Bob Weinstein, directivos de *Miramax Films* y mecenas de Craven en sus últimos trabajos, siempre dijeron tener fe en su equipo de trabajo al decir que “en el cine se continúa con el trabajo y se arregla lo que se debe arreglar. El producto final es lo importante; el proceso de en medio es sólo eso, el proceso”. Así respondían a los cuestionamientos sobre los escándalos que rodeaban a la producción (citados en Rooney, 2003).

Los problemas incluyeron varias reescrituras del guión (lo cual definitivamente afectó el producto final). Como resultado, cerca de 25 minutos de escenas nuevas fueron añadidas, algunas otras se volvieron a filmar, provocando pérdidas monetarias. Varias secuencias sangrientas fueron eliminadas por su alto grado de violencia, se integraron más efectos generados por computadora y algunos actores vieron sus personajes drásticamente reducidos, incluso algunos fueron reemplazados, incluida la en ese

entonces popular cantante Amanda Moore, quien haría una aparición especial como la de Drew Barrymore en *Scream* (Rooney, 2003).

Esta situación desalentó mucho a los fanáticos; a su vez, repercutió en el resultado que Craven esperaba: un análisis crítico del modelo de los relatos clásicos de monstruos. Por nuestra parte, creemos que la película no falla en su objetivo, una deconstrucción de la historia original del hombre lobo situada en un contexto moderno y urbano, en el cual se analizan sus mecanismos diegético-rituales (en honor a Gubern), así como su iconografía. Lo desafortunado en todo caso, es que la película lo logra del modo opuesto al que Craven deseaba conseguir: apelar a la risa en lugar del miedo, una falla muy grave en una cinta que hondea la bandera del terror, aunque comprensible si se lee desde el enfoque del distanciamiento crítico/paródico.

O como lo expuso *The New York Times*, “el espectador es forzado a reírse cuando debería gritar, y a desilusionarse cuando debería reír” (O’Scott, 2005). No obstante, se mantiene como buena muestra de cuanto han cambiado los modelos del monstruo desde los albores de *Universal Pictures* hasta la hipermodernidad. De entrada, debemos señalar que tanto esta como *Noche de Miedo*, otro de nuestros ejemplos, son producto de la americanización del terror. Los monstruos ya no se desenvuelven en escenarios medievales ni solitarios, mucho menos son extranjeros. Son de nacionalidad estadounidense (con ello se asume que las amenazas inmediatas están entre ellos mismos), son modernos. Pueden hasta vestirse con *Dolce & Gabbana* aunque luego pierdan el estilo al mancharse de sangre.

La película inicia con el plano abierto de una feria californiana a la que asisten un par de amigas, Becky (Shannon Elizabeth) y Jenny (Mya). Ambas visitan la atracción de una gitana (guiño a Maleva, la gitana del filme de 1941) que les advierte algo: cargan la marca de la bestia. Sucede que las chicas no creen en esas cosas y hasta se burlan de la mujer; su castigo será morir en manos del lobo, que las ha marcado de una forma similar a una de las preocupaciones que aquejan a la humanidad. Además de la mordida o un arañazo, la maldición puede ser transmitida sexualmente. Un signo muy evidente de cuanto han cambiado los tiempos. En *El Hombre Lobo* los personajes no debían dejarse morder, pero en El Hollywood contemporáneo, donde todos se venden por algo, habrá que protegerse de las maldiciones hasta en el acto sexual. Las protagonistas de esta obertura pues, fueron compañeras sexuales de la bestia.

En contrapunto a esta secuencia, que se trata de erigir tan trepidante como lo fuera la de *Scream*, pero sin las trivias sobre películas de terror, se construye la presentación de los hermanos Ellie y Jimmy. Éste último es un adolescente nerd abusado por sus compañeros de escuela; la hermana es una chica exitosa en el ámbito profesional pero insegura en el plano personal, quien se refugia en la protección de Jake (Joshua Jackson), un productor de clubes de entretenimiento basados en diferentes atracciones de Hollywood. En este caso, se encarga de la inauguración de Tinsel, un club nocturno tematizado con el cine de terror.

Los hermanos se presentan como vulnerables, por eso no es extraño que sean las mejores víctimas para el depredador que se topa con ellos cuando se estrellan con el auto de Becky en la carretera de *Mullholland Drive*. Al tratar de salvarla, Becky es asesinada por lo que parecía “un enorme perro, quizá un oso”, comenta Ellie. Ahí reciben la marca, pues ambos son mordidos durante el ataque a la chica. De ahí en adelante, los hermanos comenzarán a desarrollar los “síntomas” de la infección (¿o enfermedad?) que les aqueja. Jimmy los recibe con más excitación pues ello le devuelve un sentido a su “patética vida”; Ellie los rechaza, en total estado de negación.

La oportunidad para homenajear al terror clásico se reduce, a diferencia de los otros trabajos de Craven y Williamson. La mejor secuencia para citar la historia de su propio género es aquella donde conocemos a Ellie y Jake por primera vez. El club Tinsel es un homenaje al terror pues es una galería de los personajes más famosos de su historia. Nosferatu, Drácula, Frankenstein, La Momia, todos ellos se lucen en exactas réplicas de Max Schreck, Bela Lugosi y Boris Karloff.

Conforme los actores se mueven alrededor del set mientras conversan, la cámara detalla diversos escenarios que son recreaciones de escenas nodales de variadas películas, desde el laboratorio del *mad doctor* hasta el ataúd donde se transporta a *La Momia*. Cada set pertenece a un momento distinto de la historia: Universal está representada, lo mismo que los íconos del terror ochentero. Craven no pierde la oportunidad de posar la lente sobre una copia exacta de Robert Englund en su disfraz de *Freddy Krueger*, haciendo el guiño a su propia obra, así como a otros celebres monstruos, entre ellos *Jason (Viernes 13)* o *Pinhead (Hellraiser)*.

El final de la conversación, en donde ambos amantes se piden tiempo para pensar su relación, ocurre en el centro de un escenario que simula un castillo gótico. Detrás de los

actores, al fondo, se aprecia la figura central que inspira el filme: el Hombre Lobo, un clon de la representación realizada por Lon Chaney Jr. en el clásico de 1941, a quien se le hace un pequeño homenaje: Ellie toma uno de los objetos de utilería que resulta ser el bastón de plata utilizado en la versión original; “lo donó la sucesión de Chaney” le advierte Jake, a lo que Ellie replica, “el lugar es genial, Planet Hollywood no tiene nada que envidiarles”, refiriéndose al uso comercial que la misma industria le ha dado a sus personajes célebres durante muchos años.

Esta secuencia, retadora sobre todo para quienes identifiquen todos los guiños elaborados, siembra las esperanzas de un filme plagado de citas al género, que desafortunadamente se diluyen poco a poco. El desarrollo se centra en la manifestación de la maldición, quizá el elemento crucial en el trazo del monstruo moderno, pues sus maldiciones plantean una similitud con las enfermedades que aquejan al cuerpo contemporáneo, un mal que surge desde dentro de uno mismo, pero que en ocasiones se adquiere de fuera. Ambos hermanos comienzan a tener sueños de carácter sexual; Jimmy incluso amanece desnudo en el jardín sin tener idea de cómo llegó ahí. Sus síntomas, tal como las enfermedades de transmisión sexual, son progresivos. Luego de los sueños, viene el desarrollo de habilidades sobrehumanas (oler la sangre a grandes distancias, velocidad, fuerza, incluso se incrementa su deseo sexual).

Jimmy es quien abraza la idea del hombre lobo con mucha confianza, de hecho es él quien advierte sobre las señales en una conversación con Ellie la mañana después del accidente. Este es un momento que se aprovecha para hablar sobre las características integrales del hombre lobo y su introducción en los contextos contemporáneos: “Pronto desarrollaremos fuerza, atractivo sexual, velocidad”, dice Jimmy a una incrédula Ellie, quién responde con una pregunta vital: ¿Qué haría un lobo viviendo en Los Ángeles? ¿No debería estar en el campo aterrorizando a las doncellas?, cuestiona acertadamente, a lo que su hermano replica con algo que no deja lugar a dudas de que los tiempos han cambiado, y con ello los gustos de los monstruos: “No sé, quizá este es un lobo más moderno y busca chicas con senos de silicón”.

Jimmy advierte a su hermana que no debe echar en saco roto esto, pues los consumirá. “No puedo ir a la escuela, tengo la marca de la bestia”, dice él, “ah! ¿Así le llaman hoy en día los chicos? Dice Ellie refiriéndose a la enfermedad que supuestamente crece en su interior, de la cual ya empieza a dudar, más cuando en la fiesta de beneficio

para PETA (otro punto de humor negro e ironía por parte del equipo creativo), la chica comienza a notar sus propios síntomas: el deseo sexual, el olor de la sangre e incluso la ira cuando ve a Jake acosado por Joannie (Judy Greer) una publicista enemiga suya, y Jenny, una de las chicas de la secuencia de apertura.

La ira de Ellie es parecida al del animal reclamando su propiedad, aspecto que la hace dudar de sí misma. Entre tanto, Craven y Williamson caen en la cuenta de la ausencia de muertes, necesarias en un relato moderno guiado por la cuenta de cadáveres. De modo que aprovechan la fiesta de beneficencia de PETA como marco para mostrar al salvaje lobo (quien asesina a Jenny en el estacionamiento). Aquí es cuando podemos marcar una regresión al monstruo tradicional. Sí hay una transformación física, el hombre lobo es enorme, peludo, violento. Pero dado el carácter digital del hipercine, la transformación no es con maquillaje ni gestos del actor: es por computadora. La película incurre en otro de sus errores: el exceso de imágenes generadas por computadora en un relato que no los necesitaba.

Sólo la transformación es digital; Craven si recurre al látex para las secuencias del lobo en primer plano. Aquí, el monstruo causa más risa que miedo, pues el látex y el pelo se ven artificiales. Tan artificiales que evidencian una falta de experiencia por parte de un equipo creativo especializado más en el cine de terror tipo *slasher* que en el de monstruos clásicos. En ese sentido viene una de las transformaciones más recurrentes de este y otros personajes del género en diferentes películas: lo que antes daba miedo ahora se torna en una caricatura, a veces con ese motivo, pero en este caso la intención no era esa. No obstante, ese es el resultado (esos efectos malos obligan a pensar que la película necesitaba repensar más escenas de las que originalmente se cortaron).

Este carácter del filme fue duramente criticado, “Wes Craven, creador de la franquicia *Pesadilla en la Calle del Infierno* debió saber más y de mejor manera, igual que el guionista Kevin Williamson; este equipo, responsable de una de las sagas más exitosas y que explota con mejores atributos el carácter paródico del género, sólo hace un leve intento por recuperar esa fórmula en *Cursed*. Sin duda, han tenido mejores días; los efectos especiales son defectuosos, poco convincentes e insultan la tradición de celebres filmes como *An American Werewolf in London* o *The Howling*. Sinceramente, este lobo es un tipo en botarga que parece Rin Tin Tin teniendo un mal día” (Hunter, 2005).

The Washington Post fue implacable, dando a entender que la fórmula paródica y de deconstrucción empleada por la dupla en *Scream* no funcionó bien en un filme que fracasa en su intento de homenajear el cine de terror clásico. Asimismo, enfatiza que los efectos digitales no pueden remplazar con efectividad la representación de la monstruosidad física. En este último aspecto concordamos, pues los efectos mal empleados no contribuyen a un género que desde sus inicios demuestra ser más orgánico, ahí radica su efectividad al transmitir miedo. No estamos de acuerdo en que Craven y Williamson hayan fallado en el trabajo de guiñar al cine de terror, pues establecimos desde el principio que se vieron limitados por requerimientos de su casa productora.

En todo caso, lo único que se queda a medio camino es un análisis más crítico de las reglas narrativas del descubrimiento complejo, así como un vínculo más sociológico que pudo existir. También debemos apuntar que quizá no hay mucho que deshebrar: películas como *Aullido* (*The Howling*, Joe Dante, 1981), *Luna Roja* (*Bad Moon*, Eric Reed, 1996), *Un hombre lobo americano en París* (*An American Werewolf in Paris*, Anthony Waller, 1997) o *Feroz* (*Ginger Snaps*, John Fawcett, 2000) explotan el carácter de la transmisión de una maldición ya sea por herencia familiar o por mordedura, enfatizando elementos sexuales, transformaciones bestiales y la plata como remedio universal para combatir la licantropía. Incluso cruces modernos de vampiros contra hombres lobo en *Inframundo* (*Underworld*, Len Wiseman, 2003) o *Van Helsing, cazador de monstruos* (*Van Helsing*, Stephen Summers, 2004) recurren a los mismos elementos, al tiempo que recrean las herencias góticas en su puesta en escena.¹⁰

No todas las críticas para *La Marca de la Bestia* fueron malas. *Boston Globe* defendió la cinta; “aunque es verdad que el filme no lleva a la sátira hasta el límite de las posibilidades que tenía, abraza muy bien las escenas donde el humor negro hace de éste un relato refrescante en medio de la proliferación de películas *slasher* que ya desgastaron el auto análisis. Además, cada actor parece estar disfrutando su papel y eso es bastante agradable de ver en un género como el terror, del que la mayoría de las estrellas pasan de largo” (Morris, 2005). Esta fue una de las revisiones más bondadosas hacia la cinta. Es verdad la afirmación de Morris, parece lamentable que Craven no explore las

¹⁰ Esto se observa estrictamente en el caso de los relatos donde los humanos se transforman en hombres lobo. Productoras como RKO, a través de filmes como *La mujer pantera* o *El hombre leopardo*, ambas de Jacques Tourneur, exploraban la posibilidad de transformación en otro tipo de bestias, situación aplicable actualmente a casos como el zombi, el vampirismo o mutaciones, producto de enfermedades primitivas.

posibilidades paródicas a su disposición, pues pudo entregar un filme más completo en ese sentido.

La película trata de sobreponerse a la caricatura del lobo, haciendo énfasis en la deconstrucción (limitada) del propio relato. De regreso a casa, Jimmy descubre en su mano el pentagrama, la marca de la bestia (misma marca representada en la película de 1941). Ellie no acepta su condición, incluso la escena sirve para que ambos traigan a flote sus conflictos relacionados con la repentina muerte de sus padres. También sirve para poner de relieve otra cita, quizá la última más importante del filme, hacia los relatos de hombres lobos: el mito de la plata. Ellie trata de conciliar con su hermano, al proponer un modo de probar la maldición: sostiene un marco fotográfico de plata, “si fuera una lobo, no podría levantarlo, ¿cierto?”, dice ella. Su hermano descubre el engaño más tarde al enterarse que el marco es de acero. Casi como si Ellie no hubiese enfrentado la prueba que revelaría su enfermedad.

Detrás de estas escenas se encuentra el discurso del temor a la degradación del cuerpo, en este caso por las enfermedades actuales que se han dispersado sin control, y que por supuesto general ansiedad mundial. Dichas lecturas están más actualizadas en filmes de vampirismo o zombificación, donde los virus que transforman al humano en monstruo han tomado control de la población mundial, como el caso de *La Hermandad* (*Daybreakers*, Peter y Michael Spierig, 2010) o *Guerra Mundial Z* (*War World Z*, Marc Foster, 2013), entre otras. En ese sentido, la transformación con atributos animales, como este caso, se queda un poco atrasada en ese discurso, no así la fascinación con los vampiros, por ejemplo.

La Marca de la Bestia no obstante, lo marca en algún momento. El resto del filme se disuelve en el juego de sospechas. Ellie descubre en Jake la marca de la bestia. “Lo que te atacó no fue sólo un animal Ellie. Tú ya sabes la respuesta”, le dice él. La mujer huye despavorida a la fiesta de Tinsel (un recurso muy gastado en el terror, reunir a todos en una fiesta para la posibilidad de una masacre). La secuencia de laberinto de espejos es la única del filme que alude al recurso del suspenso a través del manejo intermitente de luces y sombras. Ahí, Jake confiesa haber nacido con la marca, pero que él no es culpable de los recientes asesinatos, sino otro lobo que acecha en California.

Ellie no le cree en un inicio, pero justo en ese instante el otro monstruo los ataca. Hierde a Jake y se da el enfrentamiento final entre los hermanos y Joannie (la publicista)

quien se revela como la asesina de todas las chicas involucradas con Jake. Fue él quien le transmitió la enfermedad al tener relaciones sexuales, “supongo que el sexo sin riesgo no existe con un hombre lobo”, dice Joannie antes de intentar matar a los hermanos en el set/remembranza del castillo gótico. Ese diálogo es el apunte más importante que relaciona a *Cursed* con el discurso sobre la paranoia corporal y la enfermedad. Un segundo final muestra a Jake en casa de Ellie, tratando de convencerla de abrazar la maldición. Su muerte viene al separar la cabeza de su cuerpo, último guiño a los modos arcaicos para matar el mito del hombre lobo, y modo apresurado en que Craven y Williamson cierran su relato.



Un fotograma del enfrentamiento final entre los hermanos (Jesse Eisenberg y Christina Ricci) y el lobo que los acecha en *La Marca de la Bestia* (Miramax/Dimension Films, 2005).

A pesar de sus problemas narrativos, *La Marca de la Bestia* es atinada en su objetivo de situar al monstruo dentro de la modernidad, añadiendo el tono auto-reflexivo que atraviesa el género actualmente. Quizá esos problemas enfrentados por la producción reflejan en parte, el trabajo que le cuesta a su propia industria revitalizar un monstruo que no ha explotado muchas variantes en su construcción iconográfica y diegética, amén de no recurrir demasiado a él en la escena hipermoderna, al contrario de lo que ha sucedido con los vampiros. Antes que la policía entre a dispararle a Joannie, Jimmy le pide una pelea justa, a lo que ella responde, “¿Lucha limpia? Esto es Hollywood”, y lo ataca sin

darle ventaja. Justo eso ha sucedido con el enfrentamiento entre criaturas monstruosas que pelean un lugar en la modernidad: el hombre lobo no ha tenido una pelea justa, ha sido sobrepasado en mayor medida por las actualizaciones del vampirismo.

Es probable que la visualización del vampiro en el cine haya proliferado gracias a las diferentes representaciones iconográficas que se pueden hacer de él, además del cambio en los símbolos a su alrededor. Además de ser una constante en el cine de terror, también se ha convertido en un fuerte producto de consumo masivo, de modo que su presencia se ha prolongado por varias décadas gracias al cine, los *cómics*, la literatura, la televisión. El tema ha tenido varias re-elaboraciones en la última década: desde el cazador diurno mitad vampiro dedicado a cazar a los de su especie en la trilogía de *Blade, cazador de vampiros*, basada en el *comic* de Marvel creado por Marv Wolfman y Gene Colan, pasando por la sangrienta *30 días de noche (30 days of night, David Slade, 2007)*, adaptada de la novela gráfica de Steve Niles y Ben Templesmith, hasta la llegada de fenómenos juveniles como *Crepúsculo*. Los libros de Stephenie Meyer han motivado la creación de sagas literarias juveniles enfocadas a los vampiros.

Lo anterior además de la explosión del vampiro dentro del anime (expresiones animadas orientales), versiones televisivas que recuperan el carácter romántico del personaje (*The Vampire Diaries, True Blood, The Originals*), hasta películas que lo sitúan en un caos de armas letales, cultos góticos y efectos especiales a la *Matrix*, como el caso de *Inframundo (Underworld, Len Wiseman, 2003)*. Estos breves apuntes confirman al vampiro como una fuerte presencia para la venta y consumo del cine de terror y sus expresiones afines. Pero en ese sentido, también es un personaje cuyo significado es inagotable, su fisonomía, comportamientos y símbolos son diferentes según su época. Recuperando la idea de David J. Skal, es una figura que expresa de manera simbólica distintos temores culturales, aunque Norma Lazo explica que todos se encauzan en uno sólo: la muerte. El vampiro es el único que la ha desafiado (además de Dios).

Se puede escribir mucho acerca de la figura del vampiro, especialmente porque sus orígenes literarios remiten al estudio mitológico del personaje en leyendas populares alrededor del mundo. En el caso del cine, es *Drácula de Tod Browning (1931)* el filme que lo consolida como uno de los arquetipos más interesantes y rentables del género de terror. Fue el primer éxito económico a gran escala de *Universal Pictures* y gracias a él fue posible el inicio de un ciclo de películas de monstruos que permitió a la Universal erigirse

como una poderosa casa productora del género. Gracias a ella existe esa época dorada del terror en el cine de Hollywood durante la década de los treinta y *Noche de Miedo* (*Fright Night*, *Craig Gillespie*, 2011), en su versión original de 1985 y la actual, son una inserción del personaje dentro del contexto urbano, una remembranza del Drácula original y un estudio sobre sus propias convenciones.

La película de Browning inició una poderosa veta en el cine cuyo legado continúa. El ciclo de Universal produjo *La Hija de Drácula* (*Dracula's Daughter*, *Lambert Hillyer*), una secuela directa de la película de 1931, además de *Son of Dracula* (*Robert Siodmak*, 1943) y *House of Dracula* (*Erie C. Kenton*, 1945), estas últimas creadas en el período flojo de la casa productora, en una etapa donde el género ya estaba experimentado (involuntariamente) con la farsa. A principios de la década de los cincuenta fue cuando se cedieron los derechos a *Hammer Films* para rehacer las versiones clásicas de los monstruos de Universal; de nuevo los vampiros fueron la razón del éxito de la productora británica.

Ahí se gestaron filmes de amplia popularidad como *The Horror of Dracula* (1957) protagonizada por Christopher Lee y dirigida por Terence Fisher, quienes se convirtieron en artistas representativos de *Hammer*. A dicho filme le siguieron *The Brides of Dracula* (*Terence Fisher*, 1960), *Drácula: Príncipe de las Tinieblas* (*Dracula: Prince of Darkness*, *Terence Fisher*, 1966), las dos protagonizadas por Lee. También se produjeron los títulos *Dracula Has Risen from the Grave* (*Freddie Francis*, 1968), *Taste the Blood of Dracula* (*Peter Sasdy*, 1970) y *Scars of Dracula* (*Roy Ward Baker*, 1970). Eran historias contextualizadas en el continente europeo, previo a la americanización, explotando los atributos físicos y de personalidad trazados con el famoso Conde.

Estos aspectos han sido recuperados en mayor o menor grado en la figura de Drácula en el cine desde la Universal, que lo dio a conocer mundialmente. Pero se observa muy bien que esos temores están representados en una figura autoritaria; la del conde. Hacia el asentamiento de la posmodernidad en el cine, a mediados de los setenta, el terror se instaló en Estados Unidos y con ello, la proliferación no del Conde Drácula sino del vampiro. La modernidad, la urbanización, fueron escenario para reconstruir su mito. En estas décadas, cuando el cine atraviesa una transformación económica y cultural de entrada a los estándares de la posmodernidad cinematográfica (cambios que como ya

hemos analizado, incidieron en la forma estilística de las películas), el cine de terror atraviesa dos evoluciones fundamentales.

Una de ellas, gestada desde la ruptura contracultural señalada por Desiré DeFez con el estreno de *La Noche de los Muertos Vivientes* (*The Night of the Living Dead*, George A. Romero, 1968), es, recordando a Henry Giroux, la aparición de la violencia ritual e hiperreal; la primera hace referencia a la violencia como puro espectáculo en su forma y superficial en su contenido; la segunda, una forma de violencia marcada con una sobreestimulación tecnológica, narrativas dramáticas, parodia y cierta atracción por el realismo visceral (Giroux, 2003: 223-226).

El cine de terror comenzó la explotación del gore en sus formas más gráficas desde películas como *Blood Feast* (Herschell Gordon Lewis, 1968) y se extendió como medio de reproducción hiperreal en las décadas siguientes. El terror contemporáneo, el del hipercine, intenta hacer un agrupamiento de la violencia hiperreal no sólo por el uso de la imagen exceso, sino por la auto-referencia, la parodia. Eso nos conduce al siguiente cambio realizado desde los ochenta en el género, que ya hemos mencionado con anterioridad: tal como lo dicta el círculo descrito por Norma Lazo, el terror ya estaba atravesando una etapa de deconstrucción que terminó a principios de los noventa.

El género ha sido una constante historia de citas, referencias, parodias e incremento de hemoglobina. En ese contexto, el trazo del vampiro requirió de una adecuación, abandonando sus peculiaridades góticas, románticas, para hacerse entender con un nuevo público: el juvenil, una audiencia contracultural que en los ochenta (década donde se produce la primera versión de *La Noche del Espanto*), enfrentaba hechos como el anuncio en 1984 de la identificación del VIH, causante del SIDA o la caída del muro de Berlín, en 1989. El vampiro tomó forma en la figura de los adolescentes, ya sea como víctimas y como victimarios, y desde entonces se enmarca en un discurso narrativo que incluye el diálogo intertextual entre filmes del mismo tema, sus reglas canónicas, además de expresiones modernas como la música punk, el rock, el sadismo, la violencia intrafamiliar, el racismo y la epidemia de enfermedades venéreas.

Desde los ochenta se identifican dos posibilidades narrativas para el vampiro en el cine: “por una parte, los argumentos giran en torno a la eliminación ultraviolenta de grupos de vampiros a cargo de una o varias posibles víctimas y por otra, tratan sobre las dificultades con las que el nuevo vampiro sobrelleva el su condición” (Martin, 2002: 144).

Esta autora es quien explica que la figura del vampiro y su asociación con las culturas juveniles destacó en 1975 gracias a la novela *El misterio de Salem's Lot* de Stephen King, cuya versión cinematográfica se estrenó en 1979, dirigida por Tobe Hooper. Curiosamente, 1975 es el mismo año en que Yvonne Tasker determina la entrada del posmodernismo en el cine.

En este contexto surgieron películas como *Martin* (George A. Romero, 1978), *Los muchachos perdidos* (*The Lost Boys*, Joel Schumacher, 1987), *Al caer la noche* (*Near Dark*, Kathryn Bigelow, 1987), y en los noventa hubo películas con una importante revisión sobre la drogadicción y transmisión de enfermedades como *La Adicción* (*The Adiccction*, Abel Ferrara, 1995) y *Blade, cazador de vampiros* (*Blade*, Stephen Norrington, 1998), entre muchos otros títulos. Es importante destacar que la ruptura señalada al inicio de este capítulo, la tragedia del 11 de Septiembre, cambia la percepción de la monstruosidad y ello se lee hasta en los personajes de carácter sobrenatural:

Monstruos tradicionales como fantasmas, demonios, vampiros, hombres lobo, cambia-formas, zombies y bestias gigantes de algún modo encuentran relevancia en un mundo donde la repetición de los eventos del 9/11 son posibles. Una posibilidad ha sido construir dichos monstruos como seres simpáticos. *Twilight*, *Underworld* o *Fido*, por ejemplo, son todos simpáticos, incluso son monstruos heroicos en el sentido del camino del héroe. Otra ruta posible es, paradójicamente, remover cualquier sentimiento de empatía y/o simpatía por parte de los monstruos, quienes en consecuencia, actúan de manera malévola, enojada y destructiva, sin contar con la posibilidad de la redención. (J. Wetmore, 2012: 154).

Es Wetmore quien sostiene que el cine de terror posterior al 9/11 es un cine nostálgico por las películas producidas anteriormente a esta fecha, específicamente por la era ochentera (Wetmore, 2012: 1939), tratando de imaginar la segunda era de Bush como una segunda etapa del periodo de Reagan. Así pues, el cine de terror actual es, como ya hemos discutido, un cine nostálgico que mira al pasado para poder elaborar su presente, ahora enmarcada en las formas del exceso. De modo que las vertientes del vampirismo ubicadas por Sara Martin se transforman en el presente milenio; una es la continuidad del modelo sensible, solitario y romántico; la otra es el vampiro violento y enojado que se asume como el Otro y está bien con ello, pues no tienen la intención de encajar con nuestro mundo, sino destruirlo. (Wetmore, 2012: 165).

La nueva versión de *La Noche del Espanto* (*Fright Night*, Tom Holland, 1985) titulada en México *Noche de Miedo* (2011) se encuentra en la segunda ruta planteada por Wetmore. La cinta cuenta la historia de Charley, un adolescente nerd que descubre en su

nuevo y atractivo vecino, a un vampiro ansioso por devorarse a su comunidad. El *remake* es creado en plena era del hipercine; hace uso de la violencia hiperreal pero también del distanciamiento para cuestionar, dentro de la lista de películas emergidas en el siglo XXI, cómo se concibe al vampiro dentro del género. En donde la original era parodia, la versión actual lleva el asunto a un terreno más serio: el de la reflexión. Se enmarca en una narrativa dramática cuyas críticas al papel del vampiro en la historia del cine son realizadas a través del humor negro, no de la parodia, como podría ser el caso de *La Marca de la Bestia*.

Si la anterior versión del filme ya se leía desde el enfoque del distanciamiento crítico, ¿qué hay de nuevo en la película de 2011? Como dijimos, la primera tenía un tono más paródico, pero la cinta de Craig Gillespie trata de llevar el asunto a terrenos donde el género se cuestione sus cánones pero no caiga en la burla de ellos. Vaya, el cine de terror es desde este enfoque, material de referencia intertextual hacia su historia narrativa y formal, no motivo de burla. No obstante, la diferencia más grande es concebirse para la expectación de lo que Gilles Lipovetsky llama el hiperconsumidor.

Es justo decir que no sólo este filme, sino *La Marca de la Bestia* y otras cintas esperan recibir atención de ese espectador definido por el sociólogo francés como “un consumidor que busca películas de sensacionalismo creciente, una estética high-tech, imágenes impactantes y sensoriales que desfilan a gran velocidad” (Lipovetsky y Serroy, 2009: 54). En ese sentido, el público más asiduo según el autor, es el juvenil, quienes desean sentir. Por ello el cine de Hollywood se dirige “a los públicos jóvenes y adolescentes, que son los mayores consumidores de cine y los que tienen las claves del éxito (...) de ahí también el estilo joven y violento, caracterizado por la espectacularidad, los efectos especiales, la cultura de videoclip, la escalada de la violencia” (Lipovetsky y Serroy, 2009: 67).¹¹

¹¹ Aunque Lipovetsky no expresa textualmente que el hiperconsumidor juvenil carece de inteligencia al seleccionar y ver una película, esta afirmación que hemos citado podría conducir a esa lectura, lo cual puede (y debe) ser debatida. Es cierto que en el caso del terror, los espectadores se enfrentan a un espectáculo de la violencia cada vez mayor, y en algunos casos no existe la reflexión, pero no por ello debemos asumir su falta de inteligencia, pues el cine cumple muchas funciones, desde instrumento de entretenimiento hasta pedagógico. En ese sentido, no juzgamos los modos en que el hiperconsumidor procesa las imágenes recibidas, sólo se enumeran las características de las imágenes que el cine hollywoodense suele brindarles. He ahí otra lectura: las imágenes que la industria del cine provee para sus espectadores.

Los vampiros ya no se venden igual que en la época de la Universal. Por tanto, tampoco se ven igual. El tiempo los ha cambiado y también a sus víctimas. En el caso de *Noche de Miedo*, no es Universal quien revive al vampiro para darle aires de modernidad, sino nada menos que *Disney* y *Dreamworks* quienes hacen pareja para su producción y distribución mundial. Los productores ejecutivos Michael De Luca y Alison Rosenzweig se aseguraron no obstante, de contar con Tom Holland (director de la original) para revisar el guión elaborado por Marti Noxon, cuyos créditos incluyen la escritura de varias temporadas de las series *Buffy, la cazavampiros* y *Ángel*.

Para atraer a ese hiperconsumidor a las salas y ofrecer una película de terror en extremo sensorial, se realizó la filmación de origen en formato 3D con Javier Aguirresarobe como responsable de la fotografía principal (quien cuenta entre su filmografía con títulos como *Vicky Cristina Barcelona* hasta *Luna Nueva* y *Eclipse*, dos entregas de la saga *Crepúsculo*). Esa decisión no debe ser gratuita, pues algo de la estética de esa franquicia (nos guste o no se ha vuelto un punto de referencia) se recupera en este filme. Afortunadamente el contenido también es mejor elaborado, se nota la mano de Marti Noxon en ello.

La anécdota principal es igual a la versión original. Charley Brewster (Anton Yelchin) es un adolescente nerd que creció entre comics, películas de superhéroes, figuras de acción y películas caseras donde él y sus amigos personificaban héroes extraídos de su propia imaginación. Nunca fueron populares, sus compañeros de escuela siempre los menospreciaron. Charley es justo la imagen de Jimmy en *La Marca de la Bestia*, asimismo, son el retrato de ese personaje nerd tan frecuente en las películas de este tipo, un chico tímido e inteligente cuyas ansias de popularidad e inteligencia los convertirán en héroes.

Randy, el personaje *geek* de *Scream 2* (*Wes Craven, 1997*), responde en alguna clase que para hacer a una película de terror diferente, “el nerd debería quedarse con la chica”. Y así sucede en *La Marca de la Bestia* y en *Noche de Miedo*: el repudiado desea ser popular. Por ello Charley abandona a sus amigos para adentrarse en un grupo más reconocido (con quienes hace cosas que le suponen la aceptación, como vestir zapatos de color violáceo o tratar de comprar un carro). Además, tiene una novia “sensual y divertida”, Amy, quien lo adora porque “es diferente a los demás idiotas de la escuela”.

Su vida se trastoca cuando uno de sus amigos, Ed, se le acerca en el corredor de la escuela para contarle que otra de sus amistades ha muerto en manos de un vampiro

recién mudado a la zona. El vampiro, a quien han estado investigando, es su vecino Jerry Dandridge (Colin Farrell), con quien Charley ya tuvo un encuentro previo. La zona es Las Vegas. Ahí “a nadie le interesa nada, la mayoría de la gente sólo está de paso” comenta Charley para tratar de disminuir las sospechas de su amigo sobre las desapariciones. No obstante, acepta ir con él a la casa de Adam (en parte para que su amigo no revele uno de sus videos caseros).

En esa casa tienen un enfrentamiento cuyo diálogo es aprovechado para dar cuenta del carácter de producto cultural masivo que el vampiro ha adquirido y además, poner de manifiesto ciertas reglas canónicas del género. Se hacen referencias constantes a productos culturales adaptados en la época contemporánea, desde *Twilight* hasta *Sombras Tenebrosas*. En la secuencia, Ed le dice a Charley que Jerry es un vampiro. Ha ido preparado con estacas y ajo por si se les aparece:

- Charley: ¡Jerry es un nombre horrible para un vampiro! ¿Qué? ¿Acaso es un Drácula?
- Ed: ¡No! Drácula es un vampiro en específico. Te estoy diciendo que éste...
- Charley: ¡Hey! Ya sé de qué hablas. ¿Te das cuenta que me estaba burlando de ti? Lees demasiado *Crepúsculo*.
- Ed (enfurecido): Eso es ficción. Esto es real. Es un monstruo de verdad y no cavila ni se enamora ni es noble. Mata, se alimenta y no para hasta que mueren todos. Y me enfurece que creas que leo *Crepúsculo*.

La discusión por supuesto termina en la separación de ambos amigos. “¿Cuándo te volviste uno de esos idiotas? ¿Cuándo comenzaste a salir con esa chica? Solíamos burlarnos de personas como ellos. No te reconozco” le dice Ed a un incrédulo Charley, quien dice que la próxima vez que vea a Jerry le permitirá entrar a su casa, pues los vampiros “sólo entran con invitación”. No debió portarse mal con su amigo pues Ed será el siguiente en morir en un encuentro con Jerry.

Jerry es casi por completo diferente a Drácula. El de la versión original de este filme ya intentaba hacerlo. Aquí, en la piel de Colin Farrell se nos muestra un vampiro ejercitado en el gimnasio, vistiendo camisas ajustadas, cabello negro y mirada profunda, totalmente promiscuo, con fama de andar “tirándose” a las chicas del vecindario. Aunque

muchas de ellas no viven para contarlo. Sólo cuando alguien se le resiste, revela su naturaleza bestial (cuyo origen se remonta a vampiros del mediterráneo cuya subsistencia es rastrera y viven en la tierra húmeda, justo como Drácula). Jerry por supuesto no vive en un castillo, sino en una casa de suburbio en cuyos sótanos ha adaptado celdas para encerrar a sus víctimas. Las menos afortunadas quedan enterradas en el lodo, al fondo de la casa.

Todo en él intenta ser una actualización iconográfica del vampiro a los tiempos modernos. Romances de una noche que culminan en sexo casual sin compromiso duradero. Es musculoso, de piel rozagante, atractivo. Su galanura es el pretexto ideal para atraer a las mujeres, pero no sólo ellas, pues se da la libertad de matar a hombres (para él son comida); incluso existe en Jerry un carácter bisexual, por ejemplo, cuando convierte a Ed. Su mirada se clava en el muchacho y éste ya no puede hacer nada para escapar, abandona su misión de cazador. Al asesinar noche tras noche a desconocidos, Jerry se convierte en el ejemplo máximo de promiscuidad sexual que en este caso está escondida en la fachada de un monstruo:

El vampiro es la encarnación de la máxima alteridad: un hombre que ha degenerado en monstruo. Tiene que ver con el imaginario de la transformación pero con una libido típicamente humana, pura escenificación del deseo, que es literalmente el deseo del otro (deseo de poseer al otro). Sin duda, expresa una relación turbia con el sexo, una sexualidad que no está orientada al sexo (...) el sexo es antesala del espanto (y) se vincula con el mal. (Imbert, 2010: 473-476).

Tal relación entre la monstruosidad, el horror corporal y el sexo está marcada en los relatos de vampirismo, en este caso, trazada en la relación que Jerry mantiene con sus víctimas jóvenes, representación directa de la juventud que él persigue. Adolescentes y vampiros son una pareja indisoluble en este filme. Son figuras que desde la segunda mitad del siglo XX “se asocian a la eterna juventud y claro está, porque el cine de terror se dirige básicamente a un público joven” (Martin, 2002: 145). Ahí la razón de que el vampiro deba cargar consigo las transformaciones de su época: es más atractivo, por ello se le ofrece el personaje a un actor con capacidad de convocatoria. Colin Farrell es una estrella controvertida, justo la clase de artista necesario para atraer a públicos juveniles.

El personaje también es más violento, de modo que una mordida sutil como la de Drácula no sirve para satisfacer su hambre, sino la vejación del cuerpo de sus víctimas; es también consciente de que los vampiros se han convertido en un cliché de sí mismos, pero

eso los ha hecho legendarios, pues sus reglas son harto conocidas. Así se muestra en una secuencia en donde Jerry enfrenta a Ed, éste último huye de él y entra en una casa vacía:

- Ed: Lo siento Jerry. No puedes entrar a menos que se te invite.
- Jerry (dando un paso hacia adelante): Está abandonada. ¿En serio? Pensé que habías investigado el tema.

Acto seguido, Jerry convence a Ed de entregarse a él, pues el vampirismo, como siempre lo ha sido en la historia del cine, “es un regalo. A esta gente, ni a tu mejor amigo les importas, naciste para esto y lo sabes” exclama el vampiro antes de tomar entre sus manos la cruz que Ed le mienta en la cara. La sangre se disuelve en el agua de la alberca. Al siguiente día, Charley indaga porque su amigo ha faltado a la escuela. Decide ir a su casa para saber algo de él, pero sólo encuentra las pruebas que Ed ha estado documentado y que lo guían a la verdad.

Después de comprobar mediante una misión de espionaje que su vecino es un vampiro, Charley recurre a Peter Vincent (David Tennant), el productor de un programa de televisión titulado *Noche de Miedo*, en el cual se jacta de ser el mejor caza vampiros de la historia. En *Drácula*, Van Helsing era el cazador erudito y sabio, pero sobre todo, diestro en armas. En esta modernización, el cazador es un fantoche cuya presencia solo cuestiona las reglas comunes de las películas de vampiros.

Cuando Charley llega a su estudio de televisión, haciéndose pasar por reportero, atestigua la grabación del programa. Aquí, como en *La Marca de la Bestia*, la puesta en escena funciona para filmar signos de una herencia gótica que las películas de monstruos modernas sólo recuperan a través del homenaje. En la cinta de Craven, el restaurante Tinsel funciona para ese propósito. Aquí, el conductor de televisión se eleva sobre un escenario que representa un castillo gótico en cuya mazmorra ha estado encerrado. Una actriz, disfrazada de vampiro, se abalanza sobre él, sólo para que pueda hacer gala de los trucos propios de un cazador: usar una ballesta, y posteriormente una estaca.

Tras este homenaje, la secuencia de la entrevista entre Charley y Peter Vincent enumera aspectos que las cintas sobre vampiros nunca han abandonado porque sobre ellas se ha construido el canon:

- Charley: Digamos que los vampiros existen.
- Peter: ¿Estás jodiendo conmigo?
- Charley: ¡Solo sígame la corriente! En caso de que existieran, ¿cómo mataría a uno?
- Peter: ¿Cómo matar a un vampiro? A ver, está la estaca al corazón, decapitar, esa nunca falla, no sé, ¿yo que voy a saber de matar vampiros?
- Charley: ¿acaso no ha enfrentado a uno? ¿Qué es toda esta mierda que está aquí entonces?

Lo anterior lo dice Charley en referencia a la colección privada de armamento medieval y reliquias sobrenaturales que Peter conserva en su *pent house*. Más tarde se revela que Peter enfrentó en algún momento de su infancia, al mismo vampiro primigenio que ronda a Charley. Por ello decide ayudarlo, a él y su novia Amy (Imogen Poots) quien se ha sumado a la cacería luego de que Jerry los atacara en casa de la madre de Charley. Hay dos apuntes más acerca de la autoconciencia de los cánones diegéticos de películas sobre vampiros en dos secuencias; la primera cuando Jerry invade el departamento de Peter Vincent. Charley y Amy se separan y el vampiro amedrenta a la chica:

- Amy (toma la pistola con balas de plata y dispara).
- Jerry: ¡Eso es para hombre lobo! ¿No has aprendido nada?
- Amy: (toma el tarro con agua bendita) ¡Y esto es para vampiros!

Después de arrojarle el agua, el vampiro chilla de forma aguda sucumbiendo al poder eterno del agua bendita sobre su cuerpo. Y mientras ellos sostienen esta disputa, en otro cuarto Charley se dispone a matar al nuevo siervo de Jerry: Ed. “La verdad es que Jerry es muy moderno –comenta- no quiere que le llame amo ni esas cosas. Aunque yo por mi parte estoy muy chapado a la antigua, ¿qué lindo no?”. Después de esto, Charley arroja un hacha sobre el cuello de Ed, quien muere de forma bastante violenta, no sin antes caminar hacia su amigo con la cabeza casi colgando de su cuello.

Muchas de estas referencias se pueden encontrar en otras películas que si bien no explotan la estética juvenil, si hacen uso de las convenciones creadas por la mitología vampírica, recuperada en el cine desde los albores de Universal. Asimismo, *Noche de*

Miedo recrea escenas que son clara cita a filmes anteriores. Por ejemplo, la escena en la cual Jerry hace que Amy beba de su pecho, es idéntica en encuadre y actitud de los actores, a aquella elaborada por Francis Ford Coppola en su revisión de *Drácula*, donde Mina bebe del pecho del vampiro cuando éste se manifiesta en su habitación.

Pero a diferencia de las películas en cuyo final las personas convertidas en vampiros pierden la vida, aquí se plantea la diferencia fundamental: revertir una maldición que es incurable. Se plantea un discurso en dónde los jóvenes (pues en su mayoría las víctimas han sido adolescentes) han contraído una enfermedad (el vampirismo) para la que existe una cura universal, en este caso, una daga bendita directa al corazón de su progenitor, el vampiro Jerry. La maldición de la vida eterna es revertida para dar una segunda oportunidad a aquellos que cayeron en las garras del vampiro, durante una noche. Resulta también un giro en la concepción del monstruo: el vampiro puede ser humano nuevamente. Excepto el original, quien ha esparcido la enfermedad durante siglos.

Noche de Miedo es una actualización bastante fresca sobre la película original. No es una reflexión filosófica profunda sobre el estado de la vida y la muerte, ello se podría hallar mejor narrado en *Vampiros de John Carpenter (John Carpenter's Vampires, 1998)* o *30 días de noche (30 days of night, David Slade, 2007)*. Pero en este caso, es un repaso bastante hábil sobre el desarrollo narrativo del cine de terror hollywoodense al explotar mitos como el del vampiro. Mejor aún, es una muestra bastante buena de cómo ha cambiado iconográficamente la figura del vampiro para adecuarse a un contexto donde se ha vuelto objeto de cambio (cultural y monetario), más que de culto intelectual.

A diferencia de *La Marca de la Bestia*, que no es un *remake* de alguna cinta previa aunque utiliza casi el esquema argumental de películas precedentes, *Noche de Miedo* entra en la veta de la reproducción de materiales existentes para darles mejor estilización, acercarlos a nuevos públicos. La película en cuestión fue muy bien recibida por la crítica. Sus lecturas desde luego, se hacen en el contexto de los productos culturales que han abusado de la figura del vampiro.

“Jerry quizá sea un personaje demasiado astuto y excéntrico como para resultar una metáfora, pero debido a que no existe en el contexto de la película algo como un vampiro literal, su presencia y simbolismos alrededor de él deben significar algo. Además, si fenómenos como *Crepúsculo* o *True Blood* han registrado a su manera profundas

preocupaciones culturales y fantasías acerca de la sexualidad, los miedos representados en *Noche de Miedo* se centran en el dinero y la seguridad, problemas que acechan a las ciudades contemporáneas”, escribió A.O. Scott en el *New York Times* (2011).



Los cambios en la concepción iconográfica de los monstruos clásicos son evidentes en el intento de llevarlos al contexto moderno. Arriba, Bela Lugosi encarna al conde Drácula, uno de los orígenes más famosos del mito dentro del cine de terror. Abajo, Colin Farrel es una actualización juvenil y atractiva que abandona muchos de los aspectos góticos sembrados en las historias de Universal Pictures o Hammer Films.

Alrededor de la figura del vampiro se han asociado valores capitalistas fomentados por el consumo conspicuo. Autos lujosos, mansiones, el estatus quo, la educación, los viajes, la belleza, el culto al cuerpo, la sexualidad desbordada, ideas de romance ideal, son

tópicos introducidos en las historias populares adaptadas a la pantalla grande (o chica) y que curiosamente han estado basadas en sagas de literatura popular juvenil (*Cazadores de Sombras, The Vampire Diaries, True Blood, The Originals*). Ahí donde esas expresiones construyen imaginarios aspiracionales, *Noche de Miedo* acierta en construir una reflexión sobre lo efímero de la popularidad, la riqueza, el valor del consumo y la posición social frente a la pérdida de la amistad o la familia, sobre todo, porque no es posible obtenerlo todo sin caer en el exceso, o perder algo a cambio.

En la era del hipercine, no sólo se explota el carácter sexual o romántico del vampiro. En referencia al uso de la violencia hiperreal, se han construido mundos donde vampiros y hombres lobo han tenido que enfrentarse bajo el manto de los efectos especiales, las peleas coordinadas y la recuperación de los trajes de piel, cuya función es aludir a la estética gótica como el caso de *Inframundo (Underworld, Len Wiseman, 2003)*. La batalla entre dos mitos del terror se representa en secuencias de acción que abandonan el terror para privilegiar la forma de la imagen exceso posible gracias a la acumulación de efectos digitales cuyo referente inmediato es la franquicia Matrix.

En el 2000, Wes Craven produjo un intento de aproximación contemporánea con *Drácula 2000 (Patrick Lussier, 2000)*, que en México adquirió el título de *Drácula 2001* debido a su estreno tardío. El asunto ahí es que el conde revive en la época actual para cazar a su máximo enemigo: Van Helsing. Sí, la idea es bastante mala y su ejecución, aunque entretenida, fue bastante ridícula. Peor resultó el crossover que en 2003 *Universal Pictures* preparó para tratar de revivir a sus monstruos clásicos: *Van Helsing, cazador de monstruos (Van Helsing, Stephen Summers)* fue planeada como una franquicia que inauguraría una atracción en los estudios Universal, una serie de televisión y dos películas más.

Pero el cruce entre Drácula y su plan diabólico de crear más vampiros, para lo cual necesitaba la sangre de un hombre lobo y el poder eléctrico generado por el monstruo de *Frankenstein* no fue bien recibida por los espectadores ni la crítica. El terror era sustituido por avances tecnológicos en una lucha donde nuestros monstruos preferidos quedaron mal parados, especialmente Drácula. Ha habido ejercicios para revivir esa figura letal y misteriosa, pero pocos como *Noche de Miedo* han salido victoriosos en su plan de situar al vampiro en el contexto hipermoderno sin abusar de los vicios digitales, el exceso de las formas violentas o la simpleza narrativa, a diferencia de los esfuerzos de traer a la

modernidad al monstruo de Frankenstein en la fallida *Yo, Frankenstein (I Frankenstein, Stuart Beattie, 2014)*.

Esta última intentó situar al monstruo como un hombre inmortal que ha atestiguado la evolución tecnológica al grado que se ve envuelto en una pelea entre seres míticos y científicos que tratan de reproducir el fenómeno del doctor Víctor Frankenstein para así descubrir el secreto que podría reanimar a una legión de demonios. Con una estética producto de la asimilación de efectos especiales empleados en *Inframundo*, la película intenta, como las anteriores, volver a un monstruo mítico situándolo en aspectos modernos, pero no todas las ideas corren con la misma suerte.

En este caso, los cuestionamientos éticos sobre el alcance tecnológico y científico en la alteración de la vida natural son mejor vistos en apocalípticas películas como *Resident Evil*. Sobre todo porque dan pie a los dilemas éticos que enfrentan personajes que a diario lidian con decisiones que podrían convertirlos en monstruos morales. Pero no obstante la calidad de los diversos filmes, hay detrás un enfoque global para este género: ni la tendencia del asesino en serie y sus crueles torturas pueden remplazar del todo arquetipos del terror que han logrado permanecer en la memoria del género y en la del público, como tampoco excluir modelos de terror con estética distinta a las dos tendencias revisadas anteriormente. Las huellas de la historia no se borran, aun cuando la hipermodernidad ha alcanzado al género.

RESUMEN EN TABLAS

CUADRO 1. Ilustración de las lógicas del hipercine de Gilles Lipovetsky y Jean Serroy. En este capítulo, nos referimos únicamente a características visuales de las películas, de modo que las secuencias que aquí mostramos ilustran sólo dos categorías: imagen-exceso e imagen-distancia.

PELÍCULA	DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA	CATEGORÍAS DEL HIPERCINE (LIPOVETSKY Y SERROY)	
		IMAGEN EXCESO	IMAGEN DISTANCIA
Los Otros (The Others, Alejandro Amenábar, 2001) DVD CARPETA 1 VIDEO 1	<p>1.- En el patio de la mansión se encuentran tres personas, dos mujeres y un hombre, que tocan a la puerta. Grace (Nicole Kidman) abre la puerta y pregunta si son ellos quienes han respondido al anuncio que dejó en el periódico hace unos días. La mujer de mayor edad afirma que sí. Grace les permite pasar.</p> <p>2.- Interior de la mansión. Grace entrevista a los recién llegados en el recibidor de la casa. Ellos se presentan como Bertha Mills (Fionnula Flanagan), Edmund Tuttle (Eric Sykes) y Lydia (Elaine Cassidy), quien es muda. Grace asigna actividades al señor Tuttle en el jardín. Después, hace un recorrido por la casa junto a Bertha y Lydia, a quienes les explica las actividades que deberán realizar y las condiciones en que debe permanecer la casa. Entre ellas, ninguna puerta deberá abrirse sin cerrar antes la anterior y es indispensable que la mansión este siempre a oscuras.</p> <p>3.- El recorrido de la casa culmina con la presentación de los niños. Grace pide a Lydia y Bertha que cierren las cortinas de un enorme salón. Después abre una puerta que las conduce al pasillo donde se encuentra la recámara de sus hijos. Con sólo la luz de una vela, las mujeres se introducen en el pasillo y Grace presenta a sus hijos. Ellos salen del cuarto.</p>	<p>Aprovechamos para aclarar que la imagen exceso en el hiper-terror se muestra en las tendencias del <i>slasher film</i> (o <i>dead teenager movie</i>, como lo hemos definido) y en el <i>torture porn</i> (<i>tortura pornográfica</i>), las dos, subgéneros que predominan en la producción de cine de terror contemporáneo. En el caso de los filmes que rescatan de forma muy acentuada la herencia visual gótica, como el presente título, no se privilegia el uso de la violencia, por tanto, no hay saturación de gore, no hay estridencia en el sonido, no hay sintaxis rápida a través del montaje, no hay velocidad en las acciones. La construcción de la imagen acompasada, como en el caso de esta secuencia: la preocupación central es la presentación del lugar, de los personajes y el contexto en que vivirán estos personajes. Para ello, el director no elige la velocidad, sino los planos secuencia (por ejemplo, la introducción de los sirvientes al recibidor de la mansión), tomas abiertas para describir el lugar (la sala o el amplio salón en donde Bertha y Lydia cierran las cortinas). Dos elementos muy importantes adquieren primacía:</p>	<p>La imagen distancia, en el nivel de CINE DEL CINE, realiza una cita directa a otros filmes, a través de la mención directa (citar el título de una película), alusión (referir a la estructura narrativa o elementos de algún filme) o guiño (mención aislada a un trabajo cinematográfico previo, que puede ser mediante un poster, una escena, el nombre de un director, un objeto utilizado en otra película). Esto crea una relación intertextual con otros filmes y con ello, a elementos canónicos, en este caso, la herencia visual gótica. La referencia principal de Los Otros es <i>Posesión Satánica (The Innocents, Jack Clayton, 1961)</i>, la adaptación de la novela de Henry James en la que una joven institutriz es contratada para cuidar dos niños que habitan una casa victoriana. Ahí, es atormentada por los fantasmas de la institutriz anterior y su amante.</p> <p>1.- Hay una relación de personajes: la institutriz se transforma en Grace; están los dos niños, objeto de la amenaza que representan “los otros”, y el ama de llaves.</p> <p>2.- Hay una relación de escenarios: el</p>

		<p>1) La música, que sólo acompaña el momento de la presentación de los pequeños Nicholas y Anna, pues se crea un momento de tensión. Debido a la descripción de Grace, se forma la idea de que la enfermedad de sus hijos los ha vuelto monstruosos, por ello la música acrecienta el suspenso de su presentación y decrece en la sorpresa: los niños no tienen apariencia monstruosa.</p> <p>2) La iluminación. La luz en la casa se limita a una vela, cuando los niños están presentes. Así pues, los espacios son oscuros; el trabajo de iluminación construye una atmósfera tenebrosa que predomina en todo el filme. Si hay alguna saturación, es sólo la de la oscuridad, que en este caso sirve para la efectividad de la inducción del suspenso. Los Otros es un filme que no necesita la profusión de elementos fílmicos para llenar el ojo. Es una oposición a la tendencia mayoritaria de la tortura pornográfica, el <i>slasher film</i> o el <i>found footage (terror con apariencia documental)</i>.</p>	<p>escenario es una mansión de rasgos arquitectónicos góticos.</p> <p>3.- Hay una relación de estructura dramática: las creencias de la protagonista femenina son puestas a prueba. Ella lleva consigo una carga emocional que la hace vulnerable, rasgo característicos de las heroínas/héroes del gótico</p> <p>4.- Hay un uso directo de elementos de la estructura gótica: además de la mansión y el trazo del personaje principal, la amenaza no tiene una monstruosidad física sino moral, y el ambiente es oscuro, frío, solitario, inseguro.</p> <p>La conjunción de estos elementos posibilita una relación intertextual que permite al espectador relacionar a este con otros filmes, al tiempo que la película cita a otras. Podríamos mencionar el caso de la mexicana <i>El Libro de Piedra (Carlos Enrique Taboada, 1968)</i>. En el terror estadounidense, la tendencia se ha reducido pero no ha desaparecido. La Maldición (Jan De Bont, 1999) o No temas a la oscuridad (Don't be afraid of the dark, Troy Nixey, 2011), son otros ejemplos de recuperación de elementos visuales góticos, aunque su historia se sitúa en la modernidad, a diferencia de Los Otros.</p>
<p>La Dama de Negro (The Woman in Black, James Watkins, 2012)</p>	<p>1.- Arthur (Daniel Radcliffe) se encuentra en el cuarto de Nathaniel. Al entrar, nota una rasgadura en la pared. Quita el papel tapiz y descubre una frase. ¡Pudiste haberlo salvado! En el exterior, la tormenta arrecia. Al asomarse a la</p>	<p>En este caso no hay una ilustración de la imagen exceso del modo en que la definen Lipovetsky y Serroy; es evidente que no hay exceso de sangre ni velocidad en el montaje. No obstante, hay significantes</p>	<p>Aquí no hablamos de un distanciamiento crítico, sino de la recuperación de elementos visuales góticos y una tendencia a la iluminación expresionista. La mansión de Eel Marsh es un espacio</p>

<p>DVD CARPETA 1 VIDEO 2</p>	<p>ventana, ve a un niño emerger del pantan. Alguien toca a la puerta de la mansión. Arthur atraviesa el pasillo para bajar a abrir y descubre en el pórtico, a un grupo de niños que lo observa. Al cerrar la puerta, Arthur observa en el piso pequeñas huellas de lodo que se dirigen a la escalera. Decide regresar al cuarto de Nathaniel, para enfrentar a lo que sea que haya entrado.</p>	<p>que se ensalzan para lograr una atmósfera solitaria. Resalta es la fotografía oscura (también interviene el trabajo de iluminación). Se resalta así la penumbra en que se encuentra la casa. Esta es una características visual que se traslada a otros subgéneros del terror, como es el caso del <i>dead teenager movie</i> o el <i>torture porn</i>. La fotografía oscura, los espacios solitarios y la iluminación en penumbra son elementos constantes y encuentran sus raíces en filmes góticos como éste. El caso de La Dama de Negro es importante porque las recupera dentro de una estructura visual completamente gótica: la presencia de la casa aislada, su definición arquitectónica, un ambiente adverso (la lluvia) como atmósfera, la pesadumbre del personaje y su identificación con el monstruo, como paria (un rechazado por el mundo).</p>	<p>extraído de la tradición gótica, como en el caso de Los Otros. Stanley, nuestro personaje principal, tiene el mismo trazo que Grace: una persona con sentimiento de culpa por la ausencia de una pareja y que vive la vida en soledad. No obstante, la iluminación recupera la herencia del expresionismo; deformar los espacios visuales. No se recupera este movimiento en su carácter ideológico (una nación que veía en sus películas el sentimiento nacionalista de la derrota en la Guerra Mundial). Sólo sus características estéticas: acumulación de luces y sombras, fotografía oscura y la inclusión de un monstruo marginado. Esto último es también un elemento que comparte con el gótico.</p>
<p>La Marca de la Bestia (Cursed, Wes Craven, 2005)</p> <p>DVD CARPETA 1 VIDEO 3</p>	<p>1.- Ellie (Christina Ricci) regresa del trabajo y encuentra en el sillón a su hermano Jimmy (Jesse Eisenberg) quien ha estado leyendo sobre licantropía. Su hermana se dirige a la cocina para tratar de evitar la conversación pero su hermano la sigue. Él insiste que durante el accidente que tuvieron en Mullholland Drive, ambos han sido marcados con “la marca de la bestia”, que se manifiesta como un pentagrama en la mano derecha. Jimmy toma un plumón y une los puntos en su mano para demostrarlo. Ellie lo reprende pero al decirle “lo que dices es ridículo”, la chica levanta la mano derecha y Jimmy observa los mismos puntos que su hermano tiene. Para calmarlo, Ellie se dirige al</p>		<p>Así como el caso de Noche de Miedo, La Marca de la Bestia asume un distanciamiento paródico respecto a los cánones que pueblan los relatos de hombres lobo, como el caso de la transmisión de la maldición mediante la mordida, la manifestación paulatina de la licantropía a través de señales físicas, la aversión a la plata, la transformación durante la luna llena.</p> <p>La película recupera estas características, ilustradas en los diálogos de esta secuencia:</p> <p>Charley: Estoy averiguando cómo matar a</p>

	<p>pasillo contiguo a la cocina y señala un marco de plata. Exclama: “Lo compré en Tiffany’s. Es plata de ley. Si yo soy una lobo, no podré levantarlo ¿verdad? Jimmy afirma con la cabeza. Ellie duda un momento pero rápidamente toma el marco entre sus manos y nada le pasa. “Ve a dormir, Jimmy”, le pide a su desconcertado hermano. Más tarde se nos revelará que el marco no es de plata y Ellie lo sabía.</p>		<p>un Hombre Lobo. Ellie: ¡Ah! Con plata ¿no?</p> <p>Pero el tono de Ellie es burlón. El personaje se ríe de estas convenciones. Al mismo tiempo, rechaza que ella pueda estar sometida a ellos. Su hermano le enumera todas las características fisiológicas que están adquiriendo, elementos que han estado presentes en películas cuyo monstruo principal es un hombre lobo.</p> <p>Un homenaje se ilustra: la marca en la mano de Charley, en forma de pentagrama, es una referencia directa a la forma en que se muestra la maldición en la película <i>El Hombre Lobo</i> (Robert Wiener, 1947), cuyo modelo precisamente asentó los cánones de estos relatos.</p>
<p>Noche de Miedo (Fright Night, Craig Gillespie, 2011)</p> <p>DVD CARPETA 1 VIDEO 4</p>	<p>1.- Jane (Toni Collete) maneja a toda velocidad en una carretera oscura que conduce a las afueras de Las Vegas. La acompañan su hijo Charley (Anton Yelchin) y Amy (Imogen Poots), la novia de Charley. Ellos huyen de Jerry (Colin Farrell), un vampiro. Jerry les avienta su camioneta y una bicicleta para hacerlos accidentarse. Finalmente, se estrellan contra otro automóvil, en la carretera. Jane y Amy huyen. Charley enfrenta a Jerry, mentándole una cruz en la cara. Jerry responde burlonamente y toma la cruz entre sus manos. Golpea al chico y revela sus características físicas monstruosas, para después morder a Charley. Jane toma por sorpresa al vampiro, clavándole un tubo en la espalda. El</p>	<p>Noche de Miedo es una cinta que se inscribe en el uso de la tercera dimensión, por tanto, fue exhibida en la pantalla grande en 3D. Esta secuencia fue construida para amplificar la cercanía de los objetos con el espectador (como se suele decir, los objetos salen de la pantalla). El terror contemporáneo se ha inscrito en esta característica del hipercine, el empleo de tecnologías que incrementan la experiencia sensorial del espectador. En este caso, la motocicleta que se estrella en el auto fue pensada para aprovechar el 3D. El cristal del parabrisas roto y la motocicleta saltan de la pantalla, al igual</p>	<p>La IMAGEN DISTANCIA adquiere un carácter paródico. Hay un reconocimiento de los elementos que han poblado las historias de vampiros en el cine, pero se reconoce que muchos de ellos no operan en las cintas actuales, por ello se les parodia. A lo largo de la película, los personajes enumeran estas características, por ejemplo: las formas de vida del vampiro: nocturno, bebe sangre, le teme a las cruces y no se refleja en los espejos. Es además, seductor. También se enumeran sus formas de morir: la luz solar, agua bendita, una estaca al corazón.</p>

	<p>vampiro se arrastra por el piso, chillando de dolor, y huye.</p>	<p>que elementos como el fuego, la sangre y las luces de los autos. Todos traspasan la pantalla para aumentar la sensación de la persecución en la carretera que culmina con el asesinato del conductor del auto contrario (cuando Jerry, el vampiro, lo muerde). Su sangre brota del cuello hacia la cámara y de ahí al espectador.</p>	<p>Pero esta película también hace una crítica a estos cánones de las cintas de vampiros. Tiene como referencia el mito de Bram Stoker, pero reconoce que la cultura popular actual ha cambiado la apariencia y acciones del vampiro, así como muchas de sus características. Jerry, el vampiro, obtiene ahora el tipo de galán Hollywoodense contemporáneo, de ahí que el personaje está encarnado por Colin Farrell. Sólo muestra sus deformidades físicas cuando se transforma para asesinar. Y en esta secuencia, se hace una burla a esos cánones cuando Charley le mienta la cruz a Jerry y este dice en tono burlón: ¡La cruz no, Charley! La cruz no. Y la toma entre sus manos para hacerla ceniza, marcando una ruptura entre la tradición del temor a las cruces y el cinismo con que ahora, este vampiro las enfrenta.</p>
--	---	--	--

CUADRO 2. Las áreas expresivas de los filmes según las tres dimensiones de Rick Altman y Charles Morris: Semántica. Para estas tablas, también se ilustra con las escenas descritas previamente; se conserva el orden en que se describieron las escenas en la tabla anterior. Dado que analizamos características visuales, sólo abordamos el plano semántico y sintáctico.

PELÍCULA	PLANO SEMÁNTICO: Según Morris, “la semántica se ocupa de la relación de los signos con sus designata (<i>aquello a lo que alude el signo</i>), y por ello, con los objetos que pueden denotar, o que de hecho, denotan (Morris, 1985, 55). Designa una relación entre un signo y un objeto. Cuando Rick Altman trabaja su primera aproximación, semántica, expresa que “varios textos comparten unas mismas piezas de construcción (tramas, escenas clave, objetos familiares o planos y sonidos reconocibles)” (Altman, 2000, 128). Hace hincapié en la iconografía común, es decir, los objetos y escenarios constantes en un género, que construyen una relación con otras películas. En el caso del terror pueden ser ejemplos los bosques o casas solitarias, el uso de armas blancas, escenas donde hay ruptura de prohibiciones (lectura de conjuros, escenas sexuales) y estereotipos de personajes (desde el asesino enmascarado, el vampiro, etc.).			
	IMAGENES	SIGNOS ESCRITOS	VOCES	SONIDO (RUIDOS, BANDA SONORA)
Los Otros DVD CARPETA 1 VIDEO 1	1.- Gran plano general de la mansión. 2.- Plano completo de los tres recién llegados (la Sra. Mills, el Sr. Tuttle y Lydia). 3.- Plano medio de Grace. 4.- Close up a Bertha Mills. 5.- Plano general del recibidor de la mansión. 6.- Plano medio de Grace y los sirvientes. Presentación de los personajes. 7.- Plano general del salón de música. 8.- Plano americano de Grace y los sirvientes en la cocina. 9.- Plano general del salón (un salón vacío en el que Grace indica a la servidumbre cerrar las cortinas). 10.- Plano completo de Grace, Bertha y Lydia al subir las escaleras. La cámara retrocede para seguir el ascenso de las actrices en ángulo picado. 11.- Plano americano de Grace, Bertha	En esta secuencia no se ilustran signos escritos provenientes del idioma original de la película, que estén plasmados en otro soporte, más que en el subtítulaje de la secuencia. De cualquier modo, los subtítulos son importantes puesto que son un modo de fijar los diálogos del filme en una manera que se adapten a nuestro idioma original. En este caso, traducen de forma acertada los diálogos de los personajes. No hay necesidad de alguna tropicalización.	La escena que se describe transcurre en completo silencio, es decir, además de los diálogos de los actores, no se introduce ninguna otra voz. Esto es con el objetivo de enfocar la atención en estos diálogos pues: 1.- Grace detalla las instrucciones que se deben respetar para mantener el estilo de vida que se lleva en la casa. 2.- Se hace hincapié que el silencio es apreciado en la mansión. 3.- Se construye la atmósfera de la mansión, siempre en penumbra y silencio. Este silencio hace que cualquier ruido resalta. Más adelante, cuando “Los Otros” comienzan a presentarse, lo hacen a través de murmullos, que se manifiestan paulatinamente.	La música de la película fue compuesta por Alejandro Amenábar, también director y guionista de la película. En esta secuencia, sólo se hace presente de manera muy breve durante la presentación de los hijos de Grace. Se trata de un momento de alta tensión puesto que Grace sea presentado como una mujer bastante rigurosa en cuanto a las reglas de la casa y ha creado un halo de misterio respecto a sus hijos, de modo que la música acentúa el momento en que se revelan sus hijos, anticipando una posible sorpresa. La sorpresa es que los hijos de Grace son de apariencia normal. Previo a este momento, el silencio en el que Grace insiste tanto, hace

	y Lydia. La cámara una paneo de izquierda a derecha y rodea 80 grados a Bertha y Lydia. Se detiene en el costado derecho de Lydia y hace un paneo hacia abajo. Se detiene en plano medio para mostrar a los niños.			“estruendoso” cualquier otro sonido: una puerta cerrándose, un rechinido, las cortinas, los pasos sobre la madera. Esto por supuesto, funciona en beneficio de la construcción del suspenso.
La Dama de Negro DVD CARPETA 3 VIDEO 2	<p>1.- Plano general de la habitación de Alice Drablow.</p> <p>2.- Close up de Stanley.</p> <p>3.- Paneo a la derecha para mostrar el pasillo.</p> <p>4.- Plano general de la habitación de Nathaniel.</p> <p>5.- Plano completo de Stanley al quitar el papel tapiz de la pared.</p> <p>6.- Gran plano general (a través de la ventana) del pantano.</p> <p>7.- Plano medio de Stanley y Dolly back para seguir de frente al actor en su descenso al recibidor de la mansión.</p> <p>8.- Plano general del recibidor.</p> <p>9.- Close up al picaporte de la puerta, en el momento en que alguien intenta entrar.</p> <p>10.- Plano general del jardín frontal, donde se encuentran los niños.</p> <p>11.- Paneo a la izquierda en ángulo cenital para detallar las pisadas de lodo en dirección a la escalera.</p> <p>12.- Close up de Stanley.</p>	<p>Una pared en la habitación de Nathaniel sirve como soporte para plasmar el siguiente mensaje escrito:</p> <p>Pudiste haberlo salvado.</p> <p>En este momento de la película, Stanley ha visto evidencias de la existencia del fantasma de Alice Drablow.</p> <p>La frase es un reclamo que Alice hace a su hermana por haber dejado morir a su hijo Nathaniel en el pantano. Stanley también toma el mensaje de manera personal. Conoce la leyenda de Alice Drablow y su poder sobre los niños del pueblo, por ello, cree que debe salvar a su propio hijo de esa maldición.</p> <p>Aislado, el mensaje en la pared no adquiere sentido. Lo tiene debido a la información que se presentada previamente en la película. Mucha de esa información se encontró en cartas escritas por Alice, cuya lectura se complementa con la inserción de la voz en off de ella, leyendo sus cartas.</p>	<p>La atmósfera que se construye en La Dama de Negro es similar a Los Otros. En esta secuencia hay un solo diálogo, que se pronuncia cuando Stanley se acerca a la puerta principal de la mansión. Se trata de una pregunta con presencia constante en el cine de terror:</p> <p>¿Quién está ahí?</p> <p>Y claro, nadie responde. Se trata de una expectativa que se ha construido en las cintas de terror: regularmente nadie responde a esta pregunta y el personaje debe salir a indagar qué sucede. Así lo hace Stanley.</p> <p>No hay alguna otra voz, más que el grito de Alice Drablow cerca de la ventana, desde donde Stanley ve a un niño emerger del pantano.</p> <p>En la secuencia, se privilegian los ruidos incidentales.</p>	<p>Este ejemplo se extrae de una larga secuencia en la que Stanley pasa la noche en la mansión, solo. Se privilegia el silencio porque del mismo modo que en Los Otros, cualquier ruido llama la atención y sirve para crear un efecto de susto. En el contexto en que se encuentra Stanley, el rechinido de una puerta es el anuncio de que alguien más está con él.</p> <p>Así como en Los Otros, estos sonidos sirven para la construcción del suspenso. Una diferencia es que en La Dama de Negro, se trabaja más con el efecto de sonido que crea un susto momentáneo, como si se tratase de una casa de espantos. En Los Otros, cada ruido crea una tensión dramática que aumenta conforme se acerca un descubrimiento.</p>
La Marca de la Bestia	<p>1.- Extreme close up a las ilustraciones del libro.</p> <p>2.- Plano general de la sala. Jimmy está</p>	En diferentes secuencias que ya hemos descrito, tanto en este cuadro como otros capítulos, podemos observar que	Los diálogos son lo más importante en esta secuencia. En ellos, se hace saber que los dos personajes	En esta secuencia, no hay acompañamientos musicales ni ruidos incidentales, sólo escuchamos

<p>DVD CARPETA 1 VIDEO 3</p>	<p>acostado en el sofá y Ellie entra a saludarlo. 3.- Plano medio de ambos actores en el sillón. 4.- Extreme close up a la mano de Jimmy para mostrar el pentagrama. 5.- Plano general de la cocina en donde Ellie y Jimmy continúan su discusión. 6.- Plano medio de Ellie sobre el costado izquierdo de Jimmy. Ella levanta el brazo y se aprecian las marcas en la palma de su mano. 7.- Plano general completo del pasillo al que se dirige Ellie. 8.- Plano medio de Ellie al señalar el marco de plata. 9.- Close up de Jimmy en ángulo picado. 10.- Plano medio de Ellie al tomar el marco de plata. La cámara hace un breve paneo a la derecha para seguir la acción de su brazo.</p>	<p>mucha información que los personajes obtienen acerca de la amenaza que los rodea, es en libros, escrituras antiguas, periódicos, dibujos. Muchos de ellos refieren a conjuros que están escritos en otro idioma. En el caso de esta escena, Jimmy obtiene información sobre el significado del pentagrama en su mano, en un libro que ilustra gráficamente los cambios fisiológicos de una persona mordida por un hombre lobo. Las ilustraciones se acompañan de algunas palabras que no se alcanzan a leer bien, pues se presentan como caligrafía. Lo anterior, además de la presentación de conjuros, se ha ilustrado en Poseción Infernal y La Cabaña del Terror. En el caso de La Dama de Negro, la historia de Alice Drablow se conoce por medio de cartas cuya información se refuerza con la lectura en voz en off de las mismas. En Los Otros, en escenas posteriores a la que se describió aquí, Grace descubre fotografías con mensajes de nombres y años, lo cual le ayuda descubrir el secreto que rodea a su servidumbre.</p>	<p>cargan con una maldición y se hace repaso de los cánones que pueblan las historias de hombres lobo: 1.- La presencia del pentagrama, que por sí solo es un signo asociado a conjuros. 2.- Jimmy enumera las manifestaciones físicas que tendrán: fuerza física, atractivo sexual, desarrollo del olfato. 3.- Ellie menciona que a un lobo se le puede matar con plata. La escena resume a través de los diálogos, estas manifestaciones físicas que Ellie y Jimmy muestran a lo largo de la película.</p>	<p>diálogos. No obstante, la totalidad de la película también se inserta en el fenómeno de incluir en su banda sonora, música rock de agrupaciones populares, además de la música compuesta específicamente para la película.</p>
<p>Noche de Miedo DVD</p>	<p>1.- Plano medio de Charley, Jane y Amy en el carro. El plano está en profundidad. Al frente del carro están Jane (al volante) y Charley. Amy está</p>	<p>En esta secuencia no se ilustran mensajes lingüísticos en algún otro soporte.</p>	<p>Los diálogos entre los actores se dicen "gritando" debido a la persecución de la que son objeto. También hay modificación en la voz</p>	<p>Dado que esta escena es un ejemplo de la imagen exceso, hay una saturación de ruidos: 1.- La motocicleta al estrellarse con</p>

<p>CARPETA 1 VIDEO 3</p>	<p>en el asiento trasero, sentada en medio. Ella es quien se aprecia de forma completa.</p> <p>2.- La cámara hace un zoom in hacia Amy y después se posa sobre el parabrisas para mostrar la motocicleta que se estrella en él.</p> <p>3.- La cámara hace un paneo a la derecha. Se detiene en un plano medio del lado derecho del carro.</p> <p>4.- La cámara vuelve al interior del carro en plano medio. Hace un zoom hacia el parabrisas trasero para mostrar la camioneta que se aproxima.</p> <p>5.- Plano general del auto en la carretera.</p> <p>6.- Close up a los pedales del auto, por donde al vampiro introduce su brazo para atacar a la conductora.</p> <p>7.- Plano general de la carretera a través del parabrisas frontal del auto de Charley. Se estrellan contra el auto.</p> <p>8.- Plano completo de los ocupantes de ambos autos.</p> <p>9.- Plano medio de Jerry, el vampiro, al asesinar al conductor del segundo auto.</p> <p>10.- Plano completo del enfrentamiento entre Jerry y Charlie.</p> <p>11.- Plano medio de Jerry al ser asesinado por Jane. Jerry sale de la cámara y revela a la actriz detrás de él, sin que la cámara se mueva.</p> <p>12.- Plano completo de Jerry, al huir herido.</p>		<p>de Jerry, el vampiro, cuando éste abandona su forma humana. Su rostro se deforma y revela una quijada que emite sonidos guturales que hacen casi incomprendible lo que quiere decir.</p>	<p>el parabrisas.</p> <p>2.- La aceleración de los carros.</p> <p>3.- El choque entre los carros.</p> <p>4.- El enfrentamiento físico entre Jerry y Charley.</p> <p>A esta conjunción de sonidos se suma la música compuesta por Ramin Djawadi para acompañar la persecución.</p>
--	--	--	---	---

CUADRO 3. Las áreas expresivas de los filmes según las tres dimensiones de Rick Altman y Charles Morris: Sintáctica. Para esta tabla se consideran las primeras secuencias de cada película, descritas en el cuadro 1.

PELÍCULA	PLANO SINTÁCTICO: Según Morris, la sintaxis es “el estudio de las relaciones sintácticas de los signos entre sí haciendo abstracción de las relaciones con los objetos o con los intérpretes (...) supone estudiar las relaciones existentes entre ciertas combinaciones de signos dentro de un lenguaje” (Morris, 1985: 43). La siguiente aproximación de Rick Altman al género cinematográfico, la sintáctica, expone que “un grupo de textos organiza esas piezas de forma similar (vistos a través de aspectos sintácticos compartidos como la estructura de la trama, las relaciones entre personajes o el montaje de imagen y sonido).” (Altman, 2000: 128). Este acercamiento no sólo presta atención a los distintos objetos e imágenes, sino su organización a través de la narración y en la combinación de signos (por ejemplo, la oposición entre la monstruosidad y las víctimas).				
	TEMAS	PERSONAJES	ORGANIZACIÓN DE LA IMAGEN	DESARROLLO NARRATIVO	DIÁLOGOS
Los Otros DVD CARPETA 1 VIDEO 1	Los Otros es una película de terror gótico, relacionado con la vida después de la muerte, la soledad y el aislamiento	El personaje principal, Grace, conserva una pesadumbre emocional que la hace vulnerable a la presencia de la amenaza de Los Otros. Estos sólo se revelan hacia el final de la película.	Aquí se presenta una secuencia de lugares que detallan los espacios principales de la casa y en qué condiciones deben permanecer (a oscuras y en silencio). Esto es importante porque asíntala atmósfera del filme y muestra el lugar que pronto se convertirá en un espacio de inseguridad para quienes lo habitan.	Debido a que en estas secuencias nos estamos concentrando más en las características visuales de los filmes, no se alude al desarrollo de la trama del descubrimiento complejo. Esta secuencia muestra la puesta en escena donde se llevará a cabo la película. El movimiento de presentación de esta amenaza viene después de esta secuencia, cuando Los Otros comienzan a aparecerse en la habitación de los niños.	Dos diálogos son importantes para reforzar el tono atmosférico de la casa. Ambos los dice Grace: 1.- Notarán lo que estoy haciendo. En esta casa no debe abrirse una puerta sin antes cerrar la siguiente. 2.- No permita que los niños toquen el piano. El silencio es bien apreciado en esta casa.
La Dama de Negro DVD CARPETA 1 VIDEO 2	La Dama de Negro es una película de terror gótico (contiene herencias visuales expresionistas). También se centra en la vida después de la muerte.	Al igual que Grace, Stanley sufre la pérdida de una pareja, la carga emocional de su muerte y la responsabilidad para con su hijo. Esto hace que se identifique con el fantasma de Alice Drablow, quien se manifiesta físicamente	La mansión de Eel Marsh también se encuentra a oscuras y hay un silencio dominante tras el cual, se delata cualquier ruido; dichos ruidos resultan extraños dentro de una casa en aparente soledad. Así lo detalla esta secuencia: desde el pasillo hasta el cuarto de Nathaniel y luego el recibidor, la cámara registra en acercamientos	Así como el caso de Los Otros, La Dama de Negro ilustra la puesta en escena basada en la estructura gótica. No obstante, este momento sí ilustra también dos de los movimientos de la trama descrita por Noel Carroll, el de descubrimiento, pues Stanley encuentra pistas de la historia familiar de Alice y de inmediato,	La secuencia privilegia los rasgos escenográficos. Stanley sólo exclama el tradicional diálogo que en las películas de terror sucede a un ruido raro: ¿Quién está ahí? No hay respuesta de nadie,

		durante el desarrollo del filme.	y breve planos secuenciales, los rincones de esta casa que también se convierte en un espacio inseguro.	con la aparición de los niños, confirma que existen estos fantasmas.	desde luego.
La Marca de la Bestia DVD CARPETA 1 VIDEO 3	La licantropía es el eje central de esta película que recupera los cánones de las historias de hombres lobo	El traslado del Hombre Lobo del campo a la ciudad hace que se mezcle con el resto de las personas. No obstante, su apariencia animal es similar a la de otras películas, que asimismo, imitan la fisonomía del lobo. En esta secuencia, se muestran sus señales previas: la maldición en la mano de Ellie y Jimmy. Ellos mismo se convertirán en el monstruo.	En el desarrollo de la película se distribuyen todos los elementos semánticos. Esta secuencia, que presenta dos escenas dentro de la casa de Elli y Jimmy, se pone de ejemplo porque es un resumen de aquellas características físicas y cánones de las historias de hombres lobo que se organizan y muestran paulatinamente a lo largo del filme: la atracción sexual, intensificación del olfato, cambios de humor, aumento de la fuerza física, el pentagrama en la mano como señal de la maldición, la luna llena como factor para la transformación y la plata como instrumento para dañarlos.	En esta secuencia, Jimmy se encuentra en un momento de descubrimiento, pues ha estado estudiando libros de licantropía y por ende, ha relacionado muchos de los fenómenos que ahí se describen con los sucesos raros que han acontecido últimamente, (como el hecho de despertar desnudo en el jardín). Es él quién hace labor de convencimiento con Ello. La chica también siente que cosas raras suceden con su cuerpo y humor, pero se rehúsa a aceptarlos.	El guionista de esta película es Kevin Williamson y su director es Wes Craven, el mismo equipo de Screeam. Ellos utilizan en este filme el recurso de aludir a los cánones del terror a través de los diálogos: Jimmy: Estoy averiguando como matar a un hombre lobo. Ellie: Con plata ¿no? La conversación completa sirve para establecer estas características físicas y reglas que pueblan los relatos de hombres lobo.
Noche de Miedo DVD CARPETA 1 VIDEO 4	El vampirismo es el tema central de esta película que traslada las tradiciones de los vampiros, al mundo moderno.	El personaje central, el vampiro, se despoja del carácter romántico del vampiro transilvano. Deja atrás la capa, el traje, el sombrero y se adapta a los tiempos modernos, en un galán conquistador y sexualmente promiscuo que sólo revela su monstruosidad física cuando asesina a sus	Esta secuencia privilegia la forma del filme, es decir, está planeada como una secuencia de acción que brinde entretenimiento sensorial con el empleo del 3D. Por ello, hay pocos cortes pero la acción es veloz, ello se denota en los movimientos de cámara. Todos los objetos que se desprenden del carro están planeados para “salir” de la pantalla. Además, es importante porque la persecución es un	Charley ya sospechaba que Jerry es un vampiro, pero en esta secuencia se da la confirmación y el primer enfrentamiento con él. Jerry revela que efectivamente es un vampiro y ataca su casa para después perseguirlos por la carretera. La persecución sirve como evidencia para que Jane y Amy crean la historia de Charley, quien estuvo tratando de convencerlas para alejarse de Jerry.	En esta secuencia se privilegia la forma, es decir, todos los elementos profílmicos que construyen la persecución. Pero al final de la persecución, un diálogo breve sirve para que Jerry se burle de una tradición en los relatos de vampiros: el temor a la cruz. Jerry: (se acerca a Charley)

		víctimas.	momento de confirmación de la existencia del vampiro y asimismo, aquí comienza el enfrentamiento con él.		<p>La cruz no, por favor. La cruz no.</p> <p>Esto último lo dice al tomar la cruz entre sus manos, haciéndola cenizas, al tiempo que se burla de Charley por intentar algo que él vio en las películas, pero que no funciona en la vida real.</p>
--	--	-----------	--	--	---

CAPÍTULO TERCERO
DISCURSO NARRATIVO DEL HIPER-TERROR: DISTANCIAMIENTO CRÍTICO EN EL *DEAD
TEENAGER MOVIE*

Una de las temporadas donde se explota mucho la presencia del cine de terror es el Día de Muertos. Una tradición que en México se ha enlazado con el *Halloween* estadounidense, que nos invade con sus historias acerca de brujas, vampiros, momias, asesinos seriales y demás monstruos que han poblado el cine de terror por décadas. Aunque en un principio parecen un invento “gringo”, no es así. Ciertamente, estamos colonizados por el cine de Hollywood y su producción a gran escala de muchos géneros cinematográficos, pero cuando se trata de la historia de terror, su desarrollo, sus personajes, muchos de ellos se encuentran en el folclor de cada país. Los adaptamos a nuestras costumbres, pero lo más importante, el misterio que rodea a esas figuras tiene un planteamiento similar.

Es decir, una presencia amenaza nuestra estabilidad; debemos convencernos de ello y aportar pruebas que nos permitan constatar ese peligro para luego, hacerle frente y quizá, en el proceso, aprendamos una valiosa lección moral, ética, sobre el valor de la vida; tal vez esa historia se transmita en la vieja usanza de la tradición oral. Como diríamos coloquialmente, el terror es el terror aquí y en donde sea. Lo diferente, en el caso del cine, es la ejecución. Un relato de terror sobre fantasmas puede conservar los mismos movimientos narrativos, pero la manera como se filma ese terror, sus contextos culturales, sus atributos formales constituyen la diferencia entre por ejemplo, el *j-horror* (cine de terror japonés), el terror mexicano y el *gore* estadounidense.

En ese sentido, el terror de Estados Unidos ha ganado territorio en todo el mundo quizá por estar respaldado en la poderosa industria de Hollywood. Pero también porque ha sabido vender estas historias arquetípicas en un modo que resulta comprensible y 100% consumible para muchas audiencias. Ha crecido tanto que dentro de él existen muchos subgéneros; uno de ellos es el *slasher film*, películas de adolescentes masacrados por algún asesino enmascarado o algún ente sobrenatural que actúa con la premeditación de cualquier asesino. Ello nos lleva de regreso a la temporada del Halloween: otra idea que los estadounidenses nos han vendido muy bien, por ello, cada año los amantes del género buscamos los maratones que con motivo de esta celebración, se realizan en la televisión o en cineclubes.

Muchos de esos ciclos se componen de estas películas. Historias que regularmente se cuentan a la luz de una fogata en el campamento, en la pijamada a oscuras o en la fiesta de disfraces. Historias como la siguiente: Había una vez un niño pequeño que en la noche de Halloween, salió a pedir dulces sólo. Cuando regresó a su casa, en lugar de encontrar a su familia esperándolo para compartir sus regalos, se encontró con la traumática imagen de su hermana teniendo relaciones sexuales con su novio. Su padre era alcohólico y nunca cuidó de él. Su madre estaba ausente por trabajo pues debía proveer para sus hijos. El niño no pudo más. Corrió a la cocina, tomó un cuchillo de carnicero y regresó al cuarto para asesinar a su hermana. Su familia lo encerró en un manicomio. Dicen que ahí ha pasado el resto de sus días...hasta hace dos semanas, cuando escapó. Cuentan que regresó a casa para saldar unos asuntos pendientes y cobrarse la vida de quienes salgan a pedir dulce o travesura.

Son encantadoras esas historias. Se cuentan regularmente en esa temporada, por ende sus premisas son repetibles en casi muchas narraciones que se plasman en ese subgénero, el *slasher*, el cual constituye desde nuestro punto de vista, la mejor y más exitosa expresión del cine de terror estadounidense desde mediados de los setenta. Por tanto, de todas las tendencias que hay en este cine, es el *slasher* el que le da una identidad al género en Estados Unidos. Ese subgénero es nuestro centro de atención en este capítulo para analizar el estado actual de la estructura textual y narrativa del cine de terror contemporáneo de Hollywood. Efectivamente, Michael Myers regresó a casa en la Noche de Brujas de 1978, año del estreno de *Halloween*, la ópera prima de John Carpenter que marca el inicio de un ciclo exitoso de películas similares. La historia de Michael la hemos descrito en el párrafo anterior.

El objetivo de este capítulo es estudiar las dimensiones semánticas y sintácticas del cine de terror propuestas en nuestro modelo de análisis. Recordemos brevemente que nuestro estudio se basa en el enfoque global de Gilles Lipovetsky & Jean Serroy, quienes comentan que “analizar el cine es tener en cuenta la totalidad de lo que lo produce, reconsiderar los géneros menores, lo trivial (...) es negarse a estudiar el cine como un puro sistema autónomo de signos. Contra la reducción semiológica o estética, nos proponemos salir del circuito cerrado de la gramática del cine, volviendo a vincularlo con lo que lo engloba” (Lipovetsky & Serroy, 2009: 27), es decir, encontrar qué expresa el cine acerca del mundo social humano. Dado que deseamos poner de relieve las condiciones

estructurales del género en el marco de la hipermodernidad, desarrollamos el estudio en dos partes fundamentales: su estructura textual y su discurso sobre el contexto social.

Este capítulo constituye el análisis formal y narrativo del género, con el *slasher film* como ejemplo principal, *dead teenager movies* como se les conoce en la actualidad. Aquí, haremos solo un estudio de la estructura de la historia de terror, hallaremos las áreas expresivas propuestas en nuestro modelo y que son parte fundamental en la forma de estas películas. Pero además, este estudio intenta no sólo dar parte de una construcción vigente desde hace mucho, por ende, pretendemos ver si ha realizado cambios. Para ello, introduciremos en el análisis dos categorías: imagen distancia e imagen multiplejidad, pues estos conceptos han intervenido en el principal cambio del terror de nuevo milenio: la deconstrucción, la desintegración de sus elementos con el objetivo de examinar y criticar su continuidad y/o desgaste.

Halloween es uno de los filmes más exitosos del género *slasher*. Ya hemos comentado que la película de sólo 325,000 dólares de presupuesto, ingresó 50 millones de dólares en taquilla durante su estreno y tras sus relanzamientos en los otoños de 1979 y de 1980, alcanzando los 100 millones de dólares a nivel mundial. El guión fue responsabilidad del mismo John Carpenter; la película catapultó la carrera de la ahora reconocida actriz Jamie Lee Curtis, quien es un ícono del género, o al menos lo es para los seguidores del terror. Ella interpretó a Laurie, la media hermana de Michael, quien regresa a su hogar en Haddonfield y asesina uno a uno a los amigos de la chica, hasta que ella decide enfrentarlo y asesinarlo. O al menos eso parece. Pues es condición de estas películas, que el asesino no muera en realidad.

No obstante, no era la primera vez que se veía una película con este esquema. Ya en 1974, Tobe Hooper había mostrado al público *La Masacre de Texas (The Texas Chainsaw Massacre)*, considerada una de las “joyas” del cine de terror moderno. Es básicamente similar a *Halloween*, excepto por la ausencia de alguna festividad norteamericana. Pero el filme de Carpenter es mejor recordado porque colocó al subgénero del *psycho-slasher* en la mira de los estudios de cine, como un producto de consumo altamente redituable. Gracias a ello, la industria se llenó de un ciclo de películas parecidas, algunas muy populares, como el caso de *Viernes 13 (Friday the 13th, Sean S. Cunningham, 1980)*, *Noche de Graduación (Prom Night, Paul Lynch, 1980)*, *Slumber Party Massacre (Amy Holden Jones, 1982)*, *Sleepaway Camp (Robert Hilzik, 1983)* y *Pesadilla en*

la Calle del Infierno (A Nightmare on Elm Street, Wes Craven, 1984), entre muchas, muchas otras.

Esto por supuesto, se debe al juego del productor analizado por Rick Altman, pues cada estudio ubica fenómenos de éxito que desea producir. *Halloween* fue una película muy buena para su tiempo, era una idea independiente que pronto proliferó en imitaciones, “pero como toda buena película, inspiró una racha de filmes que no fueron buenos y explotaron demasiado la fórmula”¹ declara Rogert Ebert, afamado crítico de cine para el Chicago Sun Times, fallecido en 2013. Ebert no estaba equivocado: la franquicia de *Halloween* tuvo ocho entregas, la última estrenada en 2002 con el título *Halloween: La Resurrección (Halloween Resurrection, Rick Rosenthal)*, con una participación breve de Jamie Lee Curtis. Ahí, Michael Myers tocó fondo al ser el protagonista involuntario de un *reality show* producido en su casa.

Rob Zombie se encargaría de revivirlo con una suerte de precuela estrenada en 2007, año en el que muchos clásicos de este subgénero comenzaron a revivir a través del *remake*. Esa es otra razón por la que nos interesa este subgénero en particular: le da una identidad fuerte al terror estadounidense, cuya época de gloria fue la década de los ochenta. En 2003, (cuando ya se había estrenado *Scream*), New Line Cinema, famosa productora independiente que jugó un papel importante en la creación de dos sagas representativas, *Pesadilla en la Calle del Infierno* y *Viernes 13*, decidió revivir precisamente, a esos dos personajes clásicos del terror de Estados Unidos en la cinta *Freddy Vs. Jason (Ronny Yu)*. La propuesta, por más absurda que suene, trajo consigo la nostalgia por esos monstruos ochenteros. Muchos de ellos ya tienen su nueva versión, desde *La Masacre de Texas (The Texas Chainsaw Massacre, Marcus Nispel, 2003)* hasta *Sangriento San Valentín (My Bloody Valentine, Patrick Lussier, 2009)*.

Hay una nueva fiebre por las *dead teenager movies*, así conocidas actualmente. Se trata de una etiqueta utilizada para integrar en un corpus no sólo a los *slasher films*, sino a todas aquellas películas dirigidas a un público juvenil, por ende, protagonizadas por personajes jóvenes en situaciones de peligro, con marcos de sexo desmedido y tortura pornográfica que no deja nada a la imaginación. En este rubro se pueden insertar, además de títulos populares a los que ya hemos hecho mención, violentos filmes como *Hostal*

¹ Citado en “Death Teenager Movie” featurette. An In-depth look at a subgenre of horror films. New Line Cinema, 2006.

(*Hostel*, Eli Roth, 2005) y su secuela del 2007, así como la saga *Destino Final* (*Final Destination*) de cinco entregas, y *Camino hacia el Terror* (*Wrong Turn*), también con cinco secuelas, aunque las últimas cuatro se fueron directo a la distribución en video. Ello sólo por mencionar unos cuantos ejemplos.

Hasta el momento, no nos ha sido posible rastrear la primera ocasión en que se utilizó el término *Dead Teenager Movies* aunque es probable que Roger Ebert lo haya acuñado. Una declaración suya nos hace pensar esto: “la trama de estas películas inician con adolescentes que al final han muerto, excepto por un personaje que debe volver forzosamente a la secuela, para contar lo sucedido el verano pasado, de modo que decidí llamarlas *dead teenager movies*, porque siempre mueren adolescentes, y es básicamente el desarrollo de todos esos filmes”, dijo en un documental lanzado en 2006, “*Death Teenager Movie featurette. An In-depth look at a subgenre of horror films*”, como acompañamiento para la película *Destino Final 3* (*Final Destination 3*, James Wong, 2006).

En ese mismo documental, Craig Perry, productor de la saga *Destino Final* define el carácter de estas películas, muy similar a lo que hemos propuesto un par de párrafos atrás: “Básicamente, se trata de un grupo de adolescentes que se reúnen en un lugar limitado, bajo una situación extrema, donde todos mueren en manos de alguien o algo que los acecha. La fórmula ha funcionado cientos de años y siempre funcionará. Pero creo que se llaman así porque apelan a los adolescentes. Ellos las ven, les gusta asustarse, ponerse en peligro y probar los límites de lo que pueden o no hacer. Estas películas plasman la violencia y el miedo que desean experimentar sin ponerse realmente en riesgo” explica el productor.²

La traducción de *Dead Teenager Movies* sería aproximadamente “películas de adolescentes asesinados”. Claro, lo principal en estas películas es observar la muerte, una tras otra, de los distintos adolescentes que la protagonizan. Cada asesinato es perpetrado con mucho sadismo. Por lo regular es un asesino enmascarado, aunque puede haber otras fuerzas actuando, como demonios, fantasmas, quizá la muerte (como en *Destino Final*) o caníbales, entre otras monstruosidades. Bajo su aparente simpleza, hay una estructura específica que anima a los filmes de este subgénero: los asesinos actúan bajo la encomienda de la venganza, algún trauma infantil, un desajuste emocional o locura desmedida.

² *Idem.*

Los personajes poseen un trazo único, pues cada grupo presenta a un deportista galán romántico, un bromista pesado y estúpido con obsesión por el sexo, una chica popular, bonita y “zorra”, un escéptico que cuestiona la situación, algo así como la voz racional, un afroamericano (mujer u hombre), y una chica virgen que Carol J. Clover denomina *final girl*, la principal heroína del relato que enfrentará al asesino o maldad en cuestión hasta el punto de llevarlo a su muerte. El final abierto es común, pues de estas películas se espera que haya una secuela, o varias. Hay además, reglas canónicas que sigue al pie de la letra: la chica se cae y el asesino la alcanza, el chico valiente revisa los ruidos raros, una pareja es asesinada en el momento de la relación sexual, etc. El misterio que envuelven camina bajo un ordenamiento peculiar del terror que Noël Carroll denomina “el descubrimiento complejo”. Si bien esta trama es básica para todo el terror, en algunos subgéneros puede ser más compleja que en otros.

Por ello nos centramos en este subgénero para aproximarnos al discurso narrativo del terror, no sin antes construir, por supuesto, una definición de terror en el cine. Es muy interesante tomar como ejemplo el fenómeno de las *dead teenager movies* porque constituyen una expresión del terror que la industria hollywoodense se rehúsa a dejar ir. Los propios creadores lo miran ahora bajo un enfoque deconstructivo que también deseamos estudiar. Como todo ciclo de producción que vive de la repetición, el subgénero en los ochenta se agotó, o cansó a la audiencia, o ya no le rendía ganancias económicas a los estudios, alguna de estas tres o las tres opciones. Cualquiera que sea el caso, a principios de los noventa hubo un alto en la producción de estos filmes, pero no una muerte, pues en 1996, Kevin Williamson (autor del melodrama noventero *Dawson's Creek*) y Wes Craven, creador de populares filmes de terror, trajeron *Scream*, otra pieza fundamental del cine de terror moderno, cuyo aporte era precisamente la renovación del género, basada en la deconstrucción.³

³ Un breve apunte sobre la deconstrucción: se podría argüir que el deconstruccionismo no es una teoría, práctica de lectura o método de análisis crítico profundo, no obstante, cuenta con principios estructuralistas que fijan a esta herramienta como una “desintegración” de los elementos del discurso para identificar en un texto, “lo previo”. En ese sentido, no es destrucción del discurso sino análisis de sus partes. La forma de análisis textual de Jacques Derrida en Francia (en *Writing and Difference*, por ejemplo) y autores como Harold Bloom, Geoffrey Hartman y Hillis Miller en Estados Unidos (con el libro *Deconstruction and Criticism*, en el cual también colabora Derrida), plantean que el discurso existe antes que el texto, por tanto, este debe ser deconstruido (“deshecho”) para desentrañar su lógica y contradicciones. En este caso, se ubica como herramienta para el análisis funcional de la imagen-distancia.

Renovación y modernidad son palabras fuertes para un filme cuyo esquema es el mismo de las slasher mencionadas, pero esta tuvo a bien integrar algo nuevo: la auto-parodia, la reflexión, incluso la burla. Ese es el carácter del terror actual y es posible verlo bajo la lupa de la imagen distancia, en un ejercicio intertextual entre los filmes, pues se citan entre ellos a través de imágenes, diálogos, títulos, posters, escenas canónicas, incluso se parodian entre sí. Asimismo, la imagen multiplejidad intenta diversificar el desarrollo narrativo de estos filmes, como veremos más adelante en el caso de *La Cabaña del Terror* (*The Cabin in the Woods*, Drew Goddard, 2012).

No pretendemos hacer una lista de elementos semánticos/sintácticos sino hallarlos en el desarrollo epistemológico del género. El primer inciso es un análisis del desarrollo narrativo del terror y sus elementos formales con la guía de Noël Carroll y “la trama del descubrimiento complejo” y las claves otorgadas por Susan Stewart en *Epistemología de la historia de terror*. El caso de ejemplo es la nueva versión de *El Despertar del Diablo* (*The Evil Dead*, Sam Raimi, 1982) que llegó a nuestras pantallas en 2013 bajo la forma de *Posesión Infernal* (*Evil Dead*, Federico Álvarez).

Ahí se trata únicamente del estudio textual y narrativo de la historia de terror en el cine, es decir, cómo suele funcionar normalmente, cuando no hay un proceso de deconstrucción interviniendo en él. Esta película es también un ejemplo pertinente de lo que podremos hallar con la imagen exceso, pues los *remakes* se hacen cada vez más violentos. El segundo inciso es el cuestionamiento crítico/paródico del género con una historia que simula la estructura de *Posesión Infernal*, pero al mismo tiempo cuestiona (también parodia) muchos de sus cánones y estimula la intertextualidad entre cintas del mismo género. El ejemplo en este caso es *La Cabaña del Terror*.

Debemos aclarar de inmediato que el hecho de explotar esa fórmula no las hace malas (no significa tampoco que sean buenas). Como hemos dicho, la ejecución del modelo es consecuencia de las habilidades de sus creadores. Además, veremos en *Posesión Infernal* que a pesar de no contener una crítica abierta hacia su contenido, si corrige errores pasados. Es decir, las películas van aprendiendo del análisis previo que han hecho otras respecto a sus aspectos estructurales. Quizá todo el terror contiene deconstrucción, un distanciamiento de sí para poder mejorar. Pero no todas las películas lo hacen evidente. Analizaremos aquellas donde el distanciamiento es muy visible, como el caso de *La Cabaña del Terror*.

1.- CINE DEL CINE: LA VIGENCIA DEL DESCUBRIMIENTO COMPLEJO EN *POSESIÓN INFERNAL (EVIL DEAD, 2013)*.

“Posesión Infernal es en última instancia, todo lo que una película de terror moderna debe ser.”
Kevin C. Johnson, *St. Louis Dispatch*.

Había una vez un grupo de cinco amigos: eran de lo más común, un chico guapo, romántico y deportista, enamorado de su novia, la más linda del colegio. Ella a su vez, tenía una amiga, igual de bonita, pero más alocada, cuyo novio era galán, pero por lo regular muy bobo y patán. Al cuadro se sumaba la hermana del deportista, una chica inteligente y con una aguda intuición para los problemas. Decidieron renovar sus votos amistosos en un fin de semana; tomaron sus cosas y en el viejo carro de uno de ellos, emprendieron un viaje a un bosque solitario donde los esperaba una pequeña cabaña. Ahí nadie los molestaría y podrían pasar el tiempo en total calma. Durante su primera noche, algo extraño sucedió durante la cena: la puerta del sótano se abrió de repente. Movidos por la curiosidad, dos de ellos bajaron al lugar y encontraron un libro raro, junto a una grabación.

Como distracción, escucharon la grabación. Era un hombre que describía el contenido del libro recién encontrado, forrado de piel humana y escrito con sangre humana. Un encantamiento se podía leer en un lenguaje antiguo; el hombre de la grabación lo recitó y con ello despertó a demonios ancestrales que fueron tomando posesión de cada uno de los chicos hasta que no quedó ninguno que sobreviviera la noche. ¿Suena familiar? Muchas historias de terror son similares; aquí hablamos de *El Despertar del Diablo (The Evil Dead, Sam Raimi, 1982)*, una de las películas cruciales en la constitución de lo que hoy conocemos como el fenómeno *dead teenager movies*. Es también una historia básica con la cual podemos realizar un estudio narratológico del relato de terror en el cine.

No debemos perder de vista que el análisis textual/narratológico de este inciso debe hacerse a la luz de las lógicas del hipercine y cómo éstas funcionan dentro de la estructura del filme. Aquí nos referiremos primordialmente a la narración, no tanto al estilo visual o la vinculación temática del género con aspectos sociales como lo indica el enfoque global, aunque tampoco debemos asumir que el estilo visual trabaja separado de la configuración textual y narrativa, no es así. En el estudio narratológico destacan las tres

lógicas (imagen-distancia, imagen-multiplejidad, imagen-exceso), en su debido momento las señalaremos, pero la primera de ellas (distancia) es una pauta importante para este análisis pues nos permitirá identificar los principales cambios en el género a través de tres niveles que según Lipovetsky & Serroy, operan en dicha categoría.

En primer lugar, un nivel cero que es hacer “cine del cine”, es decir, explotar los recursos de lo viejo para construir nuevos materiales, con revisiones narrativas actualizadas y mejoría en la técnica, por ello la decisión crucial de analizar la tendencia del *remake* de terror. En segundo lugar, el cine dentro del cine como deconstrucción crítica a través de meta relatos y finalmente, cine dentro del cine en un nivel auto-paródico. Ellos contribuyen a esa etapa de deconstrucción en la que según Norma Lazo, entra un género luego de haber “agotado” todas sus posibilidades. Ese proceso se halla en el texto fílmico, por ello proponemos que estas lógicas del hipercine se encuentran en los niveles de semiosis de Morris (semántico, sintáctico, pragmático), que pueden ser ubicados en un estudio narratológico, un discurso. En primer lugar, veamos el proceso del cine del cine, el fenómeno de re-hacer películas.

El terror tiene un distanciamiento, de ahí que se analice con la imagen distancia, pero antes de ello, es necesario revisar el funcionamiento del relato de terror en donde (aparentemente), no interviene alguna referencia paródica o crítica. Decimos en apariencia, porque cuando nos referimos al análisis de *remakes* de clásicos del terror, proyectos a los que los estudios de cine dan luz verde en el nuevo milenio, hablamos de re-escrituras cuyo estilo y narración compensan (o intentan compensar) las fallas de sus predecesoras, no sólo sus versiones originales sino también aquellas películas con un tratamiento similar (hablando de grupos de subgéneros como el que nos ocupa). Y en esa reformulación de cada película, intervienen mecanismos intertextuales entre los filmes, así como guiños a elementos presentes en sus versiones de origen. De modo que la imagen-distancia está presente de manera, digamos, más sutil.

En cuanto a la imagen multiplejidad, la desrutinización argumentativa a la que se refieren Lipovetsky & Serroy se muestra en la variación de la “trama del descubrimiento complejo”, es decir, los movimientos del relato no son todos lineales, pues cambian de lugar. Lo cual no es nuevo, el mismo Noël Carroll, quién identificó “la trama”, explica que dichos movimientos pueden aparecer de forma desregulada. Pero en el caso de las expresiones del hiper-terror, cambian para ofrecer dos posibilidades separadas. Un

camino para el entendimiento del relato por parte del espectador y otro para el personaje.

Es decir, mientras Rick Altman explica que ambos itinerarios se recorren juntos, la desimplificación del relato facilita que el espectador anticipe las decisiones narrativas antes que el personaje. Ello constituye una vuelta importante al modelo de Susan Stewart, quién expresa que en el relato de terror, el espectador no puede conocer las posibilidades de resolución antes que el personaje. Todo ello se puede leer en una serie de claves textuales. En este punto podemos anticipar que tanto “imagen-distancia” e “imagen-multiplejidad” apelan al nivel pragmático, una relación entre el espectador y el texto guiada por los movimientos narrativos. Tal como lo menciona Rick Altman, el espectador genera ciertas expectativas acerca del filme que verá, por ello los géneros mantienen un modelo que brinda esas expectativas. Veamos si los *remakes* de terror pueden “romper” de algún modo ese modelo narrativo.

Antes de comenzar con el análisis, es pertinente recordar los movimientos principales de “la trama del descubrimiento complejo” de Noël Carroll. Sin duda, el interesado podrá referirse a su texto, *Filosofía del Terror o Paradojas del Corazón*, pero para efectos de una buena comprensión del funcionamiento “usual” de una película de terror, es necesario recordar este modelo que consta de cuatro fases. El primero es la presentación, “cuando se establece la presencia del monstruo para el público (...) puede ir precedida de algunas escenas que establezcan y nos presentan a los personajes humanos y su localización” (Carroll, 2005: 213). El movimiento se puede introducir sólo para el espectador o bien, este descubre junto al personaje la “acumulación de evidencias” del monstruo en turno. Asimismo, puede ser inmediata o gradual. Además, esta etapa de presentación plantea a los personajes un importante dilema humano, ¿soy o no capaz de enfrentar esta adversidad?

La respuesta a lo anterior comienza a dibujarse en el siguiente movimiento: el descubrimiento. Esto es, “una vez que el monstruo ha aparecido, un individuo o un grupo descubre su existencia (...) puede suceder como una sorpresa para los personajes o puede ser parte de una investigación. El descubrimiento propiamente dicho ocurre cuando un personaje o grupo de personajes llega a la convicción razonada de que en el fondo de un problema se encuentra un monstruo.” (Carroll, 2005: 216). Una vez que los personajes (y espectadores) han aceptado razonadamente que el problema se debe a la aparición de

esta amenaza monstruosa, quien o quienes lo hayan descubierto deberán ofrecer pruebas de su existencia a otros personajes para que estos a su vez, se convenzan de tal presencia.

Esto da pie al tercer movimiento: la confirmación. Implica “que los descubridores de la existencia del monstruo o los que creen en ella convencen a algún otro grupo de la existencia de la criatura y de las proporciones del peligro mortal que supone” (Carroll, 2005: 217). Para que esto suceda, se deben aportar pruebas de la presencia monstruosa (Carroll hace referencia constante a amenazas sobrenaturales) a otros personajes. Incluso durante esta fase, quienes hayan encontrado las evidencias suficientes se cuestionan la naturaleza sobrenatural de la amenaza a través de grandes dosis de razonamiento, la búsqueda de explicaciones científicas o simplemente, el sentido común. Cuando ninguna de estas posibilidades puede explicar de manera satisfactoria el problema, sucede la confirmación definitiva.

Se trata de un movimiento importante en el que se disponen muchas de las acciones del relato, construidas con el recurso narrativo del suspenso. En el proceso de convencimiento de los personajes “se pierde un tiempo precioso durante el cual la criatura o las criaturas suelen incrementar su fuerza o ventaja. Este interludio también permite muchas discusiones acerca del monstruo invasor, y los diálogos sobre su vulnerabilidad; su fuerza apenas imaginable y sus repugnantes hábitos invisten a la bestia de las cualidades que preparan al público para la anticipación de su siguiente manifestación” (Carroll, 2005: 218).⁴ Cuando personajes y espectadores se han convencido de la existencia de esta amenaza, comienza el enfrentamiento.

Dicho enfrentamiento es el movimiento final en la trama del descubrimiento complejo. En él, los protagonistas (quienes sigan vivos) hacen frente a la amenaza; el desenlace viene con la derrota, por lo general. No obstante, el autor reconoce la posibilidad de que los personajes pierdan; de hecho, pensamos que esto es muy común en el cine de terror. Son muchas las películas del género donde existe una especie de “epílogo” cuya función sugiere que la amenaza no fue del todo aniquilada y se prepara para la revancha, probablemente en las secuelas. Un asunto repetitivo en la fórmula de las *dead teenager movies*. Susan Stewart nombra a esta etapa “el final que no es final”, una

⁴ Deseamos destacar nuevamente que en esta investigación manejamos el concepto de “espectador”, diferente al de “público” que utiliza Carroll. Ambos conceptos implican procesos distintos como ya hemos tenido oportunidad de discutir, pero cuando se trate de citar textualmente a los autores, respetamos sus palabras originales, al menos en este caso, las de la traducción.

expectativa que incluso los espectadores tienen al enfrentarse con el género: en realidad, el Mal nunca es derrotado.

Carroll apunta varias especificaciones para cada movimiento, pero nuestro interés se enfoca en estos cuatro principales. Es necesario destacar que el autor identifica esta trama no sólo como una línea narratológica para el cine de terror, sino para el relato de terror en general. Esto quiere decir que lo podemos hallar en las novelas o las obras de teatro, por ejemplo. El trazo de cada fase y su duración depende de la destreza con que se filme (en el caso del cine) la historia. Asimismo, todos los movimientos (pero primordialmente los primeros tres) pueden ser repetitivos, por ejemplo, el monstruo podría ser “descubierto” más de una vez por diferentes grupos de personajes.

También debemos mencionar que el mismo Carroll abraza la posibilidad de que esta trama pueda guiar otro tipo de relatos en otros géneros, aunque no dedica su análisis a ellos. Más importante, no es necesario que cada movimiento se presente en la forma lineal (la más usual), es decir, podrían aparecer en diferente orden, incluso presentarse primero para el espectador y luego a los personajes, una variación muy importante que está presente en los *remakes* como el que estamos a punto de analizar. Carroll especifica otras variaciones como la ausencia de alguno de los movimientos; en total identifica catorce “permutaciones”.⁵

Este modelo narratológico (peculiar del terror, aunque no debe ser tomado como un modelo universal) será la guía para el análisis textual y narrativo donde se reúnen las tres dimensiones de semiosis propuestas por Morris: semántico, sintáctico y pragmático. A la “trama del descubrimiento complejo” agregamos las claves identificadas por Susan Stewart en *The Epistemology of the Horror Story*. La autora explica que dentro del relato de terror (ella se aboca más al cuento) existen una serie de dispositivos narrativos de fácil adaptabilidad que construyen reglas identificables sólo en este tipo de historias.

Leída de forma minuciosa, su propuesta es muy similar a la de Carroll, pero es justo decir que su artículo (dentro de *The Journal of American Folklore* de donde lo hemos consultado) es anterior a la publicación de Carroll (1990). Nos parece que el trabajo de

⁵ En *Filosofía del Terror o Paradojas del Corazón*, Carroll identifica catorce posibles formatos para las historias de terror, entre las que enumera *la trama del descubrimiento* (donde hay ausencia de confirmación); *trama de la confirmación* (restando la función del enfrentamiento) o aquellas donde se carece del componente del descubrimiento. Con ello, explica que los relatos de terror pueden desarrollarse con el empleo de cuatro o menos de estos movimientos. La descripción total de estas permutaciones se encuentra en el texto (edición de 2005) desde la página 233 a 249.

éste último está pulido pero Stewart ofrece pautas que nos gustaría añadir. Según ella, existe una epistemología del relato de terror que intenta conocer sus estructuras textuales y narrativas, por ello genera sus propias estrategias que no funcionarían del mismo modo en el desarrollo de otros géneros, hablando específicamente del cine. Agrega ciertas funciones que hacen a “los lugares comunes del terror” trabajar en el desenvolvimiento sintáctico de la narración, por tanto, son verosímiles en un mundo construido con “reglas propias” que el espectador debe aceptar, en una suerte de lector modelo que admite un contrato de ficción. Ello nos recuerda nuevamente a Altman y las expectativas que los géneros crean para los espectadores.

Los movimientos básicos que señala Stewart son los siguientes: en primer lugar hay un tiempo narrativo (*narrative time*). El relato conserva una unidad de tiempo específica (por ejemplo, las acciones transcurren en una sola noche). Dentro de este tiempo, la secuencia sintáctica establece una expectativa de “secuencia temporal” en donde la audiencia, el personaje y el tiempo se empalman (Stewart, 1982: 33). No es complicado en realidad; esto significa que hay una ordenación sintáctica de las acciones de cada personaje y éstas deben suceder en un momento específico, desde el inicio, donde se presenta la amenaza, hasta el cierre. En este lapso, el espectador y el personaje caminan paso por paso a través del texto y descubren al mismo tiempo las piezas del misterio. Un poco opuesto a Carroll, quien defiende la posibilidad de variar la posición de los movimientos. Stewart defiende que conocer el desenlace antes cancelaría “la experiencia sintáctica”.

En segundo lugar, identifica un tipo narrativo (*narrative type*). Con ello la autora intenta distinguir dos tipos de narraciones, la metonímica, una “historia real” no apoyada en elementos fantásticos, razón por la cual su proximidad con nuestra cotidianidad es casi una imitación. Casi, porque el relato conserva las convenciones de la ficción y hay una sutura entre la experiencia singular y colectiva del espectador con la situación (Stewart, 1982: 34). Stewart lo resume en algo así como “esto podría sucedernos”, como el caso de las historias con asesinos en serie. El segundo tipo, más cercano al relato de terror⁶, es la

⁶ Un relato de terror que para Stewart debe contener elementos sobrenaturales o fantásticos, en la tradición del análisis de Tzvetan Todorov y su *Introducción a la literatura fantástica*. Una discusión que ya hemos tenido en el capítulo dos. A estas alturas (las del hipercine), la propuesta de Stewart cancela la posibilidad del terror y la inducción del miedo a través de problemas gestados en el seno social. Cabe aclarar que su tipo narrativo metafórico es operativo aquí en el sentido que *Posesión Infernal* utiliza elementos sobrenaturales

narración metafórica, que toma lugar entre lo real y lo ficticio, es decir, se tuercen las reglas de lo cotidiano para ofrecer un universo propio donde las reglas presentadas son verosímiles (Stewart, 1982: 34).

En ese sentido, ese universo tiene marcas estereotípicas en su construcción textual, que sólo funcionan en esta clase de narraciones y en ninguna otra, por ejemplo, la ausencia de medios de comunicación, o en un carácter más sobrenatural, muertos reanimados, entre muchos otros aspectos. Las premisas pueden ser repetitivas, situación que Carroll también admite. En el camino de esta narración, cada repetición aumenta la significatividad de un evento (el caso de las diversas posesiones, como veremos más adelante en *Posesión Infernal*). Asimismo, Stewart ya anticipa que en este tipo de relatos, tanto para el espectador como el personaje, el único final posible es el abierto, “el final que no es final”, pues es condición que los personajes malévolos vuelvan a la vida. Finalmente, la autora explica que estos relatos tienen una condición de reversibilidad, es decir, ofrecen una historia ficticia cuyas consecuencias no permanecen en el mundo real, una necesidad presente en toda ficción. Es una idea muy básica: sentir un miedo que deberá terminar, a medida que la película se aproxima a su final.

Esta narración está ligada a lo que la autora denomina “*The hidden sign*” o la señal escondida. Esto significa adquirir sentido a través de pistas que sirven como signos para tramar una resolución del relato. Los signos en este caso son referencias al “otro mundo”, el sobrenatural. No es más que lo planteado por Carroll en el movimiento de presentación, atender a las pruebas que el monstruo deja a su paso para hacer evidente su amenaza. Estos signos se plasman en un contexto propicio para el relato. Cuando dice “propicio” se refiere a la construcción de una puesta en escena específica del género, como la cabaña del bosque, la casa oscura o una celebración nacional, lo cual hace factible que las condiciones cotidianas normales se alteren para favorecer a la amenaza (por ejemplo, cuando se llama a la policía en el día de los inocentes y ellos no atienden llamadas de peligro por considerarlas bromas pesadas).

Como hemos dicho, estos aspectos propuestos por Susan Stewart operan a manera de complemento en nuestro análisis, especialmente porque como el lector ya se pudo dar cuenta, la autora no hace más que referir desde su trinchera, elementos semánticos y

pero nuestra investigación no reduce el terror actual a esa única manifestación, lo de lo monstruoso fantástico.

sintácticos para definir la construcción textual y narrativa del género. Además, así como lo hace Carroll, también agrega una dimensión pragmática al aceptar que tanto el personaje como el espectador caminan juntos en la historia, por lo mismo expresa que la audiencia es una víctima más (Stewart, 1982: 39).

La descripción de estos modelos narratológicos es necesaria pues dentro de ellos podemos hallar el modelo textual propuesto por nosotros para el estudio del género. Nuestras tres categorías principales derivadas del estudio del hipercine (imagen-distancia, imagen-multiplejidad e imagen exceso) se encuentran en las tres dimensiones de semiosis del género (semántico/sintáctico/pragmática). Podríamos hacer una lista de elementos que se reúnen bajo estas dimensiones, es decir, las áreas expresivas descritas en el esquema de la propuesta, pero ello no sería muy útil. Es evidente que ahí estarán, dando cuerpo al género, por ello, debemos analizar cómo se organizan dentro de la tendencia principal del terror actual (el *remake*) y en qué momentos las podemos hallar. Para esto, es necesario el análisis narratológico, pues precisamente funcionan en un discurso narrativo, en lugar de ser características aisladas.

El ejemplo que hemos elegido para el propósito de analizar el desarrollo narrativo de una historia de terror es *Posesión Infernal (Evil Dead, 2013)*, dirigida por el uruguayo Federico Álvarez. Se trata del *remake* de una película ampliamente popular de 1982, ópera prima del ahora famoso director Sam Raimi, entre cuyos títulos recientes figuran la trilogía original de *El Hombre Araña*, *Arrástrame al Infierno (2009)* y *Oz el Poderoso (2013)*. El título original fue *The Evil Dead*, conocida en México como *El Despertar del Diablo*. Se ha ganado entre los fanáticos del género el estatus de “película de culto”, razón por la que una nueva versión, planeándose desde el 2004, no convencía a los creativos, principalmente a los tres talentos que levantaron el proyecto independiente en 1980, Sam Raimi, Robert Tapert (productor) y Bruce Campbell (quien encarnó al popular personaje Ash).

“Una de las claves para la recreación de *Evil Dead* era lograr que los miembros originales (Sam, Bruce y yo) estuviéramos de acuerdo en hacerla. Sam siempre fue el principal defensor de la idea, pensaba que la película era un material al que se le podría aportar mucho con la visión de un director joven. Por el contrario, Bruce era quien más se

oponía a una nueva versión. Pensaba que los fans la odiarían” explica Robert Tapert,⁷ productor del *remake*, así como de la trilogía de terror original, pues *The Evil Dead* tuvo dos secuelas: *La muerte maldita (Evil Dead: Dead by Dawn, Sam Raimi, 1987)* y *El Ejército de las Tinieblas (Army of Darkness, Sam Raimi, 1993)*.

No era para menos esta desconfianza, “decir que el filme de Sam Raimi es una influencia definitiva para el género no es una exageración, no en balde en la reciente producción de 2011, fue invocada y referenciada en la pieza maestra (y carta de amor al género) de Drew Goddard, *The Cabin in the Woods*. Raimi había querido hacer una nueva versión desde hace años, pero sus fanáticos entraron en pánico colectivo cuando la posibilidad se volvió real en el 2009, una vez que el cineasta enlistó al uruguayo Fede Álvarez para escribir y dirigir la película” (Derakhshani, 2013).

El filme original fue realmente un logro; nació de la fundación de un proyecto conocido como Michigan State University Society of Creative Filmmaking (MSUSCF), creado por tres estudiantes aburridos de la Universidad de Michigan: Sam Raimi, Robert Tapert y Bruce Campbell, este último estudiante de arte dramático. En esta asociación llegaron a filmar más de treinta cortos de corte cómico, con ayuda de compañeros de su escuela; por lo general estos trabajos no vieron salida más allá del circuito estudiantil. Fue Raimi quien tuvo la intención de levantar una cinta que pudiera ser distribuida y diera a conocer su trabajo en otros ámbitos. El guion era una película de terror cuyo título original era *The Book of the Dead*. Junto con sus dos amigos, trabajaron constantemente (de camareros, taxistas y conserjes) para reunir el dinero.

Sus ahorros sólo hicieron posible la filmación de un cortometraje de treinta minutos llamado *Within the Woods* que resumía la historia del guion original. El objetivo fue presentarlo como una especie de piloto para posibles inversores. Según Carlos Álvarez, quien realizó una breve investigación sobre el fenómeno del filme original, *Within the Woods* cumplió con la meta de convencer a unas cuantas personas de invertir en el proyecto, de modo que MSUSCF se convirtió en Renaissance Pictures, a cuyo presupuesto final se adhirió una cantidad considerable salida del bolsillo “del abogado mafioso amigo de Robert Tapert que accedió a invertir una generosa cifra a cambio de una condición: si la película fracasaba le darían 1,500 dólares, si era un éxito 10,000. Finalmente, la hucha

⁷ Declaración obtenida del *featurette Evil Dead, the reboot*, incluido como acompañamiento del DVD de la película (Sony Pictures, 2013).

(*alcancía*) de la que saldría la película, definitivamente llamada *The Evil Dead: the ultimate experience in grueling horror*, contaba con 375,000 dólares y en 1980 pudo comenzar el rodaje (Álvarez, 1998: 23).

La filmación duró tres meses y su distribución no fue nada fácil, especialmente porque los miembros de “la crítica seria” que tuvieron oportunidad de verla en festivales independientes la calificaron “X” (el equivalente a la clasificación D en México) por su violencia extrema. En algunos países (Alemania e Inglaterra por ejemplo), su distribución en video fue suspendida por autoridades gubernamentales. La película hizo bastante ruido, sobre todo porque la distribución en video hizo posible que más espectadores la conocieran, no tanto por su distribución en las pantallas grandes, que fue limitada. Actualmente la situación de la cinta ha trascendido la censura; han circulado versiones sin cortes e incluso, con motivo del lanzamiento del *remake*, se lanzó una edición especial del filme original, cuyas imágenes provocan risa. He ahí la cuestión por la que *El Despertar del Diablo* es recordada: era una historia de terror, pero también provocaba risa.

Estos apuntes se hacen porque precisamente ahí se encuentra la diferencia fundamental entre ésta y la nueva *Posesión Infernal*. *The Evil Dead* tiene una “conexión con el *slapstick* o comedia de *gags* visuales propias del cine mudo (...) no en vano las tres películas de la serie han sido incluidas dentro del denominado *splatstick*, donde el cachiporrazo (*golpe*) y la tarta (*pastel*) en la cara se sustituyen por el hachazo y el chorro de sangre” (Álvarez, 1998: 31). Incluso se le puede adherir la etiqueta de *fungore* (*gore para diversión*), precisamente porque las influencias de Raimi para construir estas escenas vienen de la comedia *slapstick* con el trío cómico *The Three Stooges* y del *cartoon* (*caricatura*), principalmente el de Tex Avery y Chuck Jones, ambas vertientes de la comedia de pastelazo.

De ahí el género *splatstick*, el *gore* que reúne a la comedia con los excesos, del cual *El Despertar del Diablo* es pionera, por ello su importancia dentro de la historia del género. A ello se suma otro detalle, el *cartoon* también servía “como modelo en el tratamiento de los personajes. El director se sirve de ellos como meros *toons* a merced de la acción de toda dimensión psicológica lo que le sirve al mismo tiempo como licencia para someterlos a las atrocidades más innombrables” (Álvarez, 1998: 34). En efecto, los cinco personajes, una vez poseídos, sufren tremendas aflicciones a sus cuerpos; su punto más

fuerte es presentar esa violencia extrema. La historia del libro de los muertos es un pretexto ideal para hacerlo.

De ahí que la idea de hacer una nueva versión no convencía del todo: la pregunta de siempre rondaba los foros de fanáticos, ¿cómo se puede superar algo que de origen ya era muy violento y además contribuyó a la creación de un subgénero? La respuesta, despojarla de lo que hizo popular a la original y empezar de cero. *Posesión Infernal (Evil Dead, 2013)* carece de toda referencia al *slapstick* y sus personajes no están delineados por la expresión del *cartoon*. Han cambiado el nombre, se les ha dado complejidad psicológica e intentan dejar atrás el estereotipo de los personajes típicos de las *dead teenager movies*. Como comentábamos en un inicio, *el remake* de esta película (así como otros) se estiliza más, intenta corregir huecos argumentales. Además, implican un ascenso en la cantidad de violencia, como bien lo dicta la imagen-exceso: nada es suficiente, la aceleración del cine contiene una escalada de imágenes cada vez más fuertes; cada película intenta superar en violencia a la original.

“La primera película fue controvertida y es natural esperar que ésta también lo sea, porque queremos hacer y ofrecer al público una película que les cause impacto” comenta el productor Robert Tapert. Por su parte, el director Federico Álvarez explica que el intento principal era guiñar a la original pero construir un relato más moderno, “nos comprometimos con la idea de incorporar sólo los momentos necesarios y eliminar los atemporales, excluir todo lo que ha expirado; básicamente, decidimos mantener el origen del terror” explica el cineasta⁸ que recibió el visto bueno por parte de Sam Raimi y Bruce Campbell tras ver su cortometraje *Panic Attack* que circuló en internet.

Mucho tiempo se rumoró que la siguiente película de la franquicia vendría en forma de una secuela, una cuarta parte donde Ash (Campbell) regresaría para pelear de nuevo con los demonios kandorianos, pero en 2007 el actor declaró que el *remake* no llegaría a ninguna parte debido a la reacción negativa de los fanáticos. No obstante, el guión presentado por Federico Álvarez y Rodo Sayagues (supervisado por la guionista de *Juno*, Diablo Cody, aunque a ella no se le dio crédito), fue un buen aliciente para los productores.

Así pues, la historia quedó como se describe a continuación: Una primera toma abierta de la película nos muestra un bosque repleto de árboles envueltos en una niebla

⁸ Ambas declaraciones tomadas de *Evil Dead, the reboot* (Sony Pictures, 2013).

profunda. Al centro, la cámara sigue a una mujer con andar cansino, que renguea con la pierna izquierda, muy sucia, el vestido blanco desgarrado y el cabello mojado. Alrededor de ella, se escuchan ruidos repentinos; alguien (con forma humana) la está persiguiendo. Percatándose de la situación, la chica trata de esconderse detrás de los árboles, pero su intento es en vano: un hombre la sorprende por detrás y la toma del cuello mientras ella clama auxilio desesperadamente. El hombre le pone una funda en la cabeza al tiempo que otro le asesta un golpe en la cara con la culata de un rifle.

Luego de un corte directo, la mujer despierta. Se encuentra en un cuarto iluminado por la luz de unas cuantas velas. Un grupo de personas, la mayoría hombres, se encuentra a su alrededor. Entre ellos, la chica identifica a su padre, quien está parado junto a una anciana que lee un libro con imágenes de ritos demoníacos y dice en un lenguaje desconocido “sólo el libro malo puede deshacer lo que el libro malo hizo”. La muchacha le ruega a su padre piedad, “¿qué sucede –pregunta- dónde está mi madre?” a lo que él responde, “tú la mataste, cariño”. De inmediato él vierte gasolina sobre el cuerpo de su hija mientras la anciana le grita “hágalo, dele paz a su hija”. El padre prende un cerillo. Su hija le advierte, “papi no lo hagas por favor, voy a matarte”. Mientras su cuerpo se incendia, el demonio que la ha poseído se revela ante los ojos del padre y también ante los espectadores.

Esta primera secuencia no estaba incluida en la versión original. Desde que *Scream* irrumpió en el cine, los filmes de terror actuales, especialmente aquellos que reelaboran clásicos del género, tienden a introducir desde el principio una secuencia violenta y de ritmo trepidante que revele la existencia de la amenaza principal. Esta se manifiesta ante los ojos de un personaje que no podrá vivir para contarla, pero también inicia el movimiento de presentación para alguien más, testigo del relato. Sucede así en este caso: la secuencia inicial acelera la presentación, primer paso de la trama del descubrimiento complejo, pero sólo para los espectadores, quienes en este momento ya saben algo que los personajes descubrirán después. En *Posesión Infernal*, la trama está diseñada para que estas dos entidades (espectador y personaje) modifiquen sus itinerarios, es decir, los cuatro movimientos se realizan a destiempo para que quienes ven la película se anticipen a los descubrimientos de los cinco protagonistas.

En este principio ya comienza a trabajar el nivel pragmático y su principal modificación: tenemos una relación directa con la narración, pues conoceremos las

decisiones antes, trazaremos nuestra propia ruta. Aquí, el trazo difiere un poco del modelo de Susan Stewart, pues no caminamos junto al personaje, ellos tendrán un itinerario diferente. Es también muy particular del terror actual anticipar acciones para apreciación del espectador. Ello rompe de tajo la propuesta de Stewart, pues al axioma de “el espectador no puede saber nada antes que el personaje” en este *remake* se adelanta para diversificar esa linealidad. Con esta relación pragmática, se cae en la cuenta de que el desarrollo del relato no es simple, trabaja en las pautas textuales que el espectador debe identificar. Es un relato múltiple. La variación de la distribución de los movimientos de la trama de Carroll le otorga ese carácter de multiplejidad.

Asimismo, esta misma secuencia pone sobre la imagen el nivel de construcción semántica, muy acorde al tipo narrativo metafórico de Stewart: se dibuja el contexto, la puesta en escena. Un bosque solitario, peligroso, sin nadie alrededor que pueda ofrecer ayuda en caso de necesitarla. Esto queda mejor resaltado tras los créditos del filme. Una toma aérea sigue el camino de una camioneta roja que se adentra en un bosque enorme. No hay más carros alrededor. Aunque parece pintoresco, la expresividad triste de la música denota que ese lugar no ofrece alegrías. Un corte directo nos presenta a nuestros cinco personajes. El primero de ellos desciende de la camioneta roja, David (Shilo Fernández); desde su perspectiva vemos el segundo escenario más importante: la cabaña.

Es necesario destacar que las estructuras canónicas continúan presentes, en este caso, la cabaña solitaria y después, los personajes icónicos de la *dead teenager movie*. Aquí, Federico Álvarez intenta dejar atrás el estereotipo que Sam Raimi manejó en la original, el de los cinco modelos usuales: el atleta, la bonita, el bromista, la intelectual y la virginal. En esta versión, los nombres son otros y la única relación que se ha respetado es la de los hermanos, David y Mía (Jane Levy) quienes son el reflejo de Ash (Bruce Campbell) y Sheryl (Ellen Sandweiss) de la versión anterior. Al cuadro se suman Olivia (Jessica Lucas), su novio Eric (Lou Taylor Pucci) y Natalie (Elizabeth Blackmore), la novia de David. Con excepción de Natalie, que conoció a David en Chicago, los primeros cuatro personajes tienen una historia de amistad que se remonta hasta la adolescencia.

Asimismo, el motivo inicial en la película anterior, el de pasar un fin de semana de diversión, adquiere dimensiones más dramáticas en esta. Los cinco se han reunido para ayudar a Mía a atravesar un proceso de abstinencia de drogas al que ella misma ha decidido someterse. Por esa razón los cita a todos en la cabaña que antes perteneció a su

madre, donde puede evitar todo contacto con aquello que pueda hacerla recaer. Ante sus cuatro amigos, tira un sobre de cocaína al pozo y hace el juramento de nunca volver a drogarse. La abstinencia no es lo que tendrá consecuencias en Mía, aunque esto es un buen pretexto para ocultar las evidencias de lo sobrenatural. Es precisamente ella quien comienza a percibir algo raro en el ambiente y a modificar su comportamiento, abriendo el camino de la presentación para el espectador.

Más adelante, cuando Mía ha realizado su juramento, también sabremos que ella tiene un conflicto con su hermano David debido a que él decidió mudarse a Chicago en lugar de lidiar con su situación familiar (que incluía a una madre esquizofrénica cuyo malestar puede ser hereditario, otro pretexto para el comportamiento “extraño” de Mía). A esto se suma la petición de Olivia (quien es enfermera y estará al cuidado de Mía) y Eric hacia David de no permitir que su hermana se quiebre y continuar con el plan hasta el final, pues ella “ya hizo lo mismo hace un año y su promesa sólo duró ocho horas” comenta Olivia.

Además, Eric agrega un dato más interesante: Mía ya ha estado clínicamente muerta debido a una sobredosis, situación que David ignoraba. Por ello sus amigos también le guardan un resentimiento. Hasta aquí se ha planteado una compleja relación entre los personajes, algo que las nuevas versiones tratan de implementar. No sólo es la maldad quien tiene un pasado tenebroso, esta vez los muchachos también han experimentado un trauma severo en sus vidas que los hace vulnerables. Se trata de dotar con alguna dimensión psicológica a un puñado de personajes que en los orígenes del subgénero no estaban dotados de personalidad, únicamente servían como carne de cañón.

La misma situación podemos observar por ejemplo en la nueva versión de *Pesadilla en la Calle Elm* (*A Nightmare on Elm Street*, Samuel Bayer, 2010), en la cual un grupo de cinco adolescentes comparten un pasado que los padres de familia han borrado de sus mentes con base en una medicación. En esta re-escritura del clásico de 1984 de Wes Craven, todos los chicos conocieron a Freddy Krueger cuando niños y fueron víctimas de abuso sexual por parte del pederasta, quién regresa a cobrar venganza matando a todos los chicos que alguna vez tuvieron contacto con él. Al igual que en *Posesión Infernal*, se busca trascender el estereotipo de los jóvenes sin razonamiento. Dicha crítica al trazo de este tipo de personajes es más evidente en *La Cabaña del Terror*.

Así pues, la adicción de Mía es el primer pretexto que el resto de los chicos utiliza cuando ella comienza a actuar raro. Identifica olores extraños, ruidos en el bosque (que para el espectador sirven como evidencias en el camino de la presentación). Ella desea irse, pero la promesa de todos de mantenerla hasta el final es otro pretexto para no dejar el lugar incluso cuando la situación se pone tensa. Y vaya que les espera algo horrible. Mía identifica un olor raro proveniente del interior de la casa, “no sé qué sucede con ustedes, pero algo apesta y huele a muerte” dice ella a manera de presagio. En ese instante, Eric descubre (en parte gracias a *Grandpa*, un perro que han llevado con ellos), una puerta en el piso que conduce a un sótano. La entrada está cubierta por una alfombra y alrededor de la puerta hay sangre.

En este instante comienza el movimiento de presentación para todos los personajes. El olor horrible son los cuerpos de gatos sacrificados en el mismo sótano que ya hemos conocido en la secuencia inicial. Ahí, David y Eric encuentran varios instrumentos ensangrentados y un paquete forrado con plástico y alambres de púas. Primera señal para no abrirlo. Pero es Eric quien lo toma movido por la curiosidad, incluso cuando él mismo ha señalado que son ritos de brujería lo que podría haber sucedido ahí. Esa es la primera evidencia extraña para ellos, constituye el movimiento de presentación, para el espectador constituye un descubrimiento, pues ya conocemos el lugar y sabemos que nuestros protagonistas han llegado al mismo lugar en el que sucede algo malo, como se nos ha adelantado.

Para el espectador, el descubrimiento continúa con la actitud extraña de Mía y los eventos sobrenaturales que comienzan a tejerse alrededor de ella. Nosotros sabemos que los acontecimientos son sobrenaturales, ellos aún no, requerirán más pruebas. La confirmación para el espectador continúa su construcción de la mano de Mía. Lo que para los demás son alucinaciones producto de la abstinencia y quizá de su posible enfermedad mental es en realidad la presencia de un ente sobrenatural que para nosotros se confirma en el momento de la primera posesión. Hay dos secuencias paralelas importantes: la primera es cuando Eric abre el libro y lee los pasajes en lenguaje kandoriano.

Tales palabras son el encantamiento que despierta a los demonios dormidos en el bosque. Cuando termina la recitación, el primer demonio se ha topado con Mía, quien percatándose de algo maligno, pide a David la llevé a otro lugar. Al negarse, Mía toma las llaves de la camioneta para tratar de escapar, pero cae a un lago. Ahí sucede la posesión:

una de las escenas clave de la primera versión es recreada con más dramatismo, alejándose de la caricatura, la violación de Mía perpetrada por “el bosque”. En este filme se aparece frente a la chica una versión de ella misma que escupe un líquido viscoso que se introduce en la vagina de Mía para iniciar la posesión.

¿Muy violento? Aún no porque la chica deberá completar la posesión con una serie de rituales que Eric descubre paralelamente en el libro. Para el espectador la confirmación está hecha al momento de la posesión de Mía. Para el resto de los personajes, serán necesarias más pruebas. Erick ya ha fungido como “descubridor” involuntario al leer el pasaje del libro y posteriormente, será el primero en creer en el fenómeno sobrenatural, pues compara las imágenes del libro con las acciones de Mía (quien se baña en agua hirviendo para completar la posesión). Tras este suceso, David intenta llevársela a la ciudad, pero la lluvia ya ha arreciado, por ende, el nivel del agua ha subido en el lago que deben atravesar para llegar al camino principal. Deberán pasar la noche en la cabaña pues no hay más salidas.



Cuando han regresado a la cabaña, Mía aporta la prueba definitiva para la presentación: mientras todos discuten las posibilidades de una “sobredosis” y tratan de explicar su conducta extraña, ella se presenta ante los chicos poseída (aunque ellos, a excepción de Eric, no desean abrazar esa posibilidad). Mía amenaza a todos con una escopeta y cuando el tiro sale mal, la puerta se abre estrepitosamente. De fondo, se escucha el audio original de la posesión de Shelley (uno de los personajes de la anterior

versión), como forma del director de guiñar a su predecesora e inmediatamente después Mía les anuncia su fatal destino: “Todos morirán esta noche”. En ese momento, comienza a “transmitir” la infección demoníaca, primero a Olivia, sobre quien vomita una cantidad extrema de sangre. David encierra a su hermana en el sótano, rehusando a creer que algo sobrenatural sucede con ella, aun cuando Eric ya ha advertido que tal vez lo que suceda no sea algo natural; “eres un cobarde –le reclama a David- sabes lo que está sucediendo pero no quieres hacer nada al respecto”.

Para ellos, el descubrimiento (la lectura del libro sirvió como presentación en tanto que aún no se desarrollaban los eventos sobrenaturales) viene de la mano con la confirmación, justamente con la posesión de Olivia. Cuando ella se dirige a la habitación para administrar otro sedante a Mía, pierde control de su cuerpo. Eric es quien entra al cuarto para saber que le ha sucedido y la encuentra en el baño, cortando con un vidrio su propio rostro (otra de las formas de completar la posesión) y tras un violento ataque a su novio (que incluye varias punzadas con una jeringa y cortes con vidrios), Eric la asesina aplastando su cabeza con un trozo del inodoro. David y Natalie atestiguan este acto que sirve como confirmación de la presencia sobrenatural, aunque David se resistirá a creerlo casi hasta el final del relato.

Hasta este punto, ya se completaron los tres primeros movimientos narratológicos descritos por Carroll: presentación, descubrimiento y confirmación. Estos han sucedido de manera escalonada de modo que el espectador sepa de antemano los eventos antes que los personajes y el único momento en que ambos itinerarios (personaje y espectador) se han juntado es en el descubrimiento de los rituales para completar las posesiones. Esta información la hemos obtenido al mismo tiempo que Eric, el “descubridor involuntario”. Fuera de este instante, los movimientos han sido repetitivos y presentados en diferentes momentos para cada itinerario⁹. Este relato concuerda mucho con la distribución de la trama del descubrimiento complejo, sobre todo por la organización “alterada” de los movimientos.

El mismo Carroll explica las posibilidades: “los personajes y el público suelen descubrir juntos la existencia del monstruo. Sin embargo, puede ocurrir que la comprensión por parte del público acerca de la existencia y la naturaleza del monstruo se

⁹ Aprovecho para recordar que cuando me refiero a itinerario, estoy aludiendo a los itinerarios del espectador y personaje, así nombrados por Rick Altman, y que ya se han descrito en el capítulo primero.

escalone antes en el tiempo que la comprensión comparable por parte de los personajes. En este caso se pueden distinguir dos líneas de descubrimiento en la narración –la del público, por un lado, y el de los personajes, por el otro lado (...) las diferentes líneas de descubrimiento tenderán a converger en la manifestación decisiva del monstruo. Este punto es crucial incluso para un público que ya sepa de la existencia del monstruo porque ha sido sometido al suspense (*sic*) sobre si los personajes humanos descubrirán o no al monstruo (Carroll, 2005: 216).

Sucede de ese modo en *Posesión Infernal*. Se han trazado dos directrices en el relato que sólo convergen en el momento en que todos los personajes han atestiguado la existencia de los demonios poseedores de cuerpos. El momento clave es el asesinato de Olivia y a partir de ahí, los itinerarios se juntan para avanzar de la mano hacia la resolución, el enfrentamiento. Asimismo, un apunte interesante en este filme es que el monstruo son los mismos protagonistas, lo cual es una vertiente del terror moderna, sea sobrenatural o metonímica como la nombra Susan Stewart, las amenazas se gestan en nuestro propio círculo de confianza. El modo en que se dibuja la narración es propio del relato de terror de antaño, pero el hecho de marcar diferencias entre el camino del personaje y el espectador es un rasgo más común del hipercine, insertado en la lógica de la imagen-multiplejidad.

Así lo explican Lipovetsky & Serroy, a quienes nos permitimos citar de nuevo para marcar visiblemente esta propuesta dentro de la narración: el segundo proceso del hipercine “se encuentra en una lógica de desregulación y de aumento de la complejidad formal del espacio-tiempo fílmico. Estructura, relato, género, personajes: es el momento de la desimplificación, la desrutinización, la diversificación de tendencias en el cine (...) la desestructuración, pero de forma polémica, está integrada, es perceptible y comprensible para todos” (Lipovetsky & Serroy, 2009: 69). Por eso, el terror, como todos los géneros en el cine, intenta salir de la linealidad narrativa, en este caso, ofreciendo dos alternativas textuales para guiar la comprensión del relato. Se trata de cambiar la relación pragmática con el texto fílmico. Así, aunque en apariencia un guión simple como este adquiere dimensiones que quizá el espectador no analiza conscientemente pero sí entiende, pues hay una relación con los signos.

Esa relación está presente en las expectativas que se generan del filme, se esperan también ciertas reglas adquiridas por el género. Contexto y tema se integran en la

dimensión semántico/sintáctica. Como lo dicta el estudio epistemológico de Susan Stewart, *Posesión Infernal* crea un contexto ambiguo (el bosque) donde el acontecer normal está suspendido, pues se encuentra alejado de la civilización, los servicios de luz y teléfono son inestables como es de esperarse, pero más importante es que en este contexto, “el monstruo traspasa los límites de lo humano para mezclarse con nosotros” (Stewart, 1982: 41).

En este contexto es donde también hallamos las áreas expresivas de nuestro modelo, las cuales están distribuidas en toda la organización de la trama del descubrimiento complejo (que es una distribución sintáctica): el recurso del ruido y la música en vertiente creciente para aumentar el suspenso, las imágenes canónicas como la cabaña solitaria, los personajes jóvenes, que con profundidad psicológica, continúan siendo víctimas mortales de la maldad, sus cuerpos aún son invadidos y atacados. En estas imágenes, Federico Álvarez cita muchos elementos de la versión original a manera de homenaje, recurriendo a la imagen-distancia. El modelo de análisis textual que hemos planteado encuentra una organización adecuada en éste elaboración moderna del clásico de Raimi. Se trata, recordemos, de observar un desarrollo atinado de la historia de terror en los *remakes* contemporáneos del género.

Realizada la confirmación, el relato se encamina al movimiento de enfrentamiento en tres situaciones distintas, de modo que este es un paso de bastante repetición (en este y otros filmes similares). Para el momento en que Olivia es asesinada, restan sólo tres personajes que deben confirmar y enfrentar razonadamente que la amenaza sólo tiene explicación sobrenatural. La posesión de Mía y Olivia (con la inmediata muerte de ésta última) son prueba suficiente, pero aun así dos personajes más deben ser convencidos. Natalie y David. Después del ataque de Olivia hacia Eric, se desarrollan dos secuencias importantes: la confirmación razonada de Eric y la posesión de Natalie, quien atraviesa de manera individual la confirmación y enfrentamiento.

En un cuarto exterior a la cabaña, dónde se guardan las herramientas, Eric (herido y a punto de desmayarse) confiesa a David haber “despertado algo maligno” al leer un pasaje del libro que previamente le ha mostrado. Paralelamente, Natalie entra a la casa buscando agua para tratar las heridas de Eric. En ese momento, es engañada por Mía, quien se muestra ante la chica en forma humana y la atrae al sótano. Natalie, todavía en la creencia de que el malestar de su amiga se debe a las drogas, baja al sótano, dónde Mía le

transmite la infección (a este punto, se trabaja una idea que por ejemplo, identificamos en *La Marca de la Bestia*, la transmisión de un malestar corporal a través de la sangre). El demonio se parte la lengua en dos con una navaja y besa agresivamente a Natalie mientras chorros de sangre emanan de su boca, para posteriormente, morder su mano. David la rescata pero ya es demasiado tarde.

La posesión de Natalie comienza mediante la herida en su mano, la cual empieza a cobrar vida propia (un guiño evidente a la mano poseída de Ash, que pudimos ver en la secuela de la original, *La Muerte Maldita II*). Mientras tanto, Eric trata de convencer a David mostrándole las fotos originales del libro: “Estas palabras invocan a una entidad maligna. Ya que se alimente de cinco almas, el cielo sangrará de nuevo y la abominación se alzarán del infierno”, recita el muchacho, a la vez que ofrece las únicas posibilidades para redimir el alma de los poseídos: desmembramiento, purificación por fuego o enterrarlos vivos. Sobra decir que hasta el momento, el director no ha dejado nada a la imaginación cuando se trata de filmar ese tipo de muertes.

Aun así, David es un personaje que constantemente trata de comprender la situación desde un ángulo racional, a diferencia de Ash, el héroe del filme anterior. Es importante porque tanto él como Mía son quienes cargan con el mayor peso del filme, por eso, su historia personal es más visible que la de sus amigos, quienes finalmente han servido como “cuerpos desechables”. David confiesa que su madre murió por esquizofrenia y siempre ha tenido miedo de que Mía y él terminen igual. No faltará mucho para convencerse de la amenaza real. Cuando la luz se va, ambos chicos salen al encuentro de Natalie en la cocina, quien ha cercenado su propio brazo para evitar que la infección demoníaca tome posesión de ella. Pero no ha servido, la chica los ataca violentamente y David se ve en la obligación de matarla, antes que ella acabe con la vida de Eric (uno de los personajes cuyo cuerpo sufre más mutilaciones pero se mantiene estoico).

La muerte de Natalie es una de muchas secuencias perturbadoras (ella se ha herido su propia cara con una pistola de clavos y David le arranca el otro brazo con un disparo de escopeta para acabar con su posesión). Federico Álvarez no tiene miedo de filmar las formas crueles de la muerte, un aspecto en el que éste subgénero está en continua superación, cada película es más violenta. En este caso, *El Despertar del Diablo* es ampliamente reconocida por su aportación al *gore*, realizado con efectos de maquillaje

muy rudimentarios, de modo que *Posesión Infernal* tenía el gran reto de superar o al menos igualar el nivel de violencia que inundó a la primera. Pero como ya hemos



comentado, se despojó del carácter cómico, filmando a la muerte de forma más inhumana que graciosa.

Además, tiene el mérito de no recurrir a las imágenes digitales pues en el terror, el maquillaje tiene más éxito si es orgánico, situación que otros directores como Eli Roth (*Hostal*), Alexandre Aja (*The Hills Have Eyes*) o Darren Lynn Bousman (*Juego del Miedo II*) reconocen. De modo que los actores en esta película han filmado con litros de sangre encima, lodo, agua: el director los ha hecho atravesar una tortura, pues la filmación fue realmente extenuante. “Álvarez ha triunfado porque tomó una decisión crucial para el rodaje de esta película –se comentó en el Philadelphia Inquirer de los Estados Unidos– evitó la animación digital y en cambio, utilizó efectos que se filman directo con la cámara. Es un cineasta que prefiere los trucos del Hollywood clásico e inventa los propios” (Derakhshani, 2013).

Precisamente, esa manifestación de efectos tiene un paroxismo en la resolución, el enfrentamiento final, aunque hay uno previo. Antes de morir, David le jura a Eric (cuyas heridas lo han desangrado por completo) que hará “lo que se tiene que hacer”. Así pues, noquea a Mía con una fuerte dosis de un sedante (el demonio usa a un humano como huésped), la viste de rojo y cava un hoyo en la tierra para enterrarla viva. Ese es el proceso final de David: convencido de la existencia de los demonios, les hace frente al tiempo que lidia con su situación familiar. Cuando entierra a Mía (con una bolsa de plástico en su

cabeza) ella le habla: ¿Por qué me odias David? Sé que me odias. Me dejaste sola con nuestra madre enferma. Me obligaste a mentirle diciéndole que irías a verla. Pero nunca fuiste. Sé que ahora ella también te odia. Y te espera en el infierno” le dice Mía a su hermano. Él, decidido a darle paz a su hermana, echa la tierra sobre su cuerpo mientras le grita “tú no eres mi hermana”.

Con ello, la posesión se ha terminado pero esto es uno falso final, pues el relato tiene reservado un segundo enfrentamiento. En esto también se marca una diferencia respecto a la historia original. Ash era quien terminaba solo al finalizar la noche, pero ahora será Mía, quien es revivida por David con un desfibrilador improvisado. Al inicio del relato, se ha dicho que ella ya ha estado clínicamente muerta debido a una sobredosis, lo cual se convierte en excusa para hacer verosímil la aparente muerte de Mía, que era el plan de David para engañar al demonio; hacerle creer que su huésped yacía muerta para que abandonara su cuerpo. Pero no es él quien engaña a la muerte. Cuando se dispone a huir con su hermana, entra a la casa por las llaves de la camioneta y es sorprendido por Eric (ya poseído) quien le advierte que “el mal ya viene”.

David, en otro intento de evitar más amenazas, prende fuego a la cabaña con él y Eric dentro. Mía se queda afuera y es ella quien consuma el enfrentamiento final: la pelea con “la abominación”, un demonio que se manifiesta en la apariencia de Mía (pero con protuberancias en el cuerpo). Sale de la tierra imitando la posición de la mujer que aparecía en el poster de la película original (un guiño para los aguerridos fans) y bajo un cielo sangrante (la producción hizo llover sangre falsa en el set) inicia una batalla corporal con Mía que obviamente, la chica debe ganar. En esta batalla final, el espectador y el último personaje vivo ya caminan juntos hacia el final.

Esa es la expectativa que tenemos y se completa cuando ella toma del cuarto de herramientas una sierra eléctrica (un guiño más a la trilogía anterior, pues el personaje de Ash se hizo popular por adherir esa sierra a su muñón). Así como ese héroe, Mía corta su propia mano para escapar del demonio y con la sierra, corta en dos a la abominación, quien se hunde en la tierra. El suplicio de Mía ha terminado pero quizá no el de los espectadores. Porque el libro de los muertos no fue destruido. Es lo último en lo que repara la cámara: un plano cercano del libro cerrando sus páginas de golpe, pero a la entrada de la cabaña incendiada, esperando que algún otro incauto lo lea involuntariamente. Ello cumple con la posición de “el final que no es final” así nombrado

por Susan Stewart. Tal vez así sea, pues los rumores de una secuela, dirigida probablemente por Sam Raimi, ya han comenzado a circular.

El caso que acabamos de analizar es un buen ejemplo de cómo funciona el análisis narratológico específico del terror. Ya sabemos que el mismo Noël Carroll ha puntualizado que “la trama del descubrimiento complejo” podría aplicarse a un ejercicio similar con otro género, aunque en ese caso, las pautas narrativas podrían establecerse de distinta forma. Ello está organizado en esas puestas en escena peculiares (insignia de los relatos de este tipo, como el de la cabaña en el bosque), la tipificación de estos personajes que aunque pueden aparecer en cualquier relato cómico juvenil del tipo *American Pie* (Chris y Paul Weitz, 1999), cumplen aquí una función específica que además, el terror moderno intenta profundizar. *Posesión Infernal* es uno de esos casos donde todas las fallas de su anterior versión están modificadas con el objetivo de alcanzar un argumento por así decirlo “menos estúpido”, un desarrollo narrativo más verosímil pero además, cumpliendo con las normas actuales del hipercine: la estilización y exceso de la imagen cinematográfica al servicio de la creciente actualización de técnicas para filmar.

En opinión de *The New York Post*, es ese el mejor mérito de este *remake* (no tanto su inversión en la narrativa): “los efectos son más realistas de lo que eran en aquel relato presentado hace 32 años. Lo cual significa que en lugar de imitar los excesos de los *slasher films* de aquella era, aquí básicamente se incrementan para la satisfacción de los cinéfilos contemporáneos. Por otro lado, y aunque trata de hacerlo, esta nueva versión es mucho menos humorística que su predecesora” (Lumenick, 2013). Declaración que prueba uno de nuestros puntos: los *remakes* no necesariamente son la imitación plano por plano de una película anterior, la misma estética y sin revisión del argumento. Son en cambio la reelaboración de una idea previa para sacar mejor provecho de ella. Pueden ser un afortunada actualización o no (depende de sus creadores) pero no deben imitar lo ya hecho antes porque ¿cuál sería el beneficio de las nuevas versiones?

En *Posesión Infernal*, el acierto es abandonar la vena cómica que formó *el splatstick* de la película de Raimi para producir una historia que camine puramente en el terror. Claro, abandona la caricatura pero no el horror. El descuartizamiento de cuerpos provoca el sentimiento de disgusto característico de toda interpretación moderna sobre los relatos de terror. En la actualidad, casi no hay terror que no haga portento de la imagen-exceso. No obstante, hemos elegido un relato que además de hacer gala de la

violencia más extrema, aprovecha de manera correcta la narrativa del terror empleada a gran escala desde los setenta, cuando el género entró por la puerta grande a los estudios cinematográficos, con ayuda de este subgénero. En ese sentido:

La nueva *Evil Dead* no sólo está realizada apasionadamente y con guiños a la versión de 1982, es también la película más sangrienta, e incluso con toque cómico que se ha visto desde *The Evil Dead*. Las delirantes y sangrientas escenas de esta versión le hablan al espectador y van más allá de cualquier película de terror en la que pueda pensar. No puedo explicar cómo un filme tan gráfico como este alcanzó la clasificación R (*restrictiva en Estados Unidos*), pero no me quejo por eso. Como un analista fanático del género y de la versión original, quién soy yo para mirarle los dientes al caballo regalado” (Nashawaty, 2013, la cursiva es nuestra).

No hay distanciamiento paródico en este caso. Sólo hemos provisto los detalles de un filme que funciona correctamente en los tres niveles de semiosis que construyen la identidad de un género: una aproximación semántica en cuya construcción agrupa las áreas expresivas de puesta en escena (ello incluye una labor de musicalización, signos escritos, ruidos puntuales para trabajar el suspenso) que funcionan paralelamente con un nivel sintáctico que hace operar al relato, es decir, hemos visto que esta composición de la imagen está organizada sintácticamente; hay una historia (estructurada con montaje, música e imagen como en cualquier filme) que guía a los personajes en un camino narrativo que comparte con el espectador, cumpliendo así la expectativa del nivel pragmático.

Dentro de estos niveles se encuentran las categorías de Lipovetsky & Serroy, que hemos señalado en su debido momento. La imagen-exceso es la más obvia, es por ello más interesante encontrar la imagen-multiplejidad en esa desrutinización de la narración que en este caso, se torna visible para el analista, más no para el espectador, quien de todas formas sigue las pautas textuales para dejarse guiar por el relato. Asimismo, la imagen-distancia no estará presente de forma crítica pero si en forma de cita. Refirámonos de nuevo a los autores cuando hablan de esta categoría como una forma de hacer “cine del cine”, específicamente con los *remakes*:

“En el nivel cero, el procedimiento no es más que una reproducción pura y simple *pero* esta voluntad de clonación con fines básicamente comerciales se encuentra también en las recuperaciones de películas antiguas que se sacan de las mazmorras para presentarlas al nuevo público, sobre todo a los jóvenes (...) El procedimiento difiere cuando se trata de *remakes* nueva moda que hurgan en la historia del cine para reinterpretar películas, releerlas a la luz de la actualidad, léase, en los casos más penetrantes, lanzar sobre la original una luz que permite verla de un modo inédito (...) Lejos de reflejar un vacío creativo, el reciclaje del pasado pone al cine en

una situación que le permite reinventarse sin cesar: ni repetición ni retroceso, sino lógica neomoderna que explota los recursos de lo antiguo para crear lo nuevo” (Lipovetsky & Serroy, 2009: 129).

En esta lógica se instauran *remakes* como *Posesión Infernal* y otros celebrados títulos cuyas re-escrituras han resultado afortunadas, como el caso de *Pesadilla en la Calle del Infierno*, *La venganza en la casa del lago* (*The Last House on the Left*, Dennis Iliadis, 2009), *Sangriento San Valentín* (*My Bloody Valentine*, Patrick Lussier, 2009), entre otras. Pero además, imagen-distancia trabaja en el nivel de “la alusión, el guiño, la cita, todo lo que destaca a modo de metalenguaje o de metarrepresentación se alzan como tendencia fundamental del hipercine” (Lipovetsky & Serroy, 2009: 136). *Posesión Infernal* mantiene esa alusión no para con todo el género pero sí con sus versiones anteriores.

Lo hace a través de una serie de elementos visuales que funcionan como guiños. En este caso, es más probable que sean reconocidos por los fanáticos del género, no tanto por el espectador en general: el carro viejo sobre el que dibuja Mía al inicio de la película es el vehículo original (propiedad de Sam Raimi) que se ha utilizado no sólo en su trilogía sino en todas las películas dirigidas por él. Asimismo, en esa escena David entrega a Mía un collar parecido al que Ash entrega a Linda en su primera noche en la cabaña (en la primera versión).

El reloj que se detiene al momento de despertar a los muertos es otro guiño; la canción de cuna que comparten los hermanos en esta es una referencia a la melodía escuchada en *La Muerte Maldita II*, así como la sierra o la mano que toma conciencia de sí misma. Incluso, en los créditos finales suena la grabación encontrada en la primera película por los chicos, con la cual despiertan a los muertos. Bruce Campbell también hace una inesperada aparición, haciendo de estos elementos un guiño que trabaja como acertado homenaje; Joe Leydon explica que “Álvarez refiere repetidamente elementos narrativos y tomas específicas de la anterior. Aquellos que entiendan esos chistes locales son quienes se reirán más cuando el resto esté totalmente aterrado” (Leydon, 2013).

Por supuesto, hay *remakes* que al contrario de *Posesión Infernal*, no resultan una actualización buena del filme que tratan de reelaborar. En la misma fiebre que ha invadido a Hollywood por resucitar personajes clásicos, el mismo año del estreno de *Posesión Infernal* se lanzó una nueva versión de *La Masacre de Texas*, esta ocasión con el título de *Masacre en Texas: Herencia Maldita* (*Texas Chainsaw 3D*, Jonathan Luessenhop, 2013). En

2003 hubo una entrega de esta franquicia que reinterpreto la versión de 1974. *La Masacre de Texas (The Texas Chainsaw Massacre, Marcus Nispel)* el filme que fue el *remake* de la película de Tobe Hooper, fue con todo y sus malas críticas, infinitamente superior a la entrega de 2013 planeada no como *remake* sino como secuela directa de la cinta original.

Inicia justo donde termino aquella, con Sally (Marilyn Burns) huyendo de Leatherface. Los residentes del lugar atacan a la familia, y una mujer se apiada del único recién nacido que habia en la casa. Ahí estaba un inicio prometedor. Pero se pierde cuando el prólogo salta 18 años después para contar la historia de Heather Miller (Alexandra Daddario), quien recibe la noticia de una herencia familiar. Desde luego, ella no tenia noticia de esta familia pues nunca supo que era adoptada; al ver la oportunidad para escapar de una tediosa vida, de unos padres que siempre le ocultaron el secreto de su origen y movida por la curiosidad de saber sobre su nueva familia, emprende un viaje a Texas junto con su novio y dos amigos suyos. En el camino, se les une un viajero que les pide aventón.

Al llegar a Texas, la chica se siente afortunada al encontrar la herencia de una enorme casa valuada en miles de dólares, además de la posesión de un rastro que hace años ya no da producción. Siente que puede iniciar su nueva vida, pero la gente del pueblo la mira extraño y le pide irse de ahí cuanto antes. Ella y sus amigos pronto sabrán la razón. Desde este punto, basta decir que el resto es historia. El único "requisito" indispensable en la re-hechura de estas películas es la inclusión de un prólogo que trata de abundar tanto en la historia de sus protagonistas (en este caso Heather), como en el origen del mal. Aquí incluso está pensada en satisfacer a los fanáticos de la franquicia, pues los créditos están acompañados de la secuencia final de la película de 1974, como pretexto para guiñar al clásico original pero también, para tomarlo como punto de partida de esta cinta que intenta pasar por alto las tres secuelas (más *el remake* de 2003 y la *precuela* de 2005) planteando una continuación directa, una nueva franquicia.

Además, el director es generoso en el uso del 3D, adición técnica aprovechada por muchos filmes del subgénero. Pero eso es lo más destacable de esta nueva versión. En este caso, "la trama del descubrimiento complejo" se utiliza de forma lineal, sin variaciones tanto para el espectador, excepto por la presentación (pues estos prólogos siempre hacen evidente información para ellos). Pero las pautas narrativas son mal usadas. El principal ingrediente que el director explota más es la violencia, por ello

apresura la matanza. El primero en caer es Darryl (Shaun Sipos) el viajero que los chicos recogieron en el camino; cuando los demás van a la tienda a comprar cosas para la cena, él se queda en la casa para robarles, pero no saldrá vivo pues al husmear en una de sus puertas, el popular Leatherface le asesta un golpe con un mazo en la cabeza (imitando uno de los primeros asesinatos de la película original).

Ahí está el descubrimiento tanto para el espectador como para ese personaje, porque no ha habido un movimiento de presentación con evidencias suficientes para levantar la sospecha de un problema, salvo la conducta rara de los lugareños que los chicos deciden ignorar, así como la desaparición de Darryl. Sobre todo porque creen que ha escapado después de robarles. Esa misma noche se resolverá el asunto. La unidad de tiempo es la misma que en *Posesión Infernal* pero ningún movimiento está planeado narrativamente. Sucede que en la noche, Leatherface se percata de los extraños en su casa y comienza a asesinarlos: los adolescentes aquí son la carne de cañón usual y los guionistas (Adam Marcus y Debra Sullivan) no se preocupan por dibujarles un *background* con el cual los espectadores pueda sentir empatía con ellos.

En un movimiento muy criticado hacia estas películas, muere el afroamericano antes que los tres chicos blancos restantes. Ryan (Trey Songz) era el novio de Heather pero la engañaba con su amiga Nikki (Tanya Raymond), una hermosa muchacha con cuerpo excepcional que es aniquilada con la sierra del asesino en una persecución, misma en donde Heather se da cuenta de la existencia del asesino. Ella logra escapar (no así el pretendiente de Nikki, Carl, Scott Eastwood), quien queda atrapado en el sótano de la casa. Heather se dirige a las autoridades, en quienes encuentra enemigos pues saben de la existencia de Leatherface y sólo quieren usar a la chica de carnada para atraparlo y completar una venganza que el pueblo tiene contra esa familia (justo como se nos anticipó en el prólogo). Mientras Heather está capturada, roba unos documentos del archivo policial que prueban su relación con Leatherface. Son primos.

Aquí, en un extraño e injustificado giro, Heather toma conciencia moral del asesinato que los pobladores quieren cometer y decide proteger a su pariente, aun cuando él asesinó a sus amigos. En este punto, Carl ya ha sido desmembrado por la sierra, en una de las secuencias más extremas de la película (algo que seguramente los fanáticos del *gore* apreciarán). No hay mucho que agregar; el movimiento de descubrimiento y confirmación son más que evidentes en el momento en que Leatherface se reveló ante las

chicas (justo antes de asesinar a Ryan y Nikki; todo ocurre en menos de diez minutos). Por supuesto, Heather está más que convencida del carácter bestial de Leatherface pero decide protegerlo contra la fuerza policial, con quienes será el verdadero enfrentamiento. Leatherface reconoce a su prima por la similitud de sus ojos con los de su abuela (otra resolución más fácil e inverosímil) así que decide protegerla también, asesinando entre ambos al *sheriff*, quien al final resulta el más malo de los malos.

No hay discusiones morales, los movimientos no están planeados de forma que tanto personajes y espectadores sigan una serie de pistas para resolver el misterio que encierra la herencia (y la locura de *Leatherface*). Un final agrio se viene cuando el mismo asesino entrega a Heather una carta de su bisabuela. En ella, le confirma la entrega de todos sus bienes, con una condición: cuidar de *Leatherface*. Tiene un retraso mental, pero sabe del poder de la familia y mientras ella se haga cargo, él siempre la protegerá. Esto porque desde luego, habrá una secuela. *Masacre en Texas: Herencia Maldita* fue la primera película de terror estrenada en los Estados Unidos en 2013 y fue también el primer éxito de taquilla del género, obteniendo 22 millones de dólares en su fin de semana de apertura. *Posesión Infernal* la desplazaría ganando 26 millones su primer fin de semana.

No obstante, su casa productora (New Line Cinema) se sirvió de las ganancias obtenidas para iniciar una nueva franquicia (ese era su objetivo). En ese sentido, no importaron las críticas negativas hacia el filme. Este ejemplo breve es para poner de manifiesto que los modelos narrativos que hemos tomado de guía también pueden ser mal empleados. Esta película es más una referencia total al modelo de *slasher films* setentero, con todos los personajes estereotipados (el deportista, la guapa, el tonto, el intelectual y la *final girl*), decisiones narrativas fáciles y sin complejidad tanto en el tratamiento del itinerario del personaje como el del espectador. De cualquier manera, *Masacre en Texas: Herencia Maldita* funciona en el nivel de imagen-distancia (además de imagen-exceso desde luego).

Está realizada con varios guiños a la original: por ejemplo, el actor Bill Moseley quien interpretó a Chop Top en *La Masacre de Texas 2 (The Texas Chainsaw Massacre II, Tobe Hooper, 1986)*, interpreta aquí a Drayton Sawyer, uno de los miembros de la policía, así como la aparición de Gunnar Hansen, el original Leatherface, quien aquí interpreta al *sheriff* Sawyer. Marilyn Burns, protagonista de la primera versión, hace una aparición

como Verna, la bisabuela de Heather. Esos son tres de varios guiños que se pueden identificar a la franquicia original. Este proceso de alusión es un continuo en el terror moderno, independientemente de la calidad del desarrollo narrativo; pese a que aquí tiene un mal tratamiento, la película incluso mantiene los cánones iconográficos esperados por el espectador: desde la casa en un lugar aislado hasta la figura del asesino y sus múltiples armas blancas.

Eso es quizá una propiedad importante del hiper-terror. Trabajar aludiendo a los títulos anteriores sin los cuales, filmes actuales y populares personajes no podrían existir. Se encuentra, como diría Norma Lazo, en un largo proceso de deconstrucción, que puede estar presente en niveles evidentes o más profundos. Como comentamos anteriormente, elegimos *Posesión Infernal* por ser un relato que además de hacer gala de la violencia más extrema, aprovecha de manera correcta la narrativa del terror utilizada de forma frecuente desde los setenta cuando el género entró en el círculo de producción industrial. Pero si es una narrativa común bien aprovechada, ¿en qué ha cambiado el terror moderno? Se trata de un relato correcto, bien estructurado narrativamente. Es necesario conocer la vigencia de esta estructura porque de ahí partimos para el principal proceso en el que se encuentra el hiper-terror: la deconstrucción. Ello es posible a partir de dos distanciamientos provistos por la categoría de imagen-distancia.

2. – CINE DENTRO DEL CINE: DISTANCIAMIENTO CRÍTICO/PARÓDICO EN *LA CABAÑA DEL TERROR (THE CABIN IN THE WOODS, 2012)*.

“Whedon y Goddard se deleitan jugando con las expectativas de la audiencia al tiempo que corrompen los arquetipos y géneros más frecuentes, formando un irreverente abanico de referencias”
Dan Jolin, *Empire*

Según Norma Lazo, existen cuatro etapas por las que atraviesa un género. De ellas, nos interesa la última pues creemos que precisamente, el cine de terror moderno se encuentra en un estado permanente de deconstrucción. Las palabras de la autora son estas: “el género se ve así mismo con ojo crítico y se analiza con la precisión de un cirujano” (Lazo, 2004: 108). En pocas palabras, de esto se trata la imagen-distancia. Bien, demos a Lipovetsky y Serroy el beneficio de, como ellos dicen, haber creado esta categoría inédita. El nombre es lo novedoso pero no el proceso, el cine de terror ha estado, como bien lo indica Altman, en diferentes ciclos y cada que uno de ellos se cierra, principalmente por motivos de fracaso económico, se reanima con un proceso de auto-análisis fomentado por sus creadores.

Lipovetsky & Serroy no lo explican cómo deconstrucción, más bien, inician su disertación al respecto nombrando “autorreferencia” a ese proceso. En la era hipermoderna, el cine es una constante reflexión sobre sí mismo. Se diversifica para volverse un juego de cine dentro del cine donde abundan las referencias a películas anteriores, la relectura de otros filmes, el segundo nivel, es decir, los meta relatos, parodias de tramas demasiado manidas, la cita a películas clásicas. El concepto que permite descifrar este aspecto del hipercine es nombrado “imagen-distancia”, el cual hemos mencionado, trabaja en tres niveles: cine del cine, o sea, la re-elaboración de materiales anteriores; el segundo y tercer nivel corresponden al cine dentro del cine, en primer nivel como un esfuerzo crítico y en segundo plano, como un ejercicio paródico, referencial, al punto del homenaje.

Estos niveles pueden trabajar juntos en una misma película o bien, es posible que cada filme en cuestión abunde más en la cita “textual” (usando imágenes de otras películas) para homenajear clásicos de un género, o bien, se burle de esos cánones que lo han construido. En este inciso, el cine dentro del cine se analiza desde una perspectiva

crítica con *La Cabaña del Terror* (*The Cabin in the Woods*, Drew Goddard, 2012), aunque en el filme, tendremos la oportunidad de ver que tanto el trabajo crítico como el paródico funcionan paralelamente en lo que la mayoría de los críticos, especialmente los estadounidenses, nombraron como la película de terror más ingeniosa de los últimos años. El filme es un excelente ejemplo, uno muy original, de la desrutinización de la trama del descubrimiento complejo del terror pues constituye una ruptura total con las expectativas generadas por el desarrollo narrativo del género. Por ende, traiciona las expectativas que un espectador podría tener al presenciar una película que de entrada, parece una *dead teenager movie* común y corriente. Es además, una cinta plagada de referencias a la historia del cine de terror.

Es necesario apuntar que los homenajes al terror dentro del terror han estado presentes en el género desde años antes, por lo cual la categoría de Lipovetsky & Serroy no es del todo inédita en su funcionamiento. Por ejemplo, podemos remontarnos a esa época gloriosa del *slasher film*, cuando después de *Halloween*, muchas películas se construyeron con ese popular esquema narrativo. En 1981, cuando el subgénero se encontraba en un punto alto de producción y distribución, el creador de la original *La Masacre de Texas*, Tobe Hooper, presentó una película similar titulada *El Carnaval del Horror* (*The Funhouse*). La película era casi una reminiscencia de su anterior masacre en Texas; aquí, dos parejas de adolescentes se dan una escapada a la feria del pueblo en donde se exhibe una macabra casa de la risa.

Por supuesto, han corrido rumores en el pueblo de que en esa feria ha desaparecido gente en todos los lugares en donde se ha presentado, por ello los padres prohíben a sus hijos visitarla. Los adolescentes desde luego rompen esa prohibición y acuden a la feria, donde comprobarán que una familia de desquiciados administra la casa de la risa, a la cual se puede entrar, pero salir es otro boleto. Es una *slasher* con el denominador común que ya hemos descrito, pero Hooper quiso sobresalir, pues junto a Carpenter o Craven, era un cineasta conocedor de su género y consciente de su desgaste. Así pues, construye en la secuencia inicial, un homenaje a dos películas clave: *Halloween* (que logró colocar al subgénero en la mira comercial) y *Psicosis*, el clásico de Alfred Hitchcock que hasta hoy aun le hace sombra a varias propuestas.

La secuencia era casi una copia de las secuencias iniciales de cada película homenajeada, de modo que Hooper construyó un meta-relato que funcionaba gracias al

reciclaje del punto de vista subjetivo. En la apertura, se observa en primera persona a alguien que camina dentro de una casa y atraviesa un cuarto, en el cual hay una máscara. Se la coloca (es decir, la coloca sobre la cámara) y así como en *Halloween*, vemos todo a través de los ojos de esa máscara, cuyo portador se desliza hasta un cuarto de baño donde una chica comienza a desvestirse. Ahí termina el plano secuencia; con un corte directo, vemos a la chica bañarse y detrás de ella, una sombra se aproxima desde la puerta. Aquí, Hooper recrea el asesinato de Marion Crane en *Psicosis*. El asesino abre de golpe la cortina y Amy (Elizabeth Berridge) grita tan fuerte al ver el cuchillo, pero no es asesinada, pues el final de la secuencia resulta ser una broma. Su hermano menor la quiso asustar, de modo que el homenaje termina en parodia.

Podemos encontrar muchos ejemplos como éste que comprobarían que el género de terror siempre se ha homenajeado con referencias a otras películas. Lo importante de la imagen-distancia, una de las lógicas del hipercine, es que pretende encauzar el desciframiento de diversos cambios auto-reflexivos dentro del cine, no sólo el del homenaje, sino también el de la parodia, la crítica a la narrativa popular, la cita textual, la reflexión del funcionamiento de los cánones y su verosimilitud. En ese sentido, es una categoría de mayor alcance, pues con ella podemos analizar el distanciamiento que el cine de terror hace respecto de sí mismo. Un proceso que en el hiper-terror es constante; es una trabajo de deconstrucción, pues es la novedad máxima de esta era, la puesta en escena del terror dentro del terror.

Mucho ha cambiado en el género pero al mismo tiempo, parece que no hubiera cambiado nada. El cine del cine, hablando en terrenos del terror, experimenta una etapa prolífica al re-elaborar clásicos de antaño, cuestión que ya hemos discutido. Aunque la aportación tecnológica avance y los huecos argumentales se mejoren (como en el caso de *Posesión Infernal*), la trama sigue operando del mismo modo. Lo único que podría lograr una diferencia es el resquebrajamiento de ese modelo propuesto por Noël Carroll. Es decir, está presente, pero las expectativas que genera se tergiversan al jugar con el orden de los movimientos, haciendo que los personajes caminen en direcciones opuestas a lo esperado. *La Cabaña del Terror* logra esto al construir un relato dentro de otro relato. Por un lado, está la historia de cinco chicos que van a una cabaña en el bosque para divertirse el fin de semana, pero sólo encontrarán horrores. Por otro, el espectador será engañado (al igual que los jóvenes protagonistas) pues todo lo que vemos en esa historia de terror

es un “escenario” manipulado por gente externa, en lo que parece una especie de *reality show*.

Dos nombres importantes figuran en la creación del filme: Drew Goddard, que debutó en la dirección con un guión escrito por él en colaboración con Joss Whedon, siendo éste el nombre de más peso. Whedon es conocido por haber escrito en 1992 una película de serie B titulada *Buffy, la Cazavampiros (Buffy the Vampire Slayer, Fran Rubel Kuzui)* cuyo recibimiento fue muy malo. No obstante, Whedon no se dio por vencido con su idea y en 1997, la naciente cadena norteamericana The WB Network, que buscaba crear contenidos de ficción orientados al público juvenil, compró *Buffy* para producirla como serie de televisión. El resto es una historia bastante conocida, pues el relato de una chica rubia destinada a combatir vampiros y cualquier otra entidad maligna tuvo un éxito tremendo, al grado de figurar en las listas de lo mejor de la televisión norteamericana en medios como *Empire* o *The New York Times*.

Fue en ese proyecto y en *Angel*, un *spin-off* derivado de *Buffy*, donde se dieron las colaboraciones más exitosas entre Whedon y Goddard, este último como escritor de varios episodios en ambos seriales. Fue en esos prolíficos años cuando se gestó la idea de *The Cabin in the Woods* (en ese entonces aún no tenía ese nombre), pero no fue sino hasta el fin de ambas series (*Buffy* en 2003 y *Angel* en 2004) que la película comenzó a tomar forma. Whedon y Goddard eran fanáticos del género y su sueño era construir una película que reflejara su pasión por el terror.

“Drew y yo somos muy parecidos –comentó Whedon en una entrevista- tanto que disfrutamos mucho de nuestra compañía, pero también somos lo suficientemente diferentes como para continuar sorprendiéndonos el uno al otro. Así que decidimos encerrarnos en una habitación de hotel y el guión quedó en tres días, aunque por supuesto, se trabajaron muchas ideas con anterioridad y otras se pulieron después. Sabíamos exactamente que queríamos hacer, las escenas que deseábamos ver, todo es un trabajo muy bien centrado”¹⁰

La película tuvo un presupuesto estimado de 30 millones de dólares y se filmó en Vancouver, Columbia Británica de marzo a mayo de 2009. Su estreno estaba destinado para febrero de 2010 pero la productora (en ese entonces MGM) decidió postergar su

¹⁰ Declaración hecha durante el screening de la película en la Wonder-Con de San Francisco, 2012. El video de dicha plática se incluye como material de acompañamiento en la edición DVD de la película.

estreno hasta enero de 2011 para así, poder convertir la película a 3D, lo cual no se llevó a cabo por los problemas financieros que MGM tuvo en ese año. *Lionsgate* adquirió los derechos de distribución, ya sin el 3D, para que el filme pudiera estrenarse finalmente en 2012. Su primera exhibición fue el 12 de Marzo en el festival *South by Southwest* de Austin Texas, donde tuvo un recibimiento favorable reflejado en las ganancias taquilleras, que ascendieron a 65 millones de dólares en el terreno mundial (Internet Movie Database).

Más importante fue la reacción de la crítica. *Variety* por ejemplo, declaró que “no ha habido desde *Scream*, una película de terror que revierta las expectativas del género en una forma tan inteligente y con un efecto tan retorcido como lo tiene el filme de Goddard” (Debruge, 2012). Efectivamente, *La Cabaña del Terror* es un ejemplo de imagen-distancia en tres niveles: 1) trabaja con la alusión y el homenaje a diversas películas de terror y sus escenas canónicas; 2) es una forma de criticar el comportamiento estándar de los personajes, particularmente el de las *dead teenager movies* y, 3) rompe con las expectativas del camino narrativo trazado por Susan Stewart y Noël Carroll (aunque los dos universos que construye son metafóricos, tomando en cuenta las pautas narrativas de Stewart). El mismo Goddard la definió como “una carta de amor a todo el cine de terror, pero no es sólo una película plagada de referencias, es decir, tanto quienes conocen el género como aquellos que no, la disfrutarán igual.”¹¹

La trama original, aquella con la que se hizo promoción a la cinta, es la siguiente: cinco jóvenes universitarios se reúnen para emprender un viaje a una cabaña en el bosque que pertenece al primo de uno de ellos. Es un viaje de diversión y libertinaje, pero una vez en la cabaña, descubren un sótano plagado de artefactos ancestrales. Uno de ellos es un diario; la chica virginal lee un pasaje en latín y con ello despierta a una maldad que no les dará tregua. ¿Suena familiar? Lo es, pero al momento de presentar un comportamiento estándar de película de terror juvenil, vemos otra historia, la de dos trabajadores que organizan un operativo donde todo el escenario es monitoreado por ellos. Las decisiones que los jóvenes toman para su sobrevivencia son guiadas por una serie de elementos escenográficos manipulados por esta organización, cuyo objetivo es más ambicioso.

La película es un juego muy hábil entre los espectadores. Nosotros vemos la historia de los chicos pero entonces, descubrimos que en realidad, la organización es espectadora de esta masacre, dejándonos a nosotros como verdaderos espectadores de

¹¹ Ídem.

esta labor teatral que monta la organización. Es un relato dentro de otro y a su vez, la historia de los chicos en el bosque es otro relato que imita otros que le han precedido. Su base fundamental es, efectivamente, *El Despertar del Diablo*, la película de 1982 dirigida por Sam Raimi cuyo *remake* hemos analizado. Es irónico que incluso después de esta crítica, Hollywood haya dado luz verde al *remake*. No obstante, *La Cabaña del Terror* no se limita a “imitar” y “cuestionar” las acciones de la *Evil Dead* original, pues guiña a otras cintas fundamentales, desde *Viernes 13* hasta *Puerta al Infierno (Hellraiser, Clive Barker, 1987)*, entre otras.

En primer lugar, los estereotipos de los personajes son dibujados con exactitud: son cinco, una chica atractiva pero como quien dice, de cascos ligeros, llamada Jules (Anna Hutchison); su novio es nada menos que Curt, el atleta galán, interpretado por Chris Hemsworth (el famoso Thor, de hecho, eso fue un factor decisivo para finalmente estrenar la película). Ambos son amigos de Dana (Kristen Connolly), una muchacha inteligente, inocente, casi virginal de no ser porque tuvo un amorío con un profesor, a quien intenta olvidar. Para ello, sus amigos invitan a Holden (Jesse Williams), un atractivo estudiante bastante intelectual. El círculo amistoso se cierra con Marty (Fran Kranz, otro colaborador frecuente de Whedon), el chico bobo que aporta las bromas y siempre está drogado.

En *Posesión Infernal* había una variación, eran tres mujeres, pero el trazo de cada uno suele ser similar, así se observa desde el terror setentero. Quisimos iniciar con la descripción de estos personajes ya que después, se hará evidente que este delineamiento no los describe en realidad, es decir, sus personalidades han sido alteradas para efectos del objetivo de la organización. De hecho, no son ellos a quienes conocemos primero en el desarrollo del filme. Desde el inicio, la propuesta de ruptura de itinerarios se pone en marcha. Luego de los créditos con una música macabra, se corta de tajo a una escena en donde dos hombres mayores con aspecto de oficinistas se encuentran frente a una máquina expendedora de café y mantienen una plática trivial relacionada con sus esposas.

La cámara los sigue hasta que abordan un carrito que los transporta hasta un lobby enorme, mientras ellos continúan con su conversación, en donde relucen diálogos que son una pista (pero no sabemos que son pistas, eso lo recordaremos después, cuando hayamos descubierto la razón de la presencia de estos personajes). El diálogo clave es: este es un escenario muy importante, más vale que no lo echemos a perder. Anterior a

eso, han comentado que el resto de “los trabajos” en Estocolmo, Rusia y Francia han fracasado, “sólo quedamos Japón y nosotros”.

Ya en el lobby, son abordados por una mujer joven que porta una bata blanca. El diálogo aquí se torna más extraño. La chica, de nombre Lin (Amy Acker) les pide tomar en serio el trabajo de la tarde pues “este escenario es clave”, a lo cual ellos responden, “desde luego, no querríamos que sucediera lo que en 1998 cuando se arruinó el asunto gracias al departamento de química, ¿en qué departamento trabajas tú? Ah! Claro, el de química”, diciendo con un sarcasmo que quien debe tener cuidado es ella. Este diálogo, aparentemente sin sentido para el espectador, tomará fuerza una vez desarrollados los eventos principales: los muchachos yendo hacia la cabaña en el bosque.

Al enfrentar esta primera secuencia, el espectador podría preguntarse si se encuentra en la sala correcta, ¿acaso no nos disponíamos a ver a cinco jóvenes divertirse de lo lindo en una cabaña hasta que alguien los asesina? Al menos esa historia se vende en el tráiler. La intención de Whedon y Goddard es romper esquemas de este guion harto conocido a través del planteamiento de un relato exterior (una empresa que organiza escenarios en donde los chicos deben morir), por ende, ellos siempre han sido espectadores en la repetición continua de este relato donde la juventud es sacrificada. Porque lo interesante es que esta escenificación es de carácter ritual, para satisfacer a un primer mal, uno presente antes que todos los horrores representados en el cine.

La idea es bastante original, al menos para el momento que atraviesa el hiperterror. Si el cine de terror norteamericano ha tenido una huella profunda, es gracias a este subgénero juvenil, como ya hemos indicado. ¿Qué más puede haber en estas historias donde los adolescentes son constantemente castigados por traspasar las prohibiciones? Las del sexo premarital, el uso de drogas, la desobediencia ante las figuras paternas, todos ellos son temas que han permeado a este tipo de películas, pero podríamos decir, están muy sobados. Los escritores nos piden entonces que pensemos en ellos como historias manipuladas para un objetivo más grande: satisfacer una demanda ritual de una maldad mayor.

The Guardian publicó una reflexión muy interesante acerca de esto. En primer lugar, coincide en que la película es un buen ejercicio de ruptura de expectativas, es decir, el relato no concede las decisiones usuales que se esperan en una narración de este tipo, pero además, da en el blanco a los cuestionamientos fundamentales de *La Cabaña del*

Terror; “¿qué necesidad humana tan terrible se satisface al ver gente joven y atractiva perecer brutalmente, casi como si su castigo fuera ser jóvenes y sexis? ¿Por qué el género se adhiere a la idea de que la gente joven en peligro debe ser asesinada individualmente y sin posibilidades de salvación, excepto por aquel que sea más inocente? ¿Podría existir una respuesta antropológica al comportamiento ritual en el terror?” (Bradshaw, 2012).

Esa es precisamente una de las críticas que hace esta película a todas las que le preceden. Imaginemos que esos populares filmes como *Viernes 13*, *The Burning* (Tony Maylam, 1981), *Slumber Party Massacre* (Amy Holden Jones, 1982), *Sleepaway Camp* (Robert Hiltzik, 1983), entre muchas otras han sido escenarios controlados por una organización adulta que manipula el comportamiento de sus jóvenes, haciéndoles pagar los errores, castigándolos. Esa es una de tantas ideas introducidas en *La Cabaña del Terror*, la juventud en control de los adultos, un asunto discutido desde la introducción del *slasher film* al mercado a finales de los setenta. Detrás del comportamiento estereotipado de cada joven, están las decisiones que los adultos han tomado alrededor de su estilo de vida. Ello proveniente también de las rupturas familiares de la sociedad norteamericana, representadas en *La Masacre de Texas* y otros títulos como *La última casa a la izquierda* (*The Last House on the Left*, Wes Craven, 1972) y *Las Colinas Tienen Ojos* (*The Hills Have Eyes*, Wes Craven, 1977), todas con versiones nuevas en esta milenio.

Así pues, Whedon y Goddard ponen en marcha el relato de los jóvenes de manera rápida. Una vez que hemos visto la secuencia de la empresa (cuyo objetivo conoceremos después), un corte directo nos sitúa en la casa de Dana, una chica muy bonita que prepara una maleta. En su cuarto también se encuentra Jules, su mejor amiga, quien se acaba de teñir el cabello de rubio y se pasea por el cuarto rogándole a Dana olvidarse por completo de los estudios y se divierta, especialmente porque Curt (el atleta), ha invitado a un amigo suyo, “y sí es tan guapo como dice, quizá necesites esto”, le comenta Jules, mostrándole un calzón rojo muy diminuto. Curt entra en el cuarto para saber si las chicas están listas. Antes de salir, el chico le recomienda a Dana un libro (¿cómo?). Sí, el atleta es un estudiante excelente de sociología, primer vuelco al estereotipo del galán machista y hueco del cerebro.

En la calle, se completa el cuadro con la llegada de Holden y Marty. Abordan la casa rodante que los conducirá a su destino. Un elemento más se asoma. En el techo de la casa, hay un hombre con apariencia de soldado que comunica por un radio la frase “el ave

ha dejado el nido, todo procede según lo planeado.” Él, desde luego, es parte de la vigilancia que se configura bajo las órdenes de una empresa cuyo nombre nunca sabremos. De aquí en adelante, la trama del descubrimiento complejo de Carroll se retuerce más de una vez. Hemos mencionado que es un relato dentro de otro relato, así, la película adquiere la modalidad de meta texto, una condición necesaria de la imagen-distancia.

En el caso de los jóvenes en la cabaña, el desarrollo de la trama comienza de forma acelerada hacia la presentación y descubrimiento de la maldad. Así trabajan los guionistas, “Joss siempre me ha dicho que en un relato de este tipo debes poner sobre la mesa a todos tus personajes y delinear su función lo más rápido posible, pues de ese modo adquieres empatía con aquellos que podrían salvarse y desdeñas a los que sabes, morirán pronto; es un asunto de identificación”, comenta Goddard acerca del trazo de sus personajes y la presentación inmediata que se hace de ellos en la narración.¹² De ese modo, los cinco jóvenes han sido introducidos en la casa de Dana, su situación (la del viaje) es obvia desde el principio (se irán a la cabaña del primo de Curt para pasar ahí el fin de semana).

En el camino, se dibujan una serie de referencias a los cánones que han circulado en el subgénero las últimas cuatro décadas. En la carretera, Jules trata de utilizar su celular pero no adquiere señal, “ese lugar al que vamos no es digno de aparecer en un GPS” comenta la chica, advirtiendo por supuesto, que no podrán recibir ayuda una vez estando en su destino. Lo cual es un cliché imprescindible del género, los celulares o cualquier otro aparato de comunicación falla cuando más se le necesita. Pero en este caso, falla porque así lo han dispuesto los organizadores del escenario. Más adelante, hacen la parada obligatoria en una gasolinera, y de paso, preguntar el camino correcto. “He visto a muchos ir y venir –comenta el dueño- esa gasolina será suficiente para llegar, el regreso es otra cosa”, les advierte, en tono bastante hostil.

Esta es la primera advertencia que reciben los muchachos pero deciden corromper. Se trata de una situación canónica permanente en este tipo de películas, desde *Viernes 13* hasta *Camino hacia el terror*, todos atraviesan esa parada que les advierte de un peligro que deciden ignorar. Del otro lado, en la cámara de operaciones,

¹² Declaración incluida en el *featurette* We are not who we are: Making The Cabin in the Woods, incluido en el material adicional de la edición en DVD.

Sitterson (Richard Jenkins) y Hadley (Bradley Whitford), los oficinistas de la primera secuencia, hacen los últimos ajustes al “escenario”. Ahí reciben la primera confirmación (del dueño de la gasolinera) de que el plan va viento en popa. “Los pecadores no saben de los horrores que les aguardan” dice él, pero los operadores se burlan, “por Dios, lo hiciste otra vez”, responden. Obviamente, el viejo oferta el mismo discurso cada año. Asimismo, Lin entra a la cámara para confirmar que los muchachos tendrán un nivel de cognición menor al esperado, en especial una de ellas, Jules, a quien le han administrado un químico a través de su tinte de cabello.

Desde sus monitores se ve a los muchachos atravesar un túnel (resguardado por una especie de barrera electrificada) que activa el escenario. La llegada a la cabaña es una reproducción muy similar a la de *Posesión Infernal*, de hecho, la puesta en escena es prácticamente una copia de la escenografía de *El Despertar del Diablo*, la película de Sam Raimi que inspira en gran medida este filme. Una vez instalados en la cabaña, se dirigen al lago para divertirse un rato. Esta escenografía es también una reproducción de la que vimos anteriormente en la popular *Viernes 13*. Mientras esto sucede, en la empresa se organizan apuestas entre los trabajadores para saber qué tipo de maldad se liberará en el escenario donde se divierten nuestros personajes, quienes a su vez son actores manipulados por la empresa.

Este juego resulta interesante. Mientras Rick Altman menciona que existen dos itinerarios, el del personaje y el espectador, *La Cabaña del Terror* hábilmente dibuja un itinerario más que se vuelve un círculo. Los personajes principales son los jóvenes, pero ellos resultan ser el divertimento de otros espectadores, los de la empresa, quienes atraviesan el itinerario del espectador pues su trabajo depende de las decisiones que los chicos tomen. Pero a su vez, hay un espectador externo, el espectador real, es decir, nosotros, quienes ya sabemos los códigos canónicos del relato de los muchachos, por ende, nos interesa más saber las motivaciones de la empresa que ha organizado esta masacre. Somos espectadores de ellos. Y así la película, efectivamente, se vuelve un juego entre el papel del público ante el desarrollo narrativo y además, un desafío para reconocer las múltiples referencias al género de terror.

“*La Cabaña del Terror* es una película que prefiere jugar con los símbolos del terror en lugar de explorar profundamente las razones del miedo como elemento primordial en estas cintas. Así, mientras la sangre explota y comienza la cuenta de cadáveres, uno no

puede evitar preguntarse ¿qué se necesita estos días para realmente asustar a la audiencia principal que ve películas como ésta? ¿Dónde están los realizadores cuya voluntad de dejar la ironía atrás desafía a los espectadores a cambiar las reglas de una trama conocida por todos? Ciertamente, Whedon responde con orgullo que Goddard es ese aficionado al horror que puede hallar ese tono en una película que se antoja más como un juego” comentó Lisa Schwarzbaum de *The Entertainment Weekly* (Schwarzbaum, 2012).



Lo que la analista quiso decir es que en este juego, el espectador lleva las de perder en una película que no cumple las expectativas del género. Ese es el objetivo del filme, ella misma se pregunta (y de paso nosotros ya lo hemos hecho) ¿qué se necesita para espantarnos? ¿Más violencia? Quizá, pero lo más importante para el género hoy día, es tratar de romper las expectativas narrativas gracias al juego autorreferencial y paródico. “Ese era una de nuestras metas –comenta Whedon- lo lógico era tener dos audiencias para las cuales construir un círculo donde se preguntaran ¿quién es la audiencia y quién es el espectador?”¹³

El espectador del terror ya conoce todos esos lugares comunes del género, su relación pragmática con él siempre es la misma, conoce los códigos semánticos y el desarrollo sintáctico de la trama. Obviamente no las conoce bajo estos términos, pero hay

¹³ Declaración en Wonder-Con de San Francisco, 2012.

un reconocimiento de esos elementos. Lo novedoso es construir esa red de referencias que parodien (actúen irónicamente pues), todas esas reglas que ya conocemos, una idea puesta en marcha desde 1996 en *Scream*, con la diferencia de que *La Cabaña del Terror* contiene más citas “textuales”, como el caso de la puesta en escena similar a *Evil Dead* o *Viernes 13*. Así, la historia continua con los chicos atravesando el camino trazado por el género: en la noche, los muchachos (aun ignoran que son observados) juegan “verdad o reto” y justo cuando retan a la más ingenua, Dana, la puerta del sótano se abre de golpe, imitando nuevamente una de las secuencias clave de *El Despertar del Diablo*.

“Quizá el aire la abrió”, comenta Curt, a lo que Marty responde, “y eso ¿por qué tiene sentido?, aludiendo a los diálogos tontos presentes usualmente en todos los personajes de estas películas, y que como explica Susan Stewart, son condiciones de un mundo que se nos presenta como único en el desarrollo de una historia de terror. Aquí, Marty, el bobo de las bromas, se muestra como el personaje que más cuestiona las decisiones de todos sus compañeros, pero sobre todo, es el primero en percatarse de que algo no anda bien, y no se refiere a los monstruos. La presentación es la misma para todos, el sótano se abre y bajan para averiguar qué yace debajo de ellos. Tal como en *Posesión Infernal*, donde los chicos encuentran el Libro de los Muertos, aquí también se encuentran una serie de objetos extraños. Esta secuencia da paso al movimiento de descubrimiento.

Aquí se critica y se hace una burla directa a otra de las escenas nodales del *dead teenager movie*: el momento de la corrupción, cuando los chicos desobedecen un mandato y despiertan a una maldad. El descubrimiento de estos elementos es un reto para cualquier espectador, pero sobre todo para los asiduos al terror. Cada uno de ellos toma un objeto entre sus manos: Jules un collar; Curt una bola de metal, Dana un diario y Marty advierte que sería mejor dejar eso en paz, “no creo que sea buena idea estar aquí, los reto a todos a subir de nuevo” dice él, cuando por lo regular, es el muchacho tonto quien comete la primera desobediencia. En una inversión del papel de los personajes, es Dana, la casi virgen, quien lee el diario de Anna Patience Buckner, una niña que detalla las torturas corporales que su padre les hacía pasar con el objetivo de alcanzar la fe a través del dolor. Una voz en *off* en el aire dice “léelo”; Marty insiste en que no lo haga; “no seas un cobarde, quiero saber qué pasa”, dice Curt. Dana lee una invocación en latín y listo, los Buckner, una familia de zombies mutilados despierta en el bosque.

Esta es una sorpresa para los espectadores reales: las amenazas no son actores que la empresa ha contratado. Sí existen y viven en un inventario realizado por ellos mismos; lo tienen a su disposición para esos casos. Nos damos cuenta cuando un corte nos lleva a la cámara de operaciones, dónde Sitterson grita “damas y caballeros, tenemos un ganador, los Buckner”. Cabe resaltar que esta secuencia es de vital importancia porque trata de dar un significado amplio al castigo ritual que se les provoca a los jóvenes. ¿Por qué les interesa tanto quién sea el que los mate, si al final ustedes controlan el resultado?, pregunta el novato guardia de seguridad; “Quizá nosotros lo controlamos, pero ellos deben decidir. Deben pecar para que así sean castigados. Nosotros sólo proveemos las opciones, pero ellos deben elegir su destino. Así es como ha funcionado siempre, de otro modo no los podemos castigar”, responde Hadley.

Se trata de un diálogo muy ilustrativo en cuanto a las decisiones narrativas que pueblan el *dead teenager movie*. El comportamiento estúpido de los adolescentes es un estereotipo común que en este caso, es manipulado con objeto de concretar un ritual antiguo que “tendrá contentos a los de abajo”, explica Hadley. Esa por supuesto, es la siguiente expectativa para nosotros, descubrir para quien trabaja esta organización. Los chicos continúan en la cabaña con la historia habitual; por supuesto, no reparan en que algo los sorprenderá muy pronto, pero todos comienzan a comportarse de una manera en la que no suelen hacerlo. Jules, por ejemplo, se comporta más “seductora” de lo normal, Dana es más ingenua e incluso se confiesa casi virgen, de no ser porque sabemos de su relación con un profesor; Holden trata de ligarla con oraciones tontas que no corresponden a su nivel intelectual y Curt sólo está interesado en “tirarse” a su novia.

Sólo Marty, quien por cierto se está drogando, advierte la conducta extraña de todos. Jules y Curt salen para tener “un momento íntimo” mientras Marty le confiesa a Dana sus sospechas: “algo anda mal, Curt es un estudiante excelente, está becado, no un macho idiota tratando de acostarse con alguien; Jules nunca se comporta así. No somos quienes somos” comenta, pero Dana no le cree, porque está drogado. En el bosque, Jules y Curt están a punto de concretar el primer acto punitivo: la relación sexual, en donde la mujer, la “libertina” muere primero. En la cámara de operaciones todos observan la escena, manipulada cual escenario teatral. Sitterson activa en la atmosfera un coctel de feromonas para estimular la libido de la pareja. Justo cuando comienzan el acto, los Buckner asesinan brutalmente a Jules, sin que Curt pueda hacer nada al respecto.

Si consideramos el desarrollo normal de la trama propuesta por Carroll, este punto del relato implica una confirmación por parte de ambos personajes de la existencia de una amenaza sobrenatural. Desde luego, ellos no han sospechado nada en un principio, pero recordemos que cada movimiento planteado por la trama del descubrimiento complejo puede aparecer en diferente orden y en contextos distintos. También debemos destacar el trazo inmediato de los guionistas al desarrollar la acción de manera rápida, pues lo más interesante de la historia es la vuelta de tuerca que viene después de la muerte de los cinco chicos. Cuando Jules muere, Hadley activa desde la cámara de operaciones una palanca que libera sangre ritual (la de la chica muerta) al tiempo que ambos hombres realizan una oración: “esta es nuestra ofrenda de humildad y temor, por la paz bendita de su eterno descanso, por los siglos de los siglos”.

En este punto, hay una confirmación para nosotros, los espectadores reales. Esto es también importante, pues en la existencia de estos dos relatos hay, como hemos apuntado, tres itinerarios, por ende, el descubrimiento complejo se desarrolla paralelamente en tres estados: el de los protagonistas del escenario, el de la empresa que los observa y el espectador real, que observa a la empresa observar el relato. Para nosotros, la presentación ha sucedido en la primera secuencia, cuando aparecen los operadores; el descubrimiento se inicia cuando los muchachos atraviesan la barrera electrificada que los llevará al escenario y la confirmación viene después, cuando sabemos que las amenazas sobrenaturales existen pero son controladas por la empresa. Ello nos ha confirmado que hay un operativo detrás del tormento de los muchachos.

Esta forma de narración es una característica crucial en las lógicas que regulan la narración del hipercine. Lipovetsky & Serroy apuntan que se trata de una “puesta en abismo”¹⁴ particular de la imagen-distancia que cita el cine anterior pero también adquiere una diversificación estructural cuya función es en diversos niveles, así como un poder reflexivo sobre la naturaleza de su propia narración y lugares comunes:

“Se manifiesta una distancia del cine respecto de sí mismo. Se ve en primer lugar por la frecuencia con que en el interior de las películas aparecen fragmentos de otras películas inscritos en la trama narrativa. El procedimiento no es nuevo, pero su multiplicación es patente, así como el valor que se le concede. Ya no se trata tanto de citar para rendir homenaje como de introducir una reflexión

¹⁴ Mencionamos de nueva cuenta el trabajo de André Gide, quien en *Journals (1889-1939)* se refiere a la *mise en abyme* como una regresión infinita, la representación, dentro de una obra de arte, de la estructura de dicha obra de arte. En el caso del cine, imbricar una narración dentro de otra.

sobre la propia película. No es ya un simple ejemplo, sino una >puesta en abismo< de acuerdo con una red de significados que circulan entre la película y otras películas en el interior de la película.” (Lipovetsky & Serroy, 2009: 130).

Al interior de los dos relatos la confirmación se da en dos momentos. Primero, para los operadores, quienes al atestiguar la muerte de Dana confirman la funcionalidad de su plan. En la cabaña, sucede cuando Curt atestigua la muerte de Jules y corre a la casa para advertir a los demás. Marty, quien se ha retirado a su habitación, escucha una voz que le “sugiere” salir a dar un paseo. Él piensa que alguien lo manipula pero de cualquier modo sale al bosque, pues el ambiente se controla con químicos para disminuir la cognición de todos. Afuera, encuentra a Curt. En esa secuencia, ambos son perseguidos por Anna, la más joven de los monstruos. Dana y Holden estaban en la sala a punto de consumir otro momento amoroso cuando los muchachos entran con la advertencia de huir de ese lugar. Ese es el momento de la confirmación para todos; pues rápidamente los monstruos se presentan en la casa (con la cabeza de Jules en sus manos).

Todo está dispuesto de manera veloz. En este punto, nuestros personajes comienzan a perder el control de la situación con frases nodales como “debemos salir de aquí”, “hay que cerrar todas las entradas” y la mejor, “debemos separarnos para cubrir más terreno” a lo que Marty responde, “¿en serio?”. Claro, todos esos comportamientos son producto de las sustancias que los operadores les han suministrados. El momento de la separación suscita una confirmación más para Holden y Dana, quienes encuentran por accidente “el cuarto oscuro” donde los Buckner sufrían sus torturas. Es más claro para la chica que efectivamente ha despertado una maldad de carácter sobrenatural gracias a la lectura del diario. Por supuesto, todas estas secuencias vienen acompañadas de un enfrentamiento con los monstruos y la búsqueda por escapar de ahí.

El relato avanza con la presentación de todos los movimientos de la trama, ¿qué podría haber diferente? La conversión de esa trama en un juego circular donde los itinerarios del espectador y del personaje se traslapan. El hecho de transformar una *dead teenager movie* promedio en un texto que funciona como meta texto y sobre todo, plagar el resultado con diversos homenajes al cine de terror, de modo auto-paródico; ironizando sobre el desgaste de cada escena nodal (“de verdad no creo que sea buena idea separarnos”), hasta los guiños a representaciones monstruosas icónicas. Por ejemplo, cuando Dana y Holden descubren el cuarto oscuro, en la organización se ha tenido la

noticia de que el escenario en Japón ha fallado. Tal escenario se trataba de una escuela de niñas asiáticas acosadas por el fantasma de una mujer, vestida de blanco y con el cabello negro cubriéndole el rostro, ¿suena familiar otra vez? Y como éstas, muchas referencias aparecen a manera de homenaje, pero también en un contexto de burla, filtrando los símbolos más representativos de un cine famoso pero que también tiende a la sobre explotación de sus figuras más exitosas.

Incluso aquí se pone de relieve la presencia dominante de un país en la manufactura de este género. “¿Viste lo que sucedió en Japón? –comenta Lin, en la organización- cero muertes”. “Eso sucede cuando confías en los demás –responde Sitterson- si quieres un buen producto, compra en Estados Unidos”, aludiendo a que ahora ellos tienen el único escenario funcional. Pero el diálogo conserva esa referencia a la manufactura de un cine que, como hemos apuntado desde el inicio, es una rúbrica del terror estadounidense, el terror juvenil, que le dio esplendor e identidad a Estados Unidos en la turbulenta época de la posmodernidad. Ahora, en la hipermodernidad, se plantea su regreso, por un lado con el *remake* de todos esos clásicos, pero por otro, con la tergiversación de esas reglas que han operado en su estructuración semántico/sintáctica. Es parte de esa etapa permanente de deconstrucción en la que se encuentra el género.

“Parte de la satisfacción que provoca esta película –escribe *National Public Radio*– es observar el desarrollo de todas esas secuencias que logran sorprender al espectador en cada paso. Goddard y Whedon han creado un maravilloso rompecabezas que es adorable en su apreciación del buen terror, incluso cuando lleva al género (y a su audiencia sedienta de escenas sangrientas) a cuestionar la banalidad que ha sido muy típica en este tipo de películas de terror. En ese sentido, hay una crítica seria e inteligente a ese desarrollo.” (Buckwalter, 2012). Esa es la labor expresa que se han propuesto los creadores de este filme, una película consciente de los esquemas del terror de fácil tipificación que han caído en el abuso.

El relato de los chicos en la cabaña es el primer nivel pero pasa a segundo plano cuando los guionistas nos revelan la importancia vital de la operación que se lleva a cabo en la organización. El primer planteamiento es que los muchachos eventualmente morirán y así sucede. Cuando se separa del resto, Marty descubre en su cuarto un cable que oculta una pequeña cámara, pero justo cuando ha confirmado sus sospechas de que alguien los observa, uno de los monstruos atraviesa violentamente su ventana y lo arrastra por el

bosque. Los tres restantes se dirigen al túnel para escapar, pero la organización logra hacerlo explotar para impedirles el paso. En un acto de valentía, Curt intenta cruzar en un salto con su motocicleta, solo para terminar impactado en la barrera electrificada que se vuelve visible para Dana y Holden. Allí se presenta lo que podemos llamar “confirmación de segundo nivel”.

Los personajes ya sabían de la amenaza sobrenatural y la están enfrentando, pero una segunda confirmación de que “las cosas no son lo que aparentan” viene cuando Dana recuerda la advertencia de Marty: “No somos quienes somos; Marty tenía razón, no nos dejarán huir”, dice ella, pero no refiriéndose a los monstruos sino a los orquestadores de su suplicio. Su final se aproxima rápido cuando en un intento por escapar en la camioneta, Holden es atravesado por el gancho de uno de los monstruos y el vehículo se hunde en el lago. Dana logra escapar, pero el más antiguo de los Buckner la alcanza en el muelle para torturarla. El relato ha terminado. Por lo general así terminan estas historias, sólo la más inocente sobrevive y así lo dejan saber en la organización, donde por cierto, ya se encuentran festejando el éxito de su empresa.

“La chica puede o no vivir, eso es opcional” comenta Hadley. Pero en este momento se revierten las cosas para ellos, pues la narración da una primera vuelta. Reciben una llamada de “arriba” indicado que algo ha salido mal. De regreso en el escenario, descubrimos que Marty ha sobrevivido. Rescata a Dana de las manos del monstruo y la lleva a un cuarto que ha descubierto debajo del bosque, una especie de elevador. “Nos han estado observando todo el tiempo –le dice-, logré activar este mecanismo para poder bajar”; “¿de verdad queremos bajar? Le pregunta Dana, al o que él replica, “¿qué más nos queda por hacer?”

Aquí se inician en la película las secuencias más autorreferenciales de toda la narración, donde los autores homenajean cada monstruo clásico del género. El elevador atraviesa una serie de cubículos; cada uno de ellos resguarda una amenaza diferente; Dana rápidamente los relaciona con cada objeto distribuido en el sótano; “nos hicieron elegir como morir” grita, mientras la cámara se desplaza hacia atrás para dejarnos ver una galería completa de monstruos en un diseño arquitectónico que recuerda a la famosa *El Cubo (Cube, 1999)* de Vincenzo Natali. Los muchachos llegan a una recepción donde los aguarda un comando de soldados y una voz femenina les advierte: “Ustedes no deben estar aquí. Lo que les sucede es parte de algo más grande, más antiguo. Han visto cosas

horribles, un ejército de criaturas de pesadillas. Pero eso no se compara con lo que vino antes. Es su deber sacrificarse. Discúlpennos, y dejen que terminemos”.

En el desarrollo de las expectativas narratológicas, los tres niveles se han modificado de forma colosal: los muchachos han descubierto que han sido manipulados y por ello han roto los planes de la organización; estos últimos han sido sacudidos por la falla en su plan y nosotros, los espectadores reales, nos enfrentamos a dos relatos cuya resolución no es la esperada. Además, se acerca otra vuelta de tuerca más, pues la organización, quienes nunca han experimentado en carne propia los eventos que siempre han monitoreado, los vive cuando Dana y Marty se esconden en una cabina de control y con un botón de emergencia, liberan a todas las criaturas. La secuencia de esta masacre es apoteósica, enardecida en *gore* y repleta de referencias visuales a la historia del cine de terror. Para los personajes del primer nivel, los jóvenes, esto constituye un segundo enfrentamiento, el primero sucedió en el bosque.

Para la organización es el primero (y único) enfrentamiento, una vez que la situación ha salido de su control. En la secuencia, los elevadores dejan sueltos zombies del tipo presentado en *La Noche de los Muertos Vivientes* (*George A. Romero*), un hombre lobo muy similar al visto en *Hombre Lobo Americano en Londres* (*An American Werewolf in London, John Landis, 1981*), un macabro payaso como el de *Eso* (*It, Tommy Lee Wallace, 1990*), una familia de inquietantes psicópatas salidos de *Los Extraños* (*The Strangers, Bryan Bertino, 2008*), además de monstruos como una serpiente gigante que homenajea el cine basura de serie B en general, vampiros, un torturador con la forma de Pinhead, un guiño a *Puerta al Infierno* (*Hellraiser, Clive Barker, 1987*), fantasmas, tritones y hasta un unicornio. Todos ellos torturan a cada miembro de la organización mientras los muchachos buscan la forma de escapar.

Ese último intento de escape es su tercer enfrentamiento, el final. En la cámara ritual, se dibujan en las paredes cinco lienzos correspondientes a cada uno de ellos. Es una explicación que los guionistas tratan de ofrecer para el comportamiento de cada adolescente y porque siempre deben ser jóvenes. “No sólo quieren matarnos –dice Dana– quieren castigarnos”. Para los fanáticos del género, los productores se han reservado la mayor de sus sorpresas, al incluir como la directora de la organización a Sigourney Weaver, popular por *Alien* (*Alien, Ridley Scott, 1979*). Su revelación final es la de la

existencia de los antiguos, seres malignos anteriores a toda maldad que se haya conocido y para quienes se ofrece el ritual que siempre ha requerido el sacrificio de la juventud.

En todos sus niveles, la película es autorreferencial a todo el subgénero *slasher* y sus variantes episódicas; el escenario de la cabaña en el bosque es el principal elemento donde los guionistas aprovechan los múltiples guiños que pueden citar de películas anteriores y escenas canónicas acontecidas en la manufactura del género, por lo mismo, están instaladas en la expectativa del espectador, quien suele conocer el itinerario del asesino y de cada personaje. Lo importante en *La Cabaña del Terror* es revertir este efecto gracias al juego de espejos elaborado en la narración, es crucial que el espectador no sepa nada aunque aparentemente ya lo sepa todo, por ello la película reelabora esas reglas. Así, apela al conocimiento previo de los seguidores del terror, específicamente a la relación semántica/sintáctica que ellos conservan con el género (el reconocimiento de espacios, sonidos, símbolos, personajes), relación que en los itinerarios narrativos se vuelve pragmática.

El nivel paródico de la película está presente en ambos relatos, tanto en el bosque como en la organización, pero en esta última es donde se da pie a la burla de todas esas decisiones carentes de sentido común que realizan los muchachos, incluso cuando ellos han sido manipulados para llevar a cabo esas acciones. Sucede como *Scream*, utilizar un modelo clásico de terror pero ser conscientes de su desgaste, “esa distancia que se adopta con el acto mismo de hacer una película, aun constituyendo una reflexión sobre la esencia del cine y el fenómeno de su creación, se afirma en correspondencia con la hipermodernidad en cuanto metamodernidad o modernidad reflexiva y autocrítica.” (Lipovetsky & Serroy, 2009: 133).

Esa autoconciencia es el plano donde la parodia puede ironizar sobre cada lugar común de la narración, refiriéndose a otras películas, haciendo cine dentro del cine, el cual es el objetivo de esta película. Un funcionamiento básico dentro del terror desde finales de los noventa cuando *Scream* se proyectó en las pantallas. Dieciocho años después, un filme como éste regresa al mismo fenómeno: el reciclaje del cine a través de un distanciamiento de sí, pues es la única forma de presentar al espectador novedades en un cine que ya lo ha presentado todo, tanto que debe recurrir a realizar cine del cine, es decir, *remakes*. Estas re-elaboraciones avanzan también a un grado de violencia tal, que en el nuevo milenio han originado otro subgénero: el *torture porn*.

RESUMEN EN TABLAS

CUADRO 1. Ilustración de las lógicas del hipercine de Gilles Lipovetsky y Jean Serroy.

PELÍCULA	DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA	CATEGORÍAS DEL HIPERCINE (LIPOVETSKY & SERROY)		
		IMAGEN MULTIPLEJIDAD	IMAGEN EXCESO	IMAGEN DISTANCIA
<p>Posesión Infernal (Evil Dead, Federico Álvarez, 2013)</p> <p>DVD. CARPETA 2 VIDEO 1</p>	<p>1.- Eric (Lou Taylor Pucci) examina el libro que han encontrado en el sótano de la cabaña. Encuentra diferentes inscripciones e ilustraciones, pero algo más llama su atención: marcas sobre el libro que parecen palabras. Pone un papel sobre las marcas y colorea con un lápiz para revelarlas. Al leer esas palabras, involuntariamente lee el conjuro que despierta a los demonios en el bosque.</p> <p>2.- Mia (Jane Levy), se encuentra en la entrada de la cabaña, dando vueltas. La abstinencia y la lluvia la hacen temblar de frío. Mientras ella está ahí, hay un intercambio veloz de imágenes</p>	<p>Se plantean dos itinerarios. El de los personajes, quienes descubren la amenaza sobrenatural de forma paulatina y del espectador, quienes desde la secuencia de apertura, ya conocen la amenaza y por ello, posee información que el personaje no tiene. Esto es una evidencia de lo que Lipovetsky & Serroy llaman imagen multiplejidad. Los relatos de terror producidos entre 1970 y 1990, el descubrimiento complejo se maneja en el mismo nivel para personaje y espectador, pero el cine moderno hace posible esta desestructuración de la trama en la cual el espectador se adelanta a las acciones del personaje.</p> <p>La secuencia ilustra el movimiento de PRESENTACIÓN de “La trama del descubrimiento complejo” de Noel Carroll. Se presentan para los personajes, los indicios de una amenaza. Para el espectador, esto es una segunda CONFIRMACIÓN de la amenaza, pues desde el inicio de la película se nos ha mostrado la naturaleza del monstruo. Así pues,</p>	<p>La imagen exceso se refiere, en primer lugar, al uso de la ultraviolencia, elementos sexuales explícitos, sangre y detalles del ejercicio de esa violencia, filmada sobre el cuerpo. En segundo lugar, también se refiere a las técnicas de filmación que contribuyen a que una película se convierta en lo que los autores llaman “una experiencia sensorial”. En el caso de esta secuencia, la imagen exceso se ilustra en una tendencia que Lipovetsky & Serroy denominan IMAGEN-VELOCIDAD, una característica de la imagen exceso. Aquí, hay una conjunción de montaje veloz y tomas cortas (en el ir y venir del travelling en el bosque y las tomas dentro de la cabaña), y diálogos breves (el conjuro que Eric lee), que aceleran el ritmo del filme. Una de las características del hipercine es precisamente, formas una experiencia sensorial que es producto de los efectos visuales (en este caso, en la forma de filmar, no por imágenes generadas en computadora, lo cual también es</p>	<p>En este caso, la imagen distancia se ejemplifica en su primer nivel: cine del cine, es decir, un sistema que depende de la repetición y de la serie. Con las películas de terror actuales, este sistema se centra en los remakes. Esta película es una nueva versión de El Despertar del Diablo (The Evil Dead, Sam Raimi, 1982). La secuencia que aquí se describe, es una adaptación de la original, con la diferencia de que ahí, el personaje principal enciende un tocadiscos que recita el conjuro al tiempo que todos sus amigos lo escuchan. En esta versión, se modifica la acción; Eric lee el conjuro directamente del libro, sin que los demás se percaten de ello y Mia es afectada directamente, pues los demonios toman posesión de ella. Su estado de abstinencia por las drogas la hace vulnerable. Una aclaración: Posesión Infernal no se encuentra en un nivel cero de esta categoría, es decir, una reproducción pura del filme anterior; Psicosis (Psycho, Gus Van Sant, 1999), es un ejemplo. Posesión Infernal se encuentra en el</p>

	<p>entre Eric (cuando lee el libro), Mia fuera de la cabaña y un travelling en cámara subjetiva que comienza a recorrer el bosque mientras se escucha la voz de Eric leyendo el conjuro. El travelling asume el punto de vista de los demonios que se dirigen a la cabaña. Cuando se ha pronunciado la última palabra del conjuro, la cámara se detiene justo frente a Mia, quien vomita y se dobla de dolor. Al incorporarse, ve delante de ella a una mujer, que parece ser ella misma, pero con aspecto más andrajoso.</p>	<p>Eric ha puesto en marcha el desarrollo de la amenaza que se les mostrará paulatinamente, a través de la primera posesión, la de Mía. Este es un movimiento repetitivo en la estructura narrativa del terror, pero aquí se plantea en dos itinerarios.</p>	<p>frecuente en el hipercine). En esta secuencia, la saturación de sonido y velocidad de la cámara ejemplifican esta propuesta de Lipovetsky & Serroy.</p>	<p>siguiente nivel: la búsqueda en la historia del cine para reinterpretar una película a la luz de la modernidad. En este caso, las tecnologías de filmación actuales, el aumento de presupuesto para el género y el trabajo de exégesis sobre el guión anterior hacen posible una nueva visión del filme.</p>
--	---	--	--	---

<p>Posesión Infernal (Evil Dead, Federico Álvarez, 2013)</p> <p>DVD: CARPETA 2 VIDEO 2</p>	<p>1.- En la sala de la cabaña, el grupo de amigos discute el estado de salud de Mía (Jane Levy), y analizan las posibilidades para regresar a la ciudad, pues el camino ha sido inundado. Mía se acerca desde el cuarto arrastrando un rifle con la mano. Cuando llega a la sala, dispara a la puerta y un travelling subjetivo entra junto con un ventarrón que tira la puerta. Se escucha una voz fuera de campo que recita “todos morirán, uno a uno los llevaremos”. Mía se desmaya. Olivia (Jessica Lucas) trata de recuperar el rifle pero es atacada por Mía. David (Shilo Fernandez) la avienta al sótano y decide dejarla encerrada.</p>	<p>En esta secuencia sucede lo que Noel Carroll denomina CONFIRMACIÓN de la amenaza. Esta confirmación es para los personajes, quienes corroboran que definitivamente, hay algo extraño en el comportamiento de Mía que ellos no pueden explicar. Este movimiento tiene diferentes grados, según el personaje. Eric, quien ha estado el “Natural Demonto” (Libro de los Muertos), Está convencido de que la amenaza es sobrenatural. David confirma que algo malo sucede, pero aún trata de buscar una explicación racional, igual que Olivia y Natalie (Elizabeth Blackmore). Eric deberá convencerlos de lo contrario. En este trazo de niveles, la narración obtiene tres dimensiones: itinerario del espectador, quien ya obtuvo confirmación de la amenaza antes que los personajes; itinerario del personaje, quienes confirman la amenaza y, finalmente, el grado de verosimilitud que cada personaje le otorga a esta situación.</p>	<p>En primer lugar, también podemos encontrar una conjunción de la IMAGEN-VELOCIDAD e IMAGEN-PROFUSIÓN, esta última se refiere a la saturación de sonido e imagen. Ambas son características de la IMAGEN-EXCESO. Aquí se ilustran mediante la velocidad del travelling que entra por la puerta de la cabaña y posteriormente, la toma abierta que registra a todos los personajes en el piso, sufriendo el efecto del estruendo provocado por el viento y la puerta. A su vez, este estruendo afecta sensorialmente al espectador, pues aumenta el sonido, sobre todo para acentuar el único diálogo que se inserta en esta escena: “Uno a uno los llevaremos”. El sonido se corta de tajo para que podamos escuchar una última sentencia, por parte de Mía: “Todos morirán esta noche”. Lo siguiente es un ejemplo de la imagen exceso en su desbordamiento de la violencia. Al tratar de recuperar el rifle, Olivia es atacada por Mía, quien vomita sobre ella un torrente de sangre.</p>	<p>Se ilustra de dos maneras: primero, como CINE DEL CINE y después como CINE DENTRO DEL CINE, una distancia del cine respecto de sí mismo. En el caso de cine del cine, de nuevo aludimos al proceso de relectura que se hace de un material previo. Aquí, se adapta la secuencia de confirmación del filme original, pero la diferencia es el modo de filmación. En la anterior no había cámaras veloces ni exceso del sonido. Aquí tenemos una saturación de esos elementos. En cuanto a cine dentro del cine, es un ejemplo de cómo los filmes se citan entre sí, en este caso a través de guiños a la original. Cuando la puerta se abre de golpe y se escucha la oración “Uno a uno los llevaremos”, se recupera la grabación del filme original. Claro que en aquella película, el diálogo era pronunciado por la actriz Ellen Sandweiss. En la presente versión, se recupera el audio original, se inserta en la secuencia para homenajear al anterior filme. La oración “Todos morirán esta noche” también se recupera, sólo se cambia el orden; en el filme anterior, se emitía al inicio.</p>
<p>La Cabaña del Terror (The Cabin in the Woods, Drew Goddard, 2012)</p>	<p>1.- Los cinco jóvenes se encuentran en la sala de la cabaña, jugando “verdad o reto” y es el turno de Dana (Kristen Conolly).</p>	<p>La Cabaña del Terror es un filme que se integra a lo que Lipovetsky & Serroy denominan la lógica del relato “multiplex”, pero no de una manera dispersa, caótica, sino incluyendo dos direcciones</p>	<p>El único elemento que se utiliza en esta secuencia para aumentar los sentidos es la música, que aumenta desde el momento en que Dana lee el conjuro en latín y se muestra, en tomas cortas intercaladas con la</p>	<p>La imagen distancia se ilustra aquí en el nivel de CINE DENTRO DEL CINE, como una puesta en abismo, “una red de significados que circulan entre la película y otras películas en el interior de la película” (Lipovetsky &</p>

	<p>Inesperadamente, la puerta del sótano se abre. Jules (Anna Hutchison) reta a Dana para que baje a averiguar que hay en el sótano. La chica decide hacerlo pero todos la siguen.</p> <p>2.- En el sótano, los jóvenes descubren una colección de artefactos antiguos. Cada uno toma entre sus manos algo de su interés, pero Dana quien decide leer en voz alta un diario, ante la renuencia de Marty (Fran Kranz), y la insistencia de los demás. Dana lee un conjuro en latín que despierta a una familia de monstruos, a quienes vemos despertar en las profundidades del bosque mientras se escucha la voz en off de Dana, repetir el conjuro.</p> <p>3.- Cuando reviven los monstruos, se hace un corte al centro de control de la empresa que ha montado el</p>	<p>narrativas paralelas, cada una con un desarrollo ordenado según los movimientos de la “trama del descubrimiento complejo”. El resultado son dos historias que contienen los dos itinerarios que propone Rick Altman: el del personaje y el espectador. Hay una “puesta en abismo” que se ilustra en esta secuencia. En este ejemplo, la historia de los chicos en la cabaña se encuentra en el momento de la PRESENTACIÓN de la amenaza, al descubrir los objetos que potencialmente pueden despertarla. Ellos no lo saben, pero gracias a una convención que se presenta en el género, el espectador conoce que este momento es el decisivo para invocar a una maldad. Este movimiento guía de inmediato al DESCUBRIMIENTO de la amenaza. Pero en esta secuencia, sólo la descubre el espectador, pues los personajes la descubrirán más adelante. Después, la película corta al centro de control de la empresa, donde el personal también descubre la amenaza. Pero dentro de esa historia, el movimiento que se da es el de CONFIRMACIÓN de la amenaza, pues ellos ya sabían que habría uno, sólo esperaban conocer la identidad del monstruo que intervendría esta ocasión, en</p>	<p>imagen de los muchachos en el sótano, el despertar de los monstruos en el bosque. Desde luego, hay una exageración en la vestimenta y maquillaje de los zombies, para acentuar su monstruosidad, que no es digital sino producto del maquillaje. El hiperterror aún utiliza los efectos de maquillaje, pero sí hay una tendencia creciente a rebasar las posibilidades de la monstruosidad física. Ese es uno de los retos constantes del terror contemporáneo.</p>	<p>Serroy, 2009, 131). En el presente ejemplo, esto se ilustra durante la escena en la sala y el sótano. La Cabaña del Terror desarrolla su propio movimiento narrativo basándose en otra película de culto, El Despertar del Diablo (The Evil Dead, Sam Raimi, 1982). La historia de los chicos en el bosque se despliega según los movimientos del filme de Raimi, estructura que también contienen otros filmes de terror. Además, La Cabaña del Terror también parodia algunos momentos de ese filme. En la secuencia en la sala, hay una referencia directa al filme de Raimi: el momento en que la puerta del sótano se abre de golpe mientras ellos se divierten. Ese momento es una reproducción del movimiento de PRESENTACIÓN que se observa en El Despertar del Diablo.</p> <p>Este juego de referencia se amplía en el sótano. Los objetos que ahí se dejan ver son una referencia al movimiento frecuente en estas películas: la ruptura de una prohibición (leer algo que no debían) y por ello se castiga a los personajes. Además, los objetos y el sótano refieren a otros textos fílmicos del género. La sala de tortura que se revela es referencia a El Horror de Amityville (The Amityville Horror, Stuart Rosenberg, 1979); el diario, el</p>
--	---	---	--	--

	<p>escenario. En la gran pantalla se ve a un monstruo levantarse de entre los escombros mientras Sitterson (Richard Jenkins) grita entusiasmado el resultado de la apuesta: los ganadores son “la familia de granjeros zombies”. Los involucrados comienzan a pagar sus apuestas mientras Hadley (Bradley Whitford) se queja porque el monstruo de su elección, los tritones, no resultaron elegidos.</p>	<p>un ritual que ellos conocen desde hace tiempo. Finalmente, a la estructuración de esta narración en dos historias se suma una característica más: el género de terror (que es canónico) deviene en una hibridación. La historia de los muchachos en el bosque utiliza las convenciones del terror pero en la empresa, la película adquiere un tono paródico, que ayuda a acentuar una crítica a las funciones esquemáticas que el género utiliza desde la década de los setenta.</p>		<p>vestido de novia que Jules se prueba y la esfera son elementos que reúnen citas a Puerta al Infierno (Hellraiser, Clive Barker, 1987) y Pesadilla en la Calle del Infierno (A Nightmare on Elm Street, 1984). Una crítica al abuso de este movimiento (desencadenar el mal mediante un objeto, romper la prohibición) se realiza mediante el diálogo de Marty. Él es el único que escucha una voz en off que advierte “léelo”. Enseguida, el chico conmina a todos a abandonar el lugar: “En serio, esto es un gran error, no creo que debas leer eso. Vámonos de aquí”. El desenlace es distinto. Este movimiento existe porque se ha convertido en una expectativa dentro de la estructura del cine de terror.</p>
<p>La Cabaña del Terror (The Cabin in the Woods, Drew Goddard, 2012) DVD: CARPETA 2 VIDEO 3 Y 4</p>	<p>1.- Dana (Kristen Connolly) y Marty (Fran Kranz) han descubierto un elevador debajo del bosque. Al accionarlo, este los lleva a un laberinto de celdas en donde se encuentran resguardadas infinidad de criaturas monstruosas. 2.- Al salir del elevador, se encuentran en un territorio desconocido. Es la empresa que ha montado el escenario</p>	<p>En esta secuencia, las dos historias, la de los chicos en el bosque y la oficina de control en la empresa, se reúnen para culminar con un sólo final. Hay una CONFIRMACIÓN para el espectador, de que la amenaza es real (los monstruos no son actores que la empresa ha contratado, son entidades malévolas que han resguardado por años y liberadas durante el ritual). Cuando los chicos entran a la empresa y liberan a las criaturas, inicia el movimiento de CONFRONTACIÓN. Para los sobrevivientes (Marty y Dana), se</p>	<p>Desde el momento en que los dos jóvenes sobrevivientes se encuentran en los pasillos de la empresa y liberan a las criaturas, se observa un desfile de efectos visuales que “saturan el ojo”. Hay un exceso de la IMAGEN-PROFUSIÓN, una conjunción de tomas cortas, montaje veloz, sonidos variados, música, múltiples tomas donde se aprecian persecuciones y un ritmo acelerado para mostrar diferentes aspectos de una matanza general perpetrada por una reunión de monstruos clásicos de los filmes de terror: fantasmas, zombies,</p>	<p>En este ejemplo, la imagen distancia adquiere el carácter de referencia: al presentar a este grupo de monstruos, la película no sólo hace alusión a los arquetipos que pueblan el género desde su creación, sino que cita directamente a personajes de afamadas películas de terror, sobre todo de aquellas producidas desde la década de los sesenta, con la entrada del nuevo terror. El cubo en el que se resguarda a las criaturas y la forma en que sus celdas se reacomodan es una cita a El Cubo (Cube, Vincenzo Natali, 1997). Los monstruos refieren a varios filmes: el</p>

	<p>de la masacre. La voz de una mujer se escucha en los pasillos, pidiéndoles que les permitan terminar su trabajo. Los amigos se refugian en una caseta de control. Presionan un botón que libera a todas las criaturas, quienes asesinan a todo el personal de la empresa.</p> <p>3.- Dana y Marty tratan de huir de los monstruos que deambulan en los pasillos de la institución. Descubren una salida de emergencia que los guía a una habitación en dónde la directora (Sigourney Weaver) les revela el significado del ritual al que han sido sometidos. Esta es a su vez una explicación del ritual que por generaciones se ha visto en este subgénero del terror.</p>	<p>da con la empresa que quiso sacrificarlos. A su vez, la empresa confronta a las amenazas que ellos mismos resguardan. Así pues, las dos historias se unen para presentar un final. Se insiste en ello porque antes de esta secuencia de conclusión, hubo dos falsos finales. Para los personajes, que aparentemente mueren en manos de la familia de zombies y para la empresa, que creyó muertos a los cinco jóvenes. La narración se altera cuando se revela que Marty ha sobrevivido. Salva a Dana y se dirigen a las oficinas de control. Allí se da el enfrentamiento entre el personal de la empresa, los monstruos y los chicos sobrevivientes. Pero la verdadera amenaza son Los Antiguos, quienes despiertan de su letargo porque la empresa no completó el ritual de sacrificio.</p>	<p>maquinas asesinas, animales alterados genéticamente, vampiros, lobos, payasos y muñecos poseídos. A esta composición veloz de la imagen se suma la violencia con que estas criaturas asesinan a todo el personal. Los pasillos están llenos de sangre; un grupo de asesinos seriales prende fuego a un grupo de personas; los zombies descuartizan policías; en un giro irónico, Hadley es triturado por aquello que siempre deseó ver: un tritón. La secuencia es ejemplo de esta tendencia a llenar más las imágenes con colores, sonidos, velocidad y en este caso, violencia desbordada. Lipovetsky & Serroy explican que en particular, las películas de aventuras y terror “tratan de ofrecer cada vez más; tratan de, literalmente, de llenar el ojo” (Lipovetsly & Serroy, 2009: 81).</p>	<p>hombre que sostiene una esfera de metal cita a Puerta al Infierno (Hellraiser, Clive Barker, 1987); el Hombre Lobo es referencia a Un Hombre Lobo Americano en Londres (An American Werewolf in London, John Landis, 1981); el payaso a Eso (It, Tommy Lee Wallace, 1990); el fantasma de una niña en bata blanca hace alusión al terror asiático con cintas como El Aro (The Ring, Gore Verbinski, 2002) o La Maldición (The Grudge, 2004); un grupo de asesinos utiliza las máscaras vistas en Los Extraños (The Strangers, Bryan Bertino, 2008); los zombies son referencia directa a las películas de George A. Romero, y la familia de monstruos asesinos es una representación de la que vimos en La Masacre de Texas (The Texas Chainsaw Massacre, Tobe Hooper, 1974). Lo anterior son las referencias más evidentes dentro de una secuencia que es un homenaje completo al género de terror.</p>
--	--	--	--	---

CUADRO 2. Las áreas expresivas de los filmes según las tres dimensiones de Rick Altman y Charles Morris: Semántica. Para estas tablas, también se ilustra con las escenas descritas previamente; se conserva el orden en que se describieron las escenas en la tabla anterior. Para la primera tabla, se consideran las cuatro secuencias descritas.

PELÍCULA	PLANO SEMÁNTICO: Según Morris, “la semántica se ocupa de la relación de los signos con sus designata (<i>aquello a lo que alude el signo</i>), y por ello, con los objetos que pueden denotar, o que de hecho, denotan (Morris, 1985, 55). Designa una relación entre un signo y un objeto. Cuando Rick Altman trabaja su primera aproximación, semántica, expresa que “varios textos comparten unas mismas piezas de construcción (tramas, escenas clave, objetos familiares o planos y sonidos reconocibles)” (Altman, 2000, 128). Hace hincapié en la iconografía común, es decir, los objetos y escenarios constantes en un género, que construyen una relación con otras películas. En el caso del terror pueden ser ejemplos los bosques o casas solitarias, el uso de armas blancas, escenas donde hay ruptura de prohibiciones (lectura de conjuros, escenas sexuales) y estereotipos de personajes (desde el asesino enmascarado, el vampiro, etc.).			
	IMÁGENES	SIGNOS ESCRITOS	VOCES	SONIDO (RUIDOS, BANDA SONORA)
Posesión Infernal DVD: CARPETA 1 VIDEO 1	Cuatro encuadres: 1.- Close up a Eric cuando lee el libro. 2.- Extreme close up al libro. 3.- Travelling al ras del piso, en el bosque. 4.- Medium Shot a Mía, de pie frente a la cabaña.	Se muestran cuatro mensajes lingüísticos escritos que Eric extrae del libro. Los cuatro en “idioma desconocido”, se reproducen aquí de acuerdo al subtítulo: 1.- Kanda. 2.- Stratta. 3.- Montose. 4.- Kandor. A su vez, el libro contiene mensajes visuales en forma de dibujos.	En este caso, el mensaje lingüístico es reforzado con la lectura, en voz alta, del conjuro. Dicha lectura es realizada por Eric. Aclaremos que las voces no se refieren únicamente a los diálogos de los personajes, sino a las voces en off, muy frecuentes en el género del horror-terror para dar presencia a las amenazas sobrenaturales. El recurso también se utiliza en esta película.	La banda sonora se refiere a la música creada por un compositor para acompañar a la película y acentuar momentos dramáticos. Los ruidos son aquellos efectos de sonido producidos para remarcar alguna acción incidental (el cierre de una puerta, el sonido de un picaporte, etc.). Aquí, la música, compuesta por Roque Baños, acompaña el travelling por el bosque, para acentuar el efecto de velocidad, pero se interrumpe en los momentos en que Eric da lectura al libro. La intención es un ritmo entrecortado. Los ruidos son efectos incidentales, en este caso, el crujir de las ramas en el bosque.
Posesión Infe mrnal DVD: CARPETA 1 VIDEO 2	Ocho encuadres: 1.- Plano general de la sala de la cabaña, durante la discusión de David, Eric, Olivia y Natalie. 2.- Close up a la pierna y brazo derechos de Mía, quien arrastra con la mano un rifle. La cámara sigue al personaje.	No se ilustran en esta secuencia.	Los diálogos son un elemento esencial para el desarrollo de cualquier película y se encuentran en esta secuencia. En el caso de este elemento, nos enfocamos en las voces que son reforzamiento de una actitud frecuente en el género, en este caso, la posesión de Mía. Cuando la puerta se abre de golpe, una	Hay una saturación de ruidos en el momento en que Mía anuncia la muerte de todos sus amigos. Esta saturación es intencional, porque es el momento en que se revela la posesión demoníaca del personaje. Al grito de la actriz se suma el sonido de un ventarrón que derriba la puerta y la inserción, sobre este ruido, de la voz en off que también anuncia la muerte “uno a uno” de todos los

	<p>3.- Medium Shot de David y Natalie 4.- Medium Shot de Olivia 5.- Medium Shot de Mía al levantar el rifle y en contrapunto, médium shot de David al recibir el disparo. 6.- Dolly in desde el exterior hacia el interior de la cabaña (la cámara “tira” la puerta). Toma completa de Mía. 7.- Close up a Mía en el piso, cuando se ha desmayado. 8.- Two shot de Mía cuando ataca a Olivia.</p>		<p>voz en off expresa: “uno a uno los llevaremos. Enseguida, Mía exclama: - Todos morirán esta noche. Se utiliza para evidenciar la posesión, la voz de Mía es distinta al tono de los demás. Esa voz se escucha en una consigna que anuncia el objetivo de esta posesión: afectar al resto de los personajes. Las voces en off y los efectos de sonido sobre las voces de los actores son un elemento frecuente en el género.</p>	<p>personajes. El sonido que produce el disparo del rifle es también incidental, pero este no forma parte del momento en que se revela la posesión.</p>
<p>La Cabaña del Terror DVD: CARPETA 1 VIDEO 3</p>	<p>En la secuencia de la cabaña en el bosque: 1.- Plano general de la sala, en la que juegan los cinco amigos. 2.- Plano general del sótano, cuando el grupo de amigos baja a explorarlo. 3.- Plano medio del grupo de amigos al explorar el sótano 5.- Serie de close up a los diversos objetos que los amigos observan. 4.- Close up al diario que lee Dana. 5.- Plano general de la familia de zombies emergiendo de la Tierra, en el bosque. En la oficina de control: 1.- Plano medio de Sitterson,</p>	<p>1.- En la secuencia dentro del sótano, en el acercamiento directo al diario de Patience Buckner (Jodelle Ferland), se observa el relato (escrito en caligrafía) que Dana lee en voz alta, esto último como refuerzo para el escrito, que no es 100% legible. En el diario se hace una diferenciación entre el relato de Patience y el conjuro que Dana lee en voz alta. Este está escrito con diferente tipo de letra. Esto se hace para hacer clara la diferencia del idioma en que está escrito y también, que su lectura tiene una consecuencia directa sobre los personajes: los maldice. 2.- En la oficina de control,</p>	<p>El uso de voces en off se ilustra en la escena del sótano. El momento en el que Dana toma el diario, una voz ausente susurra: “Léelo”. Aparentemente, todos la escuchan pero sólo Marty hace consciente la existencia de esta voz. Cuando la escucha, él expresa: “No lo leas, vámonos de aquí”.</p>	<p>Los ruidos incidentales tienen presencia en todos los géneros, pues estos son amplificados con la mezcla de sonido. El sonido de una puerta al abrirse repentinamente no se capta del todo con el sonido directo. En el caso del terror, estos ruidos se utilizan para inducir sustos en el espectador, al acentuar el golpe de ciertos objetos que cómo es frecuente en este género, se abren de repente y generan un sobresalto. En el caso de esta secuencia, se ilustra durante el juego en la sala. Justo cuando Jules reta a Dana, la puerta del sótano (ubicada en el piso de la sala y conduce hacia abajo), se abre de golpe, asustando al grupo de amigos. Estos son trucos para crear situaciones de sobresalto, afianzadas en el recurso del suspenso.</p>

	<p>al anunciar a los ganadores de la apuesta. 2.- Plano general de la oficina de control, que muestra a todo el personal. 3.- Plano americano (de la rodilla hacia arriba) de Sitterson y un miembro del personal. 4.- Plano medio de Lin (Amy Acker) y Truman (Brian White). 5.- Plano medio de Sitterson y Hadley.</p>	<p>Sitterson tiene un pizarrón blanco sobre el que ha escrito una taxonomía de criaturas que se conservan en la empresa. Esta se observa bien cuando una mujer, miembro del personal, reclama a Sitterson el resultado de la apuesta. Él señala el pizarrón en dónde se leen los distintos tipos de criaturas. Vampiros y zombies resaltan por la acción de Sitterson: señala “familia de zombies renegados” y baja su mano, lo cual guía la lectura hacia vampiros, de modo que de inmediato se dirige la atención al nombre de esos monstruos.</p>		
<p>La Cabaña del Terror DVD: CARPETA 1 VIDEO 4</p>	<p>1.- Plano medio en ángulo picado (los personajes vistos desde arriba) de Dana y Marty en el elevador. 2.- Close up a los monstruos en sus celdas. Es una serie de tomas que muestran a las criaturas mientras los chicos descienden. 3.- Plano general del pasillo de la empresa. 4.- Plano secuencia (sin cortes) de los muchachos explorando el pasillo. 5.- Close up de Dana y Marty en la cabina de control. 6.- Plano general del pasillo</p>	<p>No se ilustran signos escritos en esta secuencia.</p>	<p>La secuencia del ataque a la empresa por parte de las criaturas utiliza algunas voces para distinguir a los monstruos. Los zombies o animales sólo gruñen o rugen, pero el caso de los fantasmas es peculiar porque recurre a las canciones de cuna. Esto se ilustra específicamente en la representación de una niña con vestido blanco y cabello negro largo y lacio (en alusión a los fantasmas popularizados por las películas de terror asiáticas adaptadas por el terror estadounidense). La niña se acerca lentamente a un soldado mientras canta con voz suave “Hush, Little baby, don’t say a Word.</p>	<p>Muchos de los monstruos en esta secuencia emiten ruidos particulares: 1.- Los monstruos modificados genéticamente, como el caso de los escorpiones con una sierra implementada en la cola. Se reproduce el sonido de la sierra al momento que atacan. Por su parte, la serpiente gigante emite sonidos guturales (rugidos) y los lobos gruñen. En este último caso, es una propiedad que se les atribuye basada en las conductas de animales reales. 2.- El payaso, que claramente alude al famoso personaje creado por Stephen King y adaptado en la película de Tommy Lee Wallace, aparece aquí con la misma iconografía (vestuario, colores, dentadura). Pero se acentúa su risa.</p>

	<p>invadido por los monstruos.</p> <p>7.- Serie de planos generales de la empresa en el momento de los ataques. La sucesión de cortes rápidos muestra diversas oficinas invadidas por ellos.</p> <p>8.- Plano medio de Dana y Marty huyendo por la salida de emergencia.</p> <p>9.- Plano general de la sala de rituales.</p> <p>10.- Plano medio durante la discusión de los dos muchachos con la directora de la empresa.</p>		<p>Papa's gonna buy you a mockingbird (Silencio, pequeño bebe, papá te comprará un ruiseñor), una canción de cuna de dominio popular en los Estados Unidos, que tiene la intención de inducir el sueño en los bebés.</p> <p>En esta escena, la niña la utiliza para someter al soldado, a quien se acerca lentamente para luego matarlo.</p>	<p>3.- El caso de los zombies es importante porque parte de la construcción de este personaje es la falta de motricidad en el cuerpo y la manifestación de gruñidos. Estos pueden intensificarse con la mezcla de sonido en post-producción, pero de origen, el trabajo el actor con la voz es el que proyecta estos sonidos, de modo que es un trabajo más orgánico que el que se hace con los monstruos gigantes.</p> <p>La música de David Julyan acompaña esta masacre, pero queda opacada por la conjunción de ruidos de los monstruos y gritos del personal. La banda sonora acompaña dramáticamente el enfrentamiento entre la directora y los dos chicos sobrevivientes.</p>
--	---	--	--	--

CUADRO 3. Las áreas expresivas de los filmes según las tres dimensiones de Rick Altman y Charles Morris: Sintáctica. Para esta tabla se consideran dos secuencias de cada película, descritas en el cuadro 1.

PELÍCULA	PLANO SINTÁCTICO: Según Morris, la sintaxis es “el estudio de las relaciones sintácticas de los signos entre sí haciendo abstracción de las relaciones con los objetos o con los intérpretes (...) supone estudiar las relaciones existentes entre ciertas combinaciones de signos dentro de un lenguaje” (Morris, 1985: 43). La siguiente aproximación de Rick Altman al género cinematográfico, la sintáctica, expone que “un grupo de textos organiza esas piezas de forma similar (vistos a través de aspectos sintácticos compartidos como la estructura de la trama, las relaciones entre personajes o el montaje de imagen y sonido)” (Altman, 2000: 128). Este acercamiento no sólo presta atención a los distintos objetos e imágenes, sino su organización a través de la narración y en la combinación de signos (por ejemplo, la oposición entre la monstruosidad y las víctimas).				
	TEMAS	PERSONAJES	ORGANIZACIÓN DE LA IMAGEN	DESARROLLO NARRATIVO	DIÁLOGOS
<p>Poseción Infernal</p> <p>DVD CARPETA 2 VIDEO 2</p>	<p>La película pertenece al subgénero dead teenager movie. Un grupo de gente joven enfrenta una amenaza. Aborda el tema del satanismo.</p>	<p>En este subgénero, los jóvenes suelen representar cinco tipos: la virgen, la zorra, el atleta, el intelectual y el idiota. Puede haber variaciones, excepto por la chica que es virgen.</p> <p>Poseción Infernal integra a este grupo de jóvenes, pero sale del molde en cuanto a los cinco tipos. No hay un bromista, ni se hace alusión al carácter de virginidad de Mía, la <i>final girl</i> de esta película.</p> <p>Aquí, ellos son poseídos; se convierten en monstruos, por tanto, deben enfrentarse entre ellos mismos.</p>	<p>Nos referimos a las formas en que se realiza la sintaxis de las imágenes. Estás tienen una secuencia que adquiere sentido porque están enlazadas con secuencias previas en dónde se brinda información y se montan los encuadres.</p> <p>Aquí, resaltan el montaje para conectar planos medios de la conversación con planos a detalle de elementos que desatan una consecuencia irreversible (la escopeta).</p> <p>Resalta la adición de efectos de sonido que entra precisamente en el instante del disparo y acentúa el momento de la confirmación de la posesión.</p>	<p>Poseción Infernal funciona con el desarrollo de lo que Noel Carroll denomina “La trama del descubrimiento complejo” que tiene cuatro movimientos:</p> <p>1.-Presentación: la amenaza deja evidencias de su presencia a sus víctimas.</p> <p>2.- Descubrimiento: Uno o varios personajes descubren estas evidencias que los guían a la sospecha de la existencia de esta amenaza.</p> <p>3.- Confirmación: uno o varios personajes atestiguan de forma directa la presencia de esta amenaza.</p> <p>4.- Enfrentamiento: Los personajes deben descubrir una solución para enfrentar a la amenaza.</p> <p>Esta película divide la trama en dos itinerarios: el del espectador, que se adelanta a ciertas acciones, y el personaje, que avanza en estos movimientos</p>	<p>Primero, los diálogos que muestran la incredulidad de los personajes ante lo que sucede, una situación constante en la trama del descubrimiento complejo:</p> <p>Olivia: Está psicótica. Le di suficiente como para dormir a un caballo. David: ¡Dale otra inyección! Olivia: Podría caer en coma. David: Podría hacerse daño. Ve por la inyección.</p> <p>El diálogo de Eric es el que resalta la confirmación de la posesión demoniaca.</p> <p>Eric: David, no creo que una inyección sirva de mucho. Porque no creo que estemos lidiando con un ataque de pánico. Esto</p>

				<p>después del espectador. El momento que aquí se ilustra es el de la CONFIRMACIÓN. Se presentan los demonios que poseen a los muchachos y anuncian su muerte. Eric es quien confirma sus sospechas y él debe convencer a los demás. Noel Carroll menciona que este descubrimiento complejo se puede mostrar en diferentes etapas a cada personaje.</p>	<p>tiene que ver con la maldita brujería que encontramos en el sótano. Los diálogos se pronuncian con seriedad, pues en esta película no hay una intención paródica en ellos.</p>
<p>La Cabaña del Terror DVD CARPETA 2 VIDEO 4</p>	<p>La Cabaña del Terror también pertenece al género dead teenager movie. Pero se construye como una crítica a las convenciones de este subgénero. No obstante, aborda la muerte, la tortura y la violencia ritual.</p>	<p>Esta película hace muy evidente el trazo de los personajes tipo: la virgen (Dana, quien al final resulta que no es virgen, pero si lo suficientemente inocente y moral como para pasar por una); la zorra (Jules, quien se sacrifica primero por ser la más pecadora); el atleta (Curt); el intelectual (Holden) y el idiota (Marty, quien resulta ser el más listo, es el primero en descifrar el misterio de la cabaña). El subgénero siempre plantea que todos los adolescentes son así por antonomasia. Esta película propone que no es verdad, sino que la empresa induce este comportamiento en ellos para poder ofrecerlos</p>	<p>El montaje es veloz y en cortes rápidos para mostrar todos los ángulos y planos posibles de la masacre perpetrada por los monstruos. Los planos generales de los pasillos de la empresa muestran a los monstruos más grandes, por ejemplo, la víbora gigante, el unicornio, los hombres lobo, murciélagos. Los planos generales de las salas de control se intercalan con los de los pasillos. Las salas de control se muestran a través de monitores (sistemas de vigilancia de la empresa). Ahí se exhiben los crímenes de asesinos seriales, fantasmas o zombies.</p>	<p>La Cabaña del Terror opera con la trama del descubrimiento complejo, pero también es un ejercicio de rompimiento de expectativas. Es decir, cuando en apariencia los cinco jóvenes han muerto, se muestra que Marty ha descubierto un elevador y con ello, la falsedad del escenario en el que están. Como consecuencia, bajan a la empresa que los intento sacrificar. De modo que para estos muchachos hubo dos procesos de esta trama: 1.- Presentación y confirmación de la presencia de la familia de zombies que los ataca en la cabaña. 2.- Presentación y confirmación de la existencia de una empresa que manipula el escenario donde ellos están. Así pues, ellos tienen dos</p>	<p>La secuencia de enfrentamiento no exhibe diálogos, pues privilegia la exhibición de la masacre. No obstante, en el VIDEO 3 de esta carpeta, se muestra a Dana y Marty bajando en el elevador. Cuando ven a todos los monstruos, Dana dice un diálogo que hace referencia a un momento canónico: el de la ruptura de la prohibición que trae consigo la consecuencia de la muerte: Dana: Nos hicieron elegir. En el sótano...cuando jugamos con todas esas cosas. Nos hicieron elegir cómo morir.</p>

		<p>en el ritual. En esta secuencia, han sobrevivido dos personajes: Dana y Marty. Ellos liberan al ejército de criaturas sobrenaturales, el cual es un inventario de monstruos que se muestran en el género de terror.</p>		<p>enfrentamientos. Con los zombies, en el escenario de la cabaña en el bosque, y con la empresa, cuyo enfrentamiento final es con la directora (Sigourney Weaver). Este video ilustra el momento del enfrentamiento entre los chicos, con la empresa y los monstruos.</p>	
--	--	--	--	--	--

CUADRO 4. Las áreas expresivas de los filmes según las tres dimensiones de Rick Altman y Charles Morris: Pragmática. Para esta tabla se consideran las primeras secuencias de cada película, descritas en el cuadro 1.

PELÍCULA	PLANO PRAGMÁTICO: Según Morris, la pragmática, como término semiótico estricto, se ocupa de “la relación de los signos con sus intérpretes (...) se ocupa de los aspectos bióticos de la semiosis, es decir, de todos los fenómenos psicológicos, biológicos y sociológicos que se presentan en el funcionamiento de los signos.” (Morris, 1985: 68). El intérprete de un signo es un organismo (la mente); interviene también, un interpretante, que es el hábito del organismo de responder, procede de la aprehensión de objetos y de sus propiedades por parte de la mente. Expone Morris que “los signos son >verdaderos< en la medida en que determinen correctamente las expectativas de sus usuarios.” (Morris, 1985: 72). Rick Altman no abunda en este nivel; se detiene en la percepción que tienen los espectadores del género, pues este crea una serie de expectativas que son aprehendidas por ellos.	
	ITINERARIO DEL PERSONAJE	ITINERARIO DEL ESPECTADOR
Posesión Infernal DVD CARPETA 2 VIDEO 1	<p>El personaje toma decisiones a lo largo del camino narrativo. Aquí, Eric desconoce que la lectura del libro traerá consecuencias mortales para todos. El espectador anticipa que sí, porque en primer lugar, la secuencia introductoria del filme la he mostrado la existencia de una amenaza demoníaca y, en segundo lugar, la lectura de este libro constituye una prohibición. La ruptura de la prohibición es un canon frecuente en el terror, por ello el espectador forma esa expectativa. Dentro de la historia, el personaje no sabe de esa “expectativa”, aunque hay señales que le indican que no debe, en este caso, leer el libro: frases como “No lo leas, no lo digas”. Pese a esas advertencias, Eric decide leer las palabras que despiertan a los demonios.</p>	<p>Explica Altman que el espectador camina “de la mano” con el personaje y por ello, cada decisión que éste último toma es también una ruptura que el espectador realiza, y la acepta, porque sabe que es necesaria para que la historia avance. Estas decisiones son convenciones, como en este caso. Es necesaria la lectura del libro de los muertos para que exista la posesión demoníaca, que es la idea que da cuerpo al filme. Según Altman, el personaje desconoce que esto traerá consecuencias, pero el espectador sí: sabe que Eric no debería leer el conjuro, pero acepta que debe suceder. Lo sabe porque este es un comportamiento que se repite en diversos filmes.</p>
La Cabaña del Terror	<p>Los personajes sobrevivientes, Dana y Marty, han avanzado sobre las expectativas tanto de la empresa que desea sacrificarlos, como del espectador. Debieron morir en el bosque, pero encuentran la forma de</p>	<p>Para el espectador, esta historia debió terminar en el bosque, con Dana viva y los zombies muertos. Esto se debe a que el esquema de estos filmes se presenta de esta manera. Todavía al final hay una expectativa más: que el monstruo en</p>

<p>DVD CARPETA 2 VIDEO 4</p>	<p>sobrevivir. Ellos mismos encuentran otra sorpresa (que el espectador conoce desde antes): ellos creían que la amenaza de los zombies era la única pero después, descubren a la empresa que opera el escenario, y que resguarda diferentes criaturas. Esto desencadena un segundo enfrentamiento: el primero fue con los zombies en el bosque; el segundo es con la empresa, que a su vez debe combatir los males que ha resguardado durante muchos años.</p>	<p>realidad, no murió, está vivo y listo para una secuela. Ese es el “comportamiento” usual de estas historias, pero La Cabaña del Terror rompe con este esquema, primero al introducir una historia paralela, la de la empresa y segundo, al incluir un final alternativo al del bosque. El espectador conocer la historia que se desarrolla en el bosque, incluso cuando Dana lee el diario, sabe que eso debe suceder. Pero desconoce las motivaciones de la empresa, que se hacen claras hacia el final de la película, cuando, junto a los dos personajes sobrevivientes, descubrimos el resguardo de los monstruos y para qué se resguardan.</p>
---	---	--

CAPÍTULO CUARTO
EL EXCESO DEL TERROR EN EL *TORTURE PORN*

Escribe Hilario J. Rodríguez que “cada género cinematográfico sirve para ver la historia de la humanidad desde una perspectiva diferente, siendo el cine en general una visión caleidoscópica de la misma.” (J. Rodríguez, 2003: 7). Dicha hipótesis es similar a la que David J. Skal proporciona en *Monster Show: una historia cultural del horror*, específicamente para defender la idea de que las épocas más gloriosas del terror han coincidido con aquellos pasajes grises de cada sociedad. Es un debate tan añejo como la historia del cine que parece no terminar nunca, pero en cuanto a los estudios de cine compete, la dimensión narrativa del texto fílmico ofrece representaciones sociales vinculadas con distintos “imaginarios sociales”, como los llama Gerard Imbert:

“el cine tiene una función de *re-conocimiento*, pero es también, y cada vez más, una formidable caja de pandora, adonde viene a parar una serie infinita de obsesiones, deseos y fobias (...) con esto nos topamos con la doble función de los *mass media*: la función mimética, reproductiva de un cierto estado de cosas –susceptible de un análisis socio-antropológico- y la proyectiva o imaginaria, en la que las representaciones son el *pre-texto* de otro texto, un subtexto que subyace a todas las formaciones imaginarias, un texto flotante, a veces informe, que revela estructuras profundas (de orden semántico y simbólico) al que el cine da *forma* (formaliza estética y narrativamente). (Imbert, 2010: 11).

A decir del autor, la ficción es la salida ideal de muchas representaciones sociales. Antes de continuar con esta idea, debemos aclarar que aunque el nuestro no es un estudio antropológico, mucho menos mítico en cuanto a sus concepciones filosóficas, si es una investigación cuyo método estructural no escapa al vínculo sociológico: un género cinematográfico es un modelo que comparte correspondencias semánticas y sintácticas, pero su profundidad también yace en el nivel pragmático, en su relación con el usuario (espectador), quien reconoce en el texto fílmico representaciones que le son familiares. Ya veíamos en el capítulo anterior que los movimientos narrativos comparten una expectativa con el proceso espectral, el mismo texto lleva de la mano a quien lo mira. Para ello, es factible el uso de representaciones ligadas a su mundo. Estas son transformadas en representaciones cinematográficas, se estetizan, algunas quizá están presentes en sentido alegórico, pero al final, el género tiene dos vertientes: una textual y la otra es sociológica.

El presente capítulo entonces, y apegados a la idea de Imbert, es ubicar los rasgos del terror que además de conservar una relación intertextual, tienen una vinculación con

el mundo donde se producen. Es pertinente recordar una última vez el enfoque global de Gilles Lipovetsky & Jean Serroy con el que estamos trazando esta investigación; “negarse a estudiar el cine como un puro sistema autónomo de signos (...) nos proponemos salir del circuito cerrado de la gramática del cine, volviendo a vincularlo con lo que lo engloba. Pensar el hipercine no es buscar las estructuras universales del lenguaje cinematográfico ni hacer una clasificación de las imágenes, sino poner de relieve lo que dice el cine sobre el mundo social humano, cómo lo reorganiza, pero también cómo influye en la percepción de las personas y reconfigura sus expectativas.” (Lipovetsky y Serroy, 2009: 27).

Por supuesto, nuestro método de investigación plantea una relación semiótica/hermenéutica que comienza con el estudio del texto fílmico en dos vertientes: un análisis narrativo y textual que permite la comparación y el estudio intertextual del género, lo cual nos permite hallar la conexión entre sus diversos elementos y su operatividad dentro de una narración. Este aspecto lo hemos explorado en el tercer capítulo, básicamente con el enlace semántico-sintáctico, pero ahí mismo hemos comenzado a explorar la dimensión pragmática (la relación entre el cine y sus usuarios) que intenta adquirir mayor profundidad en este capítulo, al analizar representaciones sociales transformadas en temáticas frecuentes del terror contemporáneo, logrando con esto abordar una siguiente veta, la sociológica. Ambas vertientes se intentan explicar desde el fenómeno de la hipermodernidad.

¿Qué sucede con el hiper-terror? La tendencia del *remake* ha sido el punto de partida para comprender que el género se encuentra en un estado de re-elaboración narrativa y también iconográfica, un cambio estético que tiende al exceso característico de la hipermodernidad. Para ello, hay una regresión a los contenidos anteriores que no precisamente significan una carencia de ideas, pues adquieren una nueva codificación, se resemantizan para el espectador actual. El terror es objeto de esta refiguración y las versiones de películas exitosas a finales de los sesenta y hasta finales de los ochenta que se presentan en el nuevo milenio con otros rostros representan para la mayor parte de los espectadores, el primer contacto con esas historias.

Aquí sucede algo interesante. Las películas de las que hemos hablado son re-lecturas de filmes correspondientes a un período muy representativo del género: el de la posmodernidad, cuya principal característica fue la americanización del terror. Se han producido actualizaciones de clásicos como *Drácula* (*Bram Stoker's Dracula*, Francis Ford

Coppola, 1992), *Frankenstein* (*Mary Shelley's Frankenstein*, Kenneth Branagh, 1994), *El Hombre Invisible* (*The Hollow Man*, Paul Verhoeven, 2000) y *El Hombre Lobo* (*The Wolfman*, Joe Johnston, 2010), cuyos relatos por lo regular estaban situados fuera de los límites de los Estados Unidos, caso contrario a aquellos que desde los setenta gestan el terror dentro de la misma sociedad norteamericana, que se ve a sí misma, incapaz de protegerse de la maldad surgida en su propio dominio. Incluso el canon del personaje clásico se tergiversa para adaptarse a los tiempos modernos en lo que aparentan ser películas originales pero recogen los mismo recursos narrativos del filme "clásico" en cuestión.

Así pues, los filmes re-elaborados por lo regular pertenecen al período correspondiente a la americanización del terror. En ese sentido, es pertinente recordar que acorde a Desirée De Fez, el género dio un vuelco en 1968 gracias a *La noche de los muertos vivientes* (*The Night of the Living Dead*, George A. Romero), pues se abrió la puerta a un cine de terror "estrechamente ligado a la realidad, de una violencia gráfica brutal y con un contenido crítico que trascendía la insinuación y la metáfora." (De Fez, 2007: 15). Si aquello era brutal, ¿qué ha mostrado el hiper-terror estos años?

Algo que Gérard Imbert concibe como la *hipervisibilización de la violencia*, un fenómeno anclado al cine posmoderno porque trata "de la fractura de la realidad, de la confrontación con el horror, un cine que llega a veces a una >pornografía del horror<, por la hipervisibilidad que ha alcanzado." (Imbert, 2010: 17). Si desde los setenta el terror se cubre de la idea de "lo abyecto" de Julia Kristeva (extendida a la teoría del cine por Bárbara Creed), un cine donde el cuerpo se cubre de toda sustancia horrorosa y decrepita, el hiper-terror hace gala de la explosión de la tortura pornográfica, definitivamente, luciendo sus mejores atributos de "imagen-exceso", así denominada por Lipovetsky.

Esta característica continúa contextualizada en la americanización del terror. Desde esta perspectiva, el género es una reacción contracultural, debido a eventos históricos que han dejado huella en la sociedad norteamericana. En ese sentido, Hilario J. Rodríguez coincide con Desirée De Fez en que "una de las últimas etapas más importantes del género, en concreto, la iniciada por *La noche de los muertos vivientes* coincidió con la Guerra de Vietnam, Mayo del 68 y con la contracultura" (J. Rodríguez, 2003: 7). Entre autores como Kevin J. Wetmore, Aviva Briefel o Sam J. Miller existe un consenso en que las relecturas del cine de terror de la época posterior a la cinta de Romero, que han tenido

su nueva versión en la hipermodernidad comienzan a proliferar después de otro evento crucial en Estados Unidos: los ataques terroristas del 11 de Septiembre de 2001. Un evento que sucedió ahí pero cimbró al mundo, especialmente la relación de Norteamérica con Medio Oriente.

Kevin J. Wetmore explica que el miedo no se vivió igual desde ese fatídico momento y uno de los escaparates donde esto se ha reflejado es precisamente el cine (aunque evidentemente, hay otros fenómenos de carácter mediático que lo abordaron). En su caso, Wetmore ubica al terror, no como el único género que trató de indagar las consecuencias de ese acto en la sociedad, pero sí como el que más se adaptó a la sensación de desesperanza. En muchas de las películas producidas posteriormente, no hay modo de detener a la maldad, una que bien puede provenir del exterior, pero también sigue gestándose desde dentro. El terror revive a través de sus imágenes, la secuencia de hechos acontecida el mismo día de los ataques y sus subsecuentes mensajes viralizados por diversos medios, donde se podía apreciar el uso de la tortura para amedrentar a las poblaciones.

De ahí que la franquicia *Juego del Miedo* y sus siete entregas sean punto de referencia para la exploración del terror corporal, especialmente de la tortura pornográfica, uno de los subgéneros actuales. Asimismo, los ataques con Anthrax hicieron renacer la paranoia por el terrorismo biológico y la enfermedad, abordada por ejemplo en adaptaciones como *Resident Evil (2002-2012)* o *El Amanecer de los Muertos (Dawn of the Dead, Zach Snyder, 2003)*. Otro de los subgéneros ahora exitosos, el terror pseudo-documental, triunfa por ser una comparación gráfica de la manera en que los eventos de ese día fueron filmados (por civiles y con cámaras no profesionales, grabados subjetivamente).

Así, filmes como *Cloverfield (Matt Reeves, 2008)* cuya filmación imita la de un documental, reproducen escenas del ataque (gente corriendo por las calles, edificios cayéndose, explosiones) además de la invasión de “algo” exterior, desconocido por todos. A ello le han seguido los éxitos de *Actividad Paranormal (Paranormal Activity, Oren Peli, 2009)*, que filma el tormento de una familia amenazada por una fuerza desconocida o bien, *Cuarentena (Quarantine, John Erick Dowdle, 2008)* que alimenta el miedo por las amenazas virales que pudren el cuerpo. Además, es representativa de la costumbre de

Hollywood para adaptar éxitos extranjeros, en este caso la española *REC* (Jaume Balagueró y Paco Plaza, 2007).

Así pues, a partir de este fenómeno trágico inicia una escalada de películas que releen textos fílmicos de antaño, se miran con distanciamiento crítico y se lanzan a la vorágine del exceso hiperviolento:

“El período posterior al 9/11 también incluye una década de las peores catástrofes naturales, ataques terroristas y desastres naturales que únicamente han aumentado una sensación colectiva de vulnerabilidad, paranoia y pesimismo. Para completar este cuadro, se vivieron las experiencias del Huracán Katrina en el 2005, dos guerras persistentes, la debacle económica de 2008, el derrame petrolero de 2010 y un sinnúmero de ataques terroristas que han aquejado al mundo entero desde entonces.” (J. Wetmore, 2012: 8).¹

Semejantes experiencias han tenido salida en diferentes medios. El cine de terror es uno de ellos y aunque el espectador no saldrá del cine diciendo “¡vaya, he experimentado los horrores de la década posterior a los ataques terroristas de Estados Unidos con este filme y me he quedado atónito por ello!”, la dimensión narrativa que ya hemos explorado demuestra una relación entre el texto fílmico y quien lo ve, es decir, a las expectativas narrativas hay que sumar un reconocimiento de ciertos temas que rodean el fenómeno del cine. El espectador puede identificarlos a través de la construcción semántica del género (elementos que continúan compartiéndose), en la agrupación temática, en las imágenes, etc.

¿Por qué la gente querría ver tales horrores en la pantalla, si muchos de ellos ya los rodean? No es nuestra pregunta central pero es plausible hacerla, porque remite a la cuestión fundamental que la teoría del cine ha querido responder siempre, hablando de los estudios de cine de terror, ¿qué hay en el género que atrae tanto a la gente? “Particularmente en el cine después del 11 de Septiembre, los filmes permiten a los espectadores >atestiguar el trauma< sin realmente presenciarlo” (Wetmore, 2012: 16), de

¹ Wetmore maneja la hipótesis del cambio del terror vinculado a los hechos del 11 de Septiembre, pero también reconoce que no todo en el “nuevo horror” puede ser rastreado hasta ese evento y plantear ahí su origen, pues existen otros factores que no necesariamente son de carácter bélico o sociológico, sino también cultural, por ejemplo, el crecimiento de los videojuegos con imagen cada vez más realista, el auge del terror japonés, al aumento de las redes sociales para distribuir información, la omnipresencia de la tecnología, entre otros, son fuentes que el terror también adapta. En ese sentido, hemos querido plantear este evento paradigmático como parangón del contexto contracultural que se vivió a finales de los sesenta, en la americanización del terror y que nos sirve como punto de referencia para la comprensión de la proliferación del hiper-terror. Pero la cultura, la tecnología, los medios de comunicación, el espectáculo, el crimen organizado, entre otros, son también elementos abordados en las películas de este nuevo milenio.

modo que quizá no es un gusto por revivir eventos dolorosos sino una manera de comprenderlos, especialmente porque los actos de violencia se han vuelto un espectáculo, algo que en la teoría de la hipermodernidad, Lipovetsky y Serroy defienden como espectacularización de la violencia.

Muy acorde a lo que estos dos autores califican como múltiples pantallas, Wetmore halla el nombre de *fluid texts*, textos presentes en diferentes medios, una de sus funciones es reproducir eventos mortales, violentos. De esto se apropia el hiper-terror, especialmente porque cada suceso de tal carácter tiene el potencial de ser mediatizado, reproducido infinidad de veces, es *hipervisibilizado*, por ende, el cine tiende a crear imágenes donde el horror corporal es cada vez más visible y daña las relaciones entre los individuos. Ello nos conduce al debate de si el hiper-terror en efecto se decanta por el horror, por lo abyecto, o aún es capaz de explotar la sensación de miedo, ¿cuáles son los recursos para generarlo? ¿La amenaza al cuerpo, la tortura, la violencia callejera? Incluso el sexo no puede ser ejercido con toda seguridad pues existe también el miedo a la enfermedad, la transmisión de algo que puede convertirnos en un ser monstruoso, un otro del que todos huyen, ¿qué características de este tipo definen al hiper-terror?

El cine de terror es un fenómeno tan amplio que sus diversas tendencias podrían desarrollarse como el tema central de una sola tesis. La aclaración es importante porque incluso en un trabajo de investigación como este que pretende la identificación, comparación y análisis de los rasgos constitutivos del terror, la inclusión de todas sus vertientes (subgéneros, temas, variedad de personajes, etc.) debe delimitarse a aquellos elementos presentes de manera transversal en el terror actual. Por ello, hemos destacado que los movimientos narrativos de “la trama del descubrimiento complejo” de Noël Carroll, ejemplificada en el capítulo tres con el subgénero *dead teenager movies*, abarcan otros subgéneros del terror, así no estén asesinos seriales como monstruos principales, sino vampiros, zombies, fantasmas, monstruos mutantes, incluso extraterrestres, lo cual roza la hibridación de los géneros, debate ausente en este estudio.

Al identificar estos movimientos narrativos también ubicamos sus relaciones semánticas/sintácticas, por esa razón los filmes que a continuación se mencionan permanecen en el umbral de esta aproximación teórica. De ellos extraemos dos tendencias principales, una, la proliferación de la monstruosidad moral representada en personajes humanos en lugar de aquellos monstruos con carácter sobrenatural (lo cual no

quiere decir que estos hayan desaparecido del género). Lo anterior ha dado lugar a la *hipervisibilización* de la violencia que Gerard Imbert encuentra precisamente en la tríada violencia-muerte-horror. No es nueva, ya hemos argumentado a lo largo de este trabajo que al menos desde finales de los sesenta, la demostración gráfica de la muerte se convierte en elemento integral del género, así como su relación con las formas de ejercer violencia y el trazo del terror a través de la amenaza al cuerpo.

En ese sentido, de acuerdo a nuestra hipótesis, hay un efecto de continuidad en el terror contemporáneo que es posible a través de la relectura de estas tendencias populares en décadas anteriores. Así como en el distanciamiento crítico del género, que para sobrellevar su crisis narrativa comienza por desintegrar sus partes para ser auto-reflexivo y en muchos casos paródico sobre sí mismo, también realiza una reflexión sobre sus modos de representación; la tendencia que más asoma en el hiper-terror es la laceración del cuerpo, pero más importante, el “cómo” se daña al cuerpo ha obtenido primacía, independientemente de si quien ejerce la violencia es un monstruo físico o moral, sobrenatural o humano. Así, podría decirse que la idea de deconstrucción en el género no es sólo aplicable a sus esquemas narrativos ni a la intertextualidad del género, también lo es para la forma del terror. Atestiguar el desmembramiento de un cuerpo es prácticamente una representación de lo que todo éste análisis provoca al separar las partes del género para conocerlo desde dentro.

El horror corporal, el que reemplaza la abyección por la emoción del miedo, popularizado desde la década de los setenta, obtiene dimensiones excesivas, por ello la categoría de Lipovetsky y Serroy está presente a continuación y se exhibe en la forma. A su vez, este trío temático que señala Imbert, también relacionado con cuestiones eróticas, en algunos casos muy pornográficos, son muestra de un estado de descomposición social que según Aviva Briefel y Sam J. Miller, ha experimentado la sociedad después del fatídico 11 de Septiembre, “el cine de terror ha experimentado un resurgimiento dramático en la última década, tanto de los estudios independientes como de las grandes productoras. Estas películas ahora invaden la taquilla, atrayendo listas de talentos artísticos notables y reconocimiento, al tiempo que se vuelven más oscuras, perturbadoras y constantemente apocalípticas. Es más significativo que muchas de ellas narran historias a través de las imágenes del 9/11” (Briefel & Miller, 2012: 1).

Tampoco debe darse por sentado que la maldad no existía antes de esta fecha, pero cómo hemos dicho, es un punto de partida para retomar la transformación del cine a través del imaginario de horror internacional creado alrededor de ese evento crucial. Briefel y Miller defienden que el género ha adoptado un rol alegórico al menos en la década posterior a los ataques terroristas. El carácter fantástico sigue presente, pero la mayoría de las franquicias de éxito son relatos cuyas imágenes se relacionan mucho con aquellas presentadas en otros medios masivos: cuerpos torturados, en descomposición, mutilados y también, se hace gala de quienes cometen la atrocidad. Podría ser cualquiera, una idea en la que coincide Kevin J. Wetmore; para defenderse de las amenazas reales, toda persona podría convertirse en asesino.

La tendencia del exceso se analiza en dos incisos: el primero, un análisis de la violencia individual, ejercida por una sola persona a otra, a través del subgénero de *torture porn* o tortura pornográfica, así conocido en el nuevo milenio gracias a sagas como *El Juego del Miedo u Hostal*, entre otras que mencionaremos. En el terror actual, particularmente en esta expresión, se plantea una revisión del horror corporal (popularizado en gran medida por el canadiense David Cronenberg en los setenta), las formas de morir y como “aplicar” la muerte. Esta violencia individual termina por afectar a colectivos más grandes, tanto víctimas como victimarios, por ello el segundo inciso es una aproximación a la violencia colectiva a través de la tendencia del *anonymous and random death* o la muerte azarosa, así nombrada por Kevin J. Wetmore, en la cual los individuos de un grupo son violentados en sus espacios de seguridad.

La familia es el grupo más representado en esta tendencia en películas como *Los Extraños (The Strangers, Bryan Bertino, 2008)*, *La Venganza en la Casa del Lago (The Last House on the Left, Dennis Iliadis, 2009)*, *Tú eres el siguiente (You're Next, Adam Wingard, 2013)* y *La Noche de la Expiación (The Purge, James DeMonaco, 2013)*. Incluso, las manifestaciones sobrenaturales también reclaman lugar en este subgénero, por ejemplo en *Actividad Paranormal (Paranormal Activity, Oren Peli, 2007)* o *El Conjuro (The Conjuring, James Wan, 2013)*, entre otras. Con ello, planteamos que la relación entre terror, horror, violencia, sexo, monstruosidad y muerte son elementos transversales que se aprecian en todo el género en formas excesivas. Todas buscan el objetivo primario de este cine: inducir miedo. Ahora, el miedo se representa de forma distinta, en la *hipervisibilización* de la muerte.

Finalmente, la reflexión sobre el estado del cine de terror contemporáneo termina con el análisis de uno de los fenómenos filmicos más importantes del género, que en 2011 planteó su regreso como una crítica a la evolución del terror en la primera década del siglo XXI: *Scree4m* (Wes Craven, 2011). Se considera en la fase última de este capítulo porque contiene no únicamente referencias intertextuales entre el subgénero *dead teenager movie*, del cual se ocupa, sino también, críticas directas al suceso de la tortura pornográfica y su aporte a un cine que parece fluctuar entre la novedad y el desgaste.

1.- EL EXCESO EN LA FORMA: REPRESENTACIÓN DEL HORROR EN EL *TORTURE PORN*.²

“Más que una narrativa clásica, *Saw* es una máquina ingeniosa para inducir terror, rabia y un malestar paralizante”
David Edelstein, *Slate*

Gilles Lipovetsky & Jean Serroy exponen que la imagen cinematográfica contemporánea tiende al exceso. Este se encuentra en la forma, “más colores, cada vez más sonidos y más imágenes: el cine hipermoderno los encadena continuamente (...) las películas de acción, de aventuras, de terror, en particular, tratan de ofrecer cada vez más, tratan, literalmente, de >llenar el ojo< (Lipovetsky y Serroy, 2009: 81). Uno de los elementos característicos de esta imagen exceso, dicen los autores, es la ultraviolencia. No es que el cine en general haya descubierto la violencia en recientes fechas; el caso del terror posee muchos ejemplos de ella, a través de su representación directa de la muerte, sin elipsis ni otros recursos que puedan esconder el ultraje al cuerpo, siendo este último el que carga el peso de esta violencia, al menos en cuanto a terror se refiere.

Los autores proponen que este uso de la ultraviolencia, es decir, una violencia desmedida, filmada con mucho detalle, se introduce justo en la década de los setenta. Hemos tenido oportunidad de revisar que diversos autores conciben estos años y las décadas posteriores como la posmodernidad, etapa en la cual el cine adquiere este carácter abiertamente radical en cuanto a sus imágenes y también en sus comentarios sobre el mundo social donde producen. Así pues:

² En este inciso se retoman ideas de la ponencia “Excesos del horror en el cine de terror contemporáneo”, presentada por quien suscribe en el Coloquio Multidisciplinario Cultura y Espectáculo en México, en la mesa Medios y Consumo Cultural, el día 4 de Noviembre de 2013 en la FES Acatlán. De nuevo aclaramos que no se trata de una reproducción íntegra de la ponencia.

Se pone en escena una estética y una cultura de la violencia pura: *La Naranja Mecánica* de 1971 anuncia e inaugura esta época de la violencia en sí (...) En el cine actual, la violencia ya no es tanto un tema como una especie de estilo y de “estética” de la película. Funciona de manera creciente como un espectáculo válido por sí mismo (...) una violencia que no pertenece tanto a la realidad como a la esencia de la película propiamente dicha. De ahí la importancia de su tratamiento formal: encontrar, cada vez, una manera distinta de exhibirla en primer plano para aumentar el impacto visual y emocional. (Lipovetsky y Serroy, 2009: 87).

Todos los géneros cinematográficos utilizan la violencia en menor o mayor grado, su discurso formal para integrarla a los relatos puede variar. No obstante, es el terror el género que ha tenido a bien explotar este carácter con más fuerza, ha convertido la representación formal de la violencia y la muerte en un elemento crucial en todos sus subgéneros, particularmente aquellos *exploitation* tales como *el slasher*, ahora estructurado como *dead teenager movie*, la serie B o el *terror animal*. Si desde finales de los sesenta el género se transformó en un fenómeno que exhibe la muerte, *el gore* (*sangre derramada*), y demás mutilaciones, el hiper-terror no abandona la idea pero evoluciona: efectivamente, es una continuidad de la violencia corporal, pero con formas excesivas. Para generar miedo, el terror se basa en la amenaza a la desintegración del cuerpo; se vuelve importante quién la ejerce, pero es más trascendente el cómo se ejerce.

Esta tendencia es la que Gérard Imbert ubica como *hipervisibilización de la violencia* y de nueva cuenta, rastrea su origen al periodo posmoderno; lo sitúa en los ochenta, justo cuando la americanización del terror ofrecía diversos productos gracias a la tendencia del *slasher*, por ejemplo. “En los ochenta se produce un giro con la irrupción de la violencia como tema central de muchas narraciones (no sólo cinematográficas) con una doble evolución: la violencia como fondo y la violencia en el tratamiento, en las formas narrativas” (Imbert, 2010: 335). Ubica su desarrollo en tres etapas, en los setenta con el uso de la pornografía, en los ochenta con la relación del sexo y la pornografía con la violencia y en los noventa, la relación de esta violencia con la muerte, representada en las formas expresivas, narrativas y estéticas de los filmes.

Lo anterior nos permite plantear que en la era del hipercine existe una saturación de estos elementos, de modo que conforman la tríada de violencia-muerte-horror. Tales aspectos que Imbert denomina referentes fuertes “remiten a una tendencia general del discurso mediático actual de la saturación, a la exacerbación, a llegar hasta los límites de lo representable. Sin duda, hay aquí una interferencia de los *mass media*, la creencia en el mito de la transparencia –de que todo puede ser objeto de visibilización–, una influencia

de las imágenes informativas que reproducen con total crudeza la violencia del mundo” (Imbert, 2010: 337).

Dicha afirmación remite a dos ideas: la primera, la relación de este cine con la categoría de imagen-exceso que evidentemente pretendemos emplear para el análisis del género en este capítulo. En segundo lugar, estas imágenes se vinculan con el comentario social puntualizado por Kevin J. Wetmore, es decir, tal imaginaria visual se corresponde con las imágenes mediáticas circuladas después de los ataques a Estados Unidos el 11 de Septiembre; videos de torturas a presos políticos, o imágenes fotográficas y de video recogidas en las calles durante el evento y reproducidas masivamente en diversos medios de comunicación. Así es como la violencia se *hipervisibiliza* y el terror introduce tales representaciones en su discurso formal y estético, casi como una reproducción de lo que se vivió.

Nuestros análisis se enfocan en el texto fílmico pero no por ello se deja de relacionar el fenómeno con el apunte social, después de todo, hemos iniciado este capítulo argumentando que los ataques terroristas del 9/11 son un punto importante a partir del cual se re-elabora la imagen del miedo, tanto en Estados Unidos y otras naciones. La tortura comenzó su circulación en este contexto (videos y fotografías de prisioneros torturados para obtener información en Guantánamo o Abu Ghraib), así como terroristas asesinando periodistas frente a la cámara o bien, atentados en todo el mundo que fueron registrados por los transeúntes con cámaras no profesionales. Tales expresiones han derivado en el terror, en dos tendencias exitosas: el falso documental y el subgénero del *torture porn* o tortura pornográfica.

Es Kevin J. Wetmore quien relaciona este último subgénero con el fenómeno de la tortura aprobada como herramienta para proteger a los ciudadanos de sus enemigos. Una idea cimentada en la franquicia *Juego del Miedo*, cuyo asesino justifica sus aparatos de tortura corporal con un compás moral que le permite juzgar a quienes “no aprecian la vida” y además, ponen en peligro la de aquellos a quienes aman. Dicha saga de filmes es buen ejemplo del exceso de la representación de la violencia extrema, de esta *hipervisibilización* a la que refiere Gérard Imbert. La muerte, y el cómo se provoca son el eje narrativo en esta expresión dominante del terror gracias a un grupo de directores del *splat pack*, un término para designar aquellos cineastas especializados en este tendencia (Eli Roth, James Wan, Alexandre Aja, Darren Lynn Bousman, Takashi Miike, entre otros).

En un artículo del 2006 titulado *Now Playing at Your Local Multiplex: Torture Porn* publicado en *New York Magazine* el 28 de enero, el analista David Edelstein acuñó el término *torture porn* para explicar la reciente fascinación con la tortura y mutilación mostrada al menos, en el cine estadounidense:

Las escenas de mutilación y tortura explícitas estuvieron confinadas mucho tiempo a circuitos clandestinos y eran de bajo presupuesto, pero ahora muchos filmes poseen terribles valores de producción y un lugar de honor en cualquier multiplex de cualquier localidad. Como un espectador que hace tiempo hizo las paces con el inherente sadismo del género, me desconciertan los límites que ha superado esta nueva tendencia, pero más importante, ¿por qué América (*sic*) tiene una fascinación con este material? Las películas de tortura son más que un espectáculo sangriento. Las víctimas, a diferencia del *slasher*, no son intercambiables ni desechables, sino personas con emociones humanas reconocibles. ¿Acaso hay un uso moral para esta violencia? (Edelstein, 2006).

Edelstein explica la tortura como una forma de la mirada masoquista del espectador que atestigua en estas películas, escenas de mutilación filmadas con tan amplio detalle que su forma es similar a la pornografía, por ello lo nombra tortura pornográfica. Sí, hay relación con el sexo, sobre todo aquel de forma brutalizada, pero el término no se intenta explicar por ese vínculo con la sexualidad sino con la forma en que se filma la pornografía: utilizan los mismos elementos formales, el acercamiento para detallar el cuerpo y el montaje veloz son las técnicas más comunes. Estas a su vez, simulan en muchas ocasiones el acto sexual (el acto de una cuchillada penetrando el cuerpo repetidas veces es alegoría de ese acto). Además, esta tortura tiende a justificarse moralmente, aunque puede haber filmes cuyo contenido si podría ser mero espectáculo sangriento.

Wetmore además, extiende el término de Edelstein a la idea de que estas cintas reflejan el mundo según la experiencia de los espectadores actuales, rodeados de imágenes muy similares en otros medios masivos. Según él, “la tortura pornográfica doméstica y controla estas imágenes al proveer una narrativa que la justifica en un contexto y mundo específicos. Filmes como la saga *Juego del Miedo y Hostal* cargan con esta especificidad: los cuerpos se destruyen lentamente mientras las víctimas están conscientes de ello, alguien les inflige daño con tal propósito. Frecuentemente, aunque no siempre, en el mismo espacio que la víctima. Como espectadores, somos testigos constantes de ese daño a través de la cámara” (J. Wetmore, 2012: 98).

Hay una narrativa de la tortura, a lo que Imbert respondería más bien con la expresión “narrativa del cuerpo” pues este es el eje central de toda narración

contemporánea donde la violencia está de por medio. En el caso de la monstruosidad, puede haber una transformación física y/o moral, hay una identidad perturbada; asimismo, la mutilación al cuerpo constituye una alteración a las víctimas, pero incluso también al victimario en caso de que este haya atravesado una conversión física. Finalmente, estos dos aspectos se relacionan con el descontrol de la violencia. Ese exceso se aprecia en la desintegración del cuerpo, preocupación (o fascinación) central del terror contemporáneo.

La concepción de la tortura pornográfica como subgénero contemporáneo del terror se comprende de modo circular con el análisis de Jay McRoy, quién explica que el trabajo de estos filmes posee dos vertientes, estética e ideológica. El autor estudia el género con la similitud de las técnicas cinematográficas empleadas para filmar pornografía. Así, el género no es pornografía simplemente porque en algunos filmes se relacione tortura con escenas sexuales, sino por la forma de su filmación. Para ello, se remite a *The Reality Effect: Film Culture and the Graphic Imperative* de Joel Black, para argumentar acerca de la pornografía lo siguiente:

Se trata de una fragmentación del objeto de deseo en partes (*body parts*), ello inicia un proceso de desmontaje visual y ontológico que transforma en inconsecuente la identidad de los personajes (y los actores que los interpretan), y además, promueve conceptualizaciones moleculares del cuerpo, revelando la naturaleza esquizoide de la realidad cotidiana” (Black, 2002:88 citado en McRoy, 2010: 191).

La pornografía revela, no esconde ninguna parte del cuerpo ni acción en el acto sexual. Desde el *extreme close up*, el montaje veloz y continuidad en la imágenes fijadas en los genitales para crear largas secuencias que él nombra *orgy sequence*, este cine repara en acercamientos al ano, pene, vagina e incluso el juego que los actores hacen al introducir sus dedos, boca u otras partes en el cuerpo del Otro. Las diversas zonas del cuerpo son la principal atracción. Cuando el acto sexual se convierte en secuencia de orgía, los personajes (actores) se vuelven intercambiables, no importa su identidad, incluso su nombre, pues solo atrae el acto.

En este sentido es que la *tortura pornográfica* se nombra así, por su parecido a la forma del cine pornográfico. Es importante en ellas ver el cómo de la muerte, quien la ejerce y a quien somete a tanta violencia. La cámara utiliza las mismas técnicas para centrarse en el desmembramiento del cuerpo (secuencias presentes aquí y en otros

subgéneros, como el analizado en el capítulo 3; *Posesión Infernal* es una demostración de cuan gráfica puede ser la desintegración corporal). Vemos la cámara acercarse al cuerpo desnudo, recorrerlo mientras es lacerado, observarlo desangrarse. Ello es producto, por lo regular, de la tortura a la que un personaje (con severos problemas mentales, aunque no siempre), aplica a su víctima.

McRoy agrega que esta desintegración del cuerpo es una herramienta del cine de terror para horrorizar al espectador (motivar una reacción de desagrado) de modo que experimente la intensidad del miedo a través del impacto a su habilidad para imaginar, es decir, hacer del filme una experiencia sensorial que relacione directamente con su referente más cercano, el cuerpo (McRoy, 2010: 193). Su estrategia para generar miedo (amenazar al cuerpo) se parece a la pornografía pues solo planean secuencias de violencia extrema donde los personajes, su nombre o motivación no importan, solo el espectáculo, hacer visible esa violencia, aludiendo a Imbert; las películas tienden a crear temor al propio cuerpo, no a la idea de la muerte. (McRoy, 2010: 197).

Es aquí donde Wetmore plantea una diferencia fundamental: la ideología de las películas. Según él, es similar al del extremismo terrorista que mediatiza sus torturas, por ello, el miedo al cuerpo se convierte en un miedo social distribuido a lo largo y ancho del mundo. El autor defiende que estas películas, a pesar de presentar víctimas indiferenciadas, reflejan el miedo que envuelve a la sociedad estadounidense respecto a la invasión del Otro; a su vez, hablan también de un método justificado de por ejemplo, sociedades de Medio Oriente, para defenderse. Por ende, las torturas que el gobierno estadounidense realiza a prisioneros en el extranjero son justificadas. Estos filmes incluyen un debate moral sobre las razones de la tortura.

Por último, a diferencia de la pornografía, este subgénero del terror provee una narrativa. *Juego del Miedo* es una saga muy representativa de todos estos aspectos, a diferencia de *Destino Final*, cuyas secuelas se decantan por el único uso de secuencias elaboradas de muerte, sin preocuparse mucho por la narración de fondo, “las películas *splatter* (*sangrientas*) se escudan frecuentemente en el uso de efectos especiales en lugar de construcciones narrativas lógicas para producir impacto en las audiencias” (McRoy, 2010: 197). Podemos encontrar los dos fenómenos, que no obstante, hacen de la *hipervisibilización* de la violencia su mejor carta de presentación.

Con la configuración del *torture porn*, la representación de la muerte adquiere dimensiones excesivas. Anterior al hiper-terror, en los setenta el estilo se caracterizaba por “el predominio de la música en la banda sonora, del montaje rápido y de los movimientos lentos en la imagen, que se consiguen a expensas de los diálogos, del desarrollo de los personajes e incluso de la narrativa.” (Tasker, 1998: 325). Se definía como un estilo juvenil, creado principalmente para jóvenes y consumido por ellos. Ese es el sello del cine posmoderno, la estética del hiperrealismo “(o *photorealism* como dicen los americanos (*sic*), de gran importancia para el cine estadounidense de los años setenta (...) se refiere a la asunción de un modelo visual en el que el exceso de evidencias, típico de los medios de reproducción mecánicos, es el que acaba definiendo la propia idea de realidad.” (Costa, 1986: 167).

La violencia corporal ya estaba integrada desde entonces, el terror comienza a subrayar una violencia “tanto física como sexual que en el terror americano adquiere tintes profundamente grotescos y demenciales cuando se desarrollaba en la América profunda, en la cuna de los valores norteamericanos, pues estaba canalizada a través de la descomposición de los núcleos familiares, el envilecimiento de sus relaciones y vínculos tradicionales por medio del canibalismo y de la mutilación, de la brutalidad sexual y la tortura” (Alarcón, 2010: 297). Hilario J. Rodríguez propone que este estilo del cine de terror quedó inaugurado con *La Masacre de Texas* de 1974.

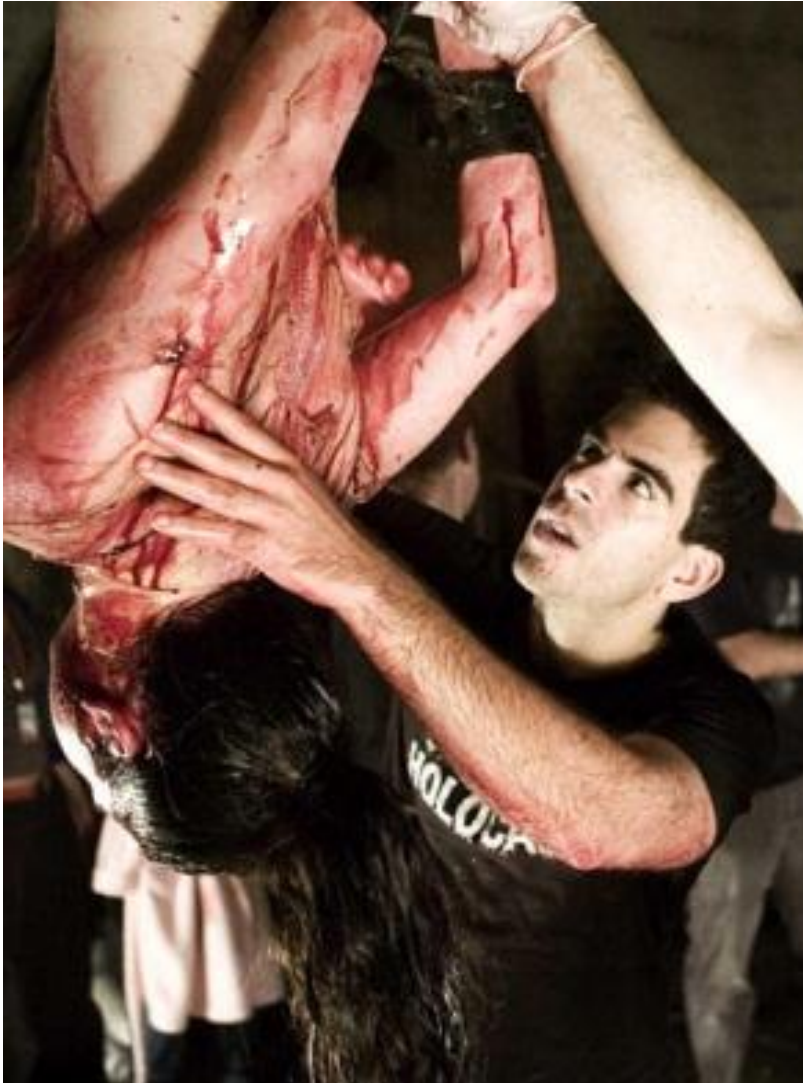
Desde ese título, el género comienza a anteponer el uso de imágenes violentas al desarrollo narrativo, “el límite de la representación de la violencia siempre está allí donde acaba una ficción y con ella la razón de ser de la propia violencia. *La Masacre de Texas* sin embargo, está abriendo las puertas de esa fiebre nihilista que luego fue invadiendo el cine de terror hasta convertirlo en un mero espectáculo sin contenido.” (Rodríguez, 2003: 211). Es evidente, aunque tampoco se debe considerar que todos los filmes caigan en la trampa del espectáculo de la violencia sin narración. La aceleración de la producción cinematográfica, la permisibilidad de la censura y la modificación en los modos de creación y/o reproducción de la imagen han hecho posible que el terror sea aún más gráfico, cada vez más excesivo, precisamente relativo a lo que Gilles Lipovetsky & Jean Serroy denominan imagen exceso, como ya hemos estado señalando.

La violencia cinematográfica podría no ser un estilo gratuito: atendiendo a una de las hipótesis de Olivier Mongin, la utilización de representaciones violentas en la ficción no

es un orden imaginario sin relación con la realidad del mundo; “no hay la menor duda de que las representaciones de la violencia acompañan, en las sociedades democráticas, a una metamorfosis subterránea de los comportamientos violentos y de las actitudes adoptadas frente a la violencia (...) cada vez es más evidente –y no hubo que esperar el incendio de Beirut o la guerra del Golfo para darse cuenta- que la producción de imágenes en la pequeña pantalla y en la grande forma parte del reciclaje de la violencia de nuestras sociedades” (Mongin, 1999: 18).

Ese reciclaje de imágenes directas de la realidad social es el que Aviva Briefel o Kevin J. Wetmore recuperan en sus análisis texto/contexto del terror. Videos en cuartos de tortura vistos en diversos canales de información son reproducidos en el cine, en un intento de “hacerlas estéticas”. No es coincidencia que tales imágenes se reproduzcan en los subgéneros del terror más exitosos, el *dead teenager movie* y específicamente en el *torture porn*. Este último no obstante, también se apropia de elementos recurrentes del primero, es decir, son protagonizadas por personajes jóvenes en situaciones de peligro, con marcos de sexo desmedido y tortura pornográfica. Uno de los ejemplos más polémicos de la primera década del siglo XXI es la franquicia de *Hostal (Hostel)* dirigida por Eli Roth, que tuvo dos entregas para la pantalla grande, una en 2005 y la siguiente en 2007.

Ambas abordan el viaje a mochilazo de tres jóvenes. En una de sus paradas, Praga, son invitados a un Hostal que en realidad funciona como fachada de un lucrativo negocio de trata de blancas: una sociedad que los secuestra y los vende a millonarios con necesidad de expiar instintos asesinos. Dependiendo del origen étnico del joven, es el precio; los estadounidenses valen millones de dólares, por ejemplo. En la secuela (donde las protagonistas son mujeres), una de ellas, la más ingenua, es atrapada y vendida a una mujer, quien la asesina de manera cruel (la cámara repara en todo). La secuencia muestra a Lorna (Heather Matarazzo) colgada del techo, desnuda, sobre una bañera. Su captora, también desnuda, se acuesta debajo y con una guadaña, hiere el cuerpo de la chica hasta desangrarla al tiempo que “se baña” con su sangre.



El director Eli Roth preparando la escena del asesinato de Lorna, en *Hostel: Parte II*. Aquí, se le observa sostener a la actriz, Heather Matarazzo.

Hostel trabaja de manera muy básica con “la trama del descubrimiento complejo”. Pero en este caso, la tendencia es la de presentar el miedo como un espectáculo de horror. Eli Roth no delinea mucho sus personajes, pues nos enfrentamos a un relato donde las secuencias de muerte se dibujan como viñetas. Una tortura tras otra: en la primera *Hostel* (2005), Josh (Derek Richardson) es secuestrado por un empresario alemán frustrado por no haber sido cirujano, de modo que aprovecha la confusa orientación sexual del muchacho para atraerlo, atarlo, torturarlo y finalmente degollarlo. En *Hostel II* (2007), Whitney (Bijou Phillips) se enfrenta a un norteamericano que la disfraza como prostituta y le entierra una sierra en la cabeza.

El dicho popular expresa ¿qué tanto es tantito? Pareciera que el cine de terror no conoce límites; ha hecho de la violencia gráfica su mejor recurso para tener éxito en la era del hipercine donde todo está permitido. De acuerdo a Henry A. Giroux, la violencia se convierte en parte de una nueva estética. Nosotros la podemos nombrar como una estética del horror, cuya función no es provocar el sentimiento primigenio del miedo inherente al cine de terror, sino incitar una experiencia estética guiada por el horror, una reacción de repulsión creada por las torturas cada vez más cruentas. Lo inimaginable ya se ha hecho posible, la sugerencia ha quedado relegada para exhibir más evidencias, crear un espectáculo de la violencia, exista o no narración de fondo. En el terror del hipercine, la violencia se ha hipervizibilizado:

La violencia siempre ha sido un tema recurrente en el cine de género. Había tantas formas de violencia como formas narrativas. Era una violencia realista sin duda, pero transformada en hecho narrativo, esto es, integrada en alguna cadena de acontecimientos que de alguna manera la justificaban. En los ochenta se produce un giro con la irrupción de la violencia como tema central de muchas narraciones y una de sus formas está vinculada con la violencia de la representación. Violencia, muerte son hoy en día componentes recurrentes de cualquier relato, aunque no pertenezca a los géneros de violencia. Es más, se produce una saturación narrativa, con una acumulación e intensificación de los elementos dramáticos” (Imbert, 2010: 336).

La ausencia de cadenas narrativas lógicas no es tal si hacemos un escrutinio riguroso de los movimientos de *Hostal*: descubriremos que al menos la presentación y el descubrimiento están ahí. Si la narración de la violencia tiene sentido, no es tan privilegiada como el modo de su representación. Quien mata y cómo lo hace. “La violencia se ha convertido en una fuente de placer en una cultura saturada de medios de comunicación. Ya sea desarrollada como emplazamiento de excitación voyeurística o como espectáculo *gore*, o definida primordialmente en términos de ideología de la estética, la violencia funciona como principio definidor en todos los principales medios de información y entretenimiento” (A. Giroux, 2003: 219). Con ello, el autor propone que el cine, no sólo el de terror sino también el de otros géneros como el thriller o aquel denominado coloquialmente “de acción” pertenecen a la categoría de violencia espectáculo.

Pero hay quienes le encuentran significado a esta violencia espectáculo. “El horror de *Hostel* proviene de una elite de seres humanos supuestamente civilizada y educada que paga para torturar hasta la muerte a otros seres humanos. La preocupación nacional por la tortura está presente en este filme y emergen dos factores importantes. El

primero es que el resto del mundo es hostil hacia los americanos, para ellos el mundo es un constante peligro. El segundo es que la muerte del empresario alemán en manos de Pax, es justificable y aceptable.” (J. Wetmore, 2010: 107). Claro, pese a ser un espectáculo, la saga de *Hostal* (con una tercera entrega que se fue directo a video en 2011) inicia el debate sobre la justificación moral de la tortura.

Si te lo hicieron, es válido que lo hagas. En la cita anterior, Wetmore se refiere a la secuencia donde Paxton, el sobreviviente de la primera parte, tortura a un empresario que antes lo torturó a él. Existen películas construidas sobre la base de lo humano e inhumano. Es posible que se relacionen con temas insertados en la agenda internacional como la trata de blancas de *Hostal*, las paranoias sobre los virus (*Amanecer de los muertos*), o la mediatización de la violencia como sucede en *Juego del Miedo*. No obstante, esta demostración de violencia confluye en un tema fundamental vigente en el horror: las vejaciones al cuerpo. Es decir, el cuerpo es utilizado como medio para crear una experiencia de violencia espectacular; sobre él se construyen todas las reflexiones sobre las posibilidades humanas de la violencia, tanto lo que podemos hacer a nuestro cuerpo como lo que otros pueden hacer en él.

“El cuerpo es lo que soporta el peso de lo real, recoge el deseo pero también el afán de dominación: hay en la violencia un <trabajo sobre el cuerpo> en forma de inscripción simbólica, marcaje físico, prótesis, amputación, inmolación y hasta devoración” (Imbert, 2010: 339). Es sobre el cuerpo donde se hallan las expresiones de creatividad del horror pero también, recoge las posibilidades morales sobre la validez de la tortura sobre otro ser humano. Recordemos el truculento ingenio de Jigsaw, el infame personaje creado por la saga *Juego del Miedo (2004-2010)*: un asesino que tiene dominio sobre el cuerpo de los demás sin siquiera tocarlos, pues para concederles la libertad es necesario que ellos hagan una labor de auto sacrificio, mutilando alguna parte de su propio cuerpo.

En una de sus secuencias más famosas en la quinta entrega de la serie, Brit (Julie Benz) y Mallick (Greg Bryk) deben solventar una prueba final: entregar medio litro de sangre cada uno, sometiéndose a una sierra eléctrica. La puerta se abrirá cuando en un frasco se haya juntado un litro de sangre. Irónicamente, para poder seguir con vida, ellos deberán deshacerse de aquello que les proporciona vida y en un instante de pérdida, pondrá una de sus extremidades en peligro. Además, si exceden la donación de

hemoglobina, podrían morir. Estas y otras variadas formas de tortura se muestran gráficamente en esta serie de películas que llegaron a la cantidad de siete filmes.

Dicha franquicia fue bastante exitosa, llegó a recaudar en su totalidad más de 700 millones de dólares en todo el mundo. Un elemento clave para la comercialización de cada película fueron las trampas de *Jigsaw* que incluso se desglosan como escenas separadas en las características especiales del DVD. Si el espectador no desea ver la película completa, puede únicamente apreciarla en “modo agresivo” y el disco solo reproduce las secuencias de tortura. “Las trampas son lo que Cynthia Freeland denominó, en un análisis de la franquicia *Hellraiser*, >números de horror<, es decir, momentos de horror espectacular, como si se tratase de números musicales. Representan puntos en donde la narrativa es desplazada para mostrar grandes piezas de violencia” (Hills, 2010: 114).

Pero incluso estas trampas, sin duda de atractivo comercial para el público, muestran algo sobre la personalidad del asesino. En esta franquicia, *Jigsaw* nunca se asume como tal, sino como una especie de vigilante quien a través de la auto-mutilación, castiga a humanos cuya apreciación de la vida es nula y su comportamiento inmoral, según los estándares del propio John Kramer (Tobin Bell), quien a raíz de un diagnóstico de cáncer inicia su cruzada moral para hacer justicia a aquellos que de algún modo perecieron en manos de personas negligentes. Su sistema de trampas pronto será aprendido por seguidores del “asesino” para perpetuar su “obra”. Se trata de un “monstruo no sobrenatural que castiga monstruos humanos que no son morales o éticos” (Hills, 2010: 114). Ahí es donde surge la pregunta central de la saga, aquella que domina el mal ejercido por *Jigsaw*, ¿la tortura es moralmente justificable?

Posterior (*sic*) a los acontecimientos del 11 de Septiembre, hemos emprendido un debate nacional sobre la moralidad de la tortura, estimulada por terroríficas imágenes de hombres y mujeres “decentes” (o al menos algunos deben serlo) promulgando brutales escenarios de dominación en Abu Grahیب. Y un largo segmento de la población evidentemente no tiene problema con ello. En ese sentido, David Edelstein encuentra dos motivos centrales para el ascenso del *torture porn*: la amplia diseminación de evidencia visual de americanos torturando prisioneros en Irak y el hecho de que muchos ciudadanos, incluyendo la administración de ese entonces y la actual, encuentran estas prácticas aceptables. (J. Wetmore, 2012: 96).

Si te lo hicieron, puedes hacerlo. Sobre todo si se trata de defender tu vida o hacer justicia. Este sentimiento social es el que se arrastra en el mensaje de *Juego del Miedo*, incrementando por la muestra de aparatos de tortura especialmente diseñados

para el sufrimiento de la víctima. Paralelamente, cada película de la saga muestra una investigación policial en curso que añade el recurso del suspenso en la estructura narrativa de un *thriller* similar a *Seven* (David Fincher, 1995) o *El Coleccionista de Huesos* (*The Bone Collector*, Phillip Noyce, 1999). Pero no es tanto el empleo de esta trama sino el hecho de que las trampas se muestren como una cadena de obstáculos a vencer lo que convierte a *Juego del Miedo* en un juego narrativo.



La popular marioneta que Jigsaw utiliza como avatar para entregar instrucciones a sus víctimas, una vez que se encuentran en las trampas.

Por lo regular, cada protagonista conoce a las víctimas atrapadas en las diferentes trampas y debe tomar decisiones donde solo algunos podrán salir con vida. El éxito en cada aparato de tortura le permite ir desentrañando el misterio de por qué fue elegido, hasta llegar a un final, donde su vida ya no estará en sus manos, sino en la de alguien más. Una forma de romper constantemente con las expectativas del espectador. Ello convierte a esta franquicia en un ejemplo de narrativa de la violencia. Reducirlo a un espectáculo de la violencia es decisión de si uno decide avanzar en el DVD a cada secuencia mortal, lo cual incluso también nos daría una muestra de qué espera el público ver: una narración o un desfile de muertes muy a la *Grand Guignol*.

Así pues, para tener una comprensión de esta violencia en el cine de terror, podemos aproximarnos a él desde dos perspectivas: la violencia del espectáculo y la violencia de la representación, siendo ésta última un modo de generar empatía con el

espectador y sumirlo en dilemas éticos. La primera es como bien apunta Giroux, sólo una procesión visual sin profundidad emocional, pero proponemos que dentro de los excesos del horror ambas son posibles, porque la empatía también apela a la capacidad de comprensión y racionalización que el espectador adquiere una vez finalizado el contrato de ficción obligatorio con la película.

Así pues, podemos hallar en el cine de terror contemporáneo, particularmente en el *torture porn* y temáticas orientadas al cine juvenil, dos líneas generales de la violencia visual. La primera, con aparición más frecuente, es la violencia ritual, “en el sentido que la violencia está en el centro de todos los géneros que la producen –terror, acción-aventuras, drama hollywoodense- y es profundamente banal, predecible y a menudo estereotípicamente masculina. Este tipo de violencia constituye un puro espectáculo en su forma y es superficial en su contenido” (A. Giroux, 2003: 222). La descripción de *Hostel* realizada párrafos atrás es una muestra, pero quizá *Dulce Venganza (I Spit on Your Grave, Steven R. Monroe, 2010)* sea un mejor ejemplo. Pero aunque se trate de un despliegue brutal de escenas de tortura, la película también adquiere profundidad al leer que su estructura formal contiene una mirada de género. Los estudios feministas han tenido como objeto el cine de terror, particularmente su desdén hacia la figura femenina.

Dulce Venganza es la historia de Jeniffer Hills (Sarah Butler), una escritora violada, mutilada y dada por muerta por sus captores. Pero la chica regresa para hacerles pagar la más cruel de las venganzas. Al capturar a sus agresores, a uno lo coloca en una trampa llena de agua con lejía que eventualmente le derrite el rostro; a otro lo ata a un árbol con comida sobre él para que los cuervos lo destrocen; a quien es el líder de la banda le corta el pene y hace que se lo trague, pues anteriormente él la forzó a hacerle sexo oral y finalmente, al sheriff, quien la violó analmente, le inserta una escopeta en el ano que se dispara automáticamente.

Se trata de una tortura con carácter sexual. La película es una recuperación del horror abyecto propuesto por Julia Kristeva, particularmente la abyección del cuerpo, es decir, ya que es mutilado, se ensucia en desperdicios corporales como sangre, vómito, saliva, sudor, lágrimas, putrefacción. (Creed, 2002. 71). Pero ello se hace con tal de sobrevivir y purificar el cuerpo de modo que el personaje, regularmente femenino, pueda resurgir como un cuerpo sin alma, necesario para enfrentar el mal final. Así sucede con Jennifer, quien es arrastrada por el lodo, golpeada hasta hacerla sangrar, orinada por sus

captore, quienes incluso la torturan prendiendo mechones de su cabello. Ella decide arrojarse al río; el acto puede leerse como una purificación de “la abyección” para resurgir como vengadora.

Un apunte feminista pero necesario para comprender que en el *torture porn*, la idea de abyección sigue vigente y no sólo en las mujeres, también en el hombre, pues éste puede, en contadas ocasiones, ser el *final girl*, como el caso de Paxton en *Hostel*. Cada cuerpo torturado en todo filme se llena de sus propias excreciones, al tiempo que el asesino se llena de ellas, a veces hasta por placer (el caso de Lorna en *Hostel II*, cuya asesina se baña en la sangre de la chica. Estas vejaciones tienen similitud muchas veces con el acto sexual, por eso se relacione constantemente el terror con la pornografía no sólo por su carácter formal, sino por el tratamiento del sexo.

Por ejemplo, mencioemos la secuencia de *Scre4m (2011)* en la cual Olivia Morris (Marielle Jaffe) es asesinada. En su cuarto, mientras se desnuda, el asesino sale del closet para enterrarle el cuchillo varias veces. El cuchillo es alegoría del pene por conservar la forma del falo pero también por el acto de la penetración; cada cuchillada se filma, el asesino aumenta de ritmo mientras lo hace la música y la chica grita cada vez más fuerte hasta que sus fluidos (sangre) están completamente fuera y el asesino se ha salpicado de esa sangre, completando el acto. Incluso, la variación de género es posible; mientras en esta muere una chica, en *Pesadilla en la Calle del Infierno (2010)*, Jessie (Thomas Dekker) es asesinado “por detrás” y muere desangrado, lo cual invierte una situación que por muchos años se ha atribuido al personaje femenino.

Todos estos son ejemplos de las posibles lecturas contenidas en el *torture porn*, todas con el eje de la *hipervisibilización de la violencia sobre el cuerpo*. Incluso aquellas que solo se ciñen al espectáculo de la muerte contienen el trabajo de desintegración corporal. La saga *Destino Final (Final Destination, 2000-2011)* y *Camino hacia el Terror (Wrong Turn, 2003-2014)* son ejemplo. La primera sobre grupos de sobrevivientes a una catástrofe que luego son acosados por un ente, La Muerte, que les viene a cobrar la deuda por haberse escapado de su fatídico destino. La segunda sobre una familia de caníbales ocultos en el bosque que cazan extraños para torturarlos y comerlos.

Ambas franquicias son ejemplo de los “números de horror” de Cynthia Freeland. Cada película es un despliegue de piezas violentas; uno sólo espera la siguiente muerte, muy creativa, en términos estéticos. Por ejemplo, en *Destino Final 3 (Final Destination 3,*

James Wong, 2006), dos amigas de bachillerato, millonarias, voluptuosas y sin cerebro (un estereotipo común en la representación de la mujer adolescente norteamericana en el cine de terror) asisten a un negocio de camas de bronceado, donde se desnudan y acuestan cada una en una cama. La Muerte (quién actúa con la misma premeditación que anima a cualquier asesino serial), atora las camas y sube la temperatura. Ambas mueren calcinadas en la cama de bronceado, pero la cámara se detiene en la desintegración total de las mujeres antes que los objetos exploten por completo. Esta es una dentro de varias secuencias donde montones de adolescentes mueren aplastados por camiones, aparatos de gimnasio y pistolas con clavos.

En *Camino hacia el terror 3 (Wrong Turn 3: Left for Dead, Declan O'Brien, 2009)*, la familia de caníbales (cuyo cuerpo está deforme por un mal genético) sitúan una serie de trampas por todo el bosque para poder capturar a quienes merodeen por ahí (en este caso un grupo de delincuentes que escapó de una cárcel cercana). En una estructura similar a *Juego del Miedo*, las trampas son una serie de obstáculos para los personajes. Pero aquí no hay razonamiento moral para la tortura, sólo asesinar porque se puede. Así, la cara de un reo es rebanada en dos partes por una trampa colgante; una mujer, oficial de policía, muere enredada en una trampa de alambre de púas que la desangra; otro reo también se enreda en un alambre atado a una camioneta, que al accionarse, lo arrastra por el camino.

Esta violencia es espectáculo, a diferencia de *Juego del Miedo*, que pese a ritualizarla también se hace partícipe de lo que Giroux nombra violencia hiperreal: igual de excesiva, pero “el elemento innovador de estas películas reside en el surgimiento de una forma de ultraviolencia marcada por la sobreestimulación tecnológica, los diálogos chirriantes, una narrativa dramática, la parodia y cierta atracción por el realismo visceral. Mientras que la violencia ritual está desprovista de cualquier compromiso con la crítica social, la violencia hiperreal explota el aspecto miserable de cuestiones controvertidas” (A. Giroux, 2003: 226).

Hostal, Dulce Venganza, 30 días de noche o Juego del Miedo, todas mencionadas con anterioridad, son ejemplo de esta violencia hiperreal cuyo anclaje es el cuerpo. A ello, podemos añadir una última acepción en el trabajo de la desintegración corporal e hiperreal, relativa a la amenaza del cuerpo desde nuestro propio cuerpo: aquí la enfermedad es el tema, reflejado sobre todo en la paranoia de los virus que llevan a la

perdida de la identidad, y que precisamente han sido creados por instituciones tecnológicas, militares o bien, por la propia naturaleza.

El zombie es alegoría de esto, en filmes como *28 días después (28 days later, Danny Boyle, 2002)*, *Resident Evil (Paul W.S. Anderson, 2002)*, *El Amanecer de los Muertos (Dawn of the Dead, Zach Snyder, 2003)*, entre otras, pero quizá un mejor ejemplo del consumo del propio cuerpo por la enfermedad es *La Cabaña Sangrienta (Cabin Fever, Eli Roth, 2002)*, el debut del director de *Hostal*, quien en la usanza del *dead teenager movie*, presenta a un grupo de cinco jóvenes en viaje a una cabaña del bosque, donde son atacados por un extraño virus que les carcome la piel.

No se convierten en zombis, sólo comienzan a mostrar síntomas como fiebre e icterismo que luego devienen en la descomposición de su cuerpo, mientras ellos están conscientes del proceso. Ven salir llagas en su cuerpo, heridas que se extienden hasta hacer caer la carne. Como resultado, aíslan a aquellos enfermos, los rechazan pues tienen una enfermedad proveniente de un extraño, alguien que tocó a su puerta y vomitó sangre frente a ellos. El virus rápido se esparce por el bosque y la fuerza pública deberá contenerlo antes que llegue a más pueblos.

Violencia hiperreal en tanto que las heridas en el cuerpo son de tremendo realismo, pero a su vez, es una narración paródica del *slasher film* pues los personajes son deliberadamente tontos, así están trazados. Pero además, el virus en poder de los jóvenes es una alegoría de las enfermedades de transmisión sexual; en una secuencia, Paul (Ryder Strong) cede ante los encantos de Marcy (Cerina Vincent) para que se acueste con ella, argumentando que “quizá ya tengan el virus, mejor deberíamos aprovechar mientras estamos vivos y no se nos cae la piel”. Acto seguido, están en la cama, teniendo sexo sin protección, “no te preocupes, soy sana”, dice Marcy.

Una situación irónica, una burla al poco razonamiento de sus personajes, pero con intención de ser crítico, en primer lugar con el propio género, en segundo, con las actitudes que propician la propagación de cualquier virus, pero primordialmente, por el repunte de enfermedades como el SIDA en este milenio. Del otro lado, el temor a las armas biológicas también está presente; Thomas Fahy, por ejemplo, ve *Cabin Fever* como un uso del cine de terror para “explorar miedos actuales acerca del terrorismo biológico después del 9/11, empleando clichés del *slasher film* para enganchar un contexto más amplio del miedo a las amenazas externas” (Fahy, 2010: 3).

Sea ritual o hiperreal, no se puede negar la existencia de un terror basado en excesos del horror. Mientras existan formas de mediatizar la violencia, el terror seguirá explotando el horror, la tortura pornográfica y la vejación al cuerpo. Sobre todo, en cuanto haya público para eso. En una entrevista para el Diario Monitor de la ciudad de México, Eli Roth declaró: “Toda mi teoría se reduce a lo siguiente; si da miedo, el público responde. Los chicos de hoy quieren que el terror sea realmente horroroso, ya no les gusta que sea tranquilo, sugerido ni divertido como antes. Exigen emociones muy fuertes, shockeantes, en medio de dilemas morales que resulten inquietantes” dijo el cineasta.

Independientemente del comentario social que provienen de estos filmes, su trabajo se resume en la desintegración corporal y las formas existentes para hacerlo. Al margen del razonamiento moral de la validez de la tortura, como forma social de castigo o en el género, a modo de entretenimiento, las películas hasta ahora mencionadas contienen alguna (o las cuatro) características fundamentales del *torture porn* según Jeremy Morris: la tortura es el vehículo primario para inducir miedo, dicha tortura debe ser una representación lo más realista posible, debe proporcionarse una razón lógica para la tortura (éste elemento es en donde fallan algunos filmes) y finalmente, la víctima debe convertirse a su vez en torturador o torturadora. (Morris, 2010: 45). Agregaremos una: dicha tortura se vuelve un sistema de creencias compartido por un grupo. Ese sistema hace que la violencia sea colectiva y ese es un carácter del *torture porn* que deseamos explorar en el siguiente inciso.

2.- TORTURA, HORROR COLECTIVO Y COMENTARIO SOCIAL: *ANONYMOUS AND RANDOM DEATH* EN LA NOCHE DE LA EXPIACIÓN (*THE PURGE*, 2013).

“Hay brillo en la premisa de *The Purge*, pero cuando hay oportunidad, abandona la sutileza y muestra la sangre”
Matt Patches, *Film.com*

No se trata de un subgénero así convenido por un gran número de autores, aunque la tendencia ya es identificada en un corpus de películas similares: un grupo de asesinos acecha a un conjunto de personas dentro de su espacio de seguridad, por lo regular el hogar. La tortura es de carácter psicológico, al jugar con la estabilidad de los seres queridos, para posteriormente, volverse una tortura física que deviene en la desintegración corporal. Los motivos del ataque pueden ser venganza, pero tendremos oportunidad de analizar que en la mayoría de los casos, la violencia se ejerce porque “se puede”, es decir, no se provee un motivo lógico para matar, sólo se muestra violencia pues todos podemos ser objeto de ella.

Kevin J. Wetmore nombra a este fenómeno *anonymous and random death*, muerte azarosa y anónima. Todos podemos ser objeto de ella, puede sucedernos en el hogar y probablemente nos convierta en asesinos (monstruos) para sobrevivir. La secuencia de hechos está encadenada por la muerte. De nuevo, una serie de “números de horror” se presentan para mostrar la caída de cada personaje; los asesinos no actúan solos, esa violencia es colectiva y pronto se hace extensiva a las víctimas, especialmente a aquellas cuya necesidad de sobrevivencia las transforma en personas violentas. Las formas de morir pueden presentarse en una serie de trampas (*Tú eres el siguiente*), o bien, los asesinatos no están planeados en un “escenario” pero el grupo de personas (por lo regular una familia) han sido torturadas emocionalmente, lo cual añade a los personajes la incertidumbre de lo que Imbert llama “el trance de muerte”.

Wetmore designa esta etiqueta con el argumento de que nuestra comprensión de la muerte (o al menos la de la sociedad en los Estados Unidos) ha cambiado desde los ataques del 9/11. Para ello, utiliza un razonamiento similar al de la americanización; mientras en el cine anterior a esta fecha, los monstruos eran sobrenaturales y atacaban en lugares exteriores a Norteamérica (*Drácula*, *Frankenstein*, etc.), o bien, aunque fuesen humanos, cierta condición física los hacía deformes y los transformaba en monstruos que atacaban sólo cuando sus espacios aislados eran invadidos (*Leatherface*, *Jason Vorhees*,

Michael Myers), ahora, las víctimas se eligen al azar, los victimarios pueden atacar en cualquier lugar, y las personas pueden transformarse en asesinos si con ello justifican defensa propia. Dentro del género del terror, el autor asimila esto como una alegoría del terrorismo. (J. Wetmore, 2012: 82-85).

Para el autor es una forma de identificar y separar una serie de filmes que conservan el mismo esquema. No obstante, por sus formas de representación de la muerte, sugerimos que esta variante es una continuidad del *torture porn*, pero la violencia es compartida paralelamente por un grupo más grande de personajes, a diferencia de por ejemplo, *Hostal*, donde cada “escenario” es dispuesto para que una sola persona torture a otra. El mismo trazo se observa en *Juego del Miedo*, aunque en su quinta entrega, las trampas también deben ser superadas por un grupo de cinco víctimas quienes deben trabajar en equipo para sobrevivir. La tendencia de *anonymous and random death* se anota como continuidad de la tortura pornográfica. Las alegorías sexuales pueden o no estar presentes (en *La Venganza en la casa del Lago* el motivo es una violación; en *Los Extraños* no hay ninguna sugerencia sexual).

Observemos algo importante: en el sencillo esquema narrativo de esta tendencia también se dibujan las características cruciales que Jeremy Morris señala en la construcción del *torture porn*: tortura como vehículo primario para inducir miedo, representación realista de la violencia, razonamiento lógico para la tortura (que ya hemos señalado puede estar ausente en algunos filmes) y finalmente, la víctima debe convertirse a su vez en torturador o torturadora. Con mayor razón, estos elementos nos conducen a señalar que la tendencia ubicada por Wetmore es sólo una continuidad del *torture porn*. Además, el esquema revela, precisamente, una relación de elementos entre esta tendencia y la analizada en el primer inciso. A su vez, conservan similitud con la *dead teenager movie* revisada en el capítulo tres. Aunque subgéneros, todos poseen relaciones primordiales para unificarse en el macro-género: el terror.

Su relación se mantiene en los niveles de semántica-sintáctica-pragmática. Comprendidos como textos fílmicos, las películas hasta ahora revisadas comparten piezas de construcción similares (una relación entre objetos), principalmente si nos remitimos a los “números de horror”, secuencias violentas que incluyen la aparición de algún monstruo sobrenatural o humano agrediendo a uno de un grupo de personajes presentados en la historia con una función específica; hemos estudiado que a través de un

desarrollo narrativo general de cuatro movimientos (descubrimiento complejo), tales piezas se organizan de manera sintáctica. La narración no es el único modo de organización; en el caso del terror, el montaje y la música (ambos elementos de la forma cruciales para organizar el relato en el cine), obtienen primacía como indicadores de suspenso y son guía para las expectativas del espectador.

Estas dos dimensiones se vinculan con la pragmática, la cual para Charles Morris es la segunda dimensión en los tres niveles de semiosis. Se organiza a través de una relación del texto fílmico con sus intérpretes, ello lo hemos analizado con el modelo narrativo de Carroll, en este caso, el trazo de expectativas narrativas. El terror, no importa cuán simple pueda ser su premisa, es de los géneros que más se ciñen a un modelo de expectativas, lo que en la aproximación de Rick Altman se entiende como “itinerarios del espectador y del personaje”.

A pesar de dividirse en distintos subgéneros, todas conservan esta relación, el descubrimiento complejo es un desarrollo de constante presencia. Si consideramos el *torture porn* y el *dead teenager movie*, encontramos una serie de elementos frecuentes: el torturador, aunque tiene diferentes motivaciones, es finalmente el monstruo, las labores escenográficas donde se dispone el drama suceden por lo regular dentro de los Estados Unidos, pero en lugares cerrados (en la tortura pornográfica es común diseñar un cuarto, un escenario para torturar) o bien, incomunicados; las cabañas en el bosque son el lugar más común aunque en el caso de *anonymous and random death*, los victimarios se hacen cargo de incomunicar a sus víctimas.

Asimismo, la imagen-exceso en su acepción de ultraviolencia es un elemento que la mayoría del hiper-terror utiliza como estrategia para inducir miedo. Las técnicas son distintas según el subgénero, pero tanto en *Posesión Infernal* como en *Hostal* hay desmembramientos, exceso de sangre, vómito, entre otros fluidos corporales. Las armas blancas continúan ejerciendo su presencia como objetos amenazantes, el monstruo puede poseer una deformidad física para realzar su condición anómala o bien, si es humano, un disfraz revelará su naturaleza monstruosa, al tiempo que le brinda una fama reconocida por el espectador (el caso de *Jigsaw en Juego del Miedo* o *Ghostface en Scre4m*).

Incluso si la representación de la muerte no es demasiado prolongada, su efecto se muestra en el cuerpo, por ello, es un elemento integral en el terror. Es el recipiente de la maldad. En *Actividad Paranormal (2010)* o *El Conjuro (2013)*, los fantasmas no revelan

su identidad original, su presencia se hace corpórea a través de la posesión de las víctimas, quienes comienzan a presentar síntomas corporales que los debilitan poco a poco. Estos elementos, en palabras de Charles Morris, “designan” objetos semánticos para crear una relación entre diversos textos fílmicos. Lo siguiente en el nivel sintáctico es “implicar” dichos elementos entre sí. La disposición formal de la película lo hace posible, aunque hemos fijado mayor atención en la narración.

Tú eres el siguiente (*You're Next*, Adam Wingard, 2013), es un ejemplo muy reciente de la tendencia *anonymous and random death*; funciona de manera similar al *dead teenager movie*. Los personajes desde luego, no son adolescentes, sino adultos. Una familia con alto capital económico e intelectual se reúne en su casa de veraneo para celebrar el aniversario de sus padres. Los patriarcas son el engranaje más débil en un grupo que aprendió mucho de la escuela, pero son inútiles para otro tipo de actividades que requieren “pensar rápido”, por así decirlo. Ello lo aprenden cuando son atacados por un grupo de delincuentes que portan máscaras de animales y aparentemente desean asaltarlos.

Los personajes se trazan de modo similar a *Posesión Infernal* o bien, cualquier otro *slasher*: en la familia de hermanos se encuentra el inteligente pero tímido, el abusivo y burlón, la bonita e insegura, el controlador. Entre ellos se encuentra Erin (Sharni Vinson), la novia de Crispian (AJ Bowen), quien resulta una chica muy habilidosa al momento de enfrentar a los intrusos. Cuando ellos han sitiado la casa con trampas, ella contraataca elaborando trampas al interior de la casa para matar a sus victimarios. La historia entonces se centra en los obstáculos que tanto la familia como los asesinos deben sortear para sobrevivir.

La presentación de los malhechores ya la hemos descubierto como espectadores desde el prólogo, cuando linchan brutalmente a una pareja, los vecinos de la familia Davison. El grupo de intrusos los asesinó para evitar cualquier tipo de ayuda, al tiempo que han cortado la comunicación telefónica. El descubrimiento es tanto para espectadores como personajes, al ser atacados por flechas durante la cena. Tariq (Ti West) muere por un flechazo en la cabeza y de ahí en adelante las muertes ocurren de manera continua. A diferencia de *Los Extraños* (*The Strangers*, Bryan Bertino, 2013), donde los asesinos sólo matan porque quieren hacerlo, en *Tú eres el siguiente* el motivo es una traición por parte de los hermanos, Crispian y Félix (Nicholas Tucci) para heredar el dinero

de sus padres. Este es el giro que cambia las expectativas de la historia, precisamente al descubrir que los delincuentes han sido contratados por las propias “víctimas”. El enfrentamiento será entre Erin (quien tiene entrenamiento militar) y los dos hermanos.

La descripción breve del filme es para plantear su similitud con el subgénero estudiado en el capítulo tres. Los elementos semánticos están organizados en una narración transversal que en cine se construye con el montaje y sonido. Esto alude a la tercera dimensión de Charles Morris, “puesto que todos los signos están en relación, en potencia si no en acto, con otros signos, parece correcto establecer una tercera dimensión de la semiosis (...) se denominará dimensión sintáctica de la semiosis.” (Morris, 1985: 32). La hemos colocado en segundo lugar en el estudio de los géneros debido al modelo de Altman, semántica-sintáctica-pragmática.

La pragmática, en palabras de Morris, “expresa”, es un discurso construido con los dos niveles anteriores y conlleva a una relación con los intérpretes, “los signos son <verdaderos> en la medida en que determinen correctamente las expectativas de sus usuarios, y de esta forma expresan más completamente la conducta implícitamente presente en la expectativa o en la interpretación.” (Morris, 1985: 72). Esto es la base para la búsqueda del “placer genérico” en Rick Altman, cuya propuesta se asienta en el itinerario del espectador y del personaje. Ambos atraviesan juntos la narración hasta el momento cuando el personaje debe tomar una decisión que va contra la corrección social. Para el espectador, ello significa corromper una norma cultural cuya reivindicación viene hacia el final del filme.³

Este es el modo en que Altman describe una relación entre el filme y el espectador, tal como Morris describe un vínculo entre los signos y sus usuarios; “no me propongo dictar la manera en que los espectadores deben experimentar los géneros, sino más bien, describir la interacción entre el público y el texto en el momento en el que los espectadores están experimentando una película genéricamente (...) la especialidad de los géneros en todo caso, es canalizar hacia una experiencia homogénea a aquellos espectadores que apuestan por un tipo similar de placer genérico” (Altman, 2000: 206). Esto lo hemos manejado como expectativas narrativas dentro del modelo de Noël Carroll.

Esta pausa fue necesaria para revisar nuevamente los elementos presentes en la aproximación al estudio de los géneros en la cual nos basamos; como hemos explicado, se

³ En el capítulo primero hemos abordado la aproximación de Altman al proceso espectadorial.

presenta en los subgéneros cuyos elementos constantes lo agrupan dentro del macrogénero: el terror. Discutíamos desde el capítulo segundo que la principal función del género en cuestión es la inducción del miedo y para ello genera estrategias. Una de ellas es el uso del horror, un elemento que provoca una reacción repulsiva en el espectador. El exceso del horror corporal es entonces una pieza de construcción para el terror contemporáneo. Su representación de la muerte puede ser más violenta, como el caso del *torture porn*, o bien, en la tendencia *anonymous and random death*, que hemos planteado como una continuación de la anterior.

Wetmore le encuentra similitudes con el terrorismo; una de las hipótesis centrales del autor es que el terror contemporáneo puede leerse a través de las imágenes distribuidas después del 9/11, por ende, reproducidas en el género. Esto supone que todo espectador se ha encontrado con tales imágenes y puede relacionarlas con los filmes, lo cual es discutible. El acto del 11 de Septiembre removi6 a todo el mundo, pero lo hemos aprehendido de diversas maneras. Los ciudadanos estadounidenses, como espectadores, quizá sean más susceptibles a este fenómeno que los mexicanos, por tanto nuestras expectativas son distintas. No obstante, la noción de inseguridad, como significado concentrado, es global. La muerte es un asunto predominante en el cine de terror y un tema transversal para la humanidad.

En este sentido, proponemos la ubicación de un cambio en la representación de la muerte y las reflexiones sobre su inevitabilidad. En un primer acercamiento, la muerte es un espectáculo dentro del género, como tal, se encamina a crear variaciones excesivas de cómo aplicar la muerte a un ser humano. En segundo lugar, la muerte también se vuelve un problema de insensibilidad al dolor ajeno; mientras en algunos casos, las víctimas comienzan a ser indiferenciadas, hay otros, como en *anonymous and random death*, donde los filmes crean una situación íntima entre víctimas y victimarios, un modo de acercarnos al enfrentamiento con la muerte en situaciones que podrían sucedernos.

Al respecto, sólo debemos recordar la esencia del filme *Los Extraños (The Strangers, Bryan Bertino, 2008)*. Kristen (Liv Tyler) y James (Scott Speedman) regresan de una fiesta y durante la noche, son atacados por tres extraños enmascarados quienes poco a poco evitan que la pareja tenga contacto con el exterior, al cortar la luz, teléfono y todas las alarmas de emergencia, sometiéndolos a una tortura emocional que por la mañana culminará en su asesinato. Antes de que uno de ellos entierre un cuchillo en el cuerpo de

Kristen, ella pregunta ¿por qué? “Porque estaban en casa” es la respuesta de una de ellas (el trío está compuesto por dos mujeres y un hombre, sus voces lo delatan). Kevin J. Wetmore lee en este azar una representación de las amenazas terroristas enfocadas en la población civil.

No obstante, la aproximación se puede apreciar a la luz de una certeza cotidiana: todos vamos a morir, no sabemos cuándo ni cómo, pero en nuestra vida es lo único seguro. Por ello, la idea de la inevitabilidad de la muerte ha rondado en el cine de terror desde siempre, adquiriendo dimensiones trágicas en este milenio con historias como las de *Destino Final*, ahí la muerte es un destino inevitable para todos. Pero mientras en ese tipo de películas dirigidas a adolescentes, el cuerpo se transforma en un texto lacerado hasta su eventual desintegración, películas como *Tu eres el siguiente*, *Los Extraños* o *La Venganza en la casa del Lago*, muestran un acercamiento a la muerte centrado en el microcosmos familiar que hace del enfrentamiento, aludiendo a Gerard Imbert, una verdadera experiencia de los límites.

Algunos elementos del cine de terror están presentes como continuidad. En el capítulo anterior, con el estudio del *dead teenager movie*, establecimos que la narración del descubrimiento complejo es un modo de organizar situaciones canónicas bien establecidas; parte del terror posmoderno (ahora hiper) es auto-criticar su desgaste y recurrir a la cita para crear un juego intertextual. Dicha intertextualidad tiene presencia en todos los subgéneros, como el que manejamos ahora, pero en este caso, sugerimos un cambio: a las formas de hipervisibilización de la violencia empleadas en el *torture porn*, se agrega también una experiencia de sensibilización ante la muerte asociada a la inseguridad.

Esta propuesta se puede encontrar en la idea del “arte-terror” de Carroll. Recordemos una vez más que el autor crea una oposición entre el terror natural (de estímulo-reacción) y el terror arte cuya emoción del miedo es inducida por la narración y la estética del filme. Plantea que el miedo en el espectador proviene de un choque con la monstruosidad, vista como un Otro amenazante. Esta idea continua vigente, pero en el caso de las películas cuyo eje es la invasión al hogar, este encuentro con la monstruosidad es si acaso, moral. A diferencia de Carroll, quien considera en su hipótesis al monstruo físico o sobrenatural, las formulas del hiper-terror nos acercan más a los humanos. Un terror que proviene de quien vive al lado, o quienes nos acechan, roban, violan,

secuestran. Los propósitos pueden ser varios, como cobrar una herencia en el caso de *Tu eres el siguiente*, pero por lo regular, la maldad sigue sin explicarse, sólo hay un choque entre quienes nos hacen daño y las víctimas.

La diferencia fundamental es: si nos enfrentamos a humanos, podemos atacarlos con sus mismas estrategias; logramos matarlos, transformarnos en torturadores, en asesinos e infligir muertes dolorosas si el asunto se reduce a “son ellos o nosotros”. Ahí es donde la tendencia de la invasión al hogar halla su punto de conexión con las formas del *torture porn*, asumir la maldad. En cuestiones de forma, el grado de violencia puede ser variable, pero de igual modo, la cámara registra la desintegración corporal. Esto es algo que quizá Carroll no preveía dada su tendencia a considerar el terror como un relato cuyos elementos se asocian al fantástico e incluso si se tratase por ejemplo, de un asesino en serie, éste debería contener rasgos físicos que acentuaran su monstruosidad. En su teoría, los humanos solo podrían contra esta amenaza si se creaba un frente común cuya arma debería ser especial (un ritual demoníaco, la cura para un virus, etc.).

La violencia se extiende a todos. Es una premisa que podría resumir el cuadro de películas integrantes de esta tendencia. La nueva versión de *The Last House on the Left* (Wes Craven, 1972), titulada en México *La Venganza en la Casa del Lago* (Dennis Iliadis, 2009), es una presentación acertada de la violencia familiar. Es el encuentro entre dos familias, una de clase acomodada y la otra, un grupo de delincuentes; estos últimos han atacado a la hija de la familia en la que azarosamente han llegado a hospedarse y sufren las consecuencias cuando los padres caen en la cuenta de que sus huéspedes, son los violadores de su hija y asesinos de una de sus amigas.

“Tendremos que hacerlo nosotros” dice John (Tony Goldwin) a Emma (Monica Potter), cuando la lluvia impide que se comuniquen con la policía local. Uno a uno comienzan a enfrentar al grupo de forajidos; todos ellos perecen pero no sin dar una batalla sangrienta en donde también se cuestionan los límites de la lealtad familiar. El hijo más chico del líder de la banda, Justin (Spencer Treat Clark), se enfrenta a él para salvar a la familia. En secuencias anteriores, su padre, Krug (Garret Dillahunt), lo ha forzado a violar a Paige (Martha Mclsaac) además de obligarlo a participar en la operación que lo liberó de la cárcel, escape donde murieron brutalmente dos policías. Para el chico, ayudar a la familia no es sólo una forma de retribuir el daño, sino de escapar de una vida violenta

que no eligió, le fue heredada. Si no escapa de ella, es porque su padre ha destruido cualquier indicio de autoestima en el muchacho, al grado de hacerlo dependiente de él.

Son interesantes estos planteamientos en lo que aparentemente es un espectáculo de la violencia. Las limitaciones éticas de la muerte en el caso de *Juego del Miedo*, justificar la tortura para hacer apreciar la vida, o bien, la falta de moral, de consideración al prójimo en este filme o quizá, el cumplimiento del placer sádico en *Hostal*. ¿Cuáles son los límites de la representación de la muerte en el cine de terror? ¿Hasta dónde puede soportar el espectador? ¿Qué reflexión sobre la inevitabilidad de la muerte ha construido el hiper-terror? Son las reflexiones que se plantean en el choque entre humanos, entre quienes la violencia se extiende:

La violencia sobre el cuerpo individual se extiende al cuerpo social como una violencia viral, contagiosa, que contamina la representación de la realidad, la empañada de muerte. Afecta de manera azarosa, imprevisible, el ámbito relacional, deviene revelador de lo subterráneo. Pasamos de una visión codificada a una visión accidentada de la realidad, basada en el azar, la ambivalencia, la inversión de valores, marcada por la figura del accidente. (Imbert, 2010: 341).

Como último ejemplo de esta propuesta del hiper-terror, deseamos centrarnos en *La Noche de la Expiación (The Purge, James DeMonaco, 2013)*, un filme que mantiene el conjunto de estas reflexiones sobre la muerte al azar, el enfrentamiento con ella, sus límites morales y desde luego, el uso de la violencia como elemento de catarsis para las sociedades actuales. Su narración es similar al descubrimiento complejo, excepto por una pequeña diferencia: sólo hay dos movimientos, presentación y enfrentamiento. Pues aquí, no se le debe demostrar a nadie la existencia de una amenaza, pues todos la conocen. No se necesita reunir pruebas de ello, pues el mismo gobierno las emite. En ese caso, sería un ejemplo de “permutación”, es decir, cuando Carroll reconoce que ciertos movimientos de su propuesta pueden estar ausentes.

Es más importante señalar que el tratamiento del Otro es en el “choque fraternal”, entre humanos. Una noche al año, a todos se les permite “liberar a la bestia”. En el año 2022, Estados Unidos se ha liberado de un periodo sombrío, marcado por pobreza, poca cobertura de seguridad social, delincuencia, terrorismo y pérdidas millonarias en las industrias más potentes de la nación: farmacéutica, salud y seguridad privada. Para contener el estallido social, los Nuevos Padres Fundadores aprueban “La Purga Anual”, una noche al año en donde todo crimen (incluso el asesinato) es legal

durante doce horas. Solo los funcionarios de clase 10 tienen inmunidad y las armas de destrucción masiva están prohibidas.

La purga tiene el objetivo de que la población obtenga un momento de catarsis y libere sus impulsos criminales, de modo que el resto del año pueda contribuir a la sociedad como ciudadano ejemplar, sin temor a una rebelión. El resultado es el aumento de ventas en armas, sistemas de seguridad privada, gente más productiva y una disminución significativa de la violencia social. Para Estados Unidos, la violencia una noche al año, funciona. “Benditos sean los Nuevos Padres por dejarnos purgar nuestra almas. Bendito sea Estados Unidos, una nación renacida”.

No obstante, como en toda sociedad, hay quienes no poseen las mismas ventajas; los medios de comunicación se cuestionan frecuentemente cuál es la función real de La Purga, si la catarsis social, o deshacerse de los pobres y enfermos, quienes por lo regular no pueden pagar los costosos sistemas de seguridad para resguardarse de la purga anual. La película se centra en la familia de George Sandin (Ethan Hawke), un vendedor de dichos sistemas de seguridad. En esta temporada, obtuvo el primer lugar de ventas y su familia es la más acaudalada de su barrio, lo cual ha generado cierta envidia en sus vecinos. Viven en los suburbios, cada familia puede pagar un costoso sistema que permite activar protecciones contra ataques externos y dentro, pueden monitorear el estado de las cosas en la calle.

Al ser una familia de clase alta, no han tenido que enfrentarse de verdad a la realidad de la purga. Cada año, se encierran en su casa hasta la mañana siguiente, cuando ha terminado el evento y los servicios de emergencia se restablecen. Pero este año, la suerte será diferente para los Sandin. George lleva una mala relación con su hija Zoey (Adelaide Kane), pues no aprueba su noviazgo con Henry (Tonny Oller), tres años mayor que ella. Su esposa Mary (Lena Headey) es un ama de casa preocupada por su familia pero las decisiones “pesadas” las deja siempre a su marido y Charlie (Max Burkholder), el hijo menor, es un niño inteligente pero aislado, el único de la familia que cuestiona la utilidad de la purga. “¿Por qué ustedes no lo hacen?” les pregunta a sus padres. “Porque no tenemos la necesidad” responde George. Charlie es quien iniciado el evento, atraviesa un dilema moral: dejar a su suerte a un hombre que pide auxilio en la calle, o darle asilo. El hombre es perseguido por un grupo de personas, quienes intentan asesinarlo. El niño decide dejarlo entrar.

En ese mismo instante, Henry, el novio de Zoey, se ha infiltrado en la casa desde temprano para “hablar” con el señor Sandin. Su propósito real es matarlo. La entrada del extraño (quien es negro y desempleado) provoca una pelea entre la familia que se enardece cuando Henry inicia un tiroteo. En el afán de defenderse, George lo asesina. Dwayne (el extraño) aprovecha la situación para escapar y buscar un escondite dentro de la casa. De repente, los Sandin se encuentran inseguros dentro de su espacio personal. Además, pronto experimentarán la purga cuando un grupo de jóvenes enmascarados llegue a la puerta de su casa con una consigna: dennos al asqueroso negro, o liberaremos la bestia contra ustedes.

“Señor Sandin –dice el líder, quien se ha quitado la máscara- su casa me dice que son gente buena, igual a nosotros. Personas pudientes. Y las flores azules me dicen que apoyan La Purga. Nosotros somos jóvenes bien educados. Nos hemos puesto disfraces atemorizantes, como cada año, listos para violar, aniquilar y limpiar nuestras almas. Pero las cosas dieron un giro. Nuestro blanco se escapó y, varios vecinos de ustedes nos han dicho que inexplicablemente, le han dado asilo. El hombre al que dieron refugio es un cerdo cochino, sin hogar. Una amenaza a nuestra sociedad justa quien tuvo la audacia de defenderse, matando a uno de los nuestros. El cerdo no sabe cuál es su lugar y necesita una lección. Necesitan devolvérselo vivo para que podamos purgar, como es nuestro derecho. Si no lo hacen, liberaremos la bestia contra él y ustedes. No nos fuerce a herirlo, no queremos matar a los nuestros. Déjennos purgar”.

El diálogo, dicho con total frialdad por el líder, evidencia la propuesta de discriminación de la purga, en una sociedad tradicionalmente caracterizada por la segregación, sobre todo a los negros y posterior al 9/11, a los ciudadanos de Medio Oriente, así como a inmigrantes latinoamericanos, todos percibidos como el Otro que amenaza una de las potencias más grandes del mundo. Una que también ha financiado dos guerras, armamento y la actividad de la tortura. En este sentido, la película no juega con la autoconsciencia de lugar común, como el caso de *La Cabaña del Terror*, sino con la reflexión contemporánea sobre el lugar actual de su sociedad. No deberíamos esperar al 2022 para saber que muchas noches ya son de purga. Ahí, se remite a la idea de Wetmore, pues estas situaciones posteriores a los eventos del 9/11 son en gran medida reproducidas por los aparatos mediáticos y adaptadas por medios como el cine. Ello lo refuerza Oliver Mongin:

Este fenómeno de la saturación de la violencia, que se diferencia del de la escalada, acompaña a la metamorfosis del espacio de la guerra: ésta se presenta cada vez más como endógena en las sociedades (guerra interior, guerra urbana, guerrilla, terrorismo y en los individuos (guerra interior, violencia patológica). La guerra ya no se hace contra un mundo enemigo, no se despliega ya contra un adversario declarado y determinado, se oculta, puesto que el oponente se halla en todas partes. En lo que concierne a la violencia, el estado natural corresponde a la guerra entre individuos, a las guerras que se libran interiormente (en la cabeza o en la calle)". (Mongin, 1997: 31).

Mongin escribe esto antes del evento catastrófico del 9/11, de modo que la escalada de violencia se vuelve, en el caso del hiper-terror, una saturación que no sólo es espectáculo, sino en el caso de *La Noche de la Expiación*, un análisis sobre el estado de la situación política y de seguridad pública en un nación en la cual, la violencia se extendió a los ciudadanos, no sólo como víctimas sino también como potenciales victimarios. También, por ocultar una naturaleza que en las civilizaciones modernas no es (o no era), muy frecuente: el salvajismo. Dice un experto dentro de los noticiarios del filme: "la historia no lo ha demostrado una y otra vez. Somos una especie violenta. Guerras, genocidio, asesinatos. La negación de nuestra naturaleza es el problema. La purga no sólo restringe la violencia social a una sola noche, sino que la catarsis nacional crea estabilidad psicológica al permitirnos liberar la agresión que todos tenemos".

Claro, sería como decir que el cine es un modo de catarsis; un cuerpo torturado en el cine es sólo representación. Según Altman y sus rutinas, los espectadores tendremos un sentimiento de regresión a la normalidad cuando la decisión políticamente incorrecta tomada por un personaje, tendrá un castigo. ¿Qué sucede cuando en los noticiarios, encontramos noticias sobre fosas que contienen cadáveres con señales de tortura? Sí lo buscamos, hay un enlace con rasgos del mundo social, incorporados en la gramática del texto fílmico, un razonamiento que valida la propuesta de enfoque global de Lipovetsky y Serroy. Pero seamos cautelosos, pues estos análisis de texto/contexto no son una identificación novedosa de los autores, si bien ellos crean sus categorías para el análisis del cine contemporáneo. Los estudios de Siegfried Kracauer (*De Caligari a Hitler*) por ejemplo, podrían ser un antecedente del mismo modo que el estudio de Kevin J. Wetmore es una aplicación más nueva del modelo "global" propuesto por los escritores franceses.

Otra cuestión importante es que en el hiper-terror, no hay una regresión. La maldad no se puede erradicar del todo y los finales son comúnmente desesperanzadores. En *Los Extraños*, Kristen y James son asesinados a pesar de oponer resistencia. En el caso

de los Sandin, ellos encuentran una encrucijada: devolver a Dwayne o pagar con su sangre la decisión de su hijo, quien sigue ayudando al extraño a esconderse dentro de la casa. En un arranque de auto-defensa, los Sandin deciden que es mejor entregarlo, “es él o nosotros –dice George- no tenemos elección”. Dwayne trata de defenderse, amenazando con una pistola a Zoey, pero la pareja lo captura, amarra y tortura para que acepte su destino.

Esa secuencia es particularmente ilustrativa de los límites que se plantean los personajes al convertirse ellos mismos, asesinos, ante la amenaza exterior. “Míranos – dice Mary- ¿qué estamos haciendo? ¿Cuándo nos convertimos en esto?” Si recordamos *Hostal: Parte II*, por ejemplo, Beth (Lauren German) escapa de la elite de cazadores al transformarse en torturadora. Para salir con vida, debe asesinar a su victimario y tatuarse el signo del grupo de cazadores. Al final de la cinta, también asesina a Axelle (Vera Jordanova), quien la atrajo al Hostal. En la primera parte de la saga, Paxton (Jay Hernández) asesina cruelmente a uno de sus captores.

En palabras de Altman, esto es una decisión contracultural aprobatoria, pues para que haya regresión, el victimario debe morir. En ese sentido, condonamos la tortura. El héroe principal debe ser ahora, el malo. Entre los dos personajes (asesino/victima) se lleva al extremo el movimiento de enfrentamiento de Carroll, pues la muerte es en exceso violenta. La diferencia con Carroll, es que no hay un exorcismo del mal, por así decirlo. Paxton y Beth mataron a sus captores, pero no desarticularon a la elite cazadora. Justo como en el asesinato de Osama Bin Laden; se murió el líder, pero el grupo sigue ahí. La misma reflexión ocurre con Mary en *La Noche de la Expiación*. La Purga es una ley, no hay forma de erradicar esta maldad que ocurre una vez al año pero está latente los 364 días restantes. George y Mary deciden defenderse; el grupo de jóvenes tira sus defensas muy rápido, precisamente cuando George nos ha hecho saber que el sistema de seguridad aguanta, pero no es 100% efectivo, “estas cosas no deberían suceder en nuestro barrio”, dice él.

Al invadir los jóvenes la casa, comienza una cacería entre la familia y los chicos que culmina con el asesinato de estos últimos, pero no por la eficacia de los Sandin para actuar con valentía, sino por la intervención de sus vecinos. Durante este tiroteo (también hay escopetas y uno que otro machetazo), George muere. Mary, Zoey y Charlie quedan vivos, sólo para descubrir que sus vecinos desean matarlos ellos mismos, por eso no

permitieron a alguien más hacerlo. “Ustedes son nuestros, no de ellos. Cuando sus barricadas cayeron, vimos la oportunidad de purgar nuestro odio. Ganaron millones con nosotros y no lo restregaron en las narices. Se creen tan perfectos. Debemos hacerlo. Seremos mejores personas y ustedes se habrán sacrificado para hacer un mundo mejor Es nuestro deber como americanos”, expresa Grace (Arija Bareikis).

El grupo de vecinos reza el himno de la purga, pero en el último giro, Dwayne sale de su escondite para salvar a quienes de algún modo, le dieron asilo toda la noche. Mary decide no asesinarlos, en un acto que pretende ser un llamado de paz. Todos se sientan a esperar la alarma que pondrá fin a la purga anual. “Me alegro que la pasaran tan bien”, proclama Mary, para luego golpear a Grace en el rostro con una escopeta, “ahora, lárguense de mi casa”. La familia se ha salvado (excepto el padre), pero las condiciones en que experimentan la purga son distintas para ellos. La muerte es un fenómeno más cercano. ¿Por qué debe morir él y no nosotros?” preguntaba Charlie cuando sus padres estaban a punto de entregar a Dwayne. La muerte es inevitable para todos, en cualquier condición.

Pero la reflexión de la película sobre la muerte y la violencia con que ésta es ejercida se extiende hacia su carácter socializado. En el filme, los medios de comunicación difunden las imágenes de la purga en todos los Estados, repitiéndolas primero para informar de los eventos y, posteriormente, hacer un análisis de la purga, de sus efectos en la gente. Esto es muy representativo de la hipótesis que maneja Wetmore acerca del cine de terror como un reproductor ideal de las imágenes atroces referentes al terrorismo y sus secuelas en el mundo, todas marcadas por eventos violentos. Justo como el ataque a las Torres fue retransmitido como informe y luego como objeto de análisis, de igual modo se hacen virales las imágenes sobre esta purga anual, que en el año 2022, alcanza niveles altos, como se reporta en los noticiarios: “los Nuevos Fundadores han declarado que esta ha sido la Purga más exitosa de todas. En el centro de Los Ángeles hay cadáveres por todas partes. Cientos se han juntado en Times Square para una vigilia pública, agradeciendo a todos los que murieron, por su sacrificio para hacer de éste un país más seguro. La Bolsa subió esta mañana al publicarse las ganancias en ventas de armas y sistemas de seguridad, anunciando utilidad en ambos sectores”.

Pero la película cierra con un diálogo perturbador, la voz en off de un ciudadano, quien expresa: “Anoche murieron mis dos hijos, fueron asesinados. Sí, yo era un

americano orgulloso de serlo, pero no más. Este país me lo ha quitado todo.” La purga, en un primer acercamiento, no hace distinciones entre sus ciudadanos. Si hay necesidad de matar a tu jefe en el trabajo, puedes hacerlo, y viceversa. En una segunda lectura, las diferencias de acceso al dinero y la seguridad son vistas como una desventaja para ciertos sectores de la población, más vulnerables al ataque de quienes desean purgar. Hacia el final, un dilema moral (dar refugio a un desconocido) es lo que pone en peligro a una familia acomodada. La Purga no hace distinciones en ese sentido. La muerte sigue siendo un tema transversal. No obstante, el motivo del filme es la violencia:

Hoy en día, se ataca tanto la agresividad de las imágenes como los argumentos de las películas en las que la violencia es el principal recurso. En este contexto, las polémicas referidas a la violencia en el cine se confunden con las denuncias al reino de la imagen y de la >video-esfera<. Por lo tanto hay dos preguntas obligadas: ¿qué hacer con las imágenes de la violencia? ¿Qué hacer con la violencia? Parece sin embargo, que la relación que mantenemos con la violencia se ha metamorfoseado, mientras que antes refería a una experiencia física, perceptible en las imágenes hasta el punto de volverse intolerable (la cuestión de la tolerancia se planteaba en función del sufrimiento del sujeto), en la actualidad se presenta como un flujo ininterrumpido que no remite ya a una experiencia efectiva. La cuestión no es solamente de los umbrales tolerables de la violencia, sino que apunta a la capacidad de los productores de imágenes para manejar una violencia cada vez más indeterminada, pues se presenta como un nuevo estado natural. (Mongin, 1997: 27).

La Noche de la Expiación corresponde por tanto, a este rubro del terror donde los creadores deben buscar representar la muerte de forma gráfica, en algunos como espectáculo y en otros, como este, para cuestionar su tolerancia. Ello se extiende al espectador, pues por un lado, *Juego del Miedo* puede desafiar los límites sensoriales al experimentar las atrocidades sobre el cuerpo, acrecentadas por el uso de 3D, 4D, entre otras experiencias que acercan al espectador al espectáculo de la muerte. Por otro, *La Noche de la Expiación* trabaja con las imágenes gráficas, pues su argumento es el pretexto ideal para construir dichas representaciones, pero crea una sensibilización ante el dolor, no el dolor físico del espectador en la butaca, sino el de la empatía. Son dos vertientes que se encaminan a la utilización de lo que Henry A. Giroux denomina la violencia hiperreal, descrita en el primer inciso, marcada por la sobreestimulación tecnológica y dramática, con atracción por el realismo visceral. Una característica del hipercine muy frecuente.

Así pues, estas películas de invasión al hogar marcan una aproximación más íntima con la muerte. No obstante, *La Noche de la Expiación* tiene un error que Ian Buckwalter señala claramente:

Resulta que la película trabaja con un comentario social, subyacente a lo largo de su desarrollo. El director utiliza su premisa para examinar las diferencias de clase como una construcción literal, no sólo entre los Sandin, sus vecinos ricos y la oposición inmediata, que es la gente pobre, sino también entre la misma clase acomodada que lo mismo caza a los indefensos que a sus iguales, tan sólo por envidia. Pero el filme no maneja estos elementos con mucha elegancia; sus referencias culturales provienen más de la articulación con los noticiarios y conversaciones fuera de campo, que de sus personajes centrales. Por esa razón, *The Purge* es a final de cuentas, un filme de género tratando de obtener cierto prestigio al integrar comentarios sociales. Esto último palidece ante la mejor fortaleza de la película: apelar al instinto básico de la violencia. (Buckwalter, NPR: 2013).

Dejando de lado el debate sobre si el cine de terror goza de prestigio o no, Buckwalter explica con lo anterior que la cinta de James DeMonaco (quien también es el guionista), se mantiene a flote por el uso de uno de los mejores recursos del género de terror actual: la representación gráfica de la muerte. Para los personajes y espectadores, la experiencia se siente más cercana porque las víctimas no son indiferenciadas, el filme se encarga de construir una empatía con ellas, a diferencia del conjunto de adolescentes que podrían morir ante la indiferencia del espectador. Pero eventualmente, la muerte llega a todos los personajes de forma dolorosa. En esos momentos, el exceso de la sangre y la desmembración corporal dan un paso al frente.

En efecto, el filme comienza con una evidente intención de mostrar la corrupción social al introducir ciertos temas que nos resultan cercanos. Sus comentarios sobre la naturaleza salvaje (reprimida) de los humanos, su necesidad de catarsis, las diferencias de clase, el acceso al dinero y la manifestación de la inseguridad pública (en cuyo centro se encuentran políticas gubernamentales), se manifiestan dentro de programas de radio, noticiarios y documentales cuya presencia es sólo “fondo” de alguna secuencia de mayor importancia, como la dinámica familiar y posteriormente, las muertes.

En ese sentido, *La noche de la expiación* termina por integrar a su desarrollo los efectos del cine de terror más comunes, toda vez que la familia se ve invadida. La electricidad se va, todos deben caminar a oscuras, lo cual se utiliza como pretexto para crear la atmósfera de inquietud. En estas secuencias, el susto puntual y golpes de sonido se elevan a primer plano para culminar con una sangrienta cacería. No tan sangrienta como la que podemos apreciar en *Tú eres el siguiente* de Adam Wingard, pero finalmente, la muerte prolongada y atroz es el recurso que hacia el final de la cinta, obtiene prioridad.

Una diferencia entre la cinta de Wingard con ésta, es que la primera se asume como una película de invasión al hogar donde los personajes mueren de formas crueles,

asunto por demás representativo del género. *The Purge* intenta escalar en el fenómeno de la tortura pornográfica para mostrar que como todo género, el terror tiene un enlace social explícito. Sin embargo, se decanta por las escenas violentas y ello disminuye su aportación inicial, aunque quizá no debería verse como un error. Frente a *Juego del Miedo*, *The Purge* intenta generar un discurso social a partir de su representación de la muerte; ello podría verse como un buen intento de sociología. Trata hasta cierto punto, de cubrir la espectacularización de la violencia, aunque en última instancia recurra a ella.

¿Debería el cine hacer sociología? Mientras esta es una discusión factible de ser ampliada, es observable, al menos en este filme, que las películas mantienen una relación con su contexto, no sólo de producción (dentro de la industria), sino con su marco histórico actual. El terror es un fenómeno importante en ese sentido. Ya hemos expuesto que las tesis de muchos autores coinciden en que este género se puede leer como una metáfora constante de los pasajes grises de cada momento de la historia. Otros géneros podrían hacer esto desde luego, pero como argumentaría Jason Zinoman, la importancia de esta hipótesis dentro del terror es su carácter metafórico, es decir, encontrar en sus textos alusiones a la guerra, la pobreza, la enfermedad, la ética, entre otras, transformadas en figuras monstruosas (zombies, vampiros, asesinos dementes, etc.).

La noche de la expiación trata de trascender esto al hacer evidente su comentario social, pero el bache es caer en este recurso, sello de garantía en el hipercine: el exceso. Así pues, el terror continua con un poder tremendo para privilegiar la forma sobre el fondo; mencionemos de nueva cuenta *Posesión Infernal*, cuyo desarrollo también es el de cinco personajes con una relación amistosa, la cual es puesta a prueba cuando su situación en la cabaña se torna una batalla donde todos deben encontrar la forma de sobrevivir. La idea es la misma que *La Noche de la Expiación*, por ello planteamos que a pesar del subgénero, el macro-género tiene una unidad narrativa lógica donde se reúnen una serie de elementos convenidos por sus creadores (cuyo desgaste es criticado por ejemplo, en *La Cabaña del Terror*).

Hay una continuidad en el sentido narrativo. La ruptura entre el nuevo terror (de las tres últimas décadas del fin de siglo XXI) con el hiper-terror es su capacidad aumentada para crear representaciones de la muerte; poseen lo que Gerard Imbert denomina el grado plus, es decir, "llevar la representación hasta un hiperrealismo tal que corta con el contrato de verosimilitud y va más allá del realismo literal, desemboca en una

reapropiación de la violencia que la desdramatiza –y en algo la estetiza- para integrarla en un dispositivo receptivo de corte lúdico” (Imbert, 2010: 386). Este dispositivo incluye un intertexto familiar, este constante juego entre películas para hacer que el espectador las compare. Otorgan una primera posibilidad de análisis para el espectador que no necesariamente busca metáforas, solo relaciones. Las técnicas actuales, sobra decir, posibilitan la invención desmedida de formas para morir, asunto donde el terror parece querer superarse frecuentemente.

La hipótesis de Kevin J. Wetmore, sobre la adopción de imágenes violentas producto del terrorismo, quizá tenga detractores en el análisis texto/contexto, pero no es difícil aterrizarlo en la comparación con la forma del terror. La muerte es sin duda, un fenómeno mediatizado, todo cuanto se refiere a la tragedia humana; se graba, se transmite, se viraliza, se informa de ello y si es posible, se analiza. Wetmore no se equivoca al decir que la muerte llega a nosotros por medio de la mediación tecnológica y el cine (añadimos el terror pero no debemos dejar fuera cualquier otro género) es una de las formas donde para mediar nuestra aproximación a la muerte. Al respecto, Catherine Zimmer explica:

Una de las formas en que películas como *Saw* se apropian de ideas sobre la práctica de la tortura es la introducción de la mediación tecnológica, particularmente las estructuras de vigilancia (en este caso, dentro de los juegos de vida o muerte que *Jigsaw* escenifica). Las películas incorporan la vigilancia y el registro de los eventos como un método recurrente del asesino. (Zimmer, 2012: 86).

Este es de algún modo, el enlace más directo del *torture porn* con el mundo actual. Su vinculación con la circulación de imágenes escabrosas sobre la muerte, las cuales están encima de muchas metáforas sociales. *La Noche de la Expiación* es el mejor intento de integrar reflexiones sociales a su narración para tratar de abandonar el aspecto crucial (y más criticado) de la tortura pornográfica: la base de secuencias de horror corporal sin un sentido del suspenso, error en el cual cayeron paulatinamente sagas como *Juego del Miedo* o *Destino Final*. Este aspecto constituye una de las principales críticas al terror del nuevo milenio. Dicho cuestionamiento (a este y otros aspectos) se hacen presentes en el mejor juego del terror dentro del terror: *Scree4m* (Wes Craven, 2011).

3.- SCRE4M (2011): LA GRAN CRÍTICA AL NUEVO TERROR.⁴

“*Scre4m* funciona como su propio *remake*,
secuela, parodia y crítica. De ese modo,
complace a la audiencia, pero también se burla de ella”
Richard Corliss, *Time*

El cine de terror contemporáneo ha entregado varios fenómenos que corresponden a la etapa de deconstrucción del género; algunos otros resultan nuevas tendencias que pronto inician un ciclo de producción exitoso hasta alcanzar su agotamiento. El género siempre ha tenido ciclos de éxito crítico y comercial seguidos por un decaimiento al agotar las fórmulas constantes dentro de un determinado lapso de tiempo. Podemos recordar, por ejemplo, el caso del cine clásico de la universal o de la Hammer. Uno de esos fenómenos fue el cine juvenil de la década posmoderna, entre finales de los sesenta y ochenta, del cual nos hemos hecho cargo para su análisis en este capítulo. Así pues, la construcción del hiper terror no sería posible sin la aparición de varios fenómenos filmicos que desde 1996 han cuestionado las características del terror.

1996 fue un año importante porque apareció *Scream* de Wes Craven, una película crítica y auto paródica que miraba hacia dentro del género de terror para deconstruir las reglas que lo habían hecho popular, especialmente aquellas del *slasher film*. Ello provocó una revitalización del subgénero y gracias a ello se configuran lo que hoy conocemos como *dead teenager movies*. Unos años más tarde, en 1999, llegó a las pantallas un filme paradigmático que buscó representar el miedo sin elementos *gore* y acudiendo a una forma de filmar arriesgada, la del pseudo documental, la cual rompía con las expectativas del desarrollo narrativo lineal de la trama del descubrimiento complejo. Se trata de *El Proyecto de la Bruja de Blair (The Blair Witch Project)* de Daniel Myrick y Eduardo Sánchez; su importancia es tal que en 2010, la celebrada *Actividad Paranormal (Paranormal Activity, Oren Peli, 2007-2009)* validó lo que el filme de la bruja había logrado: la consolidación de una forma inédita de filmar terror cuya propuesta se ha explotado ya hasta el hartazgo, en muchas películas de terror con formato de documental falso.

⁴ En el presente inciso se recuperan alguna ideas de la ponencia “El agotamiento del cine de terror posmoderno (*Scre4m*, 2011)” presentada por quien suscribe en el XXV Encuentro Nacional AMIC 2013, el 14 de junio de 2013 dentro de la mesa de investigación “Discurso, semiótica y lenguaje”. Aclaremos que no se trata de una reproducción integra de dicha ponencia, pues hemos añadido más elementos para este trabajo de investigación.

2002 es otro año clave. El *j horror* o cine de terror japonés ya existía de años antes, pero su comercialización mundial no hubiese sido posible sin la presentación de *El Aro* (*The Ring*) de Gore Verbinski. La película sobre un video que arroja una maldición mortal sobre las personas a los siete días de haberlo visto fue protagonizado por la estrella Naomi Watts (promesa que afortunadamente se cumplió), ganó miles de dólares, una crítica aceptable y adeptos en el cine de terror, especialmente la industria, que vio en ello un nuevo ciclo para explotar: la adaptación del terror asiático a Hollywood, al que luego también se sumarían películas de España, Francia o Suecia, con títulos como *Rec* (*Jaume Balagueró y Paco Plaza, 2007*) o *Déjame Entrar* (*Let the Right One In, Thomas Alfredson, 2008*). Ambos títulos ya cuentan con su versión norteamericana.

2005 es crucial para la aparición de la tortura pornográfica, gracias a *Juego del Miedo* (*Saw*) de James Wan. La popular saga del asesino que obliga a sus víctimas a mutilarse para salvar la vida ha recaudado más de 200 millones de dólares; tuvo siete entregas, haciendo posible la aparición de más películas hiper sangrientas como *Hostal* (*Hostel, Eli Roth, 2006*) o *El Despertar del diablo* (*The Hills Have Eyes, Alexandre Ajá, 2006*) cuyos directores se insertan en un nuevo movimiento: el *splat pack*. Un grupo de directores con gusto por la sangre. Curiosamente, muchos de los personajes protagonistas de estas películas son jóvenes que sufren crueles, tormentosas torturas corporales.⁵

Y hablando de esta versión de *The Hills Have Eyes*, esta es la tendencia que como hemos comentado, nos llama la atención pues constituye un nuevo ciclo de producción que se deriva de dos fenómenos que hemos ubicado: la nostalgia por el *slasher* ochentero, ratificado con la aparición de *Freddy vs Jason* en 2003 y, el agotamiento de la adaptación del *j horror* a Hollywood. Así pues, los clásicos de la posmodernidad vuelven a la pantalla del hipercine, el último que hemos visto es *Carrie* (*Kimberly Pierce, 2013*) y el ciclo no parece detenerse ahí.

Todo esto ha sucedido en el género de entrada al nuevo milenio. A grandes rasgos, todo es novedoso pero se agota al punto de volverse reciclaje, tanto que en 2012 fue necesario un filme como *La cabaña del terror* para homenajear/criticar/parodiar el terror actual y su paso por la historia. Sin embargo, el filme de Drew Goddard también debe su existencia a ese paradigma de 1996 llamado *Grita antes de morir* (*Scream*). 2011, fue el

⁵ La película de Alexandre Ajá es una nueva versión del clásico de Wes Craven de 1977. En México, fue titulado del mismo modo que el filme de Sam Raimi de 1982 (*Evil Dead*) pero evidentemente, no se trata del mismo filme.

año en que Wes Craven y Kevin Williamson, director y guionista de dicha cinta, vieron la oportunidad de revivir (¿o reciclar?) ese fenómeno para cuestionar el estado actual del género, uno gestado en el hipercine. Lo hicieron con el regreso de la franquicia *Scream*. No queremos dejar pasar dicho fenómeno en este último inciso, pues es la saga de terror que ha cuestionado profundamente las reglas narrativas del cine de terror, al grado de reflexionar sobre su agotamiento, además de tocar temas importantes relacionados con la juventud posmoderna y el papel que estas películas juegan en un contemporaneidad bombardeada por mensajes en diversos medios de comunicación que tienden a espectacularizar la violencia.

Si hay una franquicia de terror que cuestiona el desgaste de las *dead teenager movies*, sin duda es *Scream*. Cuando se estrenó la primera parte en 1996, el terror norteamericano había estado en una brecha comercial bastante mala, provocada por el declive de este mismo subgénero a finales de los ochenta. Se produjeron películas de terror en los noventa pero ninguna fue tan aclamada como este filme autorreflexivo dirigido por el ya para entonces cineasta de culto Wes Craven, con un guión de Kevin Williamson, fanático del terror y la cultura popular en general. La cinta es una historia acerca de un asesino con un retorcido gusto por las películas de terror, que comienza a asesinar a todos los adolescentes de un pueblo llamado Woodsboro.

La secuencia inicial de esta primera parte es un hito en el género. Casey (Drew Barrymore) se encuentra sola en su casa, preparando unas palomitas y dispuesta a ver una película de terror. Desafortunadamente para ella, la noche se torna horrible cuando comienza a recibir llamadas de un hombre que la acecha desde el exterior y le hace trivias referentes al género. Ella debe responder bien a las preguntas si desea mantenerse con vida, pero sobra decir que no consigue ese objetivo. Esa secuencia de solo ocho minutos basta para reflexionar sobre las reglas del cine de terror usuales al tiempo que Craven trabaja con ellas, además de hacer guiños referentes a clásicos infaltables del género de los cuales ya hemos hecho mención. Se trata de un juego de niveles narrativos donde abundan las referencias, los clichés y la burla a esos clichés:

“Craven sintetiza todas las convenciones y fórmulas del género y hace un inventario de las cintas ya consideradas clásicas, desde *Halloween*, *Viernes 13* y su propia *Pesadilla*, estelarizada por el popular asesino Freddy Krueger. El resultado en *Grita antes de morir* oscila entre la parodia y el homenaje; el tono es de comedia, definido principalmente por los diálogos y las referencias explícitas a >las películas de terror<, a la vez que a la historia y la estructura de la cinta corresponden, exactamente, a la más prototípica película de terror. Tal pareciera que Craven asumió la imposibilidad de

introducir elementos nuevos a un molde que él ayudó a establecer, y consideró que la única manera de avanzar hacia alguna parte era burlarse abiertamente de los clichés, tirarlos por la ventana y entonces, seguir adelante con la línea que domina con los ojos cerrados.” (Solórzano, 1997).

Así pues, podemos argumentar que la cinta funciona como uno de los primeros ejemplos de distanciamiento paródico y crítico de cara a la construcción del hipercine, porque desde luego, al juego narrativo y referencial del terror dentro del terror añade secuencias con un grado más alto de violencia, relativas a la cada vez más exponencial imagen exceso. Por si ello fuera poco, trajo consigo una fiebre por el *revival* del *slasher film*, cuyos nuevos componentes, además de la singularidad de su esquema de “asesino matando chavitos”, se basaron en la inclusión de elementos de la cultura popular que sus personajes debían conocer para así preservar su vida ante una amenaza real que conoce todas las debilidades juveniles, precisamente porque el asesino se encuentra entre ellos. En *Scream*, *Ghostface*, el asesino de la cara de fantasma, carece de propiedades sobrenaturales, por ende, podría ser cualquiera. De igual modo sucede en *Sé lo que hicieron el verano pasado* (*I Know What You Did Las Summer*, Jim Gillespie, 1997) o *Leyenda Urbana* (*Urban Legend*, Jamie Blanks, 1998), dos de los éxitos más apreciados del final de esa década, que hurgaban en la herencia que *Scream* comenzaba a legar.

En ese sentido, la película, sus secuelas y todas las cintas que quisieron imitarla después, introdujeron (o mejor dicho, recuperaron) la inquietud por el estado de la juventud en tiempos posmodernos (ahora debiéramos decir hipermodernos) de modo que se configura la *dead teenager movie*, centrada en las muertes brutales de jóvenes que están rodeados de diversos peligros:

“Hace tiempo se llegó a argumentar que el cine de horror manejaba los miedos de los adolescentes, extraídos de las advertencias que les hacían sus padres, lo que cobraba cuerpo en la forma de una criatura capaz de destruir adolescentes siempre que transgredían las reglas impuestas por los adultos. En otras palabras, la libertad tenía su vigilante mortal oculto bajo una máscara, que bien podría ser un hijo bastardo –una extensión del pecado paterno–, asumiendo el rol de verdugo necesario para su aceptación, o un padre de familia que decidía sobre la vida de sus hijos. Curiosamente, la llegada del SIDA cambió de lleno esta condición creativa. A pesar de eso, el entusiasmo engendrado alrededor de estas fantasías de la violencia todavía hoy son vistas como un recuerdo agradable y sincero de su tiempo. Vaya, el entusiasmo que provocó *Scream* se hizo extensivo a los participantes de esa época carismática.” (Hebertt, 1997).

Este tipo de reflexiones son las que se retoman más de diez años después de que la franquicia se diera por concluida. *Scream* tuvo dos continuaciones, *Grita* y *vuelve a*

gritar (Scream 2) en 1997 y *La Máscara de la Muerte (Scream 3)* en el 2000, cuyo guión ya no fue firmado por Williamson sino por Ehren Krueger). Ambas secuelas planteaban el juego de niveles narrativos del terror dentro del terror, pues cada una se volvió un meta relato del anterior. Con el final, se cerraba un ciclo de deconstrucción del terror y de reflexión sobre la juventud posmoderna. Pero el cine de terror no detuvo su andar, ofreció las alternativas de las que hablábamos al inicio de este inciso. De cara a la hipermodernidad, ¿cuál es el estado del terror actual?, ¿qué nuevas alternativas narrativas y reflexivas se ofrecen?, ¿aún es un género que demanda la atención de los adolescentes?, ¿la representación de los jóvenes dentro de este tipo de cintas ha cambiado?, ¿ya se agotó el terror?

Scree4m trata de responder estos cuestionamientos con la premisa de que el terror, para ser novedoso en esta era, debe acudir al reciclaje. Reciclaje del juego narrativo del meta relato. Recuperación de los lugares comunes pero con autoconciencia de su uso. Homenaje al terror de antaño y crítica incisiva al terror actual. Desde luego, esto es un discurso que se construye para hablar del cine de terror norteamericano, que indiscutiblemente puebla las pantallas de la “aldea global”. La idea de una cuarta entrega de *Scream* se rumoró por años. Craven quería hacerla pero como se suele decir coloquialmente, “tampoco se desgarraba las vestiduras por concretar el proyecto”. Después de terminar la franquicia, volvió con *La Marca de la Bestia (Cursed)*, donde de nueva cuenta hizo equipo con Williamson. Su última entrega antes de *Scree4m* fue *Espíritus (My Soul to Take, 2010)*, una desafortunada *dead teenager movie* que tuvo un helado recibimiento en taquilla y crítica, lo cual añadió más fuego a la idea de revivir la franquicia de *Ghostface*.

Kevin Williamson por su parte, trabajo como guionista en cine y televisión, cuyos proyectos más sonados son *The Vampire Diaries* y *The Following*. Considerados dos de los más importantes revisionistas del terror en Estados Unidos, Craven y Williamson eran los indicados para revitalizar la reflexión sobre el terror hipermoderno, aunque en parte, también se debió a un encargo directo de Harvey y Bob Weinstein, productores de la franquicia. Williamson se dio a la tarea de escribir un guión que por compromisos con la serie *The Vampire Diaries* no concluyó, dejando el acto final en manos de Ehren Krueger, cuyo crédito no aparece en el filme. A los actores se les entregó solo las 75 páginas de Williamson, aunque en su momento se les dijo que era con motivo de proteger la

identidad de *Ghostface* en la nueva cinta. La filmación tuvo lugar entre junio y septiembre de 2010 en Ann Arbor Michigan. Para el momento de su estreno, consiguió recaudar 97,138,686 millones de dólares en todo el mundo (Box Office Mojo).

La cuarta parte de la franquicia fue muy esperada, por ende, tenía que superar altas expectativas, pues por un lado se esperaba que fuese una “renovación” fundamental para el terror contemporáneo, lo cual cumple de modo tramposo, pues su trama está basada en el reciclaje y por otra parte, se esperaba fuera una crítica incisiva a todo el movimiento de horror producido por fenómenos de tortura pornográfica, asunto bastante atacado en esta nueva entrega. Renovación y modernidad son palabras que en efecto hacen esperar mucho de un filme cuyo esquema vuelve al prototipo del *slasher*, basándose en un asesino pueblerino con gusto por esos filmes y una venganza personal en contra de Sidney Prescott (Neve Campbell), una de las alumnas más populares de la secundaria Woodsboro.

Esta chica, (interpretada en las cuatro entregas por Neve Campbell, promesa que no se cumplió del todo), es famosa no por ser la más guapa ni la más fiestera de todos los adolescentes presentados en la saga, sino por el cruel asesinato de su madre años atrás. Asesinato que no le duele a nadie más de los locales, pues Maureen Prescott era “la puta del pueblo”, así citado por la mayoría de sus compañeros de clase en la primera parte. Ello marca el destino de Sydney; siendo la heroína, rompe el estándar de *final girl* al perder la virginidad con el asesino de su madre al tiempo que Randy, *geek* de las películas de terror, emite la regla básica de supervivencia: sólo la virgen vive. Acá la inocente perdió lo virgen, pero todavía pudo con el malo.

Tan sólo este aspecto en el que nos hemos desviado un poco sirve de ejemplo para enumerar una película consciente del desgaste de las reglas de ese subgénero del terror, por eso, sólo le queda jugar con ellas. La propia consciencia, reflexión posmoderna sobre el género instalado en el juego del cine que como explican Lipovetsky y Serroy, explota los recursos de lo antiguo para crear lo nuevo. En este sentido, otra de las necesidades que *Scree4m* intenta satisfacer es una revisión de las nuevas formas del terror en la primera década del siglo XXI, cuyo principal valor a nuestro juicio ha sido explotar la imagen distancia y la imagen exceso, sobre todo en términos de violencia gráfica, aumentar las imágenes de impacto y presentar lo antiguo en versiones estilizadas para hacerlas llegar a públicos contemporáneos. El juego del cine dentro del cine y la contradicción siguen

presentes: Craven presenta su filme como original, a un público que ya ha visto todas las fórmulas del cine de terror norteamericano.



Gale Weathers (Courteney Cox) a punto de ser sorprendida por Ghost Face, en una secuencia de Scream 4.

¿Ya lo vimos todo en el género del terror? Scream 4 es prácticamente una copia de la original, no plano por plano, pero sí argumental y formalmente. Tras 10 años de visitar su pueblo natal, Sydney Prescott regresa a Woodsboro con las esperanzas renovadas y un libro por delante, *Out of Darkness*, donde relata su experiencia como sobreviviente no de una, sino de tres masacres perpetradas por varios asesinos bajo una misma máscara: la de *Ghostface*. Allí se reunirá con sus viejas amistades, Dewey Riley (David Arquette) y Gale Weathers (Courteney Cox), autora de otra saga basada en los mismos asesinatos y reproducida dentro del universo Scream: la saga de *Stab* (Puñalada).

El reencuentro no sólo será entre ellos sino también con el enmascarado, quien sostiene con Sydney una venganza personal (otra vez). De ahí, existe una serie de personajes carne de cañón cuyo trazo es similar a los de la primera Scream: Jill (Emma Roberts), prima de Sydney, por ende, homónima de ella cuando tenía 16; Charlie Walker (Rory Culkin) fanático de los filmes de terror y dirigente del cineclub escolar, émulo de Randy, original concededor del terror en la primera; Kirby Reed (Hayden Panettiere), quien hace las veces de la mejor amiga de Jill, pero con más cuerpo y más cerebro, entre otros personajes cuyo destino es la muerte, así lo dice Olivia Morris (Marielle Jaffe) a Jill: “cada

que tu prima se aparece en algún lugar, la gente muere. La saga de *Puñalada* no le va, le sienta mejor la de *Destino Final*.”

Precisamente en esas citas se encuentra lo interesante de *Scre4m*, pues como espectadores, ya conocemos la estructura del filme. El interés radica en esa necesidad de Craven por decodificar las nuevas reglas del terror pero también cabe preguntarnos si de verdad era necesario. Si en los noventa, el cine de terror era moderno, ¿el de ahora se inscribe en aquello que Lipovetsky llama hipermodernidad? Si atendemos a la concepción de la imagen-distancia parece que sí: este cine depende de la repetición, de la serie, para así poder reflexionar sobre el género dentro del género, cuestionarse a sí mismo, siendo esta su última carta en un mundo de películas similares que al parecer, ya le han mostrado todas sus virtudes (buenas y/o malas) al espectador hipermoderno. Hay para quienes esto puede ser una virtud, pero en opinión de otros, el reciclaje como forma de homenaje no hace mucho por un género en aparente decaimiento, particularmente el de las *dead teenager movies*:

“Si ya el cine de género es una absoluta copia de sí mismo, si la originalidad está perdida de antemano ante el cinismo de los *remakes*, si las opciones para ver un buen filme de horror están sujetas a que se trate de una copia y de otra y de otra; si incluso la novedad es saqueada al instante en que sucede, entonces no hay más que recurrir a lo que antaño fue exitoso y ya es piedra funcional, una suerte de cimientito por su estructura clásica que responde no tanto a su factura sino a su estatus de >filme célebre< obligado para el fan, ente que siempre renuncia a ser cinéfilo. Lo que el filme de terror contemporáneo busca es crear su propio culto para tratar de permanecer en una memoria colectiva cada vez más menguante y que sólo se remite a hacer recuentos meramente numéricos de los asesinos seriales. Agotadas las épocas de gloria de Jason Vorhees, Michael Myers, etc, había que volver a lo autorreferencial de *Scream*, cintas todas de Wes Craven, festines de cine intertextual y parafílmico; revienta fórmulas genéricas que forjaron una suerte de neodogma para el siglo XXI: si desea funcionar, el cine de terror debe referirse a sí mismo.” (Coria, 2011: 37).

Ese es el principal atributo de *Scre4m*, incluir una intertextualidad en el contexto de su propio desgaste. Ya lo apuntaba Norma Lazo, cuando el género atraviesa un decaimiento vuelve a sus raíces para examinarse con la precisión de un cirujano y en ese sentido, la cuarta entrega de esta serie es un ejemplo perfecto que además, se adecua mucho a las lógicas del hipercine propuestas por Lipovetsky y Serroy. Dentro de ellas, se encuentran los niveles básicos propuestos por Altman: *Scre4m* es consciente del abuso de sus dimensiones semánticas, tanto que las traza (sus personajes típicos, sus diálogos críticos, el ritmo musical de creciente suspenso), así como el desarrollo sintáctico del esquema narrativo que siempre es el mismo. Vamos, lo utiliza, pero a través de diálogos

satíricos, hace énfasis en la ausencia de sentido común que sigue reinando en ese cine, tal como dirigirse a las escaleras en lugar de correr a la salida, o ir a checar los ruidos raros, sólo por mencionar pequeñas áreas expresivas que podemos encontrar en cada filme similar. Lo importante es que el fenómeno *Scream* no se los toma en serio, lo mismo sucede con la posterior *La Cabaña del Terror*.

Scre4m es un discurso dirigido al espectador hipermoderno. Recapitulando un poco, recordemos que Según Desirée de Fez, 1968 es el año que marca un vuelco en el género gracias a George A. Romero y *La Noche de los Muertos Vivientes (Night of the Living Dead)*, mientras que para Eduardo Guillot, el punto de partida es *Psicosis (Psycho, 1960)* donde “se aúnan la mayoría de elementos que podemos considerar como definitorios del cine de terror moderno, aquel que no necesariamente provoca el grito pero sí deja en el espectador un desasosiego e intranquilidad” (Guillot, 1997). Ya para rematar, Ruben Lardín nombrará “moderno cine de terror o serie B” a todos esos filmes que se van gestando “a partir del trabajo de relectura que determinados autores hacen de lo canónico” (Lardín, 1996).

¡Ah! He ahí la clave, pues precisamente *Scre4m* recurre al cuestionamiento de lo canónico, al tiempo que utiliza el exceso para mostrar esa violencia gráfica brutal e incluir todas aquellas reglas básicas puestas en marcha desde *Psicosis* y masacradas por *Viernes 13*. *Scream* trabajaba con la alusión al cine de este género; *Scre4m* trabaja con la alusión a la alusión: su eje de autocritica se centra en los *remakes*, que hacen referencia a un género que a su vez hacía referencia a otro; en ello consiste la hipermodernidad del terror, aunque mucho de ello sea material de reciclaje.

Conscientes de todo lo anterior, Craven y Williamson intentan darnos cachetada con guante blanco diciéndonos desde su secuencia de apertura, que saben de nuestro reconocimiento de las rutinas genéricas pero no obstante, se toman la libertad de cuestionarlas, porque el espectador ya las conoce, no es tonto, por eso busca la novedad para “sentir” cosas nuevas; *Scre4m* puede ofrecerles eso. La novedad es: criticar nuestros códigos, hacerlos divertidos, reconocer las referencias a otras cintas del montón, pero la nuestra no debe ser una más. Todo esa crítica la revelan al inicio de su película: en una de las secuencias, Rachel (Anna Paquin) expresa lo mismo que el espectador está pensando: “estamos viendo la muerte del terror frente a nosotras –le dice a Chloe (Kristen Bell)- la propia conciencia, reflexión posmoderna de porquería. Eso se acabó en 1996”.

Claro, 1996 es el año de la primera *Scream*, donde ya se encargaban de auto parodiar, criticar, burlar, referenciar y hasta reverenciar al género. Ahora en pleno siglo XXI, asistimos a la muerte del terror, todo es lo mismo, excepto en este filme, aquí estamos conscientes de ello, lo queremos transmitir, por ende, sentar bases nuevas. Para involucrar al espectador y que éste haga el acostumbrado contrato de ficción con el género, Craven inicia una serie de puntuaciones entre sus personajes de la secuencia inicial, haciendo uso de la alusión para interpelar a nuestro reconocimiento del género, volvernos, si es posible, reflexivos. Esto también se vuelve una puesta en abismo al presentar distintos niveles, meta relatos.

Lo anterior sucede dentro de una serie de escenas permeadas por una nueva regla del terror: una apertura apabullante, donde todo es guiño: ¿elegiste una película? – pregunta Trudy (Shenae Grimes) a Sherrie (Lucy Hale) y ella le responde, “si, una realmente espantosa, *Juego del Miedo 4*”. Primera observación: el número de secuela a la que asistimos, típico de cualquier franquicia del género y segundo, reemplazo del miedo por el horror, pues lo hipermoderno es exceso, no sentimiento. Así lo confirma Trudy: “¿esa mierda? No es espantosa, es grotesca, odio toda esa tortura porno de porquería.”

Enseguida Sherrie, haciendo las veces de Drew Barrymore cuando en la original jugueteaba con el cuchillo de cocina mientras respondía una trivía de terror, le dice a su amiga: “me gusta *Jigsaw*, creo que sus asesinatos son creativos” aludiendo a la que será también una de las nuevas reglas enumeradas por el filme: los asesinatos son más extremos, lo cual es a su vez una lógica del hipercine, “siempre más de todo: ritmo, sexo, violencia, velocidad, búsqueda de todos los extremos y también multiplicación de los planos, prolongación de la duración, saturación de la banda sonora” (Lipovetsky y Serroy, 2009: 68), entre otras características que involucran al espectador en la experiencia de sentir.

Después, en la misma meta secuencia, Jenny Randall (Aimee Teegarden) es acechada por el nuevo asesino. Ella desde su teléfono, repasa las reglas formales en la hechura del terror: “¡ah! Luces apagadas, teléfono en el suelo. Marnie, deberías dirigir películas de terror. Seguro ahora quieres que entre en un área oscura de la casa para así poder saltarme de improviso”. Precisamente, el repaso realizado por Craven acerca de la configuración del género no se relaciona únicamente con el guiño a otros filmes, también a la composición de esos espacios escenográficos, momentos, actitudes y acciones que

definen la trama (por muy inverosímil y tonta que pueda resultar), además del destino de sus personajes.

En ese sentido, *Scre4m* funciona como una narración autorreferencial de sus normas sintácticas y semánticas, lo cual pone de manifiesto en la puesta en escena, diálogos y acciones de cada personaje. Cada uno de esos personajes es trazado como un espectador moderno dentro del filme capaz de reconocer esos reglamentos, pero eventualmente cayendo en ellos: “te tocó la parte divertida – le dice la fantasmagórica voz a Jenny- eres la rubia tetona que corre por su vida”. En respuesta, Jenny trata de sobreponerse al cliché: “tengo un coeficiente intelectual arriba de los 150, idiota”, sólo para terminar corriendo, como dicta la norma genérica, por las escaleras, a un encierro que le traerá la muerte.

El hecho de enumerar estas reglas es precisamente para remarcarle al espectador que sus expectativas están presentes, pero en este juego de espejos, pueden cambiar inesperadamente. “La visión de Wes Craven, el director de *Scream* es clara: una vez quedan abolidas las reglas del género porque sus espectadores lo conocen a la perfección y es difícil sorprenderlos con sus viejos trucos, lo mejor es proponer un juego consciente donde se diluyan las fronteras entre lo fingido y lo real, entre la cita paródica de otros títulos del género y el propio planteamiento de la película. Una forma muy cruel para confundir a los espectadores e impedirles tener ningún tipo de seguridad pese a creer tenerla.” (J. Rodríguez, 2003: 302). Un juego discursivo que como ya hemos tenido oportunidad de revisar, se implementa en *La Cabaña del Terror*, aunque de forma predominantemente crítica. *Scre4m* trabaja tanto en el nivel crítico como el paródico, por ello que también se le atribuya el tono de comedia.

Ahora, a la imagen exceso que representa *Scre4m* también se suman las normas canónicas dictadas por Román Gubern en *Las Raíces del Miedo*, cánones iconográficos que definen los espacios, objetos; cánones diegético-rituales donde se regula cada situación nodal en una película del tipo y los mítico-estructurales, esta vez con la variante episódica del asesino bajo un disfraz. Pero todos los géneros podrían trabajar con estas formas. Así pues, esta entrega de *Scream* destaca nuevamente por hacer uso del cliché al tiempo que lo está criticando: víctima y victimario se enfrentan en una persecución para hacer más larga la angustia de la posible muerte, el personaje en turno cometerá toda serie de

errores a los cuales ha hecho referencia, como diciendo “a mí no me va pasar, como espectador de la posmodernidad, me sé las reglas”.

No hay coherencia en esos actos, de nuevo la chica se cae cuando va corriendo y el asesino de paso lento la alcanza sin mayor dificultad, ¿dónde lo hemos visto antes? De esa secuencia de apertura hasta el final, *Scream* se construye bajo el canon de la auto-referencia y la burla, cuestionando cada avance realizado por el género en esta última década, concluyendo que lo nuevo es ahora lo de antes, pero bajo una nueva mirada, más extrema. La cinta rápidamente lleva la acción al mismo pueblo de la original, cuyos habitantes se preparan para celebrar el aniversario de las muertes de Woodsboro: he ahí la primera referencia a la repetición, un pueblo viviendo de la tradición, de repetir el número cada año.

El regreso de Sidney hace posible una nueva masacre; los adolescentes contemporáneos son las nuevas víctimas: en este punto, Williamson y Craven son listos, pues el hipercine es dirigido a públicos jóvenes, quienes sobreviven a la era mediática y pierden su capacidad de asombro. Antes el asesino los podía acechar sólo con el teléfono, ahora un *tweet* y todos saben de la amenaza. El filme utiliza esas nuevas expresiones a su favor, introduciendo a Robbie Mercer (Erik Knudsen), un *bloggero* cuya función es transmitir las sesiones del cineclub en vivo a través de *streaming*, cuestión que nuestro asesino usa a su beneficio para hacer saber al mundo de los nuevos asesinatos: la idea de la muerte como producto de consumo distribuido a través de diversas redes toma una relevancia primordial.

Lo anterior es un tema presente no sólo en esta sino en todos los títulos de la franquicia; “Craven integra en su planteamiento al público –todo aquel receptor de un medio, no sólo el cinematográfico- como posible semillero del Mal contemporáneo, justamente por ser consumidor de la violencia tratada por los medios como un producto empacado para su venta (el cine de horror ha sido siempre un termómetro de los distintos miedos sociales en sus diferentes momentos).” (Solórzano, 1998: 13). La idea de las amenazas insertadas en la cotidianidad data desde la década de los setenta, con la americanización del terror, de modo que en este filme es modernizada a los contextos del espectador juvenil contemporáneo.

Pero más importante es la construcción del juego cinematográfico: imitando su trilogía original, Craven filma una discusión entre *geeks* del cine, justo como aquella

reproducida en los primeros minutos de *Scream 2*. Mientras en la primera se discutían los atributos de una secuela, acá se ponen en marcha las reglas del terror posmoderno: lo inesperado es el nuevo cliché, lo cual tiene sentido cuando el espectador asiduo a estos filmes desea ver una reproducción de su esquema favorito, pero de cierto modo espera la introducción de alguna novedad, dicha situación bien puede explicar el continuo éxito de estos filmes, aunque en ocasiones no exista novedad.

Como parte de este nuevo terror, se necesitará además una secuencia de apertura con mucho impacto. Ello se lo debemos desde luego a la primera *Scream*: aquella escena donde Drew Barrymore es asesinada en los primeros ocho minutos por perder una trivía de terror dio paso a que los *slasher* venideros abrieran con al menos, un asesinato, siempre ocurriendo de forma veloz, cada vez más violenta y sin tantas explicaciones. También necesitarás musicalización de videoclip, asesinatos más extremos, pero además, estos deberán estar grabados pues sólo así el asesino puede inmortalizar su arte; esa es la regla de las nuevas versiones, según Charlie y Robbie, el siguiente paso natural en el *slasher* es mediatizar la violencia, hacerla lucir más real, y nada más verídico que los asesinatos en tiempo real.

Una vez enumeradas estas reglas, nuestros personajes ensalzan una verdad vigente: “la audiencia moderna se harta de las reglas de las originales” dice Charlie, por eso lo contrario es el estándar nuevo. Es buena la observación del personaje, pues el cine de terror parece estar en esa lógica, pero a medias; dice Lipovetsky que aunque se construya según un género y fórmula acuñada, una película debe tener un mínimo de novedad, no basta con producir películas que tengan ligeras diferencias, además, hay que lanzarlas al mercado en grandes cantidades y continuamente renovadas (Lipovetsky y Serroy, 2009: 38).

¿Es esto posible si el terror ya agotó sus formas? Ello al menos en el *slasher*, por ello el siguiente paso es regresar a lo de antes, rehacerlo con actores nuevos, otro director, modernizar el guión: he ahí el resultado, el nuevo ciclo de producción es el *remake*, ahí la novedad; la “nueva” visión sobre lo ya hecho. Así lo constata Charlie, “casi todo son nuevas versiones, sólo a eso dan luz verde los estudios” expresa a los miembros del cineclub, añadiendo que estas nuevas reglas son en verdad normas para una trícuela o *trimake*, como lo es *Scre4m*. Esto último se antoja forzado, Craven sólo intenta justificar la

existencia de su nuevo filme, introduciendo reglas que pueda aplicarle como algunos estudiantes aplican la teoría a su objeto de estudio: a fuerza.

El siguiente paso es desde luego, cuestionar estas nuevas fórmulas. Para ello está Sidney Prescott, presente en la reunión gracias a un acuerdo entre Charlie y Gale para trabajar juntos en la resolución de los nuevos crímenes. Es Sidney quien al escuchar estas reglas, pregunta cuál es el siguiente paso del asesino de esta película (la que ellos viven): el repaso es evidente, la película abrió con un doble asesinato, después murió la chica bonita (Olivia Morris, quien para este momento ya pasó a mejor vida), así pues, sólo queda un camino: la fiesta. Así se cuestiona el cliché pero no se sale de ahí.

Veremos que en la película, tanto su secuencia de apertura como esta sesión del cineclub le bastan a Craven para responder todas las interrogantes sobre el cine de terror posmoderno, asumiéndolo como tal, pero al mismo tiempo, diciendo que no lo es tanto: posmoderno es una etiqueta, hay una novedad, *el remake*, pero no hemos podido ir más allá. Lo demás son sólo guiños: Charlie repara en nombrar a Sidney como la definitiva *scream queen (reina del grito)*, más allá de Linda Blair o Jamie Lee Curtis. El salón está lleno de afiches de películas clásicas y otras que han visto nuevas versiones, como *The Hills Have Eyes*, *The Thing*, *Dawn of the Dead* o *Halloween*.

De ahí en adelante, el espectador (y el cineasta, y el guionista) saben que la película no puede más que recorrer el camino marcado por las *slasher* genéricas, pero bueno, si Craven indica nuevas reglas, al menos las sigue: los asesinatos son más extremos, y ahí tenemos a Olivia Morris cambiándose de ropa sexy en su cuarto para después ser asesinada con extrema brutalidad, tripas de fuera incluidas. En otro de los episodios más entretenidos, Rebecca Walters (Alison Brie) la agente de Sidney, muere de una dolorosa cuchillada, no sin antes haber perpetuado su sufrimiento, “me parece Rebeca –le dice la voz al teléfono- que no estás en el hospital, sino en un estacionamiento oscuro y sólo, pero si quieres ir al hospital, con gusto te pongo ahí”, le indica el asesino, remarcándole la obviedad del lugar común en el que se encuentra.

Una regla no solo en este filme sino en todo el hiper-terror: el aumento del sufrimiento corporal, la demostración cada vez más gráfica de asesinatos a un espectador que tal vez ya está inmunizado hacia el dolor ajeno debido a la venta de la muerte como espectáculo, vigente no sólo en el cine, sino en los noticiarios, la prensa o el internet. “A mucha gente le desagrada este tipo de cine ultraviolento en el cual hay un regodeo en la

violencia y la sangre salpica al espectador; para los aficionados mismos, en la adición a la constante descarga de adrenalina, *Scream* puede ser sólo una experiencia más. Pero en realidad es una reflexión didáctica acerca del género en cuanto tal y del cine contemporáneo.” (Betancourt, 1997: 71). Esta es una virtud importante de esta franquicia, el asomar la cabeza con un planteamiento autorreferencial y crítico no únicamente en terrenos del terror, sino del cine dentro del mismo cine, utilizando la violencia como complemento.

La referencia a lo inesperado como nuevo cliché se encuentra al interior de otra de las escenas nodales: el *Stabathon*, el maratón anual de *Stab*, donde el cineasta pone de relieve el papel del espectador en el reconocimiento de todas las rutinas genéricas: en primer lugar, juega de nuevo con el cine dentro del cine al mostrar, en el marco de un pueblo azotado por otra masacre, la película basada en la masacre original. Todo es mecanismo referencial. Los espectadores ahí presentes repiten con ahínco cada diálogo, celebran cada desnudo y toman un trago de cerveza cada que la chica grita “¡No!”

Pero esa fiesta, dónde supuestamente debió terminar el filme, toma otro camino cuando la acción se traslada a casa de Kirby: un final alternativo, una ruptura de expectativas en la rutina genérica. Ya sabíamos que Sidney y el asesino habrían de encontrarse. De igual modo sabíamos que no actuaba sólo, eran al menos dos. Para llegar a ese desenlace, muchas muertes habrían de ocurrir y estamos cómodos con eso, por ello este punto es el único en donde esperamos la verdadera novedad, lo inesperado: la identidad del asesino y sus razones para matar. ¿Quién veía venir ese final? Nosotros no, aunque a medias: era sin duda uno de los muchachos, pero Craven y Williamson hacen su jugada final invirtiendo de nuevo el papel de la heroína virgen. Justo como en la original, donde Sidney era pervertida por el asesino mediante el acto sexual, aquí Jill, la inocente víctima de todo el filme cuyo novio la maltrató, justo como a Sidney la maltrataron en la original, sufre un revés, instalándose como la asesina.

Si hay un vuelco inesperado, es ese, no porque Jill fuera la mala en contubernio con Charlie, sino por el trastrocamiento de ese personaje fundamental que Carol Clover llama *final girl*. Lo demás es pura motivación de los noventa: la prima estaba celosa de la fama de Sidney y ahora lo quiere todo para ella. En un acto de traición mata a Charlie, inculpa a su novio y arma toda una divertida escena para hacerse ver como la víctima de tan desafortunada situación. Aquí es donde Craven aplica su última regla: los asesinatos

extremos deben ser grabados para que el asesino se inmortalice, no sólo a nivel local, sino en el mundo, o como diría Jill, “la gente debe ver esta mierda Sidney, ya nadie lee”, un contrapunto perfecto de una realidad cada vez mayor: la gente, en nuestro caso el espectador, es educada por los medios, estableciendo con ellos un vínculo basado en una cultura de imágenes y arquetipos comunes (Lipovetsky y Serroy, 2009: 39-56).

Se regresa de nuevo al apunte de la sociedad globalizada donde se inscribe el nuevo terror, pero donde también se encuentran las nuevas percepciones acerca de la sociedad: todo es posible gracias a los medios, ellos nos muestran lo que debemos ver, la calidad en muchos casos, es lo de menos. En ese sentido, “no necesito amigos Sidney – dice Jill- necesito admiradores, ¿cómo crees que la gente se hace famosa? No tienes que lograr nada, sólo te debe pasar algo jodido”. Luego, Craven se da el lujo de una vuelta de tuerca más, activando un nivel más a la narración para romper de nuevo con las expectativas del itinerario del espectador.

Hace otro final alternativo en el hospital, donde se sabe que Sidney ha sobrevivido. En un intento desesperado por matarla, Jill terminará ahogada en su propia sangre bajo la consigna muy acertada de “no has aprendido la primera regla de los *remakes* Jill, no jodas con la original”, apunta Sidney. Originalidad que radica en hacer *remakes*, pues esa es la tendencia ahora. En una secuencia anterior, Craven inserta en el personaje de Kirby una serie de alusiones, casi las últimas del filme: Charlie se halla atado a una silla; Kirby, en un intento por salvar su vida (aunque posteriormente caerá muerta en sus manos) responde a una trivia donde menciona *Halloween*, *Texas Chainsaw*, *Dawn of the Dead*, *The Hills Have Eyes*, *Amityville Horror*, *Last House on the Left*, *Viernes 13*, *Pesadilla en la Calle Elm*, *Sangriento San Valentín*, *Piraña* y otras películas que ya cuentan con su versión posmoderna, de las cuales *Scream* ya hacía una reflexión en el 96, cuando no abundaban los *remakes*.

Originalidad o no, muerte del terror o supervivencia del más fuerte, el género se inserta en esas dinámicas a las que Rick Altman hace referencia: el nuevo ciclo de producción en este caso, es el *remake*. Así pues, “el *remake* puede concebirse desde la perspectiva radical de una creación cuya originalidad depende precisamente de que a primera vista parezca un clon del modelo” (Lipovetsky y Serroy, 2009: 126), ello sucede con todo refrito, pero más que nada con *Scre4m*, cuyo modelo es casi la imitación de su

primera entrega en 1996, criticando al género dentro del género, pero no por ello olvidando que opera con las mismas reglas que cuestiona.

Cabe finalmente, cuestionar si de verdad se trata de una reflexión posmoderna, el género se hace reflexivo pero ¿ello lo hace cambiar? Narrativamente sí, sus rutinas se diversifican, aunque mucho del terror actual enfatiza la forma sobre el fondo. Ruben Lardín menciona que en la posmodernidad se atiende a la degeneración formal de las formas del género, acercándose más al concepto de pornografía, de relajación de las costumbres, de adormecimiento de la conciencia; terror como diversión, no como reflexión (Lardín, 1996). La reflexión sobre sí mismo es propia de cada género, Craven lo anota en la secuencia en que dos policías mueren poco antes de haber discutido las reglas del cine de policías, “nueva década, nuevas reglas –dice uno de ellos- en esta época, el policía bueno muere cuando vigila la casa a menos que seas Bruce Willis”.

Debemos aceptar que mucho del terror actual se debate entre los productos de diversión y reflexión; si esto último está ausente, quizá si asistimos a su agotamiento. Craven lo apunta en su secuencia inicial, cuando Rachel expresa casi las mismas palabras de Lardín: “estamos ante la muerte del terror justo aquí frente a nosotras, la propia conciencia reflexión posmoderna de porquería, eso se acabó en 1996. Estas secuelas no saben cuándo parar, siguen reciclando la misma mierda, puedes anticipar todo, no hay elemento de sorpresa”. Pero ahí, Craven se reserva una de sus muchas sorpresas: Rachel muere asesinada por Chloe, “¿eso te sorprendió?”, le pregunta la chica, fanática de las películas de terror.

Ello es una característica del género actual: como para cada género, siempre habrá espectadores para el terror, lo defenderán a capa y espada, por ello Chloe sirve de catarsis para todos aquellos fanáticos que han visto denigrado su género predilecto al pasar de los años: “¿por qué? Le pregunta Rachel antes de dar su último suspiro. “Porque hablas demasiado -le responde Chloe- ahora cállate y ve la película”. Y así como en la imagen exceso característica del terror, siempre habrá razones para matar, siempre habrá público para el género. Quieren ser sorprendidos, aun cuando sus expectativas siempre son las mismas, razón de que el género se niegue a morir y el ciclo de *remakes* continúe su camino.

Es precisamente aquí donde el análisis de este capítulo completa su círculo. Aun cuando *Scree4m* se estrenó en 2011 para criticar el trabajo de las nuevas versiones, en

2013 tuvimos *Posesión Infernal*, *Masacre en Texas: Herencia Maldita* y *Carrie*. Pareciera que aun con las críticas a su desgaste, el género se encuentra en un círculo vicioso del que no desea salir. Sólo nos queda ubicar aquello rescatable y que puede dar identidad al terror en épocas de exceso de violencia, imágenes por computadora, homenajes a películas clásicas y reciclajes de materiales de antaño.

¿Desgaste? Quizá, pero un cambio es fundamental y lo hemos ejemplificado. Narrativamente, el terror ya no es tan ingenuo como en los ochenta, por ello se auto-critica y, modifica sus estructuras narratológicas en pos de una estructuración de varios niveles que le otorguen cierto grado de complejidad, aunque en ello, continua buscando excesos para representar la muerte, pues bajo la tendencia del hipercine, esa es su carta de presentación más fuerte.

En todo caso, el reto que enfrenta el hiper-terror no es la representación atroz de la muerte, pues ha demostrado que no carece de límites para ello; en cambio, tiene ante sí la tarea de buscar formas de inducción del miedo que no se basen en la desintegración corporal, la esturación de la sangre y el susto puntual. Tal vez la siguiente etapa de un “nuevo terror” sea una regresión a lo clásico, a la búsqueda de la amenaza, no a su cumplimiento. Una amenaza atemoriza más porque definitivamente, genera incertidumbre. La incertidumbre somete más al espectador, que el hecho de atestiguar el espectáculo de la muerte.

RESUMEN EN TABLAS

CUADRO 1. Ilustración de las lógicas del hipercine de Gilles Lipovetsky y Jean Serroy.

PELÍCULA	DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA	CATEGORÍAS DEL HIPERCINE (LIPOVETSKY Y SERROY)		
		IMAGEN MULTIPLEJIDAD	IMAGEN EXCESO	IMAGEN DISTANCIA
<p>Juego del Miedo 6 (Saw VI, Kevin Greutert, 2009)</p> <p>DVD</p> <p>CARPETA 3</p> <p>VIDEO 1</p>	<p>1.- William (Peter Outerbridge) se detiene frente a una puerta de metal que anuncia su siguiente prueba. Escucha voces desde dentro. Reconoce a sus compañeros de trabajo. Antes de entrar, les pide traten de describir el lugar. Al enterarse que todo está oscuro, decide entrar.</p> <p>2.- Frente a él, se encuentra un carrusel al que están atados los seis ejecutivos que trabajan con él (tres hombres y tres mujeres). El carrusel da vueltas y se encuentra dentro de una jaula. Justo frente a William, hay un rifle que, según las indicaciones de Jigsaw (Tobin Bell), se disparará automáticamente, asesinando a todos. William sólo tendrá dos oportunidades para presionar un botón que detendrá el rifle. Debe decidir a quién salvar.</p>	<p>La imagen multiplejidad en el cine contemporáneo se refiere a la estructuración narrativa del relato cinematográfico en dos vertientes: una lógica "simplex" que es legible en tres actos (presentación, desarrollo y conclusión) sin necesitar de mucho esfuerzo interpretativo. La otra es la lógica "multiplex" que se refiere a la desestructuración del relato en varias historias que convergen en una sola y cada una de ellas presenta distintos itinerarios, ello ya lo ejemplificamos con Posesión Infernal. El caso del terror adquiere complejidad porque no son tres actos, sino cuatro movimientos narrativos según Noel Carroll (presentación, descubrimiento, confirmación y enfrentamiento) en la trama del descubrimiento complejo. No obstante, si hay casos donde no se encuentran todos los movimientos, el mismo Carroll reconoce esto. Es el caso de "Juego del Miedo 6". Las primeras tres películas desestructuran su relato para presentar "vueltas de tuerca". Pero la franquicia adquirió en sus</p>	<p>La franquicia "Juego del Miedo" es un buen ejemplo del uso frecuente de la violencia en el cine, pero sobre todo, del desbordamiento del gore, característica constante dentro del terror contemporáneo. Desde los sesenta se introduce, pero en las películas del siglo XXI, la violencia sobre el cuerpo se presenta con altos niveles de realismo. En el caso de esta secuencia, se exhibe una "violencia espectáculo", que celebra "lo sensacional y lo horripilante a expensas de su estructura dramática" (Giroux, 2003: 222). Dos tipos de violencia se muestran aquí:</p> <p>1.- Ritual: La violencia es un espectáculo en su forma pero superficial en contenido. Es el caso de esta franquicia y por ejemplo, "Destino Final".</p> <p>2.- Hiperreal: Una violencia marcada por la sobre estimulación tecnológica, con lo cual también se muestra la IMAGEN-PROFUSIÓN, tomas</p>	<p>La franquicia "Juego del Miedo" y otras como "Destino Final", "Hostal", "Camino Hacia el Terror", y las adaptaciones de "I Spit on Your Grave (Dulce Venganza)" y "The Last House on the Left (La Venganza en la Casa del Lago) son representantes de la tendencia <i>torture porn</i>, tortura pornográfica, que exhibe la degradación del cuerpo con lujo de detalle. En el caso de esta categoría, sólo se inscriben en el nivel de CINE DEL CINE, pues dependen de la repetición y de la serie. La tortura pornográfica ha mostrado diversas franquicias de éxito. La primera película de la franquicia "Saw/Juego del Miedo" presentó un guión inédito. Sus secuelas, aunque no basadas en otros filmes, repiten la fórmula de la primera: el asesino poniendo trampas que un grupo de víctimas debe atravesar. Desarrolla su movimiento narrativo basada</p>

		<p>siguientes entregas, un carácter simplex, como aquí: una narración que utiliza un movimiento de presentación y enfrentamiento, pues lo más importante es la representación atroz de la muerte. Esta secuencia es parte de los cuatro enfrentamientos (en este caso, pruebas), que el personaje principal debe aprobar con éxito.</p>	<p>cortas y veloces, intensidad del sonido, banda sonora realizada sólo con instrumentos de metal, acercamientos al cuerpo y montaje veloz. Esta escena es un ejemplo de lo que Cinthya Freeland llama “números de horror”, escenarios dispuestos para mostrar escenas sangrientas.</p>	<p>en sus anteriores entregas. El caso de “La Venganza en la Casa del Lago” por ejemplo, representa este nivel en el carácter de <i>remakes</i>, pero como reciclaje del pasado que hace un trabajo de actualización. Se retoma el argumento pero la organización dramática y la forma visual son evidentemente distintas.</p>
<p>La Noche de la Expiación (The Purge, James DeMonaco, 2013)</p> <p>DVD CARPETA 3 VIDEO 2</p>	<p>1.- La familia Sandin se encuentra encerrada en su casa, decidiendo como proceder ante la invasión de Dwayne (Elwin Hodge). A través de las pantallas de su sistema de seguridad, ven que se acerca a su casa un grupo de extraños enmascarados, portando armas blancas y de fuego. El líder del grupo (Rhys Wakefield) se quita la máscara y se acerca a la cámara colocada en la puerta. Los Sandin activan el micrófono para escuchar al líder, quien les exige liberar al hombre escondido en su casa o de lo contrario, destruirán sus protecciones y los asesinarán a ellos.</p>	<p>La intención de “La Noche de la Expiación” es mover al terror a un terreno donde no sólo se privilegie la inducción del miedo y la exhibición de la violencia, dos características del terror contemporáneo. La premisa denota violencia: una noche al año todo crimen es perdonado, incluido el asesinato. La expectativa se centra en la posibilidad de una matanza. Pero James DeMonaco, director y guionista, mueve al filme de esta lógica simplex. No desea exhibir una masacre, sino hablar de las implicaciones que esta nueva ley (la purga anual) tiene en la sociedad norteamericana de 2022, donde se ubica la película. No lo logra del todo: al principio del filme hay un comentario social que relaciona la necesidad de matar con el estado de bienestar fallido. Hacia la mitad, esta idea es reemplazada con el empleo de la imagen exceso en su carácter de exhibición de violencia. Aunque</p>	<p>Se exhiben dos formas de violencia visual:</p> <p>1.- Violencia simbólica, que “pretende conectar lo visceral con lo reflexivo (...) en lugar de proporcionar al espectador un gore estilístico, prueba las complejas contradicciones que conforman la acción humana, los límites de la racionalidad y la existencia de cuestiones que nos unen a otros seres humanos y a un mundo social más amplio.” (Giroux, 2003:224). Este filme se sitúa en el nivel de una violencia que invita al comentario crítico. La Purga es resultado de la pobreza, el racismo y la delincuencia.</p> <p>2.- Lo anterior se reemplaza con la violencia hiperreal; no hay gore excesivo pero si una atracción por el realismo (hay partes del filme que conservan</p>	<p>En este caso, no hay un distanciamiento crítico del terror con respecto a sí mismo. La Imagen Distancia sólo adquiere un carácter de referencia intertextual, porque “La Noche de la Expiación” se inserta en un subgénero del terror contemporáneo llamado <i>anonymous and random death</i> (muerte azarosa), donde un grupo de personas, por lo regular una familia, son invadidos en su hogar. El escenario es el espacio de seguridad que antes era el hogar y ahí se suceden los asesinatos. Esta estructura la comparte con filmes como Los Extraños (The Strangers, Bryan Bertino, 2008), El Coleccionista (The Collector, Marcus Dunstan, 2009), La Noche del Demonio (Insidious, James Wan, 2011) o Tú Eres el</p>

		no a un grado de tortura pornográfica.	estética documental).	Siguiente (You're Next, Adam Wingard, 2013).
<p>Scre4m (Scre4m, Wes Craven, 2011)</p> <p>DVD</p> <p>CARPETA 3</p> <p>VIDEO 3</p>	<p>1.- Suena el teléfono y Sherrie (Lucy Hale) responde. La voz en el teléfono pregunta cuál es el número al que ha marcado, pero la chica cuelga. Ella está en casa con su amiga Trudie (Shenae Grimes). Ambas se disponen a ver una película de terror; Sherrie ha seleccionado "Juego del Miedo 4", opción que no le gusta a Trudie. El teléfono vuelve a sonar y está vez la voz amenaza a las chicas. Trudie cuelga ante la insistencia de Sherrie, quien cree es una</p>	<p>Esta secuencia es parte de la cuarta entrega de la franquicia "Scream". El filme se inscribe en la lógica "multiplex" de la imagen multiplejidad. Se describe el inicio del filme, dividido en tres relatos (tres meta-narraciones):</p> <p>1.- La secuencia con Sherrie y Trudie se plantea como inicio del filme, pero se traiciona la expectativa del espectador, pues hay una primera "vuelta de tuerca" que sitúa a esta secuencia como ficción. El título "Puñalada 6" ancla esta historia a una ficción dentro de la ficción. Nos</p>	<p>En el caso de esta secuencia, no hay conjunción exagerada de elementos fílmicos. Sólo se acentúa la música en cada asesinato, para subrayar el momento dramático. En el caso de la violencia, no hay un sucesión constante de desintegraciones corporales, pero tres momentos bastan para mostrar un desbordamiento de sangre:</p> <p>1.- El asesinato de Sherrie. De su garganta emana un torrente de sangre. Este referente del</p>	<p>La secuencia de introducción de Scre4m es ejemplar en cuanto al empleo de la imagen distancia en forma de ALUSIÓN A OTRAS PELÍCULAS, CRÍTICA AL GÉNERO DE TERROR Y PARODIA. Lo anterior se hace presente en los diálogos:</p> <p>1.- En la secuencia con Sherrie y Trudie hay una crítica a la saturación de producciones de <i>Torture Porn</i>, atacando directamente a la franquicia Juego del Miedo. Cuando Sherrie dice que ha</p>

	<p>broma. Cuando se disponen a revisar la seguridad de la casa, Trudy recibe mensaje en el celular, que la retan a abrir la puerta. Cuando Sherrie la abre, no hay nadie. Pero el asesino está dentro y asesina a Trudy. Sherrie intenta huir pero otro asesino la toma por sorpresa y corta su cuello. Un corte introduce el título de una película: Stab 6/Puñalada 6.</p> <p>2.- La cámara se aleja para mostrarnos que en una televisión se observa el título "Puñalada 6". Un corte sitúa las cámaras frente a Rachel (Anna Paquin) y Chloe (Kristen Bell), sentadas en un sillón. La secuencia anterior fue el inicio de una película que ellas están viendo. Rachel crítica severamente la película, mientras Chloe la defiende. Ante la insistencia de Rachel de criticar no sólo este filme, sino todo el género de terror, Chloe extrae un cuchillo de debajo de una almohada y lo clava en el estómago de su amiga. Cuando ella muere, Chloe toma el control de la televisión y reanuda la película. Un corte introduce otro título: Stab 7/Puñalada 7.</p> <p>3.- De nuevo la cámara se aleja</p>	<p>dirige a una segunda secuencia.</p> <p>2.- Conocemos a Rachel y Chloe, quienes están viendo la película "Puñalada 6". En el universo de <i>Scream</i>, Puñalada es la adaptación fílmica de los sucesos ocurridos en la primera entrega de la franquicia y aquí se nos hace saber que la serie ha tenido varias entregas. La secuencia anterior se revela como parte de esta película. Se aprovecha para hacer un apunte sobre la necesidad de reciclar tramas como la que ambas chicas acaban de ver en la secuencia anterior. Las expectativas cambian de nuevo cuando después del asesinato de Rachel, esta historia se sitúa como otra ficción dentro de otra. El título "Puñalada 7" lo ancla como otra película que ven otros personajes.</p> <p>3.- Conocemos a Jenny y Marnie, dos chicas que ven la película "Puñalada 7". Hasta aquí se ha planteado la duda de si este será el inicio definitivo de <i>Scream</i>, y el diálogo de Jenny nos ancla a ese universo, "al menos Woodsboro es conocido por algo". Sabemos entonces que la acción ya se ha trasladado al pueblo donde se cometieron los crímenes originales. El título original de la película lo confirma: <i>Scre4m</i>. Así pues, este filme se inscribe en este proceso de fragmentación de la narración sugerido por Lipovetsky y</p>	<p>exceso de sangre que sale del cuerpo es utilizado constantemente en películas gore.</p> <p>2.- La muerte de Rachel. Un sonido incidental subraya el golpe que Chloe le da en su estómago, para acuchillarla. La cámara hace un corte rápido a un extreme close up del cuchillo en el estómago de la chica y la sangre que comienza a salir.</p> <p>3.- El asesinato de Jenny. La escena es más larga que las anteriores pues la persecución de la chica prolonga el dolor y la incertidumbre de su muerte, para ella. Para el espectador, su muerte es certera. La chica recibe una cuchillada en la espalda y rueda por las escaleras. Cuando el asesino la alcanza, la cámara fija un close up de este en ángulo picado para subrayar el dominio sobre la chica. Le asesta una cuchillada que no se filma, pero su efecto se acentúa por el grito de la actriz. En ocasiones, el exceso de la violencia no consiste únicamente en la exhibición de la violencia sobre el cuerpo, sino la forma en que ésta se enfatiza a través de otros elementos. En este caso es la voz y el sonido del cuchillo;</p>	<p>seleccionado la cuarta parte de esta saga, a lo que Trudy responde: "esa no da miedo, es asquerosa. Odio todo esa tortura porno de porquería. No te importa quién muere porque no hay desarrollo de personajes, sólo sangre y descuartizamiento". Crítica precisamente el hecho de que estas películas privilegien el abuso de la violencia espectáculo sobre el desarrollo narrativo.</p> <p>2.- Entre Rachel y Chloe hay una discusión sobre la vigencia del modelo canónico del <i>slasher film</i> (usualmente dirigido a un público joven) y la permanencia del terror en la era moderna. Rachel expresa que con la película que ven (Puñalada 6) se enfrentan a "la muerte del terror". "Un grupo de chicos se sienta a deconstruir películas de terror y un asesino enmascarado los mata uno a uno. Por Dios. Eso ya se terminó en el 96". Alude al año de estreno de la primera <i>Scream</i> y del modelo que asentó: la crítica al terror dentro del terror.</p> <p>Chloe por su parte, defiende a este subgénero diciendo que su modelo es el más efectivo para</p>
--	---	---	---	---

	<p>para mostrarnos dentro de otra televisión el título “Puñalada 7”. Corta para situarse frente a Jenny (Aimee Teegarden) y Marnie (Britt Robertson), sentadas un sillón. La secuencia anterior es parte de una película que ellas están viendo. Marnie dice no comprender esta fascinación por el terror; Jenny trata de explicarlo. Se escuchan ruidos en la parte de arriba de la casa y Jenny sube a investigar. Marnie se queda en la sala y recibe una llamada. En el teléfono se escucha una voz misteriosa, pero Jenny se delata al reírse. Marnie reclama la broma, pero su voz se interrumpe de tajo. Jenny baja a la sala para averiguar que has sucedido. Recibe una llamada en la que la voz misteriosa amenaza con asesinarla. El cuerpo de Marnie es lanzado desde el exterior, y atraviesa una ventana. El asesino persigue a Jenny por toda la casa. La alcanza en las escaleras del sótano y es ahí cuando logra asesinarla. La cámara corta al título real de la película: Scre4m.</p>	<p>Serroy en la IMAGEN MULTIPLEJIDAD, no sólo se cuenta una historia, sino varias. Las dos primeras tienen un desenlace propio pero su estructura se relaciona con el universo de <i>Scream</i>, a través de la franquicia que crean los autores para referirse paródicamente a su propuesta. Con “Juego del miedo 6” y “Scre4m” se ejemplifica que el género posee las dos lógicas propuestas por Lipovetsky y Serroy: simplex (<i>Juego del Miedo</i>) y multiplex (<i>Scre4m</i>). La novedad para el cine de terror es su inserción en estas tramas multiplex, que multiplican los actos narrativos, crean meta-narraciones y modifican los itinerarios del espectador y el personaje, cambiando las expectativas de ambos.</p>	<p>el cadáver está fuera de campo.</p>	<p>la inducción del miedo, a diferencia de otras películas que son modas pasajeras: “Me gustan las películas de <i>Puñalada</i> –expresa- no hay <i>aliens</i>, fantasmas o estúpidas niñas asiáticas corriendo por ahí. Aquí hay algo real acerca de un tipo con un cuchillo que podría aparecerse de repente. Podría sucederte”. Rachel responde que no cree en eso: “Estas películas reciclan la misma mierda. No hay elemento de sorpresa, puedes anticipar todo”. En ese instante, guionista y director revierten efectivamente esta expectativa que plantea el personaje de Rachel. Uno espera la aparición del asesino con la máscara, pero en su lugar, Chloe asesina inesperadamente a su amiga, justo cuando ella dice que todo es predecible. “¿Eso te sorprendió?”, pregunta. <i>Scre4m</i> es un filme que frecuentemente cambia las expectativas de personajes y espectadores. 3.- La secuencia entre Jenny y Marnie es una enumeración de las reglas con que se filma el terror. Cuando Jenny baja a averiguar que ha sucedido con su amiga, ella enumera los</p>
--	---	--	--	--

				lugares comunes: “luces apagadas, todo en silencio. Bien Marnie, deberías dirigir películas de terror. Seguro ahora quieres que camine a un lugar oscuro para que me asustes de improviso”. Los creadores reconocen una serie de clichés del terror que son permanentes, pero que también es inevitable usar. Son una convención en la construcción del cine de terror.
--	--	--	--	---

CUADRO 2. Las áreas expresivas de los filmes según las tres dimensiones de Rick Altman y Charles Morris: Semántica. Para estas tablas, también se ilustra con las escenas descritas previamente; se conserva el orden en que se describieron las escenas en la tabla anterior.

PELÍCULA	PLANO SEMÁNTICO: Según Morris, “la semántica se ocupa de la relación de los signos con sus designata (<i>aquello a lo que alude el signo</i>), y por ello, con los objetos que pueden denotar, o que de hecho, denotan (Morris, 1985, 55). Designa una relación entre un signo y un objeto. Cuando Rick Altman trabaja su primera aproximación, semántica, expresa que “varios textos comparten unas mismas piezas de construcción (tramas, escenas clave, objetos familiares o planos y sonidos reconocibles)” (Altman, 2000, 128). Hace hincapié en la iconografía común, es decir, los objetos y escenarios constantes en un género, que construyen una relación con otras películas. En el caso del terror pueden ser ejemplos los bosques o casas solitarias, el uso de armas blancas, escenas donde hay ruptura de prohibiciones (lectura de conjuros, escenas sexuales) y estereotipos de personajes (desde el asesino enmascarado, el vampiro, etc.).			
	IMÁGENES	SIGNOS ESCRITOS	VOCES	SONIDO (RUIDOS, BANDA SONORA)
El Juego del Miedo 6 DVD CARPETA 2 VIDEO 1	1.- Plano medio de William al empujar la puerta que conduce a la siguiente trampa. 2.- Travelling en ángulo cenital desde la entrada de la habitación hacia el centro, donde se ubica un carrusel. 3.- Full Shot del carrusel en movimiento.	Durante las escenas donde existen trampas dentro de la franquicia Juego del Miedo, es frecuente el uso de mensajes lingüísticos breves para señalar los puntos donde las víctimas deben poner atención. Sirven como señalamientos. Una cinta de video puede estar colgada y	A diferencia de las secuencias de posesión demoníaca o apariciones fantasmales, donde su primera manifestación es a través de voces en off que sirven como evidencias para el descubrimiento y confirmación de la amenaza, en Juego del Miedo, la voz no está fuera de campo en la pantalla	Los encuadres no son de mucha duración, el montaje va de uno a otro rápidamente, hay una saturación del color rojo de las lámparas que iluminan la escena y el sonido hace aún más estridente este caos. Tras la aparición de Jigsaw en la televisión, el carrusel comienza a girar rápidamente; la banda sonora

	<p>4.- Close up a los personajes amarrados al carrusel. La cámara no se mueve, establece ese plano mientras el carrusel se mueve y pone a los personajes uno a uno, delante de la cámara.</p> <p>5.- Extrema close up a las luces rojas que iluminan el carrusel.</p> <p>6.- Plano medio de William al acercarse al carrusel.</p> <p>7.- Full Shot y paneo a la izquierda para detallar el carrusel y conducir hacia la televisión, dónde se observa el video con las indicaciones del secuestrador.</p> <p>8.- Close up a la escopeta dentro del carrusel.</p> <p>9.- Close up a las manos de William cuando presionan los botones que mueven la escopeta.</p> <p>10.- Paneo circular al carrusel. La cámara se mueve al tiempo que el juego.</p>	<p>acompañada de una tarjeta con la indicación “Ve el video”. Asimismo, se dibujan señalamientos en el espacio. Ese es el caso en esta secuencia. La televisión se prende automáticamente, de modo que no hay indicación para ello, sólo flechas que guían al personaje hacia la trampa principal.</p>	<p>cinematográfica. Pero si es externa al escenario donde se encuentra la trampa.</p> <p>Se puede escuchar en audio o de forma audiovisual, como el caso de esta escena: La televisión se activa y muestra el rostro de Jigsaw, que más bien es un avatar, la ahora popular marioneta de rostro blanco y círculos rojos en las mejillas.</p> <p>Tanto en esta como en todas las películas, su voz es grave y tiene filtros para evitar que se identifique a quien está detrás de la voz. Esta es característica principal del personaje.</p> <p>Los diálogos de los personajes se cruzan constantemente, convirtiéndose en una serie de gritos. La conversación se vuelve caótica aunque ello es intencional</p>	<p>compuesta por _____ aumenta de ritmo y es similar a los ruidos provocados por metales al caer. Cada que el carrusel se detiene y la escopeta se dispara automáticamente, efectos de sonido intensifican el sonido del disparo, pues éste es el instrumento con el que el asesino termina con las vidas de estos rehenes atados al carrusel.</p>
<p>La Noche de la Expiación</p> <p>DVD</p> <p>CARPETA 2</p> <p>VIDEO 2</p>	<p>1.- Plano general del exterior de la mansión de la familia Sandin.</p> <p>2.- Interior de la mansión. Plano completo de George Sandin y tilt down (paneo hacia abajo). La cámara sigue al actor en su descenso por las escaleras.</p> <p>3.- Plano completo de George Sandin frente a la puerta.</p> <p>4.- Plano medio de George y Mary Sandin en el pasillo.</p> <p>5.- Plano medio de George, Mary y Charley Sandin frente a los</p>	<p>No se ilustran en esta secuencia.</p>	<p>El acercamiento al rostro del líder de la banda es un plano representativo de la idea que “La Noche de la Expiación” desea transmitir, por ello, ese dialogo es el elemento más importante en este ejemplo. Por lo tanto, hay ausencia de música y cualquier otro ruido incidental para concentrar la atención en las palabras del líder.</p> <p>Su discurso ilustra la violencia simbólica que descarta el</p>	<p>En este ejemplo, no hay saturación de ruidos incidentales ni banda sonora compuesta. Sólo existe un breve diálogo entre George y Mary Sandin. La atención se dirige al discurso del líder (nos referimos a él de este modo pues no se le identifica con otro nombre).</p>

	<p>monitores. 6.- Close up al líder del grupo de invasores. 7.- Plano medio de George y Mary Sandin. Se apagan las luces.</p>		<p>espectáculo de la sangre por una tipo de violencia que conecta con necesidades humanas concretas. En este caso, el líder alude a la necesidad de purgar las pulsiones violentas que cada humano lleva consigo. Esas necesidades son las que la ley de La Purga permite una vez al año con la esperanza de que la sociedad se “controle” o “reprima” el resto del año. (EL DIÁLOGO COMPLETO SE REPRODUCE EN LA PÁGINA 185 DE ESTE TRABAJO Y TAMBIÉN SE OBSERVA EN EL DVD)</p>	
<p>Scre4m CARPETA 2 VIDEO 3</p>	<p>Primera escena: 1.- Close up al teléfono y desplazamiento hacia arriba, close up a Sherrie. 2.- Paneo a la derecha y plano completo de Sherrie y Trudy. 3.- Plano medio de Sherrie. 4.- Plano medio de Trudy. 5.- Two Shot lateral de ambas. 6.- Plano medio de ambos personajes en el recibidor de la casa. 7.- Plano completo del exterior de la casa. 8.- Plano americano de Sherrie. 9.- Plano medio de Trudy al ser asesinada. 10.- Plano completo de Sherrie al ser asesinada. Corte a título: Stab 6 Segunda escena:</p>	<p>Al término de cada escena, entra el título de cada película: 1.- La primera escena entre Sherrie y Trudy se plantea como el inicio de la película, pero es un falso inicio. Al término de la secuencia, se inserta el título “Stab 6/Puñalada 6” para anclar a la secuencia como parte de un universo cinematográfico que se construye dentro de otro, en este caso el de la siguiente escena. 2.- La escena entre Rachel y Chloe es ahora el siguiente “inicio”. El título “Stab 6” nos ha dado a pista de que la secuencia anterior era una película que estas dos chicas</p>	<p>En primer lugar, los diálogos en inglés y subtítulos al español que hay entre las protagonistas son las voces de presencia obligatoria. La voz dominante es la que remite a la amenaza, es decir, al asesino, cuya primera manifestación es detrás del teléfono. Scre4m, igual que sus predecesoras, resguarda la identidad de su asesino detrás del teléfono (posteriormente, detrás de un disfraz). La identidad de esta amenaza cambia en todas las películas (a diferencia de la franquicia Halloween, dónde el asesino es siempre Michael Myers). Aquí, el asesino detrás de la máscara es otra persona en cada película, pero todos ellos se reúnen</p>	<p>La secuencia que se presenta en este ejemplo es el inicio de la película. Esta empieza, como todas las anteriores, con un sonido que también caracteriza a la franquicia: el sonido de un teléfono. Al aparecer los créditos de la casa productora (Dimension), se introduce el sonido del teléfono. Este culmina con la aparición del close up del teléfono. Este sonido se repite durante la escena con Sherrie y Trudy, así como la escena final, entre Marnie y Jenny. Además, esta cuarta entrega de <i>Scream</i> integra también los celulares y redes sociales. Su estreno fue en 2011, por ello, el asesino ya no ve como única opción llamar al teléfono de una casa. Las llamadas al celular de Trudy se ubican bien, porque la actriz trae consigo su teléfono móvil. Para ubicar el uso de redes sociales (el asesino acosa a</p>

<p>1.- Plano frontal completo de la televisión. 2.- Plano completo de Rachel y Chloe. 3.- Plano medio de Rachel. 4.- Plano medio de Chloe. 5.- Two Shot de Rachel y Chloe. 6.- Extrema close up al estómago de Rachel, con el cuchillo dentro de ella. 7.- Close up a Rachel. Su boca está ensangrentada. 8.- Plano completo de ambas. Corte a título: Stab 7.</p> <p>Tercera escena: 1.- Plano completo frontal de la televisión. 2.- Plano medio de Jenny y Marnie. 3.- Plano medio de Jenny sobre el hombre de Marnie. 4.- Close up de Marnie. 5.- Plano completo de Jenny al explorar el pasillo en el primer piso de la casa. 6.- Plano americano de Marnie en la cocina. 7.- Plano americano de Jenny al bajar la escalera. 8.- Close up de Jenny al responder al teléfono. 9.- Persecución de Jenny en la escalera. Plano secuencial. 10.- Plano completo de Jenny al intentar escapar por la cochera. 11. Close up Jenny al ser sometida</p>	<p>están viendo. No obstante, al final de esta escena, cuando Rachel muere, se nos muestra que estamos también ante otra secuencia que pertenece al universo cinematográfico dentro de <i>Scream</i>. En este caso es “Stab 7/Puñalada 7”.</p> <p>3.- Este título brinda la pista para conocer que la secuencia anterior es parte de una película que veían Jenny y Marnie. Cada título tiene una función de relevo, da pie a la entrada de otra secuencia. Esta escena es el inicio “verdadero” del universo <i>Scream</i>, es decir, la apertura de la película. El primer indicio es la referencia a Woodsboro en uno de los diálogos de Jenny: “Al menos Woodsboro es conocido por algo”. Sabemos que los hechos de esta franquicia se sitúan en ese poblado. La confirmación viene con la inserción del título oficial: <i>Scre4m</i>.</p>	<p>en dos características que le dan identidad global durante toda la franquicia: la voz y el disfraz. Para no delatar su identidad a través de su voz real, el asesino utiliza un aparato que distorsiona su voz, la hace más grave. El mismo recurso que se retoma en la franquicia <i>Juego del Miedo</i>. Esta voz grave se presenta en <i>Scre4m</i> y en las otras entregas de la franquicia. La voz “real” del asesino podría pertenecer a un hombre o mujer. Es frecuente en el cine de terror, la modificación de la voz a través de aparatos o bien, por una transformación física (como el caso de la posesión demoníaca). Es un signo para identificar a la amenaza y distinguirla de las víctimas.</p>	<p>Trudy mediante twitter), se integran los sonidos característicos de esta plataforma: una onomatopeya, (ipop!) y una vibración. Cuando el asesino asesta una cuchillada, la producción amplifica el sonido de un cuchillo (<i>Slash</i>). De hecho, este sonido es uno de los elementos que lograron que el sub-género obtuviera el nombre de slasher film: el “sonido” que hace el cuchillo al cortar. La música original compuesta por Marco Beltrami acompaña el final de la primera escena: el asesinato de Sherrie y Trudy. También el final de la segunda escena, durante el asesinato de Rachel. Finalmente, acompaña a la tercera escena, durante la secuencia de persecución de Marnie. Entre la transición a cada escena, se introduce un grito que acompaña el título de cada película. Finalmente, <i>Scre4m</i> es una película que no sólo integra la música del compositor contratado para ello. Incluye también música popular, en este caso, grunge y rock alternativo. Cuando aparece el título de la película, se escucha de fondo el tema “<i>Something To Die For</i>”, interpretado por el grupo <i>The Sounds</i>. Las películas del subgénero <i>dead teenager movies</i> suelen crear un soundtrack con temas de rock, grunge y en ocasiones, metal. Mezclan tanto bandas populares como algunas en</p>
--	---	---	--

	por el asesino. 12.- Close up del asesino al asestar la cuchillada. Corte a título: Scre4m			reciente promoción. Este es un modo de extender su presencia a los mercados internacionales.
--	---	--	--	--

CUADRO 3. Las áreas expresivas de los filmes según las tres dimensiones de Rick Altman y Charles Morris: Sintáctica. Para esta tabla se consideran las primeras secuencias de cada película, descritas en el cuadro 1.

PELÍCULA	PLANO SINTÁCTICO: Según Morris, la sintaxis es “el estudio de las relaciones sintácticas de los signos entre sí haciendo abstracción de las relaciones con los objetos o con los intérpretes (...) supone estudiar las relaciones existentes entre ciertas combinaciones de signos dentro de un lenguaje” (Morris, 1985: 43). La siguiente aproximación de Rick Altman al género cinematográfico, la sintáctica, expone que “un grupo de textos organiza esas piezas de forma similar (vistos a través de aspectos sintácticos compartidos como la estructura de la trama, las relaciones entre personajes o el montaje de imagen y sonido).” (Altman, 2000: 128). Este acercamiento no sólo presta atención a los distintos objetos e imágenes, sino su organización a través de la narración y en la combinación de signos (por ejemplo, la oposición entre la monstruosidad y las víctimas).				
	TEMAS	PERSONAJES	ORGANIZACIÓN DE LA IMAGEN	DESARROLLO NARRATIVO	DIÁLOGOS
El Juego del Miedo 6 DVD CARPETA 3 VIDEO 1	La franquicia Saw pertenece al subgénero torture porn o tortura pornográfica. En él, se aborda la muerte a través de la tortura y la desintegración del cuerpo.	El personaje más importante en la franquicia Saw es John Kramer (Tobin Bell) y su alter ego Jigsaw, representado por una marioneta. Esta última se ha convertido en parte importante de las referencias populares al cine de terror. Las víctimas de Jigsaw son indiferenciadas, como en este caso, pues terminan muertas. EL objetivo es filmar la muerte.	En esta secuencia hay una saturación de color rojo, la estridencia en el sonido que va acompañado de tomas cortas organizadas por el montaje de manera rápida. De un close up se corta a un ángulo cenital de la trama y de ahí a un close up de la escopeta. Las escenas se filman de forma veloz porque la franquicia Juego del Miedo ha puesto su mirada central en la muerte y la desintegración corporal, de modo que cada escena nodal es una de las trampas creadas por Jigsaw. Esta es la forma principal para atraer la atención del espectador: saturando “el ojo” de escenas violentas”.	Juego del Miedo 6 sigue la trama del descubrimiento complejo pero en sólo en la modalidad de sus permutaciones. Noel Carroll reconoce que puede haber casos donde no se presenten los cuatro movimientos de esta trama. Esta película es uno de ellos. Cada víctima es secuestrada y despierta dentro de las trampas. Por ello sólo hay presentación y confirmación al mismo tiempo, de esta amenaza, la cual no les da tiempo de asimilar la situación pues de inmediato exige el enfrentamiento: deben sobrevivir a la trampa. Es el caso de esta escena, una	En el caso de esta franquicia, se abandona el carácter paródico, crítico o la preocupación por el desarrollo narrativo para privilegiar la representación de la muerte. Por esa razón, la violencia espectáculo adquiere primacía. En los diálogos no hay alguna referencia al carácter actual del cine de terror, o algún posicionamiento crítico. Algo que sí rescatan estos diálogos es una relación de la violencia con la naturaleza humana. Esta es una de las ideas que fundamentan la franquicia, aunque se ha diluido poco a poco: Jigsaw es

				dentro de una serie de cinco trampas distribuidas en el lugar, lo cual equivale a cinco enfrentamientos.	un asesino con ética, es decir, castiga a las personas que no tienen aprecio por la vida; aquí lo evidencia en la sentencia que William debe dictar a sus ejecutivos: "Deberás aplicar el mismo análisis que haces cotidianamente para decidir quien merece vivir". No se abunda en el problema sobre el derecho de vivir. Finalmente, la mayoría de los personajes muere en circunstancias violentas sin poder pelear ese derecho.
La Noche de la Expiación DVD CARPETA 3 VIDEO 2	La Noche de la Expiación es parte del subgénero anonymous and random death , muerte anónima y azarosa, en dónde también se aborda la muerte, la tortura y las vejaciones al cuerpo, sólo que estos sucede en el espacio del hogar y no en escenarios creados para ello, como el caso de Saw.	Esta película funciona con el esquema de una familia cuyo hogar es invadido por delincuentes. Así pues, es una aparente familia funcional: cuentan con la protección del padre, el cariño de la madre y dos hijos, en este caso una hija mayor y el niño. Es una familia de poder adquisitivo. Cada miembro de la familia tiene un trazo particular: la hija mayor es inútil y no toma decisiones; el padre es un cobarde y la madre se revela con la fuerza suficiente para enfrentar	En esta escena, hay pocos cortes porque la cámara se detiene en un solo punto: el acercamiento al rostro del líder de invasores. Esto es así pues su monólogo es lo más importante de esta escena, por lo cual se abandonan otros elementos como el ruido incidental, la música y la velocidad del montaje. Se trata de un plano estático en cuánto a movimientos de cámara, pero significativo en cuanto a diálogos. Los elementos fílmicos de montaje, saturación de la fotografía oscura y música vuelven más adelante, en el	La Noche de la Expiación es un caso interesante desde el punto de vista de la trama del descubrimiento complejo. En el contexto de la película, la noche de la purga es conocida por toda la sociedad estadounidense, de modo que sabe de la existencia del peligro. Así pues, los integrantes de esta familia se enfrentan a un único problema: salir victoriosos de esta invasión. De modo que esta secuencia ilustra la confirmación de un enfrentamiento, al cual sólo sobreviven la esposa y ambos hijos.	En este caso, los diálogos no adoptan una postura crítica sobre el mismo género. En cambio, tratan de ligarlo con preocupaciones de carácter social, en dónde dejan ver 1.- Diferencias de clase: "Nosotros somos jóvenes bien educados. El hombre al que dieron refugio es un cerdo cochino, sin hogar". 2.- La necesidad de la violencia: "Nos hemos puesto disfraces atemorizantes como cada año, listos para violar, aniquilar y limpiar nuestra almas". Uno de los problemas de la película es el abandono de estas preocupaciones para

		la amenaza. El hijo mejor posee compás moral.	momento de la invasión.		reemplazarlas con la violencia.
Scre4m DVD CARPETA 3 VIDEO 3	La franquicia <i>Scream</i> también pertenece al subgénero dead teenager movies , pero en el caso de esta cuarta entrega, se hace una crítica directa al auge del torture porn , y a otras tendencias, como el terror asiático. El uso del sexo, la tortura, el aumento de cadáveres y la exposición mediática de la violencia son temas centrales en el filme.	En primer lugar, <i>Scre4m</i> presenta el trazo de personajes adolescentes clásicos que pueblan este subgénero. Pero después tergiversa dos roles centrales. 1.- Cambia al nerd intelectual por una mujer. El nerd, antes de morir, suele ayudar a la virgen. 2.- La virgen se revela como la asesina, traicionando la expectativa del espectador y a su propia amiga, la intelectual. 3.- Se conserva el tipo de la “zorra”, el atleta y el idiota (el que hace bromas todo el tiempo). 4.- El asesino conserva la identidad de <i>Ghostface</i> , el disfraz que cubre la identidad de una persona diferente en cada entrega de la franquicia.	Este ejemplo es el inicio de la película, el cual está construido en tres meta relatos: 1.- La conversación entre Sherrie y Trudy. 2.- La conversación entre Rachel y Chloe. 3.- La conversación entre Marnie y Jenny. El título al final de cada escena revela que se trata de una secuencia dentro de otra.	El inicio de <i>Scre4m</i> es un ejemplo de ruptura de expectativas, es decir, parece que la trama comienza a despegar con la presentación de evidencias del asesino (la llamada telefónica, los mensajes de texto) pero hace su aparición de modo tan rápido, que guía al enfrentamiento en lugar de atravesar por el descubrimiento y confirmación de la amenaza. El hecho de presentar dos secuencias como falsos inicios es también un ejercicio de ruptura de expectativas, pues el espectador queda a la esperar de cuál será el inicio real del universo <i>Scre4m</i> . El de <i>Stab</i> es el universo cinematográfico que se construye dentro de <i>Scream</i> .	Los diálogos aportan una crítica directa al desarrollo del terror contemporáneo. Por ejemplo. En la primera escena: Sherrie: ¡Vamos a ver una película realmente espantosa! <i>Juego del Miedo 4</i> . Trudy: ¡Aghh! La vi en el cine. No da miedo, es asquerosa. Odio toda esa tortura porno de porquería. Sherrie: A mí me gusta <i>Jigsaw</i> , creo que mata a sus personajes de forma creativa. Trudy: Sí, pero no te importa quien muere porque no hay desarrollo de los personajes, sólo sangre y partes corporales por todos lados. Segunda escena: Rachel: ¿Bromeas? Esta es la muerte del terror, justo aquí frente a nosotras. Chloe: A mí me espantó. Me gustan las películas de <i>Stab</i> . No se trata de aliens, zombies o niñas asiáticas estúpidas. Hay algo real acerca de un hombre con un cuchillo que podría salir en cualquier momento. Rachel: No puedo con ello.

					Estas películas no saben cuando parar. Siguen reciclando la misma porquería.
--	--	--	--	--	--

CUADRO 4. Las áreas expresivas de los filmes según las tres dimensiones de Rick Altman y Charles Morris: Pragmática. Para esta tabla se consideran las primeras secuencias de cada película, descritas en el cuadro 1.

PELÍCULA	PLANO PRAGMÁTICO: Según Morris, la pragmática, como término semiótico estricto, se ocupa de “la relación de los signos con sus intérpretes (...) se ocupa de los aspectos bióticos de la semiosis, es decir, de todos los fenómenos psicológicos, biológicos y sociológicos que se presentan en el funcionamiento de los signos.” (Morris, 1985: 68). El intérprete de un signo es un organismo (la mente); interviene también, un interpretante, que es el hábito del organismo de responder, procede de la aprehensión de objetos y de sus propiedades por parte de la mente. Expone Morris que “los signos son >verdaderos< en la medida en que determinen correctamente las expectativas de sus usuarios.” (Morris, 1985: 72). Rick Altman no abunda en este nivel; se detiene en la percepción que tienen los espectadores del género, pues este crea una serie de expectativas que son aprehendidas por ellos.	
	ITINERARIO DEL PERSONAJE	ITINERARIO DEL ESPECTADOR
El Juego del Miedo 6 DVD CARPETA 3 VIDEO 1	En el caso de esta película, ambos itinerarios se desarrollan paralelamente, es decir, no conocemos por qué Jigsaw ha secuestrado a William, fuera de su maltrato a los clientes de su aseguradora. Tampoco conocemos las trampas previamente. De modo que vamos siguiendo las decisiones de William en los momentos en que debe decidir a quién salvar.	El único dato que el espectador conoce de más, es la identidad de la persona detrás de Jigsaw: el detective Hoffman (Costas Mandylor). Fuera de ello, conocemos las decisiones de William al tiempo que él las toma. Según Rick Altman, el espectador condona cualquier aspecto contracultural de la película porque espera que la ruptura de cuestiones morales o éticas ayude al personaje principal a salir adelante en una situación adversa. En ese sentido, aceptamos que la muerte de algunas personas es inevitable, pues William debe sobrevivir a las trampas. Ese acercamiento con el personaje protagonista es bien logrado.
La Noche de la Expiación DVD CARPETA 3 VIDEO 2	Los Sandin nunca se han preocupado por La purga, pues su poder adquisitivo les permite pagar un lujoso sistema de seguridad. No obstante, sus expectativas de seguridad se rompen cuando el hijo menor, en medio de un dilema moral, deja entrar a un extraño pidiendo ayuda. Entonces, los Sandin se ven amenazados por un grupo de jóvenes que piden la liberación del sujeto, o si no, atacaran a la familia. De ahí, los Sandin deben tomar una decisión: liberarlo o defenderlo.	Al concentrarse la película en la familia Sandin, el espectador sabe que su seguridad se verá interrumpida: ese es un elemento que juega a favor del espectador. Lo que desconocemos es quién los atacará, cómo y en qué momento. Así, desde la presentación del líder de la banda de invasores, los itinerarios se juntan. El espectador sigue las decisiones de la familia Sandin. Condoa a su vez, cualquier asesinato que esta familia deba cometer, pues es la condición para seguir con vida.
Scre4m DVD CARPETA 3	Esta secuencia juega constantemente con las expectativas del espectador y del personaje. En el caso de los personajes, estos desafían los estereotipos donde se les encasilla, particularmente en dos escenas; 1.- La conversación entre Rachel y Chloe, que se revela como parte de la	En el caso de los espectadores, Scre4m juega constantemente con ellos al ofrecerles dos inicios alternativos que luego revela como parte de una construcción meta narrativa: 1.- Tras el asesinato de Sherrie y Trudy, aparece el título Stab 6, que ancla

VIDEO 3	película "Stab 7". Chloe se asume como asesina y sorprende a Rachel, justo cuando esta dice que en las películas "puedes ver venir todo". 2.- El inicio "real" de Scre4m, en el que el asesino persigue a Jenny luego de que está le dice que tiene "un grado de inteligencia mayor a los de su clase". La chica termina corriendo hacia arriba de la escalera.	la secuencia anterior a una película que están viendo dos chicas: Rachel y Chloe. 2.- Tras el asesinato de Rachel, aparece el título Stab 7, que ancla la secuencia anterior a una película que ven Marnie y Jenny. 3. La secuencia entre Marnie y Jenny es el inicio real del universo Scream.
----------------	--	---

CONCLUSIONES

REFLEXIONES FINALES HIPER-TERROR

En la entrevista incluida en los aspectos adicionales de la película *Posesión Infernal* para su edición de DVD, el director Federico Álvarez se dice consciente de la posición que el filme original en el cual se basa su ópera prima (*The Evil Dead* de Sam Raimi) ocupa en la historia del cine de terror, pero más importante, del lugar privilegiado que conserva en la memoria de los fanáticos. Entonces procede a respetar estas virtudes de la original *El Despertar del Diablo* (así conocida en México), pero también agrega que “deseamos el equipo de producción) acoplar la película a los tiempos modernos; hemos respetado elementos de la original para conservar su esencia pero también replanteado varios aspectos para que sean más actuales”.¹

El argumento de Álvarez no está distante del de otros realizadores contemporáneos. Con cada estreno de una edición nueva de un clásico del terror (o de cualquier otro género), se pueden leer varias versiones de una frase resumida coloquialmente como “es lo mismo...pero no es igual”. Una de las respuestas más evidentes, por ende más sencillas, para la repetición de un ciclo tan prominente como lo es el terror en la forma de *remakes*, es su facilidad para la venta internacional. El terror en la actualidad no tiene problema para encontrar financiamiento y distribución, sobre todo aquel proveniente de la meca del cine en Estados Unidos. Hemos expuesto que desde la re-aparición del *slasher film*, una de las vertientes más exitosas del terror en esos lugares, comenzó un ciclo comercial de películas que explotaban famosos personajes de las últimas tres décadas del siglo XXI.

Estos filmes dirigidos a públicos juveniles y protagonizados por personajes jóvenes son un punto de identidad fuerte para el género de Estados Unidos que después de haberse extinguido hacia finales de los ochenta, despertó una añoranza fuerte a finales de la siguiente década, cuando se produjeron secuelas y posteriormente nuevas versiones de filmes populares e incluso precuelas, cuya justificación era la de explicar el origen del Mal. Las películas, a diferencia de sus predecesoras, cuentan con mejores presupuestos, la posibilidad de contratar estrellas (no siempre), innovaciones tecnológicas a su disposición así como la alternativa de mejorar defectos narrativos. Ello se traslada también en otras

¹ Federico Álvarez en *Re-making The Evil Dead*. Incluido en el material adicional de la edición blu-ray (Sony Pictures, 2013).

manifestaciones del género, como el caso del *torture porn*, o bien, los falsos documentales, incluso las películas que aluden a la estructura del terror gótico sobrenatural.

No obstante, el terror continúa siendo de los géneros más “orgánicos”, es decir, aunque no está exento de por ejemplo, utilizar secuencias de animación digital, su creación sigue acudiendo al látex para el maquillaje, a la sangre artificial, a la iluminación tradicional, al golpe de efecto producido por el sonido en pleno rodaje, cortes de edición veloces y los actores, en muchas ocasiones, aún necesitan de la interacción con el monstruo. Esto es sencillo cuando un actor puede disfrazarse del asesino para perseguir al actor. Pero cuando se trata de crear un monstruo más complicado, las herramientas de imágenes creadas por computadora son de gran ayuda, pero siempre hay un modelo del monstruo en el set para que los actores trabajen frente a él.

No se trata de una incapacidad del actor para su trabajo (quizá haya casos donde sí), sino de una estrategia para que en el producto final, el actor pueda cooperar en la meta final del terror: la inducción del miedo. El terror debe demostrarse en la pantalla; el espectador debe sentirlo. Por eso, el género también conserva una narrativa modular de fácil identificación (el descubrimiento complejo de Noël Carroll con todas sus permutaciones) que puede adaptarse a todos sus subgéneros. Este modelo es básico porque contiene una serie de expectativas que el género debe cumplir para satisfacer genéricamente al espectador y además, inducir satisfactoriamente el miedo a través del recurso de la amenaza y el suspenso.

En efecto, el terror contiene una relación de elementos organizados de manera específica. Si siempre ha sido así, ¿dónde está lo Nuevo? Si estos modelos son una convención para la producción del género, las películas actuales ¿son sólo una continuidad de lo anterior? Nosotros prevemos dos posibles respuestas a esto. La primera alude a la memoria del cine y la segunda, a una relación con el contexto contemporáneo, ambas demostrables con el análisis del texto fílmico, en el cual encontramos una continuidad de carácter discursiva, pero una alteración en los modos de producción del terror, por ende, en la representación. El género de ahora mira al pasado, pero quizá esto no es novedad, pues todos los géneros del cine miran a sus expresiones previas para realizar un análisis preciso de sus elementos y dilucidar cuales se pueden perpetuar como aporte. El terror no es excepción.

En primer lugar, el cine de terror como cualquier género, es un sistema de elementos compartidos de modo semántico/sintáctico, siguiendo la aproximación de Rick Altman. Este primer acercamiento nos permite analizar la estructura del género para hallar que efectivamente, el miedo, el temor a la muerte, la representación de la muerte prolongada a través del sufrimiento de los personajes, los “números de horror” donde existen torturas cada vez más sangrientas, el delineamiento de una heroína o héroe a quien se le traza un perfil psicológico más amplio y la identificación con el monstruo en turno son elementos compartidos en todas las vertientes del terror y están ahí para mostrarse en una forma muy específica: la narración los presenta como amenazas, los personajes descubren esta amenaza, convencen a otros de ella y la enfrentan, con la particularidad de que la Maldad continua su ascenso sin necesidad, muchas veces, de explicar su origen. En el terror actual, la maldad no se puede detener.

Esta narración está guiada por dos elementos de sintaxis fundamentales: el avance rápido del montaje, que en las escenas de muerte se aproxima al cuerpo y filma cada parte de él y, la música, pues en el recurso de la amenaza, desde la posibilidad de algo detrás de la puerta hasta la persecución, entra de golpe para acentuar dicha amenaza y aumenta su tono y velocidad cuando el cumplimiento de ella está cerca. Todo este modelo articula un discurso muy propio del cine de terror que se explota de manera universal (puede haber excepciones, pero no nos hemos detenido en ellas en esta investigación).

Al menos desde los sesenta, cuando inicia el Nuevo Terror, este discurso está asentado y reproducido en un ciclo comercial que no solo es del *slasher*. Pero en el terror contemporáneo, entendiendo esto como aquel producido en los años que enfrenta este estudio, de 2000 a la fecha, es decir, relativo a la hipermodernidad, ubicamos tres tendencias de mucha repetición: el *dead teenager movie*, *torture porn*, ambos analizados en los capítulos dos y tres. Finalmente, *el found footage* o falso documental ha experimentado un avance comercial exitoso. A ello pueden sumarse expresiones como *anonymous and random death* o el cine de vampiros, el cual es más una tendencia temática.

En el centro de estas tendencias se halla la manifestación de los elementos mencionados, pero la particularidad ahora es que el cine de terror está en un proceso de deconstrucción que parece no terminar y además, es el motivo más importante para su

supervivencia de cara a la era del hipercine. El género experimenta en la mayoría de los casos, un distanciamiento crítico, debe hacer evidentes esos elementos, es decir, no sólo integrándolos en su discurso, sino también dialogando con ellos en el interior de su propia narración y reconocerlos en otras películas. El reconocimiento por parte del espectador del discurso del terror es básico, pero actualmente, hay al interior de las películas un reconocimiento crítico y paródico de ese discurso. Ello lleva al género a una autoconsciencia: si desea sobrevivir, debe ser crítico, debe citarse entre películas para armar un juego intertextual que rete a la memoria del espectador respecto de ese cine. El género es consciente del desgaste del canon, por ello lo crítica pero también lo usa, pues es finalmente, un modelo asentado desde años atrás cuyas expectativas se han asentado como una convención para el espectador.

¿Cómo es posible armar este dialogo interno? El *remake* es una respuesta. A la necesidad comercial de este nuevo milenio por vender el terror como producto de alto consumo, veamos en el la posibilidad que ofrecen los mismos creadores de leer este juego intertextual entre filmes. El re-hacer películas clásicas no es sólo un signo de carencia de ideas, sino de re-figuración de textos construida con nuevas técnicas de filmación, eso es obvio, pero en un nivel de decodificación, es la oportunidad de re-estructurar los códigos, de estudiarlos, hacer una nueva lectura del signo para actualizar su significado. El resultado quizá si es la misma historia, pero no vista del mismo modo: hay una perspectiva crítica, sobre todo en lo que corresponde al *dead teenager movie*, donde cada elemento recurrente en las películas cuestiona su presencia en el discurso, ello se hace evidente en películas como *Scre4m* o *La Cabaña del Terror*, donde se cuestiona el paso lento del asesino que de cualquier modo te alcanza, hasta las decisiones de los personajes, pues en ellas predomina la ausencia de sentido común pero paradójicamente, eso le otorga un sentido a la narración.

Este juego es también una estrategia cognitiva, pues permite al espectador la comparación entre filmes. Así, podemos hallar elementos similares para entrar en el juego de la crítica, reconocer la continuidad. Incluso, esta estrategia es factible en películas que no son estrictamente *remakes*, una nueva versión de la nueva versión, sino más bien, cine dentro del cine, como el caso de *La Marca de la Bestia*, cuya historia traslada al hombre lobo a la urbe moderna pero su trazo narrativo es el mismo que *El Hombre Lobo*, el clásico de Universal Studios. Así, es posible encontrar el guiño, la cita al género en secuencias que

homenajean a la anterior e introducen, en sus diálogos, la vestimenta, decorados o banda sonora, guiños al pasado. Esto es un reto cognitivo, principalmente para quienes siguen de cerca el cine de terror, pero también establece una estrategia intertextual para el público no conocedor. Si no se reconoce el homenaje, se ubica la comparación.

Entonces, dado que el género tiene en su estructura un distanciamiento, se puede leer bien bajo la primera lógica del hipercine: imagen-distancia. Esta categoría se halla en la relación comparativa de elementos estructurales del terror. También es posible toparnos con textos cuyo distanciamiento crítico es nulo; por ejemplo, las nuevas versiones de *Viernes 13* (*Friday the 13th*, Marcus Nispel, 2009) y *Masacre en Texas: Herencia Maldita* (*Texas Chainsaw 3D*, John Luessenhop, 2013) no aportan ninguna crítica, más bien explotan los lugares comunes de siempre. Ello desde luego también permite la comparación entre elementos, pero no se acopla al modelo crítico que adquieren muchas de sus películas contemporáneas.

Asimismo, el distanciamiento no posee forzosamente un carácter burlón para acentuar la crítica. *La Venganza en la Casa del Lago* (*The Last House on the Left*, Dennis Iliadis, 2009), es una modificación completa de los motivos de cada personaje, asimismo, corrige las posibles inverosimilitudes de la trama, muy evidentes en la original de Wes Craven, desde la ingenuidad de las chicas protagonistas hasta el trazo grueso de la personalidad de los delincuentes “que han matado un fraile y tres monjas”. En esta versión, los ladrones no dicen, actúan. Las mujeres enfrentan, aunque eso les traiga la muerte y la familia que los hospeda prevé las acciones de los ex -convictos. Esto es también un modo de discurso autoconsciente del desgaste del canon y una posibilidad de corregir errores del pasado. Para Jason Zinoman, ello significa la pérdida del encanto que caracterizaba al nuevo terror de los setenta, la ausencia de presupuestos e inexperiencia de los cineastas los obligaba a tomar riesgos creativos que ahora se solventan con la tecnología. Quizá es un problema de mayor revisión, pero las ventajas narrativas y cinemáticas actuales pueden funcionar a favor o en contra según el autor. Esa es una de las alternativas provistas por el *remake*.

En segundo lugar, otra respuesta alude al contexto contemporáneo, la cual encuentra su relación con las formas de representación del miedo en el mundo actual. Cuando nosotros proponemos el estudio del Nuevo Terror, es decir, el de este milenio, planteamos como antecedente para el terror posmoderno el año 1968 con el estreno de

La Noche de los Muertos Vivientes (*The Night of the Living Dead*, George A. Romero), con la cual el género inicia un ciclo de inserción al contexto norteamericano (lo que hemos definido como americanización), se muestra con una violencia gráfica extrema, y se incluye en el círculo de la política de los autores, donde la visión del cineasta sobre su obra debe valorarse. Coincide también con un periodo difícil para Estados Unidos, con su retirada progresiva de la Guerra de Vietnam, el asesinato de Robert F. Kennedy y el inicio del asedio social del asesino del Zodiaco. De ahí en adelante habría muchas películas sobre asesinos seriales.

De modo que si algo marcó socialmente al Nuevo Terror de esas décadas fueron estos acontecimientos (entre otros). Un tipo de continuidad con el terror del hipercine y un posible vínculo social se encuentra en los ataques terroristas del 11 de septiembre de 2001 a las Torres Gemelas y al Pentágono. Muchos sucesos internacionales han cimbrado a la sociedad, pero en opinión de Kevin J. Wetmore, este es el evento que resquebrajó a Estados Unidos y muchas de las imágenes difundidas en los medios globales acerca de dicho ataque se reflejaron en el cine, particularmente en el terror. Este género reformuló su percepción sobre la amenaza del miedo y las formas del cumplimiento de esa amenaza, representadas en formas creativamente violentas. El cine de terror se vuelve cada vez más excesivo en la representación atroz de la muerte, y antes de morir, se prolonga el sufrimiento del personaje a través de torturas corporales, sin hacer elipsis, siendo este un elemento característico del terror actual.

Ahí es donde encontramos una ruptura con el cine de terror anterior. Los *remakes* son más violentos e idean nuevas formas de representar la muerte. Si en el Nuevo Terror de las últimas tres décadas del siglo XX la violencia era “fuerte”, el cine de terror actual avanza más rápido en ese terreno y parece no detenerse. Después de los ataques terroristas, las imágenes de torturas a prisioneros de guerra, sospechosos de terrorismo, asesinatos en escuelas, interrogatorios y más ataques en ciudades diversas circularon en la red mundial. Esto fue posible gracias a la presencia de lo que Lipovetsky & Serroy denominan “múltiples pantallas” que permiten transmitir información simultáneamente y en diversas plataformas, una característica del desarrollo tecnológico de nuestra era.

Estas imágenes, junto a las de la destrucción de las torres, aparecen reproducidas de algún modo en el cine, particularmente el de ciencia ficción y terror (no están exentos otros géneros desde luego). La idea de inseguridad y la amenaza corporal se incluyen en el

texto fílmico; a la velocidad de la música y el montaje se une una desmedida representación de la violencia en las películas de terror, evidente en los *remakes* pero también en otras películas ahora claves como *Juego del Miedo* (*Saw*, James Wan, 2004) y *Hostal* (*Hostel*, Eli Roth, 2005). El uso de la violencia ha sido elemento del Nuevo Terror, de modo que ahora se incluye como una serie de viñetas integradas en el discurso narrativo, es decir, al esquema descrito anteriormente se suman “números de horror” que son el entretenimiento del género.

Estos números son los que Cynthia Freeland compara con la presencia de los números musicales. Así pues, no basta la presencia de la muerte, sino ahora hay un escenario dispuesto para ella, en el cual cada personaje sufrirá la peor de las angustias antes de morir. Ya sea Mía corriendo en el bosque neblinoso mientras la persigue una presencia demoniaca en *Posesión Infernal*, o más específico, un cuarto decorado como restaurante para servir como la escenografía donde un millonario finge ser chef y cocina a su víctima en *Hostal: Parte II* (*Hostel: Part II*, Eli Roth, 2005). Formalmente, estas imágenes pueden encontrar relación con las provistas por los medios en la distribución de información acerca de la tortura. Es un modo de enlazar el temor a la muerte diaria (cada que salimos a la calle nos encontramos con esa incertidumbre) con las imágenes del terror. Así, una estrategia muy efectiva para inducir miedo en el cine de terror es el cumplimiento de la amenaza corporal, la demostración de la violencia que puebla las imágenes a las que tenemos acceso.

Así, esta característica se lee bajo la siguiente lógica del hipercine: imagen-exceso. Esta se adentra también en derroteros de la pornografía, la cual en el terror a menudo se enlaza con la violencia. Pero no se refiere únicamente a la demostración de la violencia, sino a la forma en que se filma; ello es evidente en muchos géneros, principalmente por la velocidad en el montaje, el sonido, el aumento de color y efectos especiales. Eso hace al cine “hipercine”, una aceleración de todos sus procesos, un aumento de sus elementos formales para saturar el ojo del espectador y crear sensaciones en él. El caso del terror es ejemplar en cuanto al uso del miedo y la violencia como estrategias para aumentar la experiencia sensorial de sus espectadores. Por estas razones, el género es un ejemplo de lo que Lipovetsky & Serroy nombran cine-sensación.

Hablando de los espectadores, queda por discutir la relación pragmática del género con ellos, la cual es la tercera aproximación de Altman al estudio de los géneros. La

relación de los signos con sus usuarios tiene una base sólida en la teoría de los signos de Charles Morris. Estos usuarios tienen una expectativa general del signo que leen y para ellos es verdadero y funcional en la medida que dicho signo exprese completamente la conducta de esa expectativa. Esta propuesta la trasladamos a Rick Altman, quien propone que en el proceso espectral hay dos rutinas: el personaje y espectador; ambos mantienen una relación, pues el personaje guía al espectador para juntos enfrentar las decisiones impuestas por el relato.

Estas decisiones y la conducta frente a ellos es una expectativa. Por ejemplo, no importa cuánto corra la chica, el asesino la va alcanzar. Si el ruido viene de afuera, el personaje en turno lo irá a investigar y quizá muera en el proceso. No importa si murió el monstruo, al final quizá despierte, tal vez haya una secuela. El espectador además, cuestiona todos estos momentos canónicos; la chica podría correr hacia la carretera en lugar de dirigirse hacia dentro de la casa; podríamos no revisar los ruidos raros y asegurarnos de matar bien al monstruo pero el género no funciona así. Son pequeñas expectativas que se van hilando en un discurso más amplio; así, esperamos el golpe de efecto al abrir la puerta, prevemos la muerte de alguien. Son convenciones del mismo género; en ellas radica la relación del espectador con el filme.

Si la expectativa se cumple, la lectura del signo es acertada. En el desarrollo narrativo del terror, un posible desafío a este modelo es desorganizar las expectativas, lo cual es también una estrategia en muchas películas de cualquier género: traicionar las expectativas, o bien, hacer que el espectador se adelante al personaje, mostrándole aspectos que él desconoce. Hay una variación en la rutina espectral, pero de cualquier modo, el placer genérico del que habla Rick Altman se cumple cuando hay un enfrentamiento con el monstruo, por ejemplo. Esta relación existe y se puede estudiar con las pautas textuales, pero atendiendo a la idea de desrutinización de argumentos propuesta por Lipovetsky & Serroy, al menos el caso del terror, aunque varíe el modelo de expectativas, como logramos ver en *Posesión Infernal*, continua siendo un género cuyo funcionamiento descansa en este esquema narrativo específico.

En ese sentido, según nuestra hipótesis de que el cine de terror se adecua a las tres lógicas del hipercine, el efecto de la imagen-multiplejidad no se ajusta al discurso del terror y de hecho, queda todavía un camino por recorrer en cuanto a la fundamentación teórico-metodológica de dicha categoría, pues desde nuestro punto de vista los mismos

Lipovetsky & Serroy han construido un discurso ambiguo acerca de ella. El género podría leerse como relato simplex, legible, que no exige al espectador esfuerzo intelectual. También podría tratarse de una desrutinización para moldear guiones modernos que traicionen la expectativa, para ello mencionan por ejemplo *Tiempos Violentos (Pulp Fiction, Quentin Tarantino, 1994)* o *Vidas Cruzadas (Short Cuts, Robert Altman, 1993)*, formas de relatos corales que desimplifican el relato. No es nada nuevo, pero la propuesta de múltiples relatos como factor característico del hipercine es una idea inconclusa en el texto de los autores, factible de ser explorada para saber si de verdad se desarrollan nuevos mecanismos narrativos del cine actual, pero más importante, realizar un trabajo de ubicación de filmes de terror que utilicen narrativas desordenadas y analizar si su efecto en la inducción del miedo es el mismo que con el paradigma de Noël Carroll.

En el terror, las expectativas permanecen e incluso cuando se presente una forma de revertirlas, ese aporte a la larga se convierte en una convención. Eso es lo importante de los aportes: permanecen. A ese respecto, ¿el terror actual se puede llamar Nuevo Terror? Nos parece que el género atraviesa una profunda etapa de deconstrucción que se mantiene mirando al pasado, pero también son posibles nuevas formas que se adecuan a etiquetas contemporáneas, como el caso de *Torture Porn* o los falsos documentales. Asimismo, se pueden encontrar regresiones al estilo del cine clásico de terror, pero la observación de los filmes nos permite reflexionar que las historias contextualizadas en la modernidad son más frecuentes. Si lo nuevo es lo contemporáneo, lo producido en nuestro tiempo, lo inmediato, fácilmente podemos ubicar al género como nuevo.

Pero la respuesta no proviene de esa postura sino de los contenidos. Debemos tener cuidado al hablar de la novedad, pues el cine es una continuidad de algunos aspectos. El terror actual es una prolongación del Nuevo Terror del fin del siglo XXI. Acorde a eso, el autor de la obra continúa siendo trascendente, nuevos directores, entre ellos James Wan, Alexandre Aja, Eli Roth, Darren Lynn Bousmann, Drew Goddard, Takashi Miike, Jamie Blanks, David Slade, Marcus Nispel entre otros, se han forjado un camino en la industria del terror contemporáneo. Asimismo, la preocupación por explicar la maldad no es un elemento, a pesar de existir lecturas que la relacionan con eventos sociales. Todavía las películas de monstruos como *Cloverfield (Matt Reeves, 2008)* o *Sobrenatural (The Mist, Frank Darabont, 2007)*, no se detienen a encontrar una explicación para el origen del monstruo.

El fenómeno de las precuelas tampoco explora mucho la idea: la maldad existe y nos daña, no debería preocuparnos el porqué. Asimismo, la filmación de la muerte continua vigente. En todo caso, la autoconciencia del terror es un elemento novedoso, sobre todo en su acepción crítica, pues el tono de parodia ya se veía desde los ochenta. Lo más importante en todo caso, es que esta continuidad es un aumento, es decir, una exacerbación de los elementos del Nuevo Terror de los sesenta y las décadas posteriores. Acorde a la percepción de Lipovetsky y Serroy sobre la hipermodernidad, donde todo se muestra en constante aceleración, el terror hipervisibiliza constantemente estos elementos. Así, no hemos visto todo en materia de representación de la violencia, eso en el terror actual no se agota. Los argumentos miran al pasado y para presentarse novedosos, acuden al homenaje y la deconstrucción.

De ese modo podemos acentuar al género como Hiper-terror. Un enfoque que adoptamos debido al análisis del género bajo dos categorías que se ajustan a él: imagen-distancia e imagen-exceso. Debemos destacar que este terror podría continuar siendo simplemente terror posmoderno. ¿Cuáles son los límites de lo posmoderno y dónde inicia la hipermodernidad? Es un debate pendiente de ser ampliado, pero desde la perspectiva del cine, lo moderno está relacionado con su época de producción y el abordaje de temas que son relativos al contexto en que leemos los textos fílmicos. Hoy es posible hacer una revisión del cine gracias a la tecnología digital, a los eventos históricos en caso de ser estudios de texto/contexto, al anclaje de ciertos movimientos artísticos intelectuales, etc.

Pero como bien apunta Doménec Font, lo moderno es una categoría tan imprecisa que podría ajustarse a lo que el autor quiere y finalmente no denominar nada. Estamos conscientes de ese peligro, de hecho, muchos autores, sobre todo europeos, han caído en la trampa de la modernidad, de denominar como “nuevos” muchos contenidos que sólo son continuidad de otros, de referirse a la modernidad como una preocupación por lo actual, pero sin dar pistas. Por eso, delimitémonos en este estudio a los fenómenos que podemos observar en el texto; la relectura de contenidos anteriores con el fin de actualizarlos a un mercado creciente, dando la posibilidad de un primer contacto con públicos que no conocen esas historias; del reflejo alegórico o directo de eventos mundiales dentro del imaginario del cine; del uso de tecnologías vanguardistas y del debate antiquísimo de que a cada época le corresponden sucesos históricos determinantes del curso de su futuro.

El cine y otros medios pueden ajustarse a esos eventos, lo cual incluso es también una trampa. Es fácil decir que si ocurre ahora, se representa en el cine. Bueno, no siempre es así. Si algo nos ha demostrado el análisis es que el cine, de terror pero también de otros géneros, mira al pasado en la búsqueda de su renovación, por ende, algunos no tienen preocupaciones sociológicas sino la actualización de sus mecanismos cinemáticos. No obstante, esto hace posible la presencia del enfoque global del hipercine: analizar la estructura gramatical del texto y lo que lo vincula con el mundo, de ahí que Lipovetsky & Serroy deseen acoplar la teoría de la hipermodernidad al séptimo arte, pues ofrece la alternativa de explicar un fenómeno desde su cauce social hasta textual.

Las últimas reflexiones se relacionan con la metodología empleada para el análisis de las películas, que si bien resultó ser efectiva para el estudio, su aplicación no carece de aspectos negativos debido a que puede utilizarse en diferentes formas: el análisis cinematográfico a través de una división formal y textual es parte de una actividad epistemológica que pretende dar cuenta de las formas de producción de sentido del cine (sea de terror o cualquier otro género). Las herramientas de *découpage* y deconstrucción en cuatro niveles (contexto, inter-texto, enunciación e interpretación) son una forma amable de aproximarse al cine para conocer sus estructuras y posteriormente, realizar no solo un comentario fílmico sino una reflexión temática, estilística y de los modos de producción del cine. No obstante, presenta un obstáculo al momento de interpretar.

Dicho obstáculo no se encuentra en la propuesta de Benet, sino en el modo en que el investigador genera conocimiento. La interpretación suele asociarse con la actividad filosófica, la lectura de formas simbólicas que trascienden el análisis de un producto más allá de sus estructuras. En nuestro caso, nos hemos limitado al estudio y reflexión de la materia de la expresión fincada en el texto mismo, y en ocasiones, el filme tiene posibilidades de análisis vinculadas con el momento histórico de su producción (como el caso del *torture porn* y su relación con las imágenes terroristas del 11 de septiembre). Pero incluso aquí, hacemos una comprensión de texto-contexto, no interpretación filosófica, trampa en la que muchos investigadores caen fácilmente. El terreno del análisis cinematográfico parece alejado de propuestas metodológicas que lleven a la interpretación de manera correcta.

Paul Ricoeur y la triple mimesis podrían ser una opción para poder “abordar” todos los posibles huecos de un objeto de estudio artístico, pues propone investigar la vida y

obra de cada autor, entrar en el reino de los códigos que componen su obra y finalmente, interpretar. Pero esta interpretación depende mucho de nuestra capacidad de observación de símbolos y un bagaje histórico/social/cultural que en muchas ocasiones, en lugar de ser ventaja, se vuelve limitación para el investigador, pues una investigación que cubra la totalidad de estos aspectos es posible, pero se corre el riesgo de dispersar las posturas con las que se aborda el objeto de estudio.

Por esa razón, nos parece prudente aproximarnos al cine desde la perspectiva de Benet, que si bien es un método parecido al descrito por Ricoeur (hermenéutica profunda), deja claro que la reflexión interpretativa debe estar basada en el análisis de estilo y sentido que hemos hecho del cine. Es decir, no hay separación entre semiótica y hermenéutica, pues para reflexionar sobre un material, es necesario conocer su estructura, ser capaces de ligarla con otros contenidos. No obstante, el camino de Benet conserva un carácter subjetivo en su aplicación. Puede hacerse por separado, lo cual sería una vereda más ortodoxa, pero evidentemente ningún elemento integral del cine trabaja solo. Puede ser desintegrado para su análisis, pero trabaja en un conjunto, por ello hemos previsto que es más acertado estudiar los elementos en un solo nivel, así el investigador obtiene una visión global del filme, por no decir más entretenida.

Lo anterior es un método que nos permitió observar el enfoque global al que Lipovetsky & Serroy se refieren, comprender la estructura de un filme pero también relacionarlo con el mundo en que se produce. Es un camino amable, pero no exento de fallas, pues se puede cuestionar por ejemplo, que el estudio de la enunciación en el cine podría resultar en una sola tesis, que el texto-contexto obedece más a un trabajo historiográfico o sociológico, no semiótico. Pero ello nos da la pauta para expresar que el cine, aun cuando se estudie en los límites de sus estructuras, no puede evitar el vínculo con su contexto histórico, y nos referimos a historia de la humanidad, del arte, del cine, de la ciencia, etc. El de Benet no es tampoco la única aproximación metodológica, por eso también esta por determinarse una reconstrucción racional de la teoría del cine (así nombrada por Warren Buckland) para descubrir la relación de cine con el pensamiento y crear métodos y teorías que hagan menos referencia a otros campos disciplinares y se gesten dentro de la actividad cinematográfica. Será nuestra labor encontrar un terreno para el estudio del cine, no sólo como arte sino como fenómeno social.

¿El terror se agota? No. Está demostrado que cada género atraviesa ciclos, algunos se desgastan para después explotar nuevas fórmulas. El terror continúa explorando formas diferentes, sobre todo en materia de representación. Queda pendiente por ejemplo, el estudio del movimiento narrativo, manejo del tiempo, espacio y recurso del suspenso en el terror europeo y asiático. Asimismo, en Estados Unidos permanecen alternativas por explorar, como el trabajo de adaptación de fenómenos internacionales como el terror japonés a sus formas narrativas, los mecanismos de inducción del miedo en el falso documental, el funcionamiento de la industria cultural respecto a la venta y exportación de nuevos personajes representativos, su producción en el contexto del cine mexicano, pero sobre todo, un estado del arte más amplio acerca de las teorías que intentan explicar una pregunta fundamental: ¿qué nos atrae en el cine de terror que nos provoca placer? No hay aún una respuesta consensuada y la aclaración de las teorías que podrían explicarlo está pendiente.

Como en todo el cine, hay teoría para tratar de explicar la inducción de emociones en el cine de terror, pero no hay una teoría particular sobre ello. El psicoanálisis, la semiótica, la sociología, la antropología y los estudios de género son algunos de los campos de estudio que contribuyen a la comprensión de la inducción de emociones en el cine y el espectador. El esfuerzo actual es crear una corriente teórica que se desprenda de los estudios de cine, para explicar ese fenómeno: el estudio de cómo se emplean las técnicas del cine para afectar al espectador es parte de esos estudios y queda abierto como posible línea de investigación a la cuál contribuir.

Finalmente, es importante terminar con la consigna de que un estudio sobre cine de terror es pertinente porque a fin de cuentas, cualquier fenómeno queelijamos respecto al séptimo arte nos acerca más al estado actual de la cinematografía. Ya llevamos más de un siglo asustando a los espectadores, el terror continúa siendo popular, su estudio ha sido prolífico en Estados Unidos y España principalmente. En México, en lo referente a estudios de cine, va adquiriendo fuerza en el ámbito académico. El cine de terror sin duda, no es ajeno a nadie. En su momento (1963), *Blood Feast* de Herschell Gordon Lewis, fue una película de terror independiente nefasta que a nadie le interesaba. Hasta que resultó que sí. El resto es historia.

CONCLUSIONES

TERROR EN LA ERA DEL HIPERCINE

	CONSTANTES	NOVEDADES
TEMAS	La muerte continúa siendo el eje principal en las películas de terror, sobre todo en aquellas de corte gótico donde se elaboran historias que reflexionan sobre la existencia de la vida después de la muerte y cómo afrontan los personajes esta situación. Alrededor de él, también continúan empleándose temas relacionados con la monstruosidad, como el caso del vampirismo, la licantropía, la posesión demoníaca, etc., es decir, la monstruosidad física.	La filmación de la muerte y sus consecuencias sobre el cuerpo son una de las novedades que el terror contemporáneo utiliza para brindar mayor impacto a la representación de la muerte. A pesar de que desde los años sesenta se inicia una tradición de películas que filman la violencia, el terror contemporáneo, sobre todo en los subgéneros de tortura pornográfica, exhibe la totalidad del cuerpo durante su mutilación y las formas de morir son cada vez más “creativas”. Lo importante de la muerte es mostrar “cómo” se provoca y también, mediatizarla, mostrarla al mundo, como en el caso de la franquicia Juego del Miedo.
PERSONAJES	En el caso de las amenazas, continúan vigentes los personajes que han poblado el cine de terror desde sus inicios: vampiros, hombres lobo, fantasmas y el desdoblamiento de la personalidad (ahora visto en los asesinos seriales) se mantienen presentes en el terror. En el caso de la tortura pornográfica, las víctimas siguen siendo indiferenciadas, pues están ahí para morir.	En el caso del subgénero <i>dead teenager movie</i> , el trazo de las víctimas deja de ser indiferenciado y trata de abandonar los estereotipos, de modo que se les brinda una composición psicológica, una dimensión emocional más allá de ser carne de cañón para las posibles amenazas. Esto se extiende también a las películas de corte gótico, como el caso de Los Otros. En el caso de los vampiros u hombres lobo, su vestimenta y actitud se adecua a la modernidad: se hallan entre la sociedad, no se aíslan y están tecnológicamente informados, como el caso de Noche de Miedo.
DESARROLLO NARRATIVO	Continúa vigente “La Trama del Descubrimiento Complejo” propuesta por Noel Carroll, que consta de cuatro movimientos: presentación (la amenaza muestra evidencias); descubrimiento (las víctimas descubren estas evidencias); confirmación (la amenaza se presenta ante las víctimas) y enfrentamiento (las víctimas hallan una solución para enfrentar a la amenaza).	El terror se inserta en la desestructuración de la narración a través de la multiplicación de los itinerarios del espectador y del personaje, es decir, aún opera la trama del descubrimiento complejo, pero se presenta en diferentes niveles (por ejemplo, cuando el espectador se adelanta a las acciones de los personajes) y también, en diferentes historias, como el caso de La Cabaña del Terror, que presenta la historia de la cabaña en el bosque y la de la empresa o bien, meta narraciones, como el caso de Scree4m y sus secuencias de apertura.
DIÁLOGOS	Los diálogos son un elemento crucial para el desarrollo de cualquier película, pero el terror los utiliza para	Muchas de las novedades que presenta el terror contemporáneo se encuentran en los diálogos. El género asume una postura crítica

CONCLUSIONES

	<p>señalar abiertamente, críticas hacia su propio funcionamiento. Asimismo, es un recurso para citarse entre películas. La puesta en abismo, es decir, la formación de una red de significados entre textos del mismo género se manifiesta directamente en los diálogos, como explicamos en el cuadro de la derecha.</p>	<p>sobre sí mismo y la forma de evidenciarlo es a través de las conversaciones de sus personajes, por ejemplo, el caso de <i>Scream</i>: en su secuencia de apertura (reproducida en el disco) se citan películas del mismo género, se critica directamente el tratamiento del terror en esas películas, se mencionan personajes empleados en el terror contemporáneo y se hace burla a los lugares comunes del género.</p>
ORGANIZACIÓN DE LA IMAGEN	<p>El terror sigue empleando la organización de los siguientes significantes:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.- Signos escritos: son una forma de anclar información descubierta en diarios, periódicos, libros, acerca de la amenaza en turno. 2.- Voces: una forma de manifestación de la amenaza se presenta a través de voces en off y efectos de sonido que la diferencian de la voz humana natural. 3.- Ruidos incidentales: Son una forma de establecer la presencia de la amenaza, a través de sonidos que en el contexto de cada filme se plantean como “raros” o que no deberían estar ahí. 4.- Fotografía: Predomina la fotografía oscura. 5.- Luces: El contraste del color negro y el uso del rojo sobre superficies blancas. El negro es para acentuar las atmósferas de oscuridad; el rojo predomina en el empleo de la sangre. 	<p>Los siguientes elementos también tienen presencia constante no sólo en el terror sino en otros géneros, pero su velocidad se incrementa:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.- Montaje: la rapidez con que se pasa de un encuadre a otro aumenta, sobre todo si se trata de persecuciones (como en <i>Noche de Miedo</i>) o escenas de asesinatos que intentan registrar la totalidad del acontecimiento sin perder detalle, como el caso de la escena de <i>Juego del Miedo 6</i>, donde se muestra el rostro de cada víctima, detalles de la escopeta, la televisión donde el asesino muestra su mensaje y detalles de la trampa que se ha dispuesto en este escenario. 2.- Banda sonora: en el caso del subgénero de tortura pornográfica o el <i>dead teenager movie</i>, la música que acompaña los momentos dramáticos es creada con una combinación de instrumentos de metal y acústicos. Generan una estridencia que acompaña escenas caóticas (como el caso de la posesión de Mía, en <i>Posesión Infernal</i>).
PUESTA EN ESCENA	<p>Todos los elementos arriba enumerados son parte de la composición de la puesta en escena, pero aquí hacemos una pequeña diferenciación para referirnos al espacio general donde transcurre la acción: aún tienen vigencia los lugares solitarios, los bosques, cabañas, casa embrujadas, es decir, la amenaza finalmente se ancla a un lugar específico.</p>	<p>Uno de los resultados más novedosos en cuanto a construcción de escenarios en el terror contemporáneo, es lo que Cinthya Freeland nombra “números de horror”, una disposición de escenarios a lo largo de la película, donde se cometen actos criminales. Ella lo compara con los números musicales, porque se trata de escenas que representan un espectáculo. En este caso, el espectáculo de la violencia. La secuencia de <i>Juego del Miedo 6</i> es un ejemplo.</p>

ANEXO 1. CINE DE TERROR EN ESTADOS UNIDOS ENTRE EL AÑO DE 1968 Y 1999

A continuación, se presenta un listado de filmes de terror estrenados desde 1968 y hasta 1999. Esta etapa de la producción de cine de terror es la correspondiente a la que autores como David J. Skal, Hilario J. Rodríguez, Desirée de Fez, Roberto Coria y Felipe Pardinás, entre otros, denominan “la americanización”, cuando los relatos no se sitúan en el extranjero sino en el seno de la sociedad norteamericana. Son además, películas en donde la representación de la violencia adquiere más brutalidad.

AÑO	TÍTULO ORIGINAL	TÍTULO EN ESPAÑOL	DIRECTOR
1968	<i>Night of the Living Dead</i>	<i>La Noche de los Muertos Vivientes</i>	George A. Romero
1968	<i>Rosemary's Baby</i>	<i>El Bebe de Rosemary</i>	Roman Polanski
1970	<i>The Wizard of Gore</i>		Herschell Gordon Lewis
1970	<i>The Honeymoon Killers</i>	<i>Los Asesinos de la Luna de Miel</i>	Leonard Kastle
1972	<i>The Last House on the Left</i>	<i>La Última Casa a la Izquierda</i>	Wes Craven
1973	<i>Sisters</i>	<i>Hermanas</i>	Brian De Palma
1973	<i>The Exorcist</i>	<i>El Exorcista</i>	William Friedkin
1973	<i>The Crazies</i>		George A. Romero
1974	<i>Deranged</i>	<i>Trastornado</i>	Jeff Gillen & Allan Ormsby
1974	<i>The Texas Chainsaw Massacre</i>	<i>La Masacre de Texas</i>	Tobe Hooper
1974	<i>Black Christmas</i>		Bob Clark
1974	<i>It's Alive</i>	<i>¡Está Vivo!</i>	Larry Cohen
1975	<i>Jaws</i>	<i>Tiburón</i>	Steven Spielberg
1976	<i>Carrie</i>	<i>Carrie: Extraño Presentimiento</i>	Brian De Palma
1976	<i>The Omen</i>	<i>La Profecía</i>	Richard Donner
1976	<i>Martin</i>	<i>Martin, el vampiro</i>	George A. Romero
1977	<i>The Hills Have Eyes</i>	<i>Las Colinas Tienen Ojos</i>	Wes Craven
1977	<i>Alice Sweet Alice (Holy Terror)</i>	<i>El Rostro de la Muerte</i>	Alfred Sole
1978	<i>Halloween</i>	<i>Halloween</i>	John Carpenter

1978	<i>The Toolbox Murders</i>	<i>El Asesino de la Caja de Herramientas</i>	Dennis Donnelly
1978	<i>Piranha</i>	<i>Piraña</i>	Joe Dante
1978	<i>Invasion of the Body Snatchers</i>	<i>Usurpadores de Cuerpos</i>	Philip Kaufman
1978	<i>Dawn of the Dead</i>	<i>El Regreso de los Muertos Vivientes</i>	George A. Romero
1978	<i>I Spit on Your Grave/Day of the Woman</i>	<i>Escupiré en tu Tumba</i>	Meir Zarchi
1979	<i>The Amityville Horror</i>	<i>Terror en Amityville</i>	Stuart Rosenberg
1979	<i>Tourist Trap</i>	<i>Trampa para Turistas</i>	David Schmoeller
1979	<i>Phantasm</i>	<i>Phantasm</i>	Don Coscarelli
1979	<i>The Driller Killer</i>	<i>Asesino del Taladro</i>	Abel Ferrara
1980	<i>Friday the 13th</i>	<i>Viernes 13</i>	Sean S. Cunningham
1980	<i>The Changeling</i>	<i>Al Final de la Escalera</i>	Peter Medak
1980	<i>The Shinning</i>	<i>El Resplandor</i>	Stanley Kubrick
1980	<i>The Fog</i>	<i>La Niebla</i>	John Carpenter
1980	<i>Prom Night</i>	<i>Noche de Graduación</i>	Paul Lynch
1981	<i>The Howling</i>	<i>Aullido</i>	Joe Dante
1981	<i>The Funhouse</i>	<i>Carnaval del Terror</i>	Tobe Hooper
1981	<i>An American Werewolf in London</i>	<i>Un Hombre Lobo Americano en Londres</i>	John Landis
1981	<i>Friday the 13th. Part II</i>	<i>Viernes 13. Parte 2</i>	Steve Miner
1981	<i>Deadly Blessing</i>	<i>Bendición Mortal</i>	Wes Craven
1982	<i>The Thing</i>	<i>La Cosa del Otro Mundo</i>	John Carpenter
1982	<i>Poltergeist</i>	<i>Juegos Diabólicos</i>	Tobe Hooper
1982	<i>Basket Case</i>	<i>El Asesino de la Canasta</i>	Frank Hennenlotter
1981	<i>The Evil Dead</i>	<i>El Despertar del Diablo</i>	Sam Raimi
1981	<i>My Bloody Valentine</i>		George Mihalka
1982	<i>Friday the 13th. Part III</i>	<i>Viernes 13. Parte 3</i>	Steve Miner
1982	<i>Creepshow</i>	<i>Macabras Historias de Horror</i>	George A. Romero
1983	<i>Christine</i>	<i>Christine</i>	John Carpenter
1984	<i>A Nightmare on Elm Street</i>	<i>Pesadilla en la Calle del Infierno</i>	Wes Craven
1984	<i>Friday the 13th. The Final Chapter</i>	<i>Viernes 13: El Capítulo Final</i>	Joseph Zito

1984	<i>Gremlins</i>	<i>Gremlins</i>	Joe Dante
1985	<i>Fright Night</i>	<i>La Hora del Espanto</i>	Tom Holland
1985	<i>The Toxic Avenger</i>	<i>El Vengador Tóxico</i>	Lloyd Kaufman & Michael Herz
1985	<i>A Nightmare on Elm Street II: Freddy's Revenge</i>	<i>Pesadilla en la Calle del Infierno: La Revancha de Freddy</i>	Jack Sholder
1985	<i>The Hills Have Eyes, Part II</i>	<i>Las Colinas Tienen Ojos, Parte 2</i>	Wes Craven
1985	<i>Re-Animator</i>	<i>Resurrección Satánica</i>	Stuart Gordon
1985	<i>Day of the Dead</i>	<i>El Día de los Muertos Vivientes</i>	George A. Romero
1985	<i>Friday the 13th. A New Beginning</i>	<i>Viernes 13. El Comienzo</i>	Danny Steinmann
1986	<i>The Hitcher</i>	<i>El Caminante</i>	Robert Harmon
1986	<i>The Texas Chainsaw Massacre II</i>	<i>La Masacre de Texas 2</i>	Tobe Hooper
1986	<i>Friday the 13th Part VI: Jason Lives</i>	<i>Viernes 13, Parte 6: Jason Vive</i>	Tom McLoughlin
1986	<i>Henry: Portrait of a Serial Killer</i>	<i>Henry, retrato de un asesino serial</i>	John McNaughton
1987	<i>The Lost Boys</i>	<i>Los Muchachos Perdidos</i>	Joel Schumacherg
1987	<i>Near Dark</i>	<i>Al Caer la Noche</i>	Kathryn Bigelow
1987	<i>Evil Dead II: Dead by Dawn</i>	<i>El Despertar del Diablo, Parte 2</i>	Sam Raimi
1987	<i>Hellraiser</i>	<i>Puerta al Infierno</i>	Clive Barker
1987	<i>A Nightmare on Elm Street 3: Dream Warriors</i>	<i>Pesadilla en la Calle del Infierno: Guerrero de los Sueños</i>	Chuck Russell
1987	<i>Dolls</i>	<i>Larga Noche de Terror (Muñecos Diabólicos)</i>	Stuart Gordon
1988	<i>The Blob</i>	<i>La Mancha Voraz</i>	Chuck Rusell
1988	<i>Child's Play</i>	<i>Chucky, el muñeco diabólico</i>	Tom Holland
1988	<i>Friday the 13th Part VII: The New Blood</i>	<i>Viernes 13. Parte 7</i>	John Carl Buechler
1988	<i>Monkey Shines</i>	<i>Atracción Diabólica</i>	George A. Romero
1988	<i>The Serpent and The Rainbow</i>	<i>La Serpiente y el Arcoíris</i>	Wes Craven
1988	<i>A Nightmare on Elm Street 4: The Dream Master</i>	<i>Pesadilla en la Calle del Infierno. Parte 4</i>	Renny Harlin
1988	<i>They Live</i>	<i>¡Están Vivos!</i>	John Carpenter

1989	<i>Society</i>		Brian Yuzna
1989	<i>A Nightmare on Elm Street 5: The Dream Child</i>	<i>Pesadilla en la Calle del Infierno. Parte 5</i>	Stephen Hopkins
1989	<i>Friday the 13th Part VIII: Jason Takes Manhattan</i>	<i>Viernes 13. Parte 8</i>	Rob Hedden
1991	<i>The Silence of the Lambs</i>	<i>El Silencio de los Inocentes</i>	Jonathan Demme
1991	<i>Freddy's Dead: The Final Nightmare</i>	<i>La Muerte de Freddy</i>	Rachel Talalay
1991	<i>The People Under The Stairs</i>	<i>La Gente Detrás de las Paredes</i>	Wes Craven
1992	<i>Bram Stoker's Dracula</i>	<i>Drácula de Bram Stoker</i>	Francis Ford Coppola
1992	<i>Candyman</i>	<i>Candyman</i>	Bernard Rose
1992	<i>Army of Darkness</i>	<i>El Ejército de las Tinieblas</i>	Sam Raimi
1993	<i>Jason Goes to Hell: The Final Friday</i>	<i>Viernes 13: Parte 9</i>	Adam Marcus
1994	<i>Interview with the Vampire</i>	<i>Entrevista con el Vampiro</i>	Neil Jordan
1994	<i>Mary Shelley's Frankenstein</i>	<i>Frankenstein de Mary Shelley</i>	Kenneth Branagh
1994	<i>In The Mouth of Madness</i>	<i>En la Boca del Terror</i>	John Carpenter
1994	<i>Wes Craven's New Nightmare</i>	<i>"La Nueva Pesadilla" de Wes Craven</i>	Wes Craven
1995	<i>The Addiction</i>	<i>La Adicción</i>	Abel Ferrara
1995	<i>Seven</i>	<i>Seven</i>	David Fincher
1995	<i>The Village of the Damned</i>	<i>El Pueblo de los Malditos</i>	John Carpenter
1995	<i>The Lord of Illusions</i>	<i>El Señor de las Ilusiones</i>	Clive Barker
1996	<i>From Dusk Till Dawn</i>	<i>Del Crepúsculo al Amanecer</i>	Robert Rodríguez
1996	<i>Scream</i>	<i>Scream: Grita Antes de Morir</i>	Wes Craven
1996	<i>The Craft</i>	<i>Jóvenes Brujas</i>	Andrew Fleming
1997	<i>I Know What You Did Last Summer</i>	<i>Se lo que Hicieron el Verano Pasado</i>	Jim Gillespie
1997	<i>Scream 2</i>	<i>Scream 2: Grita y Vuelve a Gritar</i>	Wes Craven
1997	<i>Wishmaster</i>	<i>El Amo de los Deseos</i>	Robert Kurtzman
1998	<i>Psycho</i>	<i>Psicosis</i>	Gus Van Sant
1998	<i>Disturbing Behavior</i>	<i>Perturbados</i>	David Nutter
1998	<i>Halloween H20: Twenty Years Later</i>	<i>Halloween H20: Veinte Años Después</i>	Steve Miner

1998	<i>Blade</i>	<i>Blade, cazador de vampiros</i>	Stephen Norrington
1998	<i>John Carpenter's Vampires</i>	<i>Vampiros de John Carpenter</i>	John Carpenter
1998	<i>Bride of Chucky</i>	<i>La Novia de Chucky</i>	Ronny Yu
1998	<i>Urban Legend</i>	<i>Leyenda Urbana</i>	Jamie Blanks
1998	<i>The Faculty</i>	<i>Aulas Peligrosas</i>	Robert Rodríguez
1999	<i>The Rage: Carrie 2</i>	<i>La Ira: Carrie 2</i>	Katt Shea
1999	<i>The Haunting</i>	<i>La Maldición</i>	Jan De Bont
1999	<i>House on Haunted Hill</i>	<i>La Residencia del Mal</i>	William Malone
1999	<i>The Blair Witch Project</i>	<i>El Proyecto de la Bruja de Blair</i>	Daniel Myrick & Eduardo Sánchez
1999	<i>The Sixth Sense</i>	<i>El Sexto Sentido</i>	M. Night Shyamalan

ANEXO 2. CINE DE TERROR EN ESTADOS UNIDOS DESDE 2000 A 2014

A continuación, una tabla con un listado de películas producidas a partir del año 2000, cuando inicia la primera década del siglo XXI y el periodo que Gilles Lipovetsky & Jean Serroy enmarcan en la hipermodernidad y el desarrollo del hipercine.

AÑO	TÍTULO ORIGINAL	TÍTULO EN ESPAÑOL	DIRECTOR
2000	<i>Scream 3</i>	<i>Scream 3: La Máscara de la Muerte</i>	Wes Craven
2000	<i>Final Destination</i>	<i>Destino Final</i>	James Wong
2000	<i>American Psycho</i>	<i>Psicópata Americano</i>	Mary Harron
2000	<i>Urban Legends: Final Cut</i>	<i>Leyenda Urbana II</i>	John Ottman
2001	<i>Thirteen Ghosts</i>	<i>13 Fantasmas</i>	Steve Beck
2001	<i>Jeepers Creepers</i>	<i>El Demonio</i>	Victor Salva
2001	<i>The Others</i>	<i>Los Otros</i>	Alejandro Amenábar
2002	<i>Resident Evil</i>	<i>Resident Evil: El Huésped Maldito</i>	Paul W.S. Anderson
2002	<i>The Ring</i>	<i>El Aro (adaptación de la japonesa Ringu, Hideo Nakata, de 1998)</i>	Gore Verbinski
2002	<i>Ghost Ship</i>	<i>Barco Fantasma</i>	Steve Beck
2003	<i>House of 1000 Corpses</i>	<i>La Casa de los 1000 Cuerpos</i>	Rob Zombie
2003	<i>Underworld</i>	<i>Inframundo</i>	Len Wiseman
2003	<i>Final Destination II</i>	<i>Destino Final II</i>	David R. Ellis
2003	<i>Freddy vs Jason</i>	<i>Freddy vs Jason</i>	Ronny Yu
2003	<i>Wrong Turn</i>	<i>Camino Hacia el Terror</i>	Rob Schmidt
2003	<i>Jeepers Creepers II</i>	<i>El Demonio II</i>	Victor Salva
2003	<i>The Texas Chainsaw Massacre</i>	<i>La Masacre de Texas</i>	Marcus Nispel
2004	<i>Saw</i>	<i>Juego Macabro</i>	James Wan
2004	<i>Dawn of the Dead</i>	<i>El Amanecer de los Muertos</i>	Zack Snyder
2004	<i>The Grudge</i>	<i>La Maldición (adaptación de la japonesa Ju-On, Takashi Shimizu, de 2002)</i>	Takashi Shimizu
2004	<i>Exorcist: The Beginning</i>	<i>El Exorcista: El inicio</i>	Renny Harlin

2005	<i>Land of the Dead</i>	<i>Tierra de los Muertos</i>	George A. Romero
2005	<i>Hostel</i>	<i>Hostal: El Rincón de las Torturas</i>	Eli Roth
2005	<i>Cursed</i>	<i>La Marca de la Bestia</i>	Wes Craven
2005	<i>House of Wax</i>	<i>La Casa de Cera</i>	Jaume Collet-Serra
2005	<i>Saw II</i>	<i>Juego del Miedo</i>	Darren Lynn Bousman
2005	<i>The Amityville Horror</i>	<i>Terror en Amityville</i>	Andrew Douglas
2005	<i>The Skeleton Key</i>	<i>La Llave Maestra</i>	Ehren Kruger
2005	<i>The Devil's Rejects</i>		Rob Zombie
2006	<i>Saw III</i>	<i>Juego del Miedo III</i>	Darren Lynn Bousman
2006	<i>The Texas Chainsaw Massacre: The Beginning</i>	<i>La Masacre de Texas: El Inicio</i>	Jonathan Liebesman
2006	<i>Final Destination III</i>	<i>Destino Final III</i>	James Wong
2006	<i>The Omen</i>	<i>La Profecía</i>	John Moore
2006	<i>The Hills Have Eyes</i>	<i>Despertar del Diablo</i>	Alexandre Aja
2006	<i>The Grudge</i>	<i>La Maldición II</i>	Takashi Shimizu
2006	<i>The Descent</i>	<i>El Descenso</i>	Neil Marshall
2006	<i>Black Christmas</i>	<i>Gritos en la Oscuridad</i>	Glen Morgan
2007	<i>Hostel. Part II</i>	<i>Hostal: Parte II</i>	Eli Roth
2007	<i>Death Proof</i>	<i>A prueba de muerte</i>	Quentin Tarantino
2007	<i>Planet Terror</i>	<i>Planeta Terror</i>	Robert Rodríguez
2007	<i>The Wolfman</i>	<i>El Hombre Lobo</i>	Joe Johnston
2007	<i>30 Days of Night</i>	<i>30 Días de Noche</i>	David Slade
2007	<i>The Hills Have Eyes II</i>	<i>Despertar del Diablo II</i>	Martin Weisz
2007	<i>The Hitcher</i>	<i>Asesino de la Carretera</i>	Dave Meyers
2007	<i>The Mist</i>	<i>Sobrenatural</i>	Frank Darabont
2007	<i>Paranormal Activity</i>	<i>Actividad Paranormal</i>	Oren Peli
2007	<i>Wron Turn: Dead End</i>	<i>Camino Hacia el Terror: Final Mortal</i>	Joe Lynch
2007	<i>Halloween</i>	<i>Halloween</i>	Rob Zombie
2007	<i>Saw IV</i>	<i>Juego del Miedo IV</i>	Darren Lynn Bousman
2007	<i>Trick R' Treat</i>	<i>Noche de Terror</i>	Michael Dougherty

2008	<i>Cloverfield</i>	<i>Cloverfield: Monstruo</i>	Matt Reeves
2008	<i>One Missed Call</i>	<i>Una Llamada Perdida (adaptación de la japonesa One Missed Call de Takashi Miike)</i>	Eric Valette
2008	<i>Prom Night</i>	<i>Noche de Graduación Sangrienta</i>	Nelson McCormick
2008	<i>Imágenes del Más Allá</i>	<i>Shutter (adaptación de la tailandesa del mismo nombre)</i>	Masayuki Ochiai
2008	<i>The Strangers</i>	<i>Los Extraños</i>	Bryan Bertino
2008	<i>The Midnight Meat Train</i>	<i>Masacre en el Tren de la Muerte</i>	Ryuhei Kitamura
2008	<i>Saw V</i>	<i>Juego del Miedo V</i>	David Hackl
2008	<i>Quarantine</i>	<i>Cuarentena (adaptación de la española REC, Paco Plaza & Jaime Balagueró de 2007)</i>	John Erick Dowdle
2008	<i>Repo: The Genetic Opera</i>		Darren Lynn Bousman
2008	<i>It's Alive</i>	<i>¡Está Vivo!</i>	Josef Rusnak
2009	<i>Friday the 13th</i>	<i>Viernes 13</i>	Marcus Nispel
2009	<i>My Blood Valentine</i>	<i>Sangriento San Valentín</i>	Patrick Lussier
2009	<i>Drag Me to Hell</i>	<i>Arrástrame al Infierno</i>	Sam Raimi
2009	<i>The Last House on the Left</i>	<i>La Venganza de la Casa del Lago</i>	Dennis Iliadis
2009	<i>The Final Destination 3D</i>	<i>El Destino Final</i>	David R. Ellis
2009	<i>Halloween II</i>	<i>Halloween II</i>	Rob Zombie
2009	<i>Saw VI</i>	<i>Juego del Miedo VI</i>	Kevin Greutert
2009	<i>Wrong Turn 3: Left for Dead</i>	<i>Camino Hacia el Terror 3</i>	Declan O' Brien
2010	<i>The Crazies</i>	<i>El día del Apocalipsis</i>	Breck Eisner
2010	<i>A Nightmare on Elm Street</i>	<i>Pesadilla en la Calle Elm</i>	Samuel Bayer
2010	<i>Let Me In</i>	<i>Déjame Entrar (adaptación de la sueca Låt den rätte komma/Let the Right One In) de Tomas Alfredson.</i>	Matt Reeves
2010	<i>I Spit on Your Grave</i>	<i>Dulce Venganza</i>	Steven R. Monroe
2010	<i>Piranha 3D</i>	<i>Piraña</i>	Alexandre Aja
2010	<i>Monsters</i>	<i>Monstruos</i>	Gareth Edwards

2010	<i>Saw 3D</i>	<i>Saw 3D</i>	Kevin Greutert
2010	<i>Paranormal Activity II</i>	<i>Actividad Paranormal II</i>	Tod Williams
2011	<i>Insidious</i>	<i>La Noche del Demonio</i>	James Wan
2011	<i>Fright Night</i>	<i>Noche de Miedo</i>	Craig Gillespie
2011	<i>Paranormal Activity III</i>	<i>Actividad Paranormal 3</i>	Ariel Schulman & Henry Joost
2011	<i>The Thing</i>	<i>La Cosa del Otro Mundo</i>	Matthijs van Heijningen
2011	<i>Scre4m</i>	<i>Scre4m</i>	Wes Craven
2011	<i>Don't Be Afraid of the Dark</i>	<i>No temas a la oscuridad</i>	Troy Nixey
2011	<i>Final Destination 5</i>	<i>Destino Final 5</i>	Steven Quale
2012	<i>The Woman in Black</i>	<i>La Dama de Negro</i>	James Watkins
2012	<i>The Cabin in the Woods</i>	<i>La Cabaña del Terror</i>	Drew Goddard
2013	<i>Mama</i>	<i>Mamá</i>	Andrés Muschietti
2013	<i>You're Next</i>	<i>Tú Eres el Siguiete</i>	Adam Wingard
2013	<i>The Purge</i>	<i>La Noche de la Expiación</i>	James DeMonaco
2013	<i>The Conjuring</i>	<i>El Conjuro</i>	James Wan
2013	<i>Insidious II</i>	<i>La Noche del Demonio II</i>	James Wang
2013	<i>Evil Dead</i>	<i>Posesión Infernal</i>	Federico Álvarez
2013	<i>Carrie</i>	<i>Carrie</i>	Kimberly Peirce
2013	<i>The Lords of Salem</i>		Rob Zombie
2013	<i>Texas Chainsaw 3D</i>	<i>Masacre en Texas: Herencia Maldita</i>	John Luessenhop
2013	<i>Oculus</i>	<i>Oculus</i>	Mike Flanagan
2014	<i>I, Frankenstein</i>	<i>Yo, Frankenstein</i>	Stuart Beattie
2014	<i>The Purge: Anarchy</i>	<i>12 Horas para Sobrevivir</i>	James DeMonaco
2014	<i>As Above, So Below</i>	<i>Así en la Tierra como en el Infierno</i>	John Erick Dowdle
2014	<i>Dracula Untold</i>	<i>Drácula: La Leyenda Jamás Contada</i>	Gary Shore
2014	<i>Annabelle</i>	<i>Annabelle</i>	John R. Leonetti
2014	<i>Ouija</i>	<i>Ouija</i>	Stiles White

BIBLIOGRAFÍA

- Altman, Rick. *Los géneros cinematográficos*. Paidós Comunicación. Barcelona, 2000.
- Aumont, Jacques y Michel Marie. *Análisis del film*. Paidós Comunicación. Barcelona, 1990.
- Bajtín, Mijaíl. *Problemas de la poética de Dostoievski*. Fondo de Cultura Económica. Buenos Aires, 2012.
- Barthes, Roland. *La Aventura Semiológica*. 2ª edición. Paidós Comunicación. Buenos Aires, 1993.
- Barthes, Roland. *S/Z*. Siglo XXI. Argentina, 2004.
- Bordwell, David. *La narración en el cine de ficción*. Paidós Comunicación. España, 1996.
- Alarcon, Tonio. "Ni muertos ni enterrados. El terror gótico en el cine USA de los 70". En: Antonio José Navarro (ed). *Pesadillas en la oscuridad. El cine de terror gótico*. Valdemar Intempestivas. Madrid, 2010.
- Álvarez, Carlos. *Posesión Infernal: Gore, demonios y cosquillas*. Midons Editorial. Valencia, 1998.
- Arenas, Carlos. "Abrazando la oscuridad. La moderna cultura gótica." En: Antonio José Navarro (ed.). *Pesadillas en la oscuridad. El cine de terror gótico*. Valdemar Intempestivas. Madrid, 2010.
- Benet, Vicente J. *La Cultura del Cine. Introducción a la historia y la estética del cine*. Paidós. Barcelona, 2004.
- Black, Joel. *The Reality Effect: Film Culture and the Graphic Imperative*. Routledge. Nueva York, 2002.
- Bloom, Harold, Paul de Man, Jacques Derrida, Geoffrey Hartman, J. Hillis Miller. *Deconstruction and Criticism*. Routledge & Kegan Paul. Londres, 1979.
- Briefel, Aviva y Sam J. Miller (eds.). *Horror after 9/11. World of Fear, Cinema of Terror*. University of Texas Press. Texas, 2012.
- Butler, Ivan. *The Horror Film*. A. Zwemmer Limited, A.S. Barnes and Co. Amsterdam, 1967.
- Carroll, Noël. *Filosofía del Terror o Paradojas del Corazón*. A. Machado Libros. Madrid, 2005.

- Carroll, Noël. "Why Horror". En: Mark Jancovich (ed.). *Horror. The Film Reader*. Routledge. Nueva York, 2002.
- Casetti, Francesco y Federico Di Chio. *Cómo analizar un film*. Paidós. Barcelona, 1998.
- Casetti, Francesco. *El film y su espectador*. 2ª edición. Cátedra, signo e imagen. Madrid, 1996.
- Casetti, Francesco. "Theory, Post-theory, Neo-theories: Changes in Discourses, Changes in Objects" en *Cinémas: Journal of Film Studies*, vol. 17, no. 2-3, 2007. p. 33-45.
- Casas, Quim. "El gótico hollywoodiense (1930-1960) de Universal a Corman: Recreaciones, artificios, fotogenias". En: Antonio José Navarro. *Pesadillas en la oscuridad. El cine de terror gótico*. Valdemar Intempestivas. Madrid, 2010.
- Clarens, Carlos. *An Illustrated History of the Horror Films*. G.P. Putnam's Sons. Nueva York, 1967.
- Clover, Carol J. "Her body, himself". En: Mark Jancovich (ed.). *Horror. The Film Reader*. Routledge. Nueva York, 2002.
- Conrich, Ian (ed.). *Horror Zone. The Cultural Experience of Contemporary Horror Cinema*. I.B. Tauris. Londres, 2010.
- Costa, Antonio. *Saber ver el cine*. Paidós. Barcelona, 1986.
- Courtés, Joseph. *Análisis Semiótico del Discurso. Del enunciado a la enunciación*. Gredos. Madrid, 1991.
- Creed, Barbara. "Horror and the monstruos-feminine. An imaginary abjection". En: Mark Jancovich (ed.). *Horror. The Film Reader*. Routledge. Nueva York, 2002.
- Cueto, Roberto. "¿Qué es >Lo gótico<? El adjetivo que se convirtió en un género". En: Antonio José Navarro (ed.). *Pesadillas en la oscuridad. El cine de terror gótico*. Valdemar Intempestivas. Madrid, 2010.
- Culler, Jonathan. *On Deconstruction: Theory and Criticism after Structuralism*. Routledge/Kegan Paul. Londres, 1983.
- De Fez, Desirée. *Películas clave del cine de terror moderno*. Ediciones Robin Book. España, 2007.
- Derrida, Jacques. *Writing and Difference*. Routledge/Kegan Paul. Londres, 1978.

- Eyles, Allen, Robert Adkinson y Nicholas Fry (eds.). *The House of Horrors. The Story of Hammer Films*. Lorrimer Publishing. Londres, 1973.
- Fahy, Thomas. 'Introduction' *The Philosophy of Horror*. Lexington: The University of Kentucky Press. Estados Unidos, 2010.
- Fernandez Valentí, Tomás. "Sombras retorcidas. Drácula, Frankenstein y el Hombre Lobo a la luz de la posmodernidad". En: Antonio José Navarro. *Pesadillas en la oscuridad. El cine de terror gótico*. Valdemar Intempestivas. Madrid, 2010.
- Font, Doménec. *Cuerpo a cuerpo. Radiografías del cine contemporáneo*. Galaxia Gutenberg. Barcelona, 2012.
- Freixas, Ramón y Joan Bassa. "Horror Gótico: El escalofrío como puerta al éxtasis". En: Antonio José Navarro (ed.). *Pesadillas en la oscuridad. El cine de terror gótico*. Valdemar Intempestivas. Madrid, 2010.
- Gaudreault, André y Francois Jost. *El relato cinematográfico*. Paidós Comunicación. España, 1995.
- Gehring, Wes D. *Handbook of American Film Genres*. Greenwood. Connecticut, 1988.
- Genette, Gerard. *Palimpsestos. La literatura en segundo grado*. Taurus. Madrid, 1989.
- Giroux, Henry A. *Cine y entretenimiento: elementos para una crítica política del filme*. Paidós. Barcelona, 2003.
- Gubern, Román y Joan Prat Carós. *Las raíces del miedo. Antropología del cine de terror*. Tusquets. Barcelona, 1979.
- Guillot, Eduardo. *Escalofríos: 50 películas de terror de culto*. Editorial Midons. Valencia, 1997.
- Hartman, Geoffrey H. *Saving the Text: Literature/Derrida/Philosophy*. The John Hopkins University Press. Londres, 1982.
- Hills, Matt. "Cutting into Concepts of >Reflectionist< Cinema? The Saw Franchise and Puzzles of Post 9/11 Horror". En: Aviva Briefel y Sam J. Miller (eds.). *Horror After 9/11. World of Fear, Cinema of Terror*. University of Texas Press. Texas, 2012.
- Hobson, Marian. *Jacques Derrida: Opening Lines*. Routledge. Londres, 1998.
- Hutchings, Peter. *The Horror Film*. Routledge. Nueva York, 2004.

- Hutchison, Tom y Roy Pickard. *Horrors. A History of Horror Movies*. Optimum Books. Londres, 1983.
- Imbert, Gerard. *Cine e Imaginarios Sociales. El cine posmoderno como experiencias de los límites (1990-2010)*. Cátedra, signo e imagen. Madrid, 2010.
- Jancovich, Mark (ed.). *Horror. The Film Reader*. Routledge. Nueva York, 2002.
- James, Henry. *Otra vuelta de tuerca*. Grupo Editorial Multimedios. México, 1999.
- Jung, Carl Gustav. *Arquetipos e Inconsciente Colectivo*. Paidós. Barcelona, 1970.
- King, Stephen. *It*. Plaza & Janes. México, 2006.
- Kracauer, Siegfried. *Teoría del cine*. Paidós Comunicación. Barcelona, 1989.
- Kristeva, Julia. "Bajtín, la palabra, el diálogo y la novela". En Navarro, Desiderio (selecc. y trad.), *Intertextualité*. UNEAC, Casa de las Américas. La Habana, 1973.
- Kristeva, Julia. *Powers of Horror. An Essay on Abjection*. European Prospectives: Columbia University Press. Nueva York, 1982.
- Lardín, Ruben. *Las diez caras del miedo*. Midons Editorial. Colección Serie B. España, 1996.
- Latorre, José María. "Puertas de lo gótico en el cine". En: Antonio José Navarro (ed.). *Pesadillas en la oscuridad. El cine de terror gótico*. Valdemar Intempestivas. Madrid, 2010.
- Lazo, Norma. *El horror en el cine y en la literatura (acompañado de una crónica sobre un monstruo en el armario)*. Paidós. México, 2004.
- Lipovetsky, Gilles y Jean Serroy. *La pantalla global: cultura mediática y cine en la era hipermoderna*. Anagrama. Barcelona, 2009.
- Losilla, Carlos. *El cine de terror. Una introducción*. Paidós. Barcelona, 1993.
- M. Benshoff, Harry. "The Monster and the homosexual". En: Mark Jancovich (ed.). *Horror. The Film Reader*. Routledge. Nueva York, 2002.
- Martín, Sara. *Monstruos al final del milenio*. Imágica Ediciones, SL. Colección Nekrozine No. 6. Madrid, 2002.
- McRoy, Jay. "Parts is Parts. Pornography, Splatter Films and the Politics of Corporeal Disintegration". En: Ian Conrich. *Horror Zone. The Cultural Experience of Contemporary Horror Cinema*. I.B. Tauris. Londres, 2010.
- Memba, Javier. *Cine de Terror de la Universal*. 2ª edición. T & B Editores. Madrid, 2006.

- Miller, J. Hillis. *On Literature*. Routledge. Nueva York, 2002.
- Moine, Rapahelle. *Cinema Genre*. Blackwell Publishing. Carlton, 2008.
- Mongin, Olivier. *Violencia y cine contemporáneo. Ensayo sobre ética e imagen*. Paidós. Barcelona, 1999.
- Morris, Charles. *Fundamentos de la teoría de los signos*. Paidós. Barcelona, 1985.
- Morris, Jeremy. *The Justification of Torture Horror. The Philosophy of Horror*. En: Thomas Fahy (ed.). Lexington, University of Kentucky Press, 2010.
- Navarro, Antonio José (ed.). *Pesadillas en la oscuridad. El cine de terror gótico*. Valdemar Intempestivas. Madrid, 2010.
- Navarro, Antonio José. “¿Sólo para sádicos? El cine de horror gótico británico”. En: Antonio José Navarro (ed.). *Pesadillas en la oscuridad. El cine de terror gótico*. Valdemar Intempestivas. Madrid, 2010.
- Neale, Steve. *Genre and Hollywood*. Routledge. Gran Bretaña, 2000.
- Norris, Christopher. *Deconstruction: Theory and Practice*. 3ª edición. Routledge. Londres, 1982.
- Ortega, Juan Carlos y Raúl Toral. *Horror Movies. Lo mejor y lo peor del cine de terror. Vol. 1*. Dolmen Editorial. España, 2011.
- Rimbau, Esteve. *Hollywood en la era digital. Cátedra, signo e imagen*. Madrid, 2011.
- Rodríguez, Hilario J. *Museo del Miedo. Las mejores películas de terror*. Ediciones JC. Madrid, 2003.
- Romaguera i Ramió, Joaquín. *El lenguaje cinematográfico. Gramática, géneros, estilos y materiales*. 2ª edición. Ediciones de la Torre. Madrid, 1999.
- Sánchez Noriega, José Luis. *Historia del cine. Teoría y géneros cinematográficos, fotografía y televisión*. Alianza editorial. España, 2002.
- Sanders Peirce, Charles. *La ciencia de la semiótica*. Ediciones Nueva Visión. Argentina, 1986.
- Semana de Cine Fantástico y de Terror de San Sebastián. *Cohen y Lustig. Monstruos y dioses para una mitología marginal*. Donostia Kultura. Argentina, 1998.
- Skal, David J. *Monster Show. Una historia cultural del horror*. Valdemar Intempestivas. Madrid, 2008.

- Sorlin, Pierre. *Sociología del cine: la apertura para la historia del mañana*. Fondo de Cultura Económica. México, 1985.
- Stewart, Susan. "The Epistemology of the Horror Story". En: *The Journal of American Folklore*. Vol. 95. No. 375. (Enero-Marzo, 1982). pp. 33-50.
- Tasker, Yvonne. "Aproximación al nuevo Hollywood". En: James Curran, David Morley y Valerie Walkerdine (comps.). *Estudios culturales y comunicación. Análisis, producción y consumo cultural de las políticas de identidad y el posmodernismo*. Paidós. Barcelona, 1998.
- Todorov, Tzvetan. *Introducción a la literatura fantástica*. 2ª edición. Premia. México, 1981.
- Tombs, Pete. *Mundo Macabro. El cine más alucinante y extraño del planeta*. Círculo Latino. S.L. Editorial. Barcelona, 2003.
- Tudor, Andrew. "Why Horror? The peculiar pleasures of a popular genre". En: Mark Jancovich (ed.). *Horror. The Film Reader*. Routledge. Nueva York, 2002.
- Walpole, Horace. *El Castillo de Otranto*. Grupo Editorial Toma. México, 2003.
- Wetmore, Kevin J. *Post 9/11 Horror in American Cinema*. Continuum International Publishing. Nueva York, 2012.
- Williams, Linda. "When the woman looks". En: Mark Jancovich (ed.). *Horror. The Film Reader*. Routledge. Nueva York, 2002.
- Wood, Robin. "The American Nightmare: Horror in the 70's". En: Mark Jancovich (ed.). *Horror. The Film Reader*. Routledge. Nueva York, 2002.
- Zimmer, Catherine. "Caught on Tape? The Politics of Video in the New Torture Film". En: Aviva Briefel y Sam J. Miller. *Horror after 9/11: World of Fear, Cinema of Terror*. University of Texas Press. Texas, 2012.
- Zinoman, Jason. *Sesión Sangrienta. Traducción de Rocío Valero*. T & B Editores. Madrid, 2011.

HEMEROGRAFÍA:

- Abner Colina, Mario y Nora Alicia Estrada. "Acecha Ghostface: estrenan hoy a nivel nacional *Scream 4*". En: *Reforma, Sección Gente*. 15 de abril de 2011. P. 12.
- Arredondo, Arturo. "Géneros Cinematográficos: Cine de Terror (Primera Parte)". En: *Novedades, Sección Espectáculos*. 10 de Noviembre de 2002. P. 14.

- Arredondo, Arturo. "Géneros Cinematográficos: Cine de Terror (Segunda parte)". En: *Novedades, Sección Espectáculos*. 12 de Noviembre de 2002. P. 10.
- Aviña, Rafael. "El horror que llegó para quedarse". En: *Uno más uno, Sección Cultura*. 25 de julio de 1992. P. 26.
- Belinchón, Gregorio y Carmen Pérez-Lanzac. "¿Es insano el cine de terror sádico?". En: *El País, Sección Vida y Artes*. 31 de Octubre de 2009. P. 26.
- Betancourt, Javier. "Scream, grita antes de morir". En: *Proceso, sección cine*. 9 de Noviembre de 1997. P. 71.
- Bonfil, Carlos. "Crítica: Los Otros". En: *La Jornada, sección Cultura*. 4 de Noviembre de 2001. P.4.
- Bradshaw, Peter. "Review: The Cabin in the Woods". En: *The Guardian*. 12 de Abril de 2012.
- Camarena, Doris y Ricardo Bernal. "Escalofrío en la butaca. Mapa del terror: México y E.U.". En: *Reforma, sección El Ángel*. 18 de Octubre de 2009. P. 1-2.
- Cane, Miguel. "Scream 4: Asesinos Superestrellas". En: *Milenio, sección Hey!, Columna "La Linterna Mágica"*. 15 de Abril de 2011. P. 22.
- Cardenas Ochoa, Alejandro. "Una vida de terror". En: *El Universal, sección ¡Por Fin!*. 1 de Noviembre de 2001. P. 26.
- Carro, Nelson. "Crítica: Los Otros". En: *Tiempo Libre*. 6 a 12 de Diciembre de 2001. P. 2.
- Carroll, Noël. "The Nature of Horror". En: *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*. Vol. 46. No. 1. (Otoño, 1987). Pp. 51-59.
- Celin, Fernando. "Crítica: Los Otros". En: *Novedades, sección cine*. 11 de Noviembre de 2001. P. 8.
- Coria, José Felipe. "Horas de Espanto". En: *Uno más uno, sección cultural*. 1 de Noviembre de 1986. P. 2.
- Coria, José Felipe. "Scre4m". En: *El Financiero, sección cultural*. 25 de Abril de 2011. P. 37.
- Corliss, Richard. "The Woman in Black: Harry Potter and the Spooky Mansion". En: *Time*. 2 de Febrero de 2012.
- Crook, Simon. "Evil Dead: Out of the Ash(es)". En: *Empire*. Abril de 2013.

- Dargis, Manohla. "A Haunted Lawyer? What Could Be Scariest?". En: *The New York Times*. 2 de Febrero de 2012.
- Debruge, Peter. "The Cabin in the Woods: Not since *Scream* has a horror movie subverted the expectations that accompany the genre to such wicked effect". En: *Variety*. 9 de Marzo de 2012.
- Derakhshani, Tirdad. "Remake stays true to the gory original". En: *Philadelphia Inquirer*. 5 de Abril de 2013.
- Dick, Movie (pseudónimo). "Sorpresas de Cajón". En: *Milenio, sección Contraseña*. 31 de Octubre de 2001. P. 9.
- Duran King, José Luis. "Un muerto que vuelve de la tumba". En: *El Nacional*. 23 de Junio de 1997. P. 14.
- E. Dávalos, Patricia. "Cuando la mirada arroja luz de miedo". En: *La Crónica, Sección Guía del Ocio*. 2 de Noviembre de 2001. P. 2.
- Edelstein, David. "Now Playing at your Local Multiplex: Torture Porn". En: *New York Magazine*. 28 de Enero de 2006.
- Felperin, Leslie. "Review: *The Woman in Black*". En: *Variety*. 25 de Enero de 2012.
- García Estrada, Guillermo. "La pasión por las cintas de terror". En: *Uno más uno, Sección Cultura*. 2 de Septiembre de 2007. P. 19.
- Goodykoontz, Bill. "Review: *The Cabin in the Woods*". En: *Arizona Republic*. 11 de Abril de 2012.
- Harvey, Dennis. "Review: *The Others*". En: *Variety*. 6 de Agosto de 2001.
- Hebertt, Omar. "Butaca: un inevitable agasajo de culto: *Scream*, grita antes de morir, de Wes Craven". En: *Uno más uno*. 25 de Octubre de 1997. P. 10.
- Hernández Romero, Luis Diego. "Vértebras del cine: Los slashers nunca mueren". En: *Diario Imagen, Sección Espectáculos*. 14 de Mayo de 2010. P. 29.
- Hunter, Stephen. "Cursed: A real howler". En: *The Washington Post*. 26 de Febrero de 2005. P. 1-2.
- Jolin, Dan. "The Cabin in the Woods: Attack the Shack". En: *Empire*. Abril de 2012.
- Johnson, Kevin C. "Evil Dead makes case for remaking old horror flicks". En: *St. Louis Dispatch*. 4 de Abril de 2013.
- Koehler, Robert. "Review: *Fright Night*". En: *Variety*. 17 de Agosto de 2011.
- Leydon, Joe. "Review: *Evil Dead*". En: *Variety*. 9 de Marzo de 2013.

- Lumenick, Lou. "Evil Dead remake is a bloody mess". En: *New York Post*. 4 de Abril de 2013.
- Morris, Wesley. "Werewolf flick sinks its teeth into satire". En: *Boston Globe*. 26 de Febrero de 2005.
- Nashawaty, Chris. "Review: Evil Dead". En: *Entertainment Weekly*. 18 de Abril de 2013.
- Navarro, Antonio José. "Cine de Terror Contemporáneo: Apuntes para una reflexión". En: *Dirigido por...* No. 358, Julio-Agosto, 2006. Pp. 36-66.
- Ocaña, Javier. "Scream 4: Irónico curso de terror". En: *El País, Sección Cultural*. 22 de Abril de 2011. P. 32.
- O'Hara, Helen. "Friday Night: The Vampire Next Door". En: *Time*. 3 de Septiembre de 2011.
- O'Scott, A. "A Harry Tale From the Lives, of Some Hairy Angelenos". En: *The New York Times*. 26 de Febrero de 2005.
- O'Sullivan, Michael. "The Woman in Black: Post Potter Radcliffe Takes on Poltergeist". En: *The Washington Post*. 3 de Febrero de 2010.
- P. Szekely, Mario. "Wes Craven, el maestro de los espantos". En: *Récord, Sección Circo*. 12 de Abril de 2011. P. 5B.
- Persall, Steve. "Audacious, entertainig <Cabin in the Woods> goes over the edge". En: *Tampa Bay Times*. 11 de Abril de 2012.
- Ramos, Omar. "Proyecta Scream 4 el miedo de la gente". En: *Milenio, Sección Hey!*. 13 de Abril de 2011. P. 8.
- Richards, Olly. "The Woman in Black: Harry Potter and Ever More Chambers of Secrets". En: *Empire*. Febrero de 2012.
- Rooney, David. "Craven adds 4 thespis for 'Cursed' reshoot". En: *Variety*. 1 de Diciembre de 2003.
- Salgado, Mauro. "Los años dorados en el cine de terror (1900-1970)". En: *Cinemanía*. Año 5, Número 50, Noviembre 2000. p. 58-61.
- Schwarzbaum, Lisa. "Review: The Cabin in the Woods". En: *Entertainment Weekly*. No. 1203-1204. Abril de 2012.
- Schwarz, Mauricio José. "Breve relato del terror". En: *El Universal, Sección Cultura*. 30 de julio de 1991. p. 2.

- Scott, A.O. "Those Good, Old Vampires and Now They're in 3D". En: *New York Times*. 18 de Agosto de 2011.
- Segoviano, Rogelio. "Cine de Terror. El regreso de un género que es menospreciado". En: *Diario Monitor, Sección Revista*. 25 de Enero de 2006. p. 2.
- Solorzano, Fernanda. "Grita antes de morir de Wes Craven". En: *Uno más uno, Sección Cine*. 8 de Noviembre de 1997. p. 13.
- Solorzano, Fernanda. "Scream 2 de Wes Craven". En: *Uno más uno, Sección Cine*. 9 de Mayo de 1998. p. 13.
- Spelling, Ian. "Wes Craven 'grita' otra vez". En: *Reforma, Top Magazine*. p. 26. Traducción de *The New York Times Syndicate* por Enrique Huerta.
- Staskiewicz, Keith. "Movie Review: Frigh Night". En: *Entertainment Weekly*. 21 de Agosto de 2011.
- Tobias, Scott. "Evil Dead". En: *The A.V. Club*. 4 de Abril de 2013.
- Torres, Maximiliano. "Tenemos visita...". En: *Milenio Diario, Sección Hey!*. 31 de Octubre de 2001. p. 12.
- Villalobos Alpízar, Ivan. "La noción de intertextualidad en Kristeva y Barthes" en *Revista de Filosofía Universitaria*. Costa Rica, No. 103. Enero-Junio 2003. Pp. 137-145.

FICHAS TÉCNICAS (FILMOGRAFÍA):

LOS OTROS (The Others, 2001).

Actores: Nicole Kidman, Fionnula Flanagan, Christopher Eccleston, Alakina Mann, James Bentley, Eric Sykes, Elaine Cassidy.

Director: Alejandro Amenábar.

Guion: Alejandro Amenábar.

Fotografía: Javier Aguirresarobe.

Música: Alejandro Amenábar.

Edición: Nacho Ruiz Capillas.

Diseño de Producción: Benjamín Fernández.

Departamento de Maquillaje: Montse Boqueras, Mara Collazo, Ana López-Puigcerver, Belén López, Robert McCann, Peter Owen, Teresa Rabal, Kerry Warn.

Dimension Films. España/Estados Unidos.

JUEGO MACABRO (Saw, 2004)

Actores: Leigh Whannell, Carey Elwes, Danny Glover, Ken Leung, Monica Potter, Dina Meyer.

Director: James Wan.

Guion: Leigh Whannell

Fotografía: David A. Armstrong.

Música: Charlie Clouser.

Edición: Kevin Greutert.

Diseño de producción: Julie Berghoff.

Departamento de Maquillaje: Scott H. Eddo, Rocky Faulkner, Eleanor Sabaduquia.

Lionsgate. Estados Unidos.

LA MARCA DE LA BESTIA (Cursed, 2005)

Actores: Christina Ricci, Jesse Eisenberg, Joshua Jackson, Michael Rosenbaum, Judy Greer, Milo Ventimiglia, Shannon Elizabeth, Scott Baio, Derek Mears.

Director: Wes Craven.

Guion: Kevin Williamson.

Fotografía: Robert McLachlan.

Música: Marco Beltrami.

Edición: Patrick Lussier, Lisa Mozden.

Diseño de producción: Chris Cornwell, Bruce Allan Miller.

Departamento de Maquillaje: Rick Baker, Luisa Abel, Howard Berger, Greg Nicotero.

Miramax/Dimension Films Estados Unidos.

HOSTAL. EL RINCÓN DE LAS TORTURAS (Hostel, 2005)

Actores: Jay Hernández, Derek Richardson, Eythor Gudjonsson, Barbara Nedeljakova, Jan Vlasák, Jana Kaderabkova, Jennifer Lim.

Director: Eli Roth.

Guion: Eli Roth.

Fotografía: Milan Chadima.

Música: Nathan Barr.

Edición: George Folsey Jr.

Diseño de Producción: Franco Giacomo-Carbone.

Departamento de Maquillaje: Howard Berger, Greg Nicotero.

Sony Pictures/Lionsgate. Estados Unidos

EL JUEGO DEL MIEDO V (Saw V, 2008)

Actores: Tobin Bell, Costas Mandylor, Scott Patterson, Betsy Rusell, Julie Benz, Meagan Good, Mark Rolston, Carlo Rota, Greg Byrk.

Director: David Hackle.

Guion: Patrick Melton y Marcus Dunstan.

Fotografía: David A. Armstrong.

Música: Charlie Clouser.

Edición: Kevin Greutert.

Diseño de Producción: Anthony A. Ianni.

Departamento de Maquillaje: Damon Bishop, Francois Dagenais.

Lionsgate/Twisted Pictures. Estados Unidos.

LOS EXTRAÑOS (The Strangers, 2008)

Actores: Liv Tyler, Scott Speedman, Gemma Ward, Kip Weeks, Laura Margolis.

Director: Bryan Bertino.

Guion: Bryan Bertino.

Fotografía: Peter Sova.

Música: Tomandandy.

Edición: Kevin Greutert.

Diseño de Producción: John D. Kretschmer.

Departamento de Maquillaje: Coni Andress, Wendy Bell.

Lionsgate/Twisted Pictures. Estados Unidos.

EL JUEGO DEL MIEDO VI (Saw VI, 2009)

Actores: Tobin Bell, Costas Mandylor, Mark Rolston, Betsy Russell, Shawnee Smith, Peter Outerbridge, Athena Karkanis, Samantha Lemole, Devon Bostick.

Director: Kevin Greutert.

Guion: Patrick Melton y Marcus Dunstan.

Fotografía: David A. Armstrong.

Música: Charlie Clouser.

Edición: Andrew Coutts.

Diseño de Producción: Anthony A. Ianni.

Departamento de Maquillaje: Patrick Baxter, Damon Bishop, Francois Dagenais.

Lionsgate/Twisted Pictures. Estados Unidos.

SCRE4M (Scre4m, 2011)

Actores: David Arquette, Neve Campbell, Courteney Cox, Emma Roberts, Hayden Panettiere, Rory Culkin, Erik Knudsen, Nico Tortorella, Alison Brie, Adam Brody, Marley Shelton, Anthony Anderson, Anna Paquin, Kristen Bell.

Director: Wes Craven.

Guion: Kevin Williamson y Ehren Kruger.

Fotografía: Peter Deming.

Música: Marco Beltrami.

Edición: Peter McNulty.

Diseño de Producción: Adam Stockhausen.

Departamento de Maquillaje: Ellen Arden, Maggie Funk, Peter Robb-King, Gary J. Tunnicliffe.

Miramax/Dimension Films. Estados Unidos.

NOCHE DE MIEDO (Fright Night, 2011)

Actores: Colin Farrell, Anton Yelchin, Toni Collette, David Tennant, Imogen Poots, Christopher Mintz-Plasse, Dave Franco.

Director: Craig Gillespie.

Guion: Marti Noxon y Tom Holland.

Fotografía: Javier Aguirresarobe.

Música: Ramin Djawadi.

Edición: Tatiana S. Riegel.

Diseño de Producción: Richard Bridgland.

Departamento de Maquillaje: Aurora Bergere, Laura Hill, Tami Lane, Jennifer McDaniel, Gary Pawlowski.

Dreamworks. Estados Unidos.

LA CABAÑA DEL TERROR (The Cabin in the Woods, 2012)

Actores: Kristen Connolly, Chris Hemsworth, Anna Hutchison, Fran Kranz, Jesse Williams, Richard Jenkins, Bradley Whitford, Brian White, Amy Acker, Sigourney Weaver.g

Director: Drew Goddard.

Guion: Joss Whedon y Drew Goddard.

Fotografía: Peter Deming.

Música: David Julyan.

Edición: Lisa Lassek.

Diseño de Producción: Martin Whist.

Departamento de Maquillaje: Tony Acosta Jr., David LeRoy Anderson, Julie Beaton, Brian Blair, David Brooke.

Universal Pictures. Estados Unidos.

LA DAMA DE NEGRO (The Woman in Black, 2012)

Actores: Daniel Radcliffe, Ciarán Hinds, Janet McTeer, Liz White.

Director: James Watkins.

Guion: Susan Hill y Jane Goldman.

Fotografía: Tim Maurice-Jones.

Música: Marco Beltrami.

Edición: John Harris.

Diseño de Producción: Kave Quinn.

Departamento de Maquillaje: Alexandra Brock, Robbie Drake, Renata Gilbert, Paul Hyett.

Hammer Films. Inglaterra/Estados Unidos.

POSESIÓN INFERNAL (Evil Dead, 2013)

Actores: Jane Levy, Shilo Fernández, Lou Taylor Pucci, Jessica Lucas, Elizabeth Blackmore.

Director: Federico Álvarez.

Guion: Federico Álvarez y Rodo Sayagues.

Fotografía: Aaron Morton.

Música: Roque Baños.

Edición: Bryan Shaw.

Diseño de Producción: Robert Gillies.

Departamento de Maquillaje: Patrick Baxter, Kevin Carter, C.J. Goldman, Suzy Lee, Roger Murray, Dan Perry, Vinnie Smith.

Sony Pictures. Estados Unidos.

MASACRE EN TEXAS: HERENCIA MALDITA (Texas Chainsaw 3D)

Actores: Alexandra Daddario, Tania Raymonde, Dan Yeager, Trey Songz, Scott Eastwood, Shaun Sipos, James McDonald, Thom Barry, Paul Rae, Gunar Hansen, Marilyn Burns.

Director: John Luessenhop

Guion: Adam Marcus, Debra Sullivan, Kirsten Ems.

Fotografía: Anastas M. Michos.

Música: John Frizzell.

Edición: Randy Bricker.

Diseño de Producción: William A. Elliot.

Departamento de Maquillaje: Andrea Bowman, Robin K. Byrd, Robert Kurtzman,
Lionsgate/Millennium/Twisted Pictures. Estados Unidos.

LA NOCHE DE LA EXPIACIÓN (The Purge, 2013)

Actores: Ethan Hawke, Lena Headey, Max Burkholder, Adelaide Kane, Edwin Hodge, Rhys Wakefield.

Director: James DeMonaco.

Guion: James DeMonaco.

Fotografía: Jacques Jouffret.

Música: Nathan Whitehead.

Edición: Peter Gvozdás.

Diseño de Producción: Melanie Jones.

Departamento de Maquillaje: Steve Costanza, Jennifer Gerber, David Larson, Greg McDougall, Elizabeth Rabe, Nacoma Whobrey.

Universal Pictures. Estados Unidos.

TÚ ERES EL SIGUIENTE (You're Next, 2013)

Actores: Sharni Vinson, Nicholas Tucci, Wendy Glenn, AJ Bowen, Joe Swanberg, Margaret Laney, Amy Seimetz, Ti West, Rob Moran, Barbara Crampton.

Director: Adam Wingard.

Guion: Simon Barret.

Fotografía: Andrew D. Palermo.

Música: Mads Heldtberg, Jasper Lee, Kyle McKinnon.

Edición: Adam Wingard.

Diseño de Producción: Thomas S. Hammock.

Departamento de Maquillaje: Christina Cobelens, Ailen Diaz, Laura Laciniati, Zsofia Otvos.
Universal Pictures. Estados Unidos.

LAS IMÁGENES REPRODUCIDAS EN ESTE TRABAJO FUERON EXTRAÍDAS DE LOS SIGUIENTES ENLACES:

Los Otros (The Others)

<http://mubi.com/films/the-others>

La Leyenda del Jinete sin Cabeza (Sleepy Hollow)

<http://lamesilladenoche.blogspot.mx/2013/08/resena-la-leyenda-de-sleepy-hollow.html>

La Maldición (The Haunting)

http://www.thefancarpets.com/FilmGalleryPicture.aspx?mg_id=15237&m_id=1447

No temas a la oscuridad (Don't be afraid of the Dark)

<http://www.notasdecine.es/49587/trailers/nuevo-trailer-dont-be-afraid-of-the-dark-producida-por-guillermo-del-toro/>

El Conjuero (The Conjuring)

<http://www.theguardian.com/film/filmblog/2013/jul/22/the-conjuring-ripd-ryan-reynolds-pacific-rim>

Posesión Infernal (Evil Dead)

<http://horrorelhorror.blogspot.mx/2013/03/posesion-infernal-evil-dead-2013-de.html>
<http://www.pastemagazine.com/blogs/lists/2013/04/5-things-to-take-care-of-before-seeing-evil-dead-to-feel-okay-about-returning-home-2.html>

La Cabaña del Terror (The Cabin in the Woods)

<http://blogs.indiewire.com/theplaylist/all-the-music-featured-in-cabin-in-the-woods-features-nine-inch-nails-asher-roth-eagles-of-death-metal-20120416>

Scre4m

<http://www.assignmentx.com/2011/scre4m-actress-courteney-cox-calls-wes-craven-a-%E2%80%9Cgreat-director%E2%80%9D/scre4m-courteney-cox/>

El Juego del Miedo (Saw)

<http://uncyclopedia.wikia.com/wiki/JigSaw>

Hostal: Parte II (Hostel: Part II)

<http://cine.estamosrodando.com/filmoteca/hostel-2/galerias-de-imagenes/la-pelicula.html>