



UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTÓNOMA DE
MÉXICO

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA
DE MÉXICO

FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y
SOCIALES

TERROR EN LA SANGRE

CÁNONES ICONOGRÁFICOS, NARRATIVOS Y
MÍTICOS EN EL CINE GORE ESTADOUNIDENSE
DE FIN DE SIGLO

TESIS
QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADO EN
CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN
ESPECIALIDAD: PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL
PRESENTA



Erick Bernardo Suaste Molina
Asesor: Jesús Daniel González Marín

MÉXICO, 2009



Universidad Nacional
Autónoma de México



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.

Hay estaciones de dolor.
He compuesto este libro porque mi sangre salpica la roca.
Es mi sangre.
Dennis Etchison, *Horror 4*

Dicen que he derramado demasiada sangre.
Pero, ¿para que es la sangre sino para derramarla?
Candyman

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO PRIMERO	
GORE: EL NUEVO TABÚ DEL CINE	8
1.1. ¿QUÉ ES GORE?	10
1.2. EL GORE OCHENTERO	22
1.2.1. GORE TAQUILLERO	28
1.3. EL GORE EN LOS 90: SANGRE PARA GENERACIONES JÓVENES	36
CAPÍTULO SEGUNDO	
REPRESENTAR EL GORE	44
2.1. QUEREMOS VER SANGRE: LA PUESTA EN ESCENA	45
2.1.1. ESCENARIOS PARA EL HORROR	48
2.2. LENGUAJE DEL GORE: ¿CÓMO NARRAMOS VIOLENCIA CON LA CÁMARA?	63
CAPÍTULO TERCERO	
NARRAR EL GORE	82
3.1. ¿CÓMO SE DERRAMA LA SANGRE? ESTRUCTURA DEL RELATO GORE	88
3.1.1. EL GORE DE LA PERSONALIDAD	
Una sociedad llena de asesinos en <i>Henry, portrait of a serial killer</i> de John McNaughton	90
3.1.2. SLASHER FILM	
Terror juvenil en <i>Prom Night</i> de Paul Lynch	101
3.1.3. GORE DE LO DEMONÍACO	
Demonios descuartizadores y la invención del <i>splatstick</i> en <i>The Evil Dead</i> de Sam Raimi	113
3.1.4. GORE DE LO ABERRANTE Y LO SOBRENATURAL	
La revancha del monstruo vengador en <i>Pumpkinhead</i> de Stan Winston y sangrientos espíritus chocarreros en <i>House on haunted hill</i> de William Malone	123
3.2. ¡MOTIVOS QUIERE EL DIABLO!: ¿QUÉ MOTIVA A LOS RELATOS GORE?	136
3.2.1. CUATRO PUNTOS CARDINALES: LA MUERTE Y SU RELACIÓN CON LA VIOLENCIA, LA VENGANZA, EL SEXO Y EL MIEDO EN EL GORE.	137

CAPÍTULO CUARTO	
GALERÍA DE MONSTRUOS: SEIS MITOS GOREMANÍACOS	151
4.1. ASESINOS SERIALES: ¡ESTÁN ENTRE NOSOTROS!	155
4.2. VAMPIROS: LA SANGRIENTA DEFORMACIÓN DEL MITO	177
4.3. ZOMBIES: TAN LEJOS DE DIOS Y TAN CERCA DE HOLLYWOOD	197
4.4. SATANISMO: BREVE INTERMEDIO DIABÓLICO	211
4.5. DE MONSTRUOS Y FANTASMAS: ABERRACIONES FÍSICAS Y PARANORMALES	224
4.6. EL <i>GORE</i> Y EL <i>GIRL POWER</i>	241
CONCLUSIONES	247
BIBLIOGRAFÍA	253

SANGRE PARA UN TERROR MODERNO

En la historia del cine, resuenan géneros cinematográficos, así como nombres importantes en su creación. Quizá Scorsese, Kubrick, Polanski, Kieslowski, Antonioni o Fellini sean cineastas gloriosos cuya mención es obligatoria dadas sus aportaciones temáticas y estilísticas al cine. Tal vez el *western*, drama o el musical son parte de una historia clásica de los géneros en la pantalla grande. Pero en las mesas de discusión sobre cinematografía es muy probable que usted no se tope con el nombre de Herschell Gordon Lewis ni con el término *gore*.

Se trata de un director, quien por mucho tiempo se dedicó al negocio de la publicidad para, después, junto al productor David F. Friedman, fundar una compañía independiente que vio sus mejores años en el negocio de la desnudez femenina. El dúo explotó con bastante generosidad el tabú del sexo en pantalla, pero cuando éste no fue suficiente, encontraron un modo de enganchar al espectador: agregaron sangre. Fue así que en 1963 nació *Blood Feast*, el primer filme *gore* en la historia del cine que significó un paradigma en la construcción de la representación cinematográfica y también de rentabilidad.

Se había inaugurado el espectáculo de la violencia que ya tenía antecedentes en el *Grand Guignol* teatral montado en Francia en 1897, donde se exhibían obras de extrema violencia con objetivo de satisfacer la morbosidad de la gente. Con el filme de Gordon Lewis empieza la edificación de una nueva expresión del terror que reemplaza el miedo por el horror al buscar nuevas formas estilísticas dentro de las cuales, la sangre no sólo es un elemento de utilería, sino que forma parte de un estilo.

En 1974, con el estreno de *The Texas Chainsaw Massacre*, de Tobe Hooper, se comienza una ruptura entre el terror clásico y el contemporáneo. Hablamos de un género enmarcado sin ambages en el hiperrealismo. Es el nuevo terror, denominado por Carlos Losilla *terror posmodernista*; por Fernando Alonso Barahona, *gore-terror*; por Fernando de Felipe, *moderno cine de terror y serie B* o, bien, *gore*, descrito así por el mismo Gordon Lewis.

El *gore*, en principio heredero de las formas del terror, comenzó a deformar esa herencia para transformarla en una expresión exhibicionista de la muerte, la sexualidad y el relajamiento de las buenas costumbres; se convirtió en un género que

antepone el entretenimiento a la reflexión sin pretensiones de ser otra cosa; definió nuevos conjuntos de reglas que, con el tiempo, han conformado las bases canónicas de un género que ya no es dependiente del terror sino ha proclamado su autonomía: el *gore*.

Lo aceptamos: si Gordon Lewis no hubiera dirigido *Blood Feast*, lo habríamos hecho nosotros, porque estamos conscientes de su poder trasgresor y ello nos gusta. Quizá los amantes de este género seamos degenerados, es probable que vayamos contra los puristas, cuando se dice que no es otra cosa sino basura; cine sin narrativa, desprovisto de reglas del discurso cinematográfico, sin creatividad, expresión más falsa que las anteriores, pues estamos ante un cine que halla en la creatividad todas sus ideas, desde las más infantiles hasta las más enfermas. Es nuestra intención demostrar lo contrario con el presente trabajo, que éste es un género valioso en términos de manufactura y como fenómeno cinematográfico.

¿Por qué estudiar *gore*? Nuestra predilección por el género es razón válida pero no justificación académica. Si el cine es un medio de comunicación que por décadas ha atraído a un público masivo, es parte de nuestra labor estudiar sus códigos, así como su carácter fenomenológico.

Al analizar una expresión como el *gore* accedemos a una etapa transgresora del cine en Estados Unidos y quizá en el mundo entero, período marcado por cambios sociales, desintegración de la industria cinematográfica, introducción de nuevas tecnologías y elaboración de un cine que no teme a las restricciones.

Al estudiar *gore*, accedemos a un cine narrativo. Jacques Aumont explica que *el interés del estudio del cine narrativo reside en primer lugar en que, aún hoy, es dominante y que a través de él se puede alcanzar lo esencial de la institución cinematográfica, su lugar, sus funciones y sus efectos*,¹ es decir, nos permite entender las relaciones entre la imagen narrativa con el espectador a la vez que es capaz de reproducir sistemas de representación o de articulación social. El estudio del *gore* es pertinente para desentrañar sus esquemas narrativos, el porqué de su rentabilidad y las representaciones culturales que retoma.

¹ Jacques Aumont, *et, al, Estética del cine*, p. 97.

El análisis de este género nos brinda muchas lecturas. La principal, enfrentar un tipo de cine que gradualmente ha constituido una narrativa propia al grado de formar una serie de esquemas de fácil identificación. Por otro lado, este es un género que también accede a representaciones sociales e ideológicas, es decir, logra entrar en contacto con la sociedad y la cultura, pues, a fin de cuentas, surge en un contexto que permite al espectador reflexionar sobre procesos relativos a la vida contemporánea aún cuando la prioridad de sus creadores no es esa, sino la de crear un nuevo espectáculo: el espectáculo de lo sanguinario.

En el prólogo a *Las diez caras del miedo*, Fernando de Felipe explica que el *gore* o moderno cine de terror es un cine que degenera las formas anteriores del género, uno que utiliza efectos especiales baratos, recurre al artificio y cambia según las demandas del mercado. Pero explica que ello es parte del encanto de este género que además, responde a situaciones importantes, es decir, a la relectura que muchos autores hacen de otros temas del terror para deformarlos y adaptarlos a otros tiempos; a una reformulación de las estructuras narrativas básicas para privilegiar la forma, pero, sobre todo, a la contribución que ha hecho a importantes medios masivos de comunicación gracias a su carácter comercial: revistas especializadas, cómics, festivales específicos, programas de televisión.

Así lo afirma Fernando Alonso Barahona, “con numerosas revistas especializadas, profesionales y fanzines, festivales exclusivos como Fantasporto, Sitges, y con un número estimable de aficionados, el cine de terror en los 80 y 90 ha conocido una auténtica edad de oro similar a la vivida en los años 30. La amplia producción de cine de terror, en estos años, se articula en torno a una serie de temas y motivos fácilmente identificables”.² Ello habla de una supremacía espacial del género, pues rebasa la pantalla para materializarse en otros medios de difusión masiva que acrecientan su popularidad.

Y justo en esa adaptación a nuevas representaciones es donde yace su fuerza para ser considerado como un género cinematográfico importante. Así pues, este trabajo es un análisis de las formas estilísticas y narrativas del *gore* estadounidense, sus temáticas frecuentes, su importancia comercial, así como de su constante explotación de mitos diversos y sus consecuentes modelos estereotípicos. La tesis está

² Fernando Alonso Barahona, *Historia del terror a través del cine*, p. 37.

centrada en filmes producidos en periodos distintivos en cuanto a la producción de cintas del género.

Eduardo Guillot menciona en *Escalofríos: 50 películas de terror de culto*, que es prudente utilizar *Psycho* (1960) de Alfred Hitchcock como punto de partida para el estudio del género, ya que ese filme se asentaron muchos de los elementos definitorios del terror moderno; incluso, Felipe de Jesús menciona que sin él no habríamos tenido el largo historial de terror contemporáneo con el que contamos actualmente.

La afirmación de Guillot es buena excepto por algo: *Psycho* no es un filme *gore*, por ello, no puede usarse como punto de partida para el estudio de este género, pero sí nos da la pauta para definir el período de estudio y es que precisamente en la década de los sesenta se gestaron las expresiones primigenias del *gore* que más tarde, en los setenta, encontraron una repetición en variadas cintas. Esos modelos narrativos y visuales se asentaron durante esas décadas y vieron su proliferación para los años ochenta y noventa, períodos en los que se centra esta investigación.

Desde luego, no dejamos de lado la herencia que el género tuvo de los años sesenta y setenta, así como de corrientes de países extranjeros entre los que destacan Canadá, Inglaterra e Italia, sin olvidar al glorioso expresionismo alemán. De modo que el primer capítulo de esta tesis es un recuento histórico del cine *gore* con todo y antecedentes. Para ello, se hace una conceptualización del género que le dio origen, el terror, para luego construir una definición de *gore*.

Posteriormente, se revisan antecedentes en la formación del género en los cuales no falta la mención al expresionismo, así como la revisión obligatoria de varios clásicos. Ello es necesario para evidenciar la relación entre el terror y *gore*; posteriormente, se añade la historia del *gore* desde su génesis en 1963 con *Blood Feast*, su circulación independiente durante los setenta y su popularización ya entrados los ochenta y noventa, cuando se echa un vistazo a su importancia comercial dentro en un contexto, donde el cine en general sufría una pérdida de audiencias; en ese primer capítulo explicaremos por qué.

Los siguientes tres capítulos están avocados al análisis del género en tres vertientes: la representación, los esquemas narrativos y los personajes míticos. Para ello, nuestra guía serán los tres ejes canónicos sugeridos por Román Gubern para el

análisis de los filmes de terror, aplicados desde nuestra perspectiva, al *gore*, claro está. La categoría de canon permite articular las convenciones del género *gore* del modo en que Gubern articula las del terror; no tiene pretensiones universales, sólo desentrañar las tendencias de contenido y estilo dentro del *gore*, que de ser repetitivas, se vuelven una convención, por ende, son un canon. No pretendemos crear categorías de análisis para el cine universal, sino aplicar las otorgadas por Gubern para el estudio de este género.

Así pues, el segundo capítulo, *Representar el gore*, es la indagación de los cánones iconográficos, es decir, su estilo visual. Este apartado se divide en dos incisos: el primero es una identificación y descripción de las representaciones escenográficas más frecuentes en las que se sitúan todas las historias sanguinolentas; el segundo se trata de un estudio del punto de vista en el género a través de la cámara, asunto relacionado con el encuadre y movimientos de cámara para lo cual haremos un análisis a partir del concepto de *focalización* sugerido por Gérard Genette y ampliado por Francois Jost con el término *ocularización*. Estos conceptos serán explicados y aplicados a secuencias selectas de filmes específicos para así demostrar cómo el lenguaje cinematográfico entra en juego en este género.

El tercer capítulo, *Narrar el gore*, se trata de la identificación y estudio de los cánones diegético-rituales basado en tres esquemas narrativos comunes sobre los que trabajan creadores de filmes *gore*. Se estudian las funciones distribucionales en el relato de modo que se trabaja con el estructuralismo, esencialmente con los tres niveles narrativos propuestos por Roland Barthes: el de las funciones, las acciones y la narración. En ese sentido, se identifican las esferas de acción y funciones de cada personaje, así como el desarrollo de la trama.

Para saber cómo se desarrollan esas historias, aplicamos el *paradigma hollywoodense* de Francis Vanoye en cinco cintas específicas, cada una concerniente a la clasificación de relatos *gore* basada en Charles Derry, a saber, el *gore* de la personalidad, *gore* de lo demoníaco y *gore* de lo aberrante y paranormal. Cada categoría será explicada y, al final del capítulo, la estructuración de estos relatos será comparada brevemente con el esquema sugerido por Noel Carroll en *Filosofía del terror o paradojas del corazón*, denominado como *la trama del descubrimiento complejo*.

Finalmente, se hace un estudio de cuatro motivos principales que desencadenan las historias más macabras y más sanguinarias: la muerte, vista no como fenómeno metafísico sino en su relación con la violencia más desbordada; la venganza como motivo catalizador de casi todo ente deseoso de hacer daño; el sexo como indisoluble pareja del *gore* desde su génesis y el miedo, reemplazado por el horror producido por aquellas imágenes violentas.

El cuarto capítulo titulado *Galería de monstruos: seis mitos goremaníacos*, es un estudio fenomenológico de los cánones mítico-estructurales, es decir, los personajes míticos explotados constantemente en el *gore* estadounidense. En este caso, se identifican seis: asesinos seriales; vampiros; zombies; satanismo, monstruos y fantasmas, vistos en un solo inciso, pues los últimos son menos frecuentes que los anteriores cinco. En cada uno se explican su procedencia cinematográfica, cultural, su iconografía y cómo es que han ido evolucionando hasta reinventarse con el afán de acoplarse al discurso de los tiempos modernos. También se hace un breve estudio sobre el papel de las mujeres en la historia del *gore*, pues, aunque se le considera un género misógino, en el fondo el sexo femenino siempre ha sido el fuerte en estos filmes.

Debemos aclarar que si bien nuestro estudio está centrado en el *gore* producido en Estados Unidos durante los ochenta y noventa, no puede quedar fuera, si es necesaria, la mención a filmes producidos en el extranjero, periodos anteriores o expresiones del nuevo milenio, cuya revisión ayudará a redondear la visión actual sobre el *gore*, una que ha recorrido un largo camino. Al final de este amplio estudio, comprobaremos que el *gore* ha delimitado sus propias reglas hasta generar un canon sobre el cual se construyen todas las películas alrededor del género.

Desde luego, hablar de este género implica hacer referencia a innumerables películas. Es por ello, que a lo largo de esta investigación se ejemplificaran todas las situaciones de estudio con diversas cintas en cuya descripción también se hace una labor interpretativa, la cual es para nosotros el motor inventivo del análisis. Estamos conscientes que en esa labor la subjetividad es algo inminente, pero ello también servirá al lector como invitación para revisar los títulos que sean de su agrado y así fomentar la discusión sobre el *gore*, pues lograr eso es también una de nuestras metas.

INTRODUCCIÓN

Quizá para algunos sea una de las formas más denostadas de la cinematografía, pero para todo género siempre habrá defensores y detractores. Así, pues, queremos defender y exaltar una de las formas de cine más degradadas. Entremos al mundo del *gore* y seamos partícipes de la diversión y violencia (representada) que sólo un género como éste es capaz de brindar.

CAPÍTULO PRIMERO
GORE: EL NUEVO TABÚ DEL CINE

Cuando se pensó que el cine era una industria bien cimentada, sucedió algo que cambió el curso de su historia: la muerte del cine en los ochenta, cuyas consecuencias fueron el abandono por parte del público en las salas cinematográficas y una repentina caída monetaria en los estudios, provocada, también, por la ausencia de ideas y la llegada del video. Para levantar el negocio del cine, se recurrió a muchas cosas: el *boom del gore* es una de ellas.

Ya en los sesenta, un visionario del cine pornográfico llamado Herschell Gordon Lewis cayó en la cuenta que el nuevo negocio del cine vendría con el resquebrajamiento de las buenas conciencias, al romper dos tabúes hasta ese entonces censurados en la pantalla: el primero, era el sexo, que aunque siempre redituable, empezaba a resultar un poco monótono. El segundo fue la sangre.

Las siguientes décadas marcan el surgimiento de un género que llamó la atención precisamente por mostrar matanzas en el celuloide. Poco a poco, el *gore* dejó la clandestinidad, se volvió redituable, cimbró los ojos de los espectadores y rompió las barreras de la crítica especializada, quienes lo veían como un género venido a menos. Su estudio no se hizo esperar. El *gore* es cine con todas las de la ley; por eso merece la atención de los que estudiamos el cine.

Desde los 70, han surgido perspectivas teóricas que analizan los medios de comunicación. El cine es uno de ellos y, luego de ser un invento, la postura teórica del cine lo retoma como un lenguaje que requiere de códigos específicos para su construcción. Corrientes como el estructuralismo y la semiótica descomponen los elementos cinematográficos para estudiar sus modelos narrativos, mientras que otras corrientes como la escuela de Chicago estudian su impacto cultural y comercial, entendiéndolo como un medio de comunicación masiva.³

Ello justifica un estudio formal del cine *gore*, tomando como herramienta el estructuralismo, aunque nuestra base serán tres categorías de Román Gubern que nos permitirán cubrir aspectos más amplios. Este trabajo implica el análisis de elementos tan diversos que van desde las estructuras clásicas de un filme hasta los trazos

³ Véase Armand Mattelart, *Historia de las teorías de la comunicación*, págs. 27-73.

estereotípicos de sus personajes, extraídos en su mayoría, del terror y el fantástico, géneros básicos para la construcción del *gore*.

Es necesario revisar cómo se configuran esos géneros para dar pie a nuestro objeto de estudio, por ello, construiremos, en este primer capítulo, una definición del cine *gore* retomando, en primer lugar, el género canónico al que le debe su existencia: el terror y, en segundo, el fantástico, otro de sus precursores.

Con los elementos que conforman esos géneros, construiremos la definición de *gore*. Partimos del hecho que el *gore* es un subgénero precisamente por su derivación del terror, que le aportó sus raíces narrativas y estéticas, pero el avance en las formas de producción cinematográfica y la visión que aportaron directores noveles, lo convirtió paulatinamente en un género autónomo; estudiaremos ese proceso.

Por otro lado, no podemos hacer un estudio al margen de las condiciones de producción de la cinematografía norteamericana durante la década de los 80 y 90, que afectó directamente la producción de cine *gore*. En este capítulo se ofrece un marco histórico-contextual del género durante esos períodos desde el punto de vista económico y estilístico, esbozando un breve panorama de toda la industria. El estudio del cine en la actualidad, no puede evitar el lazo con los mecanismos de la industria.

1.1. ¿QUÉ ES GORE?

Desde mediados de los años setenta, quizás especialmente en los Estados Unidos, el terror ha florecido como una importante fuente de estímulo estético de masas. Puede incluso que sea el género más persistente, de difusión más amplia y de más larga duración del periodo posterior a la guerra de Vietnam. Noël Carroll, *Filosofía del terror o paradojas del corazón*.

De forma literal, *gore* significa sangre derramada. Si decimos *cine gore* estamos anunciando lo que veremos en pantalla, sangre. Para nosotros, es un género. Estrictamente, los géneros cinematográficos designan a las películas según sus características sustanciales en forma y contenido. Rick Altman explica que desde los años sesenta comenzaron a proliferar publicaciones, cuyo objetivo era el estudio de los géneros en el cine, primero como derivados de la literatura, luego con los códigos del lenguaje cinematográfico.⁴

Actualmente, existen cantidades de filmes con diversos temas y, en consecuencia, distintos tratamientos. A cada uno se le enrola en un género específico pero, ¿quién decide a qué género pertenecen las películas? Es pertinente empezar con la aclaración acerca de qué es un género cinematográfico.

En palabras de Roman Gubern, un género “es una categoría temática, un modelo cultural rígido, basado en fórmulas estandarizadas y repetitivas, sobre las que se tejen las variantes episódicas y formales que singularizan a cada producto concreto y dan lugar a familias de subgéneros temáticos dentro de cada gran género.”⁵

Otros autores como Joaquín Romaguera y José Luís Sánchez Noriega⁶ concuerdan al expresar que el género es una serie de películas con unidad temática, siempre sometidas a la dialéctica de la repetición y la diferencia, es decir, podemos encontrar elementos análogos que la hacen pertenecer a cierto género, al tiempo que se unifican, configurando un nuevo género autónomo. Justo eso sucede con el *gore* como veremos más adelante.

⁴ Véase Rick Altman, *Los géneros cinematográficos*, p. 34.

⁵ Román Gubern citado en Joaquín Romaguera i Ramió, *El lenguaje cinematográfico: Gramática, géneros, estilos y materiales*. p. 46.

⁶ Véase *El lenguaje cinematográfico. Gramática, géneros, estilos y materiales*, p. 47 de Romaguera o *Historia del cine. Teoría y géneros cinematográficos, fotografía y televisión*, p. 98 de Sánchez Noriega.

Los atributos repetitivos suelen ser elementos de producción como escenarios, vestuarios, espacios dramáticos, situaciones o elementos narrativos. Podemos decir que un género cinematográfico es una serie de convenciones temáticas, narrativas, argumentales, visuales y estereotípicas que, al ser repetitivas dentro de un filme, le otorgan a éste, cualidades comunes que nos permiten agruparlo en una categoría.

Tres anotaciones más en cuanto al género. La primera se refiere a cuáles son los géneros canónicos en el cine, la segunda es en cuanto al subgénero y la tercera nos habla sobre cómo y quienes definen los géneros. Comencemos con esta última. Los géneros cinematográficos pueden ser establecidos por la perspectiva industrial o gracias el estudio formal y/o textual del cine.

Rick Altman explica, que desde el punto de vista comercial, es el público quien define los géneros dada su preferencia por ciertos filmes; ello obliga a la industria cinematográfica a producir tal o cual género. Es una categoría útil, porque le sirve a las *majors*⁷ como plan de acción que modela la producción (las fórmulas que rigen la industria); como estructura para definir el modelo narrativo de las siguientes producciones; como etiqueta para una película y finalmente, como contrato, es decir, la demanda del público por algún género en particular.

Dudley Andrew confirma la posición de Altman al expresar que “los géneros ejercen una función concreta en la economía global del cine, una economía compuesta por una industria, una necesidad social de producción de mensajes y un gran número de seres humanos.”⁸ Los géneros son definidos por la industria del cine y reconocidos por el público masivo.

Desde luego, existe la postura crítica basada en el estudio literario, posteriormente constituido como un estudio de lo cinematográfico. Para ello, hay una división en géneros tradicionales e híbridos que ubica sus características a la vez que utiliza la semántica y la sintaxis para hacer un análisis estructural de todo filme. Son los críticos, quienes hacen el esfuerzo por demostrar la validez del aspecto artístico y estético del cine sobre el éxito comercial y el reconocimiento del estudio formal para imponer la clasificación.

⁷ Así se les nombra a los estudios que desde los años 30 y hasta la fecha dominan la producción de cine en Norteamérica. MGM, WB, 20th Century Fox, Columbia son algunos ejemplos.

⁸ Dudley Andrew, *Concepts in Film Theory*, p.110, citado en Rick Altman, *op.cit.*p.34.

La segunda anotación es en cuanto a los subgéneros. Es el propio Gubern, al principio de este primer capítulo, quien los menciona como *familias temáticas* dentro de cada gran género. Los géneros se subdividen; cada uno se configura con elementos distintivos pero, al desarrollarse, producen derivaciones cuyo contenido o atributos estéticos son similares al canon establecido, aunque tienen alguna especialización, es decir, se avocan al tratamiento de un solo tema o bien, a la explotación de ciertos elementos formales que se identifican con el género *universal*.

Debemos destacar el asunto de los géneros específicos e híbridos (subgéneros). Sobre estos últimos, José Luis Sánchez Noriega, explica que son “aquellos formados por un catálogo de películas claramente identificables, cuyas obras participan simultáneamente de más de uno de los géneros canónicos (...) son especializaciones que han adquirido el suficiente desarrollo y entidad como para independizarse de los géneros originarios.”⁹

Desde su surgimiento, *el gore* es entendido como un subgénero del terror. Así lo expresan Sánchez Noriega en *Historia del cine* cuando explica que el terror tiene variantes que han degenerado en la inclusión de grandes dosis de sangre y descuartizamientos¹⁰, o Fernando Alonso Barahona, quien lo nombra *gore-terror* y lo describe como cine de extrema violencia y sangre.¹¹

Si comenzó como derivación del terror, ello nos lleva a la tercera anotación: ¿cuáles son los géneros específicos del cine? Aquellos llamados canónicos, surgidos bajo el signo del cine clásico norteamericano, cuya base es modelo de todos los demás. Para Rick Altman, son tres los géneros tradicionales: el musical, el western y el biopic.

No obstante, hay autores que identifican a otros como géneros canónicos, además de los citados. Para nuestro propósito, los géneros canónicos del cine son el musical, el western, el cine negro, la comedia, la ciencia ficción y el terror, que nos ofrecen la pauta para construir nuestra definición de *gore*.

Desde su invención, el cine sorprendió por su innovación tecnológica pero también resulta interesante que podemos contarle al mundo historias a través de él. Esas historias, en principio cotidianas, más tarde se volvieron imágenes fantásticas,

⁹ José Luis Sánchez Noriega, *Historia del cine, teoría y géneros cinematográficos*, p.99.

¹⁰ Véase *Ibíd.*, p. 59.

¹¹ Véase Fernando Alonso Barahona, *Historia del terror a través del cine*, p. 37.

donde los creadores volcaban los anhelos del ser humano, desde los más grandes hasta los más pequeños. Como consecuencia, refleja emociones.

En este sentido, podemos decir que cada género cinematográfico sirve para ver la historia desde ángulos diferentes; cada filme pone de relieve una parte de la identidad humana, pero no por ello es verdad lo que vemos. Sí podemos hallar similitudes, sea sensaciones reprimidas o tal vez utopías; el cine es capaz de adquirir muchas situaciones y hacerlas propias. El miedo es uno de los instintos primigenios que la cinematografía se ha apropiado; lo proyectó a través del terror.

El terror en el cine narra lo que ocurre cuando lo normal es amenazado por situaciones anormales, a menudo de carácter fantástico, hecho que nos lleva a otro género: el *fantastique*, para quienes autores como Carlos Losilla en *El cine de terror* y José María Latorre en *El cine fantástico*, es la base del terror, esencialmente por ser el género más añejo de todos.

Así denominado por la crítica francesa, el *fantastique* suele englobar 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.¹²

En este sentido, el *fantastique* utiliza la realidad como un punto de referencia para deformarla, introduciendo elementos ajenos a ella o, bien, para construir un universo nuevo con reglas afianzadas. El primer atisbo es la clásica *Viaje a la luna* (*Voyage dans la lune*, George Méliés, 1902) en la que un grupo de científicos realiza un lanzamiento a la luna para encontrarse con los selenitas, habitantes del astro.

Pero la verdadera proliferación de *fantastiques* según Latorre, encontró su cauce vía el expresionismo alemán, corriente estética histórica que luego dejaría su legado en el terror. El expresionismo consideraba, entre muchas tendencias, el arte como una dignificación de la vida alemana luego del fracaso en la Primera Guerra Mundial. Ese sentir lo exteriorizaba en formas a menudo exageradas, aunque no rayando en lo grotesco.

Planteado como un género, donde la realidad es deformada e introduce elementos anormales, el título fantástico más famoso del movimiento expresionista es *El Gabinete del Dr. Caligari* (*Das Kabinett des Dr. Caligari*, Robert Wiene, 1919), cuya

¹² Carlos Losilla, *El Cine de terror. Una introducción*. p. 36.

historia presenta a Caligari, un hombre que comete crímenes vía un chico hipnotizado de nombre Cesare, quien predice el futuro.

Antes de este título, el director Paul Wegener había inaugurado el cine expresionista con los filmes *El estudiante de Praga* (*Der Student von Prag*, 1913) y *El Golem* (*Der Golem*, 1914), la primera sobre un estudiante con desdoblamiento de personalidad y la segunda sobre un ser de arcilla traído a la vida por un anticuario y que muere luego de sufrir por un amor no correspondido.

Los tres filmes presumen un trabajo de decoración deforme, planos inclinados, líneas desdobladas, y más de un claroscuro en la fotografía. Pero lo más importante es la inclusión del personaje anormal, al que podríamos llamar *freak*, porque no pertenece a los estándares humanos y sus conductas irrumpen en la sociedad de manera negativa.

El expresionismo siguió la tendencia de incluir seres anormales, amorfos. Carlos Losilla remarca el aspecto de esas entidades vistas como un monstruo que amenaza físicamente y también desde y para el inconsciente, como representación del malestar emocional. La presencia del monstruo es el primer elemento esencial para el género *terror*, que surgió en 1922 con *Nosferatu, una sinfonía de horror* (*Nosferatu, Eine Symphonie Des Grauens*, Friedrich Wilhelm Murnau), la primera gran película del cine de terror, según José María Latorre.¹³

La película es una adaptación de la novela *Drácula* de Bram Stoker, donde Hutter, un agente inmobiliario recién desposado, es enviado a un castillo en los Cárpatos para firmar un negocio con el conde Orlok. Al llegar al castillo, descubre que su anfitrión duerme en un sarcófago y bebe sangre. Luego de victimarlo, irá tras lo que Hutter más anhela: su esposa.

La puerta del terror se abrió en ese entonces y con el mito del vampiro. ¿Por qué no considerarla como *fantastique*? Porque el fantástico plantea una manifestación diferente de la realidad, no dos mundos opuestos. Teniendo como punto de partida el universo real, las películas asociadas al *fantastique* “deben compartir indefectiblemente una característica: la presentación de ciertos elementos que

¹³ Véase José María Latorre, *El cine fantástico*, p. 29.

transgredan la noción de cotidianeidad, que sitúen al espectador en un mundo distinto al que esta acostumbrado a ver.”¹⁴

Por ejemplo, en *El señor de los anillos* (*The Lord of the Rings*, Peter Jackson, 2001) el universo planteado es la única realidad existente. Para los espectadores, conscientes luego de haber presenciado el sueño cinematográfico, no es real, porque vivimos en un mundo con leyes diferentes, donde no habitan criaturas fantásticas ni héroes con espadas. No obstante, sabemos que ese universo existe en la película, es alterno a toda realidad a la que estamos acostumbrados.

El cine de terror tiene una base más elemental: la inclusión de amenazas en nuestro ambiente cotidiano; peligros que nos perturban, porque corrompen nuestra tranquilidad. Le debe al *fantastique* la inclusión de ciertos elementos de carácter fantástico como lo es el ser monstruoso o *freak*. Por su parte, el expresionismo alemán le favoreció en la estética;” 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.”¹⁵

Luego de *Nosferatu*, el terror comenzó a cimentarse en la historia del cine, e hizo su escalada obligatoria apenas llegados los años treinta, en Estados Unidos, en Hollywood, que dominaría la producción del género desde esos años (con algunos altibajos) hasta la fecha. Ahí, se afianzaron los modelos narrativos y estéticos del terror. ¿Cómo podemos reconocer una película del género?

Para reconocer correctamente un filme de terror, Román Gubern propone tres conjuntos de normas para la identificación del género: los cánones iconográficos (la puesta en escena), los cánones diegético-rituales, entendidos como las situaciones que se presentan a menudo en los filmes y, cánones mítico estructurales, que ubican a los modelos estereotípicos trazados en todas las películas de terror.¹⁶

Entonces, el terror sucede cuando nuestra cotidianeidad es amenazada por presencias anormales, generalmente peligrosas. Suele mostrar temas como la licantropía, el vampirismo, zombies, asesinos psicópatas, introducidos en escenarios comunes como nuestra propia casa, la calle donde transitamos o los espacios públicos

¹⁴ Carlos Losilla, *op. cit.* p. 37.

¹⁵ *Ibidem*, p. 59.

¹⁶ Este mismo conjunto de normas se utilizará para el análisis del género *gore*. Cada uno será parte de un análisis más completo en los capítulos venideros.

que solemos rondar. Esa presencia amenazadora se inmiscuye con la finalidad de perturbarnos, y aquello perturbador es lo que nos causa terror.

Debemos destacar que, por regla general, *el tema central de las películas de terror suele ser la muerte. La posibilidad de morir constituye uno de los grandes miedos del ser humano y también de las sociedades.*¹⁷ Podemos decir de los personajes malévolos del cine terrorífico, que su objetivo es casi siempre causar la muerte, encarnando el Mal, para lo cual, el género siempre presenta una contraparte, el Bien. Esa eterna batalla, tema universal no sólo del terror, sino de otros géneros, siembra los conflictos. El reto para las encarnaciones del Bien es enfrentar el Mal de modo que haya una regresión a la normalidad.

Anteriormente mencionamos que en los treinta, Hollywood inició la producción de filmes de terror clásicos. Como género, encontró carta de naturalización en Estados Unidos, que lo llevó a la cumbre y luego a la sobreexplotación. La primera película clásica es, de nueva cuenta, una sobre el mítico vampiro, *Drácula* (*Drácula*, Tod Browning, 1931), nueva adaptación de la novela de Bram Stoker, seguida por la inolvidable *Frankenstein* (*Frankenstein*, James Whale, 1931), adaptada de la novela de Mary W. Shelley.

En ambas, se introduce la figura del monstruo, el vampiro y el fenómeno de laboratorio, los dos personajes ahora míticos y estereotípicos. No habitan en un mundo alterno, sino en el nuestro. Sus puestas en escena son canónicas: el castillo encumbrado del vampiro, o el laboratorio destrozado e insalubre, donde Víctor Frankenstein da vida a su monstruosa creación. La mordida con la que Drácula vampiriza o mata es común, lo mismo que el rayo cayendo sobre el techo en el momento que el hombre/monstruo despierta a la vida.

A esto nos referimos con situaciones canónicas: aspectos iconográficos, momentos repetitivos, clásicos, personajes con cierta estilización y comportamiento, incluso en la manera de atacar. El público reconoce estos aspectos y sabe, al momento, que se trata de *terror*.

En *Drácula*, ya hacia el final, un grupo de cazadores asesina al vampiro con la infaltable estaca; por otro lado, una multitud enfurecida va tras el monstruo a través del sendero que da al castillo, para dar muerte al monstruo de *Frankenstein*, con sus

¹⁷ Hilario J. Rodríguez, *Museo del miedo. Las mejores películas de terror*, p. 12

antorchas en mano. ¿Quién no ubica esa escena? Al derrotar a las encarnaciones del Mal, el orden se restablece.

La Universal, estudio montado en Hollywood que opera desde marzo de 1915, produjo una racha de títulos clásicos entre los que destacan *La Momia* (*The Mummy*, Karl Freund, 1932), *El Hombre Invisible* (*The Invisible Man*, James Whale, 1933) y *El Lobo Humano* (*Werewolf in London*, Stuart Walker, 1935), con el tema de la licantropía.

No obstante, fue con *Drácula* y *Frankenstein* que “el cine de terror encumbró a la Universal como su especialista, codificando el género de una vez y para siempre, creando un sistema de producción bastante regular.”¹⁸ El punto más alto de ese período fue durante el estreno de *La Novia de Frankenstein* (*The Bride of Frankenstein*, James Whale, 1935), y luego el género atravesó un declive, pues los dueños de las *majors* se enfocaron en nuevos géneros como la comedia musical y el incipiente cine de aventuras.

Como toda fórmula novedosa, se explotó y fue en picada, pero no desapareció. Se transformó ante una industria deseosa de dinero, la demanda de un público diferente al que asistía a las salas de cine en los treinta y también, ante las crisis sociales, pues no podemos negar que “durante las guerras, las crisis políticas o financieras y cuando la estabilidad de los miembros de una comunidad ha estado en peligro, las películas de terror encontraron un hueco en los intereses de los espectadores, sus etapas doradas se han dado coincidiendo con grandes conflictos sociales.”¹⁹

Por otro lado, iniciados los setenta, corrientes de estudio estructuralistas y semióticas emergen para darle al cine un enfoque formal que ayudaría a formar el estudio fílmico no solo con una perspectiva industrial, sino sociológica y formal. A su vez, el lenguaje cinematográfico evoluciona, se abren nuevas brechas tecnológicas. En el medio de esas revoluciones, llegamos al *terror posmodernista*, así nombrado por Carlos Losilla, o lo que para Fernando Alonso Barahona, es *terror contemporáneo: el terror gore*.

¹⁸ José Luis Ortega, *Mundo Gore: El cine descuartizador*, p. 22.

¹⁹ Hilario J. Rodríguez, *op. cit.*, p. 8.

Concebido como subgénero del terror, para Eduardo Guillot el punto de partida entre este *gore* y el terror antiguo son los comienzos de los setenta, puesto que los productos de la Universal ya eran obsoletos o redefinidos por la Hammer, casa productora de Gran Bretaña, cuya producción se basaba en nuevas versiones de los clásicos americanos²⁰. En ese intermedio, el público exige nuevas sensaciones. Entonces, el *gore* irrumpió en el cine para cimbrar los buenos gustos y conciencias.

Alonso Barahona expresa que el cine de terror de los años 80 y 90 ha conocido una auténtica edad de oro, equiparable con la época dorada de los treinta.²¹ Se le concibe como subgénero del terror, porque presenta variantes episódicas terroríficas anormales, inherentes al género. Sin embargo, el *gore* se erige como género autónomo, entre otras razones, por hacer de la sangre su principal protagonista, relevante por sobre todos los códigos que la componen. Luego, habría de explotar sus propias leyes narrativas e iconográficas.

En este sentido, los autores que hemos venido mencionando coinciden en que el *gore* es un cine de extrema violencia, donde las formas de muerte son gráficas, a menudo depravadas, explícitas y no duda en mostrar la sangre en cantidades excesivas, detallando descuartizamientos, torturas y linchamientos a través de cada plano.

Mientras en el *terror* las imágenes relacionadas con la muerte tienen sonido de fondo pero, al momento de suceder, la cámara gira en su propio eje, hace travelling o elipsis para no mostrar la fechoría, el *gore* adopta la posición voyerista elemental en estos filmes para no dejar nada a la imaginación: filma el asesinato, lo muestra, no se conforma con solo matar al personaje, sino detallar su sufrimiento, querámoslo o no, para regocijo del espectador.

El público es sometido a una desintegración, ya que recibe agresiones visuales a la vez que deshace los valores morales. Por otro lado, verlo significa consentir nuestra pulsión de muerte, el morbo. Muchos elementos formales y narrativos entran en juego pero todavía no estamos en el terreno de ese análisis. Por ahora, basta con decir que los creadores del *gore* insertan con regularidad elementos de la cultura popular, como

²⁰ Véase Eduardo Guillot, *Escalofríos: 50 películas de terror de culto*, p. 6.

²¹ Véase Fernando Alonso Barahona, *op. cit.*, p. 37.

las leyendas urbanas, los asesinatos más recientes, entre otras situaciones que sentimos cercanas, nuestra morbosidad las hace atractivas.

Tengamos presente la idea de que el *gore* es cine de extrema violencia, cuyo protagonista principal es la sangre. Según José Luis Ortega Torres, el género fue apadrinado en 1963 por Herschell Gordon Lewis, naturalizándolo también en Estados Unidos con la cinta *Blood Feast*.²² Para Fernando Alonso Barahona, el modelo clave del *gore* se encuentra con Wes Craven en *La última casa a la izquierda* (*The last house on the left*, 1972) y *La Masacre de Texas* (*The Texas Chainsaw Massacre*, Tobe Hooper, 1974).

Barahona menciona a estas películas como base del género, porque son las primeras en reemplazar el miedo por la violencia extrema, en tanto que el largometraje de Gordon Lewis era sólo *gore* para un circuito más especializado. El autor entiende *especializado* como independiente. No obstante, reconoce que en *Blood Feast*, se puede encontrar el origen de este *nuevo estilo de terror*.

Nosotros nos quedamos con Gordon Lewis y su *Blood Feast* como padrinos del género, por ser la primera película en exceder la cantidad de sangre, volviéndola protagonista. También lo es por cuestión cronológica, pues la cinta data de 1963. Trata sobre un mercader fanático de una diosa egipcia, a la que pretende resucitar a través de una celebración (el festín de sangre del título) y, para lo cual, necesita órganos femeninos que obtiene de la matanza de miles de mujeres.

Lewis, en colaboración con el productor David F. Friedman, rodó este filme luego de trastabillar en la industria del cine pornográfico. Al darse cuenta que el desnudo femenino ya no era aliciente, “Lewis y su productor buscaron un nuevo gancho visual lo suficientemente fuerte para llenar nuevamente las salas y lo encontraron en el segundo tabú de la pantalla, la sangre.”²³

Aunque *Blood Feast* es un filme descuidado, sin manejo formal del lenguaje cinematográfico, mal fotografiada, sin estructura básica de encuadre o diálogo, inició el fenómeno *gore*, en palabras de José Luis Ortega, donde la sangre es más importante

²² Véase José Luis Ortega, *op. cit.*, p.43

²³ *Ibíd.* p. 43.

que los actores y la historia misma. A este filme pionero se unen otros dos ya mencionados, *La última casa a la izquierda* y *La Masacre de Texas*.²⁴

Ambas producidas en la década de los 70, la primera pone en la pantalla a una familia norteamericana, cuyos recientes huéspedes son un grupo de delincuentes asesinos de su hija y una de sus amigas, por lo que han planeado una sangrienta venganza. Por su parte, *La Masacre de Texas* pone a un grupo de adolescentes en viaje a Texas, acechados por una familia de asesinos psicópatas con gusto por la carne humana.

Nombrar sus atributos es tarea del análisis formal que vendrá en los siguientes capítulos. Les hacemos mención para recalcar lo siguiente: al *gore* se le atribuyó el carácter de subgénero del terror, porque incluye esas presencias amenazantes de las que hablamos antes. Aquí también podemos encontrar zombies, licantropía, vampiros, fantasmas y asesinos en serie (personaje extraído de la cultura popular, que es el más famoso de todos los arquetipos en el *gore*).

Estos personajes también invaden nuestros espacios y nos llevan a la muerte, a la lucha entre el Bien y el Mal. La diferencia estriba en que mientras el *terror* incluye esas presencias como anormales, diferentes, entidades representativas del *otro* al que debemos excluir, porque corrompe la normalidad, en el *gore* esas amenazas ya son inherentes a la naturaleza humana; la locura está insertada en nuestro entorno, no es raro toparse con situaciones violentas.

El *gore* asume esto y, además, su modelo implica el triunfo del Mal, razón de que haya finales abiertos para más de una docena de películas del género. Triunfa, porque no podemos arrancar de raíz algo insertado en la sociedad. En el *terror*, el monstruo corrompe pero se puede eliminar para volver al orden. En el *gore*, el monstruo es parte de nosotros, vive en nuestro mundo, *no es un elemento fantástico* por más inverosímil que pueda parecer algún personaje. Esto, el género se lo toma en serio, sobre todo en los filmes de la década en cuestión y de los 80.

Dicho lo anterior, es el éxito de estos filmes (éxito que no vendría fácil, pues muchas de ellas tuvieron dificultades durante la producción y/o distribución), el que trajo una proliferación de películas *gore*, reflejado en los exitosos resultados de

²⁴ Para la mayoría de los conocedores en el tema, *The Texas Chainsaw Massacre* es el primer slasher film. Sobre el *slasher*, variante episódica del *gore*, habrá un análisis a fondo en el capítulo tres, donde haremos mención de este y otros *slashers* relevantes en la historia del género.

taquilla de cintas como *La Noche de los Muertos Vivientes (Night of the Living Dead)*, George A. Romero, 1968), que introdujo la mítica figura del zombie, o bien, *La Masacre de Texas*.

Aunado al surgimiento de este nuevo género, “la sociedad empieza a sentir un morboso interés por asesinatos en serie, sectas satánicas, posesiones diabólicas, a la vez que una creciente inseguridad en valores sólidos o en el propio sentido de la vida.”²⁵ Esto refrenda nuestra afirmación sobre la destrucción de los valores reemplazados por la morbosidad o por la violencia.

Finalmente, la reflexión de Carlos Losilla sobre el significado metafórico del *gore*. “Con el derrumbe de las ideologías y del derrumbe absoluto de la utopía hippie – convertida en un infierno de drogas y decadencia urbana, una vez destruido el sueño de la solidaridad- el universo resultante, a finales de los 70 acaba rigiéndose por las mismas directrices contra los que se rebelaron los jóvenes de la década anterior, pero esta vez, sin la confianza de una sociedad de bienestar, sino en el marco del agresivo individualismo.”²⁶

Muy honesto si tomamos en cuenta que las víctimas en estos filmes son jóvenes, por lo regular adolescentes, rodeados de las tentaciones contemporáneas, algunas inherentes a nuestra condición como aquellas de carácter sexual; otras, surgidas en el medio de los peligros urbanos; la drogadicción, alcoholismo, violaciones, golpizas, todas situaciones que habremos de presenciar en las películas de extrema violencia.

El *gore* se niega a morir. Revitalizado en la actualidad por razones comerciales, se hace más violento día con día, se distribuye a todo el mundo; incluso, otros países lo han adoptado, porque la violencia existe, y vende; lo que para unos es ventajoso para otros es malsano. Su éxito comercial es innegable. Sus códigos son propios. Es un género con autonomía.

²⁵ Fernando Alonso Barahona, *op.cit.*, , p. 27.

²⁶ Carlos Losilla, *op. cit.* p. 166.

1.2. EL GORE OCHENTERO

Uno de los acontecimientos más importantes del cine de los 80 fue la proliferación de un subgénero que se abría paso entre charcos de sangre, mutilaciones, despellejamientos y tripas al descubierto: el cine de horror *gore* y su versión *splatter*.
Rafael Aviña, *El cine de la paranoia*.

Aunque el estudio formal de un género cinematográfico exige el análisis de categorías visibles en la construcción del discurso audiovisual, no podemos realizar ese trabajo al margen del contexto histórico y menos, de los mecanismos de la industria en donde se gestó el *gore*, pues fue la industria del cine hollywoodense la que, finalmente, colocó al género en la mira comercial.

En los ochenta, el cine estadounidense enfrentó una crisis como institución, evento que lo llevó a una decadencia y, para finales de la década, a una reconversión, posible, gracias al incremento de producciones independientes, la búsqueda del público juvenil, el abandono del *star system* y una revisión ideológica de los géneros clásicos.²⁷ Estas situaciones sucedieron paulatinamente.

Hubo tres condiciones específicas que repercutieron en el sistema de producción de Hollywood durante esta época: la libertad de expresión en los contenidos, gracias a la reducción de la censura; la desintegración de los estudios corporativos, situación que dio paso a la producción independiente y la inevitable brecha tecnológica del video y televisión por cable.

Este último, es el cambio esencial. Desde 1970 y durante los 80, la actividad cinematográfica se dedicó a producir filmes, cuyo objetivo era la recaudación de capital, puesto que el cine no sólo es un arte, también es una forma más de consumo, pero perdió un poco de terreno hacia la segunda mitad de los ochenta con el advenimiento del video.

La introducción de este formato cambió la relación del público con el cine, pues existía la posibilidad de rentar o comprar algunos títulos e incluso, con los casetes vírgenes, se podían grabar películas directo de la televisión, que pública o privada, también empezó el negocio de la transmisión de películas; algunas de ellas eran títulos

²⁷ Véase Antonio Costa, *Saber ver el cine*, p. 163.

raros que no habían llegado a la cartelera o cuya distribución solo hizo posible su introducción por video o televisión.

El aumento de la producción en esta década se debe a estos nuevos mercados. Las *majors* iniciaron ramificaciones de distribución de video e incluso, se inicia el rodaje de cintas con bajo presupuesto (lo que hoy es sinónimo de la serie B)²⁸, con miras a distribuirse directo al casete o por la televisión de paga.

El *terror gore*, como se le conocía en ese entonces, se vio beneficiado por esta forma de producción. Los sobrantes de muchas producciones hollywoodenses eran destinados a la realización de filmes *gore*, en su mayoría cine del tipo *trash movies* que explotaban sus carencias precisamente por la falta del dinero y no por ser ese su estilo, y cuyo medio de difusión eran los VHS, Betas o la televisión. Caso de películas como *El Vengador Tóxico (The Toxic Avenger, Lloyd Kaufman, 1984)* o *Screamplay (Rufus Butler Seder, 1984)*.

Además, los estudios optaron por sacar a la venta los filmes que hubieran registrado altas entradas en la taquilla de las temporadas altas, de modo que el público los tuviera a su alcance. Para 1988, hay aproximadamente 30,000 tiendas especializadas en la distribución, renta y venta de videos; cada año se distribuyen alrededor de 500 títulos, siendo más del 80% películas norteamericanas y para 1989 había disponibles más de 26,000 títulos.²⁹

Cabe hacer una aclaración. La distribución del video fue una forma de afianzar la actividad de consumo del público, al tiempo que constituía una nueva forma de acercarlo al cine. Si bien es cierto que la asistencia a las salas cinematográficas disminuyó por la aparición de este formato, el espectáculo del cine no desapareció. Se transformó en un sistema de inversiones que esperaba reeditar dinero. Para minimizar las bajas por la introducción del video, se crearon los cines *multiplex*.

Por otro lado, mencionamos el cambio de la producción corporativa y el crecimiento de los productores independientes, pero para que ese tipo de producción existiera, el cambio fue paulatino. Muchas empresas absorbieron varias *majors*, como

²⁸ Históricamente, las películas de serie B surgieron en la década de los 30 y desaparecieron en los 50. Se exhibían como complemento de los estrenos cinematográficos importantes, por un mismo precio. Desde los 70, se aplica el término a los filmes de bajo presupuesto dirigidos a la televisión ó a circuitos más cerrados, como los cineclubes. Véase José Luis Ortega Torres, *Mundo Gore: El cine descuartizador*, p. 313.

²⁹ Véase Bertrand Tavernier y Jean-Pierre Coursodon, *50 años de cine norteamericano*, p. 179.

fue el caso de Universal por MCA, Paramount por Gulf and Western Industries ó Warner Bros. por 7 Arts, que son algunos ejemplos. Esta inversión a la industria cinematográfica por parte de las empresas resulta beneficiosa.

Desde 1975 y durante los 80, Hollywood produjo una racha de éxitos cinematográficos, que, además de dejar su estela en taquilla, empiezan a ser referencias o parteaguas para determinados géneros cinematográficos. *Tiburón (Jaws, Steven Spielberg, 1975)* fue la primera película que superó ampliamente los cien millones de dólares en su paso por los Estados Unidos y es una referencia inmediata para el conocido *terror animal*.

Otros éxitos taquilleros fueron *La Guerra de las Galaxias (Star Wars, George Lucas, 1977)*, saga “de culto” para los amantes de la ciencia ficción y ya en 1984, *E.T. El Extraterrestre (E.T. The extra-terrestrial, Steven Spielberg)*, que batió el record de las dos primeras. En 1984, *Los Cazafantasmas (Ghostbusters)*, *Indiana Jones y el Templo de la Perdición (Indiana Jones and the Temple of Doom)* y *Policía de Beverly Hills (Beverly Hills Cop9)*, y en 1985, *Volver al Futuro (Back to the Future)* se unen a la lista de las películas, cuya recaudación fue de más de cien millones de dólares, incrementando la asistencia a los cines, a pesar del aumento al precio del boleto.

Notemos que la ciencia ficción domina hasta ahora las taquillas y la producción de cine está centrada en el factor económico. De ahí, que en lugar de destinar el presupuesto a algún proyecto original, se le otorgaran 15 o 20 millones a remakes y secuelas, pues las fórmulas eran exitosas. “Es el caso de algunas de las nuevas películas aparecidas durante los veranos 1988 y 1989 en los Estados Unidos: *Arthur II*, *Caddyshack II*, *Poltergeist III*, *Rambo III*, *A Nightmare on Elm Street IV*, *Ghostbusters II* (...) *Friday the 13th VIII*, *A Nightmare on Elm Street V*.”³⁰

En este listado podemos notar que *el terror* ya figura en el top de los filmes de éxito taquillero, entre los cuales se encuentran dos sagas *gore* relevantes: *Viernes 13* y *Pesadilla en la Calle del Infierno*. Pero es esta política de *negocios seguros* lo que lleva a nuevos productores a buscar nuevas posturas en el cine que no sean solo económicas, y es así como los filmes independientes lograron una diferenciación con los filmes de estudio. Este modo de producción benefició al *gore* y ahora veremos porqué.

³⁰ Bertrand Tavernier y Jean-Pierre Coursodon, *op. cit*, p. 181.

La primera diferencia clara son los costos de rodaje. Mientras una producción taquillera invertía en promedio 18 millones de dólares, productoras independientes como Island Pictures producían *Bajo la Ley (Down by Law)* de Jim Jarmusch con tan sólo un millón.³¹ Los independientes se caracterizaban por sus recursos imaginativos, contratando actores nada populares pero de mayor interés, centrándose en la forma y en el contenido.

No obstante, autores como Carlos Losilla, José Luis Ortega, Rafael Aviña o el francés Bertrand Tavernier señalan que el mercado independiente norteamericano se caracteriza por su carácter excéntrico entrado en lo esquizofrénico, a veces, en lo exagerado. Otorga mucho material a los circuitos estudiantiles, críticos, cineclubes y salas secundarias, nutriéndose de *road films*, *serie B* y *explotation films*, cintas muy, pero muy baratas, dedicadas nada menos que al terror, la violencia y el sexo.

En ese nicho independiente surge el género *gore*. Troma Films es la productora que produce títulos tan *pintorescos* como *Slave Girls From Beyond Infinity* o *I was a Teenage Mutant Terrorist*. Por su parte, Concorde, sociedad creada en 1985 filma series B de dudosa calidad pero mucho atractivo y entretenimiento como *Cocaina Wars* o *Hour of the Assasin*.

Ello nos lleva a un último punto crucial que mencionamos como factor de cambio en la producción de los 80: la reducción de la censura. Desde 1966, se había dejado libertad de expresión a los creadores cinematográficos y demás medios de información. Gracias a ello, fue posible la introducción del *gore* en el mercado, mostrando esa fascinación por la sangre y la violencia de la que hablábamos, características inefables de la corriente *explotation*.

Las razones anteriores nos llevan a pensar que los ochenta fueron un terreno muy fértil para filmar cine *gore* y, mejor aún, para mostrarlo en los circuitos comerciales. No fue fácil, puesto que pasó muchos años siendo un género marginado. Ello lo explica Antonio Costa, al decir que “si el cine (en los ochenta) ha perdido ya la capacidad de reunir al público más vasto y heterogéneo, resulta lógico el desarrollo de una forma de fruición más aislada y dispersa: desde la especializada (films de autor,

³¹ Véase Bertrand Tavernier y Jean-Pierre Coursodon, *op. cit.*, p. 127

cult movies en los cineclubs, películas para adolescentes o para mujeres, películas pornográficas, etc.) hasta la más desatenta, aplicable a los films de televisión.”³²

Lo anterior, detalla las nuevas posibilidades explotadas en esta década que enfrentaba la muerte del cine. Para resucitarlo, habría que dar entrada a nuevas propuestas, incluidas aquellas de carácter subversivo. Esto, junto con la introducción de la estética del hiperrealismo, corriente pictórica empleada por autores del *pop art*, la cual ofrecía al público un exceso de evidencias³³, definió la nueva realidad que habría de *representarse* en el cine: basta de sugerir, hay que mostrar.

Así, el *gore* se asoma en la industria cinematográfica como género y como imán taquillero con dos cintas que, curiosamente, también son prototípicas para la manera en cómo se estructuran los filmes *gore* de esa década, de los 90 y la actualidad. En 1980, Paramount compra los derechos de distribución de la independiente *Viernes 13* (*Friday the 13th*, Sean S. Cunningham), un minúsculo filme rodado con sólo 500,000 dólares y que en taquilla dejó una fortuna.

En 1984, la productora New Line Cinema (gran impulsora del cine independiente de Estados Unidos) lanza al mercado *Pesadilla en la Calle del Infierno* (*A Nightmare on Elm Street*, Wes Craven) colocando a Freddy Krueger y sus secuelas en la mente de los fanáticos del género. La distribución de estos dos filmes en manos de estas productoras fue posible gracias al éxito de *Halloween* (*Halloween*, John Carpenter, 1978), producción independiente resultado de la sociedad entre Carpenter y Debra Hill.

Los filmes de Sean S. Cunningham y Wes Craven son los primeros *gore* en ser identificados en la taquilla. Tan sólo *Viernes 13*, desde 1980 y hasta finales del decenio tuvo una versión por año, alcanzando la novena parte en 1989, ya sin el relieve de antaño. Por su parte, *Pesadilla en la Calle del Infierno* alcanzó para 1993, su octava entrega.

Pero antes de estas sagas, ya había *gore*. Hubo muchas demostraciones del género. No todas corrieron con la suerte de Cunningham y Craven. Incluso, estas pasaron por el doloroso proceso de conseguir presupuesto, equipo de filmación y, peor aún, distribuidora. Lo mismo sucedió con las mencionadas *Halloween*, *La Masacre*

³² Antonio Costa, *op. cit*, p. 161.

³³ Véase *Ibíd.* p. 167.

de Texas o exponentes como *El Despertar del Diablo* (*The Evil Dead*, Sam Raimi, 1982) ó *Puerta al Infierno* (*Hellraiser*, Clive Barker, 1987).

Es menester dedicar lo que resta de este inciso a la contextualización de la producción de los filmes *gore* mencionados, con base en el trabajo de algunos directores sin los cuales no existiría el género, no sin antes mencionar el inevitable lazo sociológico que la crítica encuentra con el cine durante los 80.

La violencia retratada con detalle, junto con las fantasías más desbocadas que originaron la ciencia ficción, los melodramas, éxitos taquilleros aderezados con efectos especiales carentes de fondo o, por el contrario, películas cuya búsqueda de forma y contenido rebasaba lo aparente *muerte del cine* ante el surgimiento del *mainstream*, tuvieron su trasfondo histórico-social desde mediados de los setenta hasta la década que ahora nos ocupa, amén de que público y creadores hallaran una relación entre el cine y la historia.

En este sentido, los medios digitales y la pantalla televisiva mostraban el nuevo orden social en Norteamérica, marcado por la violencia: la construcción de la bomba de neutrones autorizada por Ronald Reagan en 1981 y el proyecto de trasladar la guerra atómica al espacio en 1985 afectarían a nivel mundial, culminando con el accidente atómico de 1986 en Chernobyl, la caída el Muro de Berlín en 1989, sin dejar de lado la inminente pobreza en países del tercer mundo, sin que los países ofrecieran soluciones económicas y/o políticas.³⁴

Con este contexto de fondo, “no resulta sorprendente que se pueda demostrar de modo general un tema central en la producción fílmica de esos años: la discusión y representación temática, directa o indirecta, de la violencia, la amenaza y el miedo.”³⁵ Las películas de los ochenta se caracterizan por engrandecer la violencia; Faulstich asegura que muchos de esos filmes representaban vías de escape para las amenazas cotidianas reprimidas.

Ello ocurre con el *thriller*, y en las cada vez más brutales y directas *splatter movies*, variante del género que nos interesa: *el gore*. No podemos hacer un estudio de cualquier género sin pasar por alto que este ha sido influenciado por su contexto histórico. Ya lo decíamos al principio, la realidad es un punto de referencia inevitable.

³⁴ Véase Werner Faulstich, *Cien años de cine: Una historia del cine en cien películas. Volumen 5*, p. 13-20.

³⁵ *Ibidem*, p. 16.

1.2.1. GORE TAQUILLERO

Nuestro interés se centra en el *gore* de las décadas 80 y 90 en Estados Unidos, porque en esos decenios se afianzaron sus modelos estilísticos y narrativos, a un nivel artístico y comercial. El primer filme *gore* que ubicamos es en 1980, de la mano de Sean S. Cunningham, *Viernes 13*, manufacturado con todas las reglas del *gore* y el primer éxito taquillero de la década en el terreno del género.

Pero el *gore* procede de décadas anteriores. El primer antecedente ya lo hemos mencionado, es Herschell Gordon Lewis en 1963 con el filme *Blood Feast*. Es el apadrinamiento del género, porque exhibe, por primera vez, la característica que -de ahora en adelante- nunca debe fallar en una película de este tipo: el derramamiento de sangre en enormes cantidades, precedido por el asesinato a sangre fría, filmado plano por plano.

Al paso de los años, el *gore* fue incluyendo otros elementos. Tomó la forma de cine, retomando el conocimiento del lenguaje que aquel filme de Gordon Lewis no poseía, filmando con técnicas propias del quehacer cinematográfico e incluyendo estructuras narrativas nuevas, personajes estereotípicos, escenarios creados *ex profeso* para una cinta de dicho calibre, siempre tiñendo de sangre la pantalla. En algunos casos, mensajes de carácter social.

El antecedente inmediato (luego de *Blood Feast*) es *La Noche de los Muertos Vivientes* (*The Night of the Living Dead*, 1968) del celebre George A. Romero, que introduce la figura del zombie y explota el tema del canibalismo, ambos aspectos reiterativos dentro de muchas películas del género. La película trata sobre un grupo de sobrevivientes acuartelados dentro de una casa de campo, evitando la entrada de la multitud de zombies que rodea su escondite, hambrientos de carne humana.

Además de la matanza y de hacer del zombie un mítico personaje, la película constituye el primer intento de realizar sociología mediante el *gore*. El mismo George A. Romero explica que la cinta surge del descontento existente por el curso de los acontecimientos del mundo; por ende, había en ella muchas lecturas políticas. Hasta se atrevió a comparar a sus zombies con los muertos de Vietnam.³⁶

³⁶ Esta declaración de Romero es citada por Hilario J. Rodríguez en su libro *Museo del miedo*, p. 196, como preámbulo para su reflexión sobre *La Noche de los Muertos Vivientes*.

El filme era metáfora de la decadente sociedad norteamericana. O eso, o que su modelo era paradigmático en el cine de terror, pues “sus opciones estéticas, entre ellas el blanco y negro, el grano a causa del formato original, la falta de sofisticación de las tomas, el escaso rigor narrativo según los viejos cánones o el uso de actores no profesionales, fueron extendiéndose con más o menos intensidad en las películas de terror que habrían de venir en las décadas siguientes.”³⁷

Aunque de origen independiente, conquistó la taquilla y abrió el camino para otros filmes prototípicos del *gore*, entre ellos, *La Última Casa a la Izquierda*, *La Masacre de Texas*, *It's Alive* (Larry Cohen, 1974), celebre por introducir la figura de la criatura aberrante, deforme y grotesca; o *Halloween* (1979).

La Masacre de Texas y *Halloween*, la historia de una niñera que en la noche de brujas es acechada por su medio hermano psicópata, son otras dos referencias obligatorias, sobre todo porque representan la creación del *slasher film*, subgénero del *gore* que incluye la figura del *serial killer* victimario de adolescentes desprovistos de sentido común.

No obstante, otra cinta que sirve bien como prototipo del *slasher* es *Black Christmas* (Bob Clark, 1974),³⁸ que muchos autores olvidan mencionar, pues su origen es canadiense y *La Masacre de Texas* llegó el mismo año con mejor difusión. Utilizando de pretexto psicológico el maltrato infantil, Billy Larke, un niño abusado por su madrastra, escapa del psiquiátrico para volver a casa.

Sólo que, en esta ocasión, al regresar, la encuentra habitada por un grupo de hermosas muchachas miembros de una fraternidad, que están ahí para pasar las fiestas navideñas. Con el deseo de hacerlas parte de su familia, las asesina una por una al ritmo de los villancicos.

Se trata del primer *slasher* en introducir a un *serial killer* que asesina a jovencitas dentro de una casa mientras se divierten, profanando una festividad pacífica por excelencia. Incluso, la visión subjetiva del asesino, que muchos atribuyen haberse utilizado por primera vez en el género con *Halloween*, en realidad fue en este filme, cuando Billy Larke llega a la casa y escala el tejado, mientras la cámara enfoca sus manos, permitiéndonos ver lo que el personaje ve, haciéndonos parte de él.

³⁷ Hilario J. Rodríguez, *op. cit.*, p. 199.

³⁸ Si queremos ser rigurosos, *Psycho* (*Psicosis*, Alfred Hitchcock, 1960), es la primera película en incluir un *serial killer*, pero no es un filme *gore*.

Entre *Black Christmas* y *La Masacre de Texas*, podríamos decir, se encuentra la fórmula básica de esa variante del *gore*. “Un grupo de atléticos, guapos jóvenes y/o jovencitas, caerá sin imaginarlo y por casualidad en las garras de una mente corrompida que irá mutilando, cercenando y acabando brutalmente con la vida de casi todos los personajes.”³⁹

Ese mismo modelo fue utilizado por *Halloween* en 1979 y *Viernes 13*, en el primer año de la década de los 80. Es con esta cinta de Cunningham, entre otras, que se inicia el boom comercial del *gore*, reconocido como género. Cunningham retoma el modelo creado por *La última casa a la izquierda*, filme que él produjo. No tenía el capital para filmar, mucho menos un guion, pero eso fue lo de menos cuando tenía una estrategia publicitaria efectiva.

Valiéndose de la revista *Variety*, anunció en una plana entera “*Del productor de La última casa a la izquierda ya llega Viernes 13*”. Le cayó una lluvia de inversionistas y más importante, Paramount compró los derechos de distribución. En su estreno, la película se inscribió en el género y además cumplió con las reglas de la industria, es decir, dio el campanazo al recaudar más de cien millones de dólares, todo un suceso en taquilla.

La historia es conocida: Jason Vorhees, un niño desadaptado, solitario, por demás *nerd*, es víctima de una travesura por parte de sus compañeros de campamento y ahogado en la acción, todo mientras los guardias tienen sexo en lugar de cuidar a los niños. Un año después, dos jóvenes que también se disponen a tener sexo lejos de los *boy scouts*, son asesinados y Crystal Lake es cerrado definitivamente.

Veinte años después, el campamento es reabierto. Con el objetivo de tenerlo listo para los nuevos visitantes, un grupo de jóvenes se traslada allá unas semanas antes para hacer labor de reparaciones y en el inter, divertirse ahogados en alcohol y mucho sexo. Pero mientras la primera noche avanza, son sádicamente asesinados por alguien que acecha en el bosque.

Se trata de una película *gore* instalada de nueva cuenta en el esquema del *serial killer*, cuyo propósito es hacer sufrir a los adolescentes pecadores, que, dicho sea de paso, se encuentran en medio del bosque sin la posibilidad de recibir ayuda,

³⁹ Mariana Palos, *Black Christmas* en *24xsegundo Magazine*, p. 67. Más consideraciones sobre el *slasher* film en los capítulos 3 y 4.

cayendo ante una presencia anormal. Nuevamente por casualidad, por descuido e irresponsabilidad, van muriendo.

Más que los cien millones de dólares embolsados por este filme, es más importante para nosotros que el *gore* utiliza ya ciertos esquemas narrativos básicos como el anterior⁴⁰; la sangre no desaparece y la imaginería del escrito y/o director es puesta a prueba. En esta película, como en muchas *gore*, no es importante solo el hecho de morir, sabemos que los personajes habrán de hacerlo. Lo importante es el cómo.

Desde *La última casa a la izquierda* hasta *Viernes 13* y otras que vendrían en la década posterior, la forma de matar a los personajes será clave para considerar a un filme dentro del género. La característica del famoso *body count*, el número de cadáveres sembrados, se vuelve distintiva.

En el caso de la película de Cunningham, Jason Vorhees, ahora popular personaje, mata a cada uno de los muchachos cercenándolos, atravesándoles la garganta, usándolos de tiro al blanco, clavando hachas en sus cabezas o acuchillándolos, al paso que la cámara registra todo en planos detalle y planos subjetivos desde el punto de vista⁴¹ del asesino, tal como se utilizara en *Black Christmas* o *Halloween*.

Viernes 13 es en la actualidad la franquicia más redituable en la historia no solo del *gore*, sino del terror en general con una cifra de 315.6 millones de dólares a nivel mundial⁴², sumando diez películas, sin contar el *crossover* con Freddy. Dado su éxito en 1980, Paramount ordenó la creación de *Viernes 13: Parte II (Friday the 13th: Part II)*, dirigida por Steve Minner, quien también dirigió la tercera entrega.

Las andanzas del asesino, que a estas alturas ya no causan miedo aunque son sangrientas en mayor grado, han llegado al espacio con *Jason X* y un *remake* este año dirigido por Marcus Nispel. Lo sorprendente acerca de esta saga, es que todas sus versiones alcanzaron el éxito de taquilla, aún siendo de bajo presupuesto.

Si hablamos de bajos presupuestos, otra cinta de referencia obligatoria para esta década es *El Despertar del Diablo (The Evil Dead, Sam Raimi, 1982)*. La historia es básica; Ash, Scott, Linda, Shelley y Sheryl son cinco amigos que se lanzan de fin de

⁴⁰ Más consideraciones sobre la estructura narrativa del *gore* en el capítulo 3.

⁴¹ El segundo inciso del capítulo dos es un análisis del punto de vista en el *gore*.

⁴² Datos proporcionados en *Cine Premiere*, sección A Cuadro, No. 162, marzo de 2008.

semana a una cabaña que han alquilado en medio del bosque para pasar tiempo juntos y quién sabe, hasta tener sexo y diversión sin límite. No imaginaron que esa cabaña sería su boleto, literalmente, al infierno.

Gracias a una grabación escondida en el sótano, que contiene recitaciones para revivir a los demonios de Kandor, y al *Libro de los Muertos*, forrado de piel humana y escrito con sangre humana, los demonios vuelven a la vida y se poseionan de los chicos, pues, *por accidente*, escucharon la grabación. La única esperanza de acabar con los demonios es mutilar los cuerpos que ocupan, matanza que no se hace esperar y la cámara nos deja verla.

Este filme nace bajo el signo del *gore* e inaugura un nuevo subgénero, el del *splatstick*, cuya base iconográfica hace gala de la sangre y las mutilaciones al combinarla con los excesos grotescos, a veces absurdos⁴³. Además, pone en la mira del *gore* el tema del satanismo, instalando la figura del demonio como un nuevo arquetipo del género.

Si antes el *gore* no demostraba alardes técnicos ni conocimiento formal en los encuadres, Raimi filma *El Despertar del Diablo* con todas las virtudes que el lenguaje del cine puede ofrecer, explotando los recursos técnicos a la mano. Le da al género la formalidad de la cinematografía, le resta el mote de serie B o *trash movies*.

El filme tiene un ritmo trepidante, encuadra en planos detalle las heridas causadas por los demonios, vista subjetiva de la cámara en todo momento, paneos y travellings para dar a conocer el entorno, sin dejar de incluir las referencias sexuales (que alcanzan su punto máximo cuando una de las chicas es violada por el bosque), y un trabajo de maquillaje en los demonios para hacerlos grotescos en la línea de lo excesivo.

El filme se estrenó en 1982 y para 1987, Raimi preparó la continuación, más que secuela, una nueva versión, con Ash como protagonista. La película en tono casi fársico, retoma la leyenda de los demonios kandarianos para enfrentar a Ash en una batalla contra la Maldad que toma forma a través de los cuerpos humanos en *El Despertar del Diablo II (The Evil Dead II: Dead by Dawn)*, que dio pie a una tercera entrega, donde Ash enfrenta a un ejército surgido del infierno en *El ejército de las Tinieblas (Army of Darkness, 1992)*.

⁴³ Más consideraciones sobre el *splatstick* en el capítulo 3.

Destaquemos que durante esta década de asentamiento comercial y genérico del *gore*, surgen personajes populares cuyas franquicias comienzan a explotarse continuamente, como el caso de la mencionada *Viernes 13, Halloween*, que suma ya ocho continuaciones, *La Masacre de Texas*, con cinco continuaciones (sin contar la precuela y *remake* actuales), la saga de Sam Raimi o, bien, el caso de *El asesino de la canasta* (*Basket Case*, Frank Henenlotter, 1982), sangrienta película del rubro *splatstick* con una continuación.

En ese sentido, Wes Craven no se quedó atrás. En 1984, creó la segunda franquicia más redituable del *gore* hasta la fecha. Es pertinente terminar este inciso con la referencia de Craven, porque el director es parte de la camada de directores que desde los 70 inaugura el género con la prototípica *La última casa a la izquierda* (*The Last House on the Left*, 1974), y cuyo *remake* esta por estrenarse este mismo año.

Como muchos colegas dedicados al género, Craven comenzó en el terreno del cine independiente, no por gusto sino porque la escasez de dinero lo obligaba a ello. Para *La última casa a la izquierda*, su primera película, tuvo 50,000 dólares de presupuesto. Ello no le impidió llevar a término la producción, un filme plagado de violencia e imágenes pornográficas en la línea del *exploitation* puro.

Mary y Philis, amigas desde la infancia, ahora en plena pubertad aunque se dicen mujeres, asisten a un concierto. A su regreso, son secuestradas, violadas y asesinadas por cuatro maleantes que, luego de terminar la fechoría, obtienen refugio en *La última casa a la izquierda* que se encuentra en un sendero cerca del bosque, habitada por la familia de una de las chicas muertas. Al descubrir a los asesinos, la familia les tiende trampas por doquier para llevar a cabo una sangrienta venganza.

La película es prototipo del género no en forma ni en estructura narrativa porque, honestamente, es lo de menos en un filme cuyo director incluso declaró haberse apegado a las reglas del *cinema verité*, porque no conocía otras técnicas, no sabía de cine. La base estriba en la introducción del sexo (aquí sinónimo de muerte) y sangre, dualidad explotada con la oposición moral de la familia americana contra los delincuentes, hijos mal paridos de la nación.

Opone el modelo de buenas personas viviendo el *american way of life* contra los maleantes, amenazas del buen estilo de vida; sólo que, en lugar de hacer visible esta representación a través de un choque de personalidades, el director desdibuja los

personajes, otorgándoles la única motivación de matar, haciendo vistoso el espectáculo sangriento.

En 1977, filma *Las Colinas tienen ojos (The Hills Have Eyes)*, que también ya tuvo un *remake* en 2005, dirigido por Alexandre Ajá. En el centro está una familia norteamericana modelo que atraviesa el desierto en busca de una mina y que son emboscados por un clan de caníbales. Con las mismas dosis excesivas de sangre, Craven entra al juego de la representación temática de *La Masacre de Texas*, afianzando el modelo sobre caníbales salteadores de caminos.

No obstante, la película de su filmografía dotada de inventiva y maestría cinematográfica es *Pesadilla en la Calle del Infierno*, referencia obligatoria para el *gore* de los ochenta. Recurre a la figura del *serial killer* y al modelo del *slasher film*, continuando la moda del *body count* con Freddy Krueger, mito popular del cine.

Craven presenta a un grupo de padres enfurecidos con un violador de menores, a quien la policía ha dejado libre por falta de pruebas. Frustrados, toman la justicia por sus propias manos y queman vivo a Fred Krueger, dentro de su casa. Años más tarde, Nancy y su círculo de amigos, todos estudiantes de preparatoria, comienzan a soñar con el mismo tipo: la carne quemada, garras filosas, sombrero. Es Fred quien, para materializar su venganza, mata en sueños a los jóvenes, pero estos también mueren en la realidad.

En aquel entonces, Freddy Krueger era el último mito grandioso del terror (aún no existía *Scream*); pero la película es una reparación de los errores formales cometidos por Craven en sus anteriores. La sangre está presente en maneras de asesinato por demás dolorosas, pero no cede ante el verdadero protagonista: Freddy. Las muertes tienen resolución formal, gracias a los sofisticados movimientos de cámara y una buena dirección de arte a manera de pesadilla.

Es más importante resaltar, que el director -por fin- logra con este filme, entrar en el mecanismo que define la producción cinematográfica de los ochenta, la del éxito de taquilla. *Pesadilla en la Calle del Infierno* debutó en las salas de cine con más de cien millones de dólares, cifra que cualquier filme que pretendiera ser un hit debía lograr. Gracias a ello, se convirtió en una de las franquicias mejor vendidas de la década y, a la larga, del cine.

Así, al siguiente año llega a las pantallas *Pesadilla en la Calle del Infierno II (A Nightmare on Elm Street Part II: Freddy's Revenge, 1985)* en la que el asesino toma posesión del cuerpo de un muchacho para cometer actos de venganza. La continuación más celebrada es *Pesadilla en la Calle del Infierno III: Guerrero de los sueños (A Nightmare on Elm Street Part III: Dream Warriors, Chuck Russell, 1987)*, pues se retoma el personaje de Nancy.

La serie cuenta con ocho continuaciones, una serie televisiva y un *crossover*⁴⁴ con Jason Vorhees. Esta franquicia ha prolongado su existencia hasta la actualidad, basta con decir que este año la productora de Michael Bay, Platinum Dune, responsable de los *remakes* de *La Masacre de Texas* y *Viernes 13* anunció oficialmente una nueva versión que será dirigida por el debutante Samuel Bayer.

El *gore* continuó su paso por Estados Unidos, generando una numerosa cantidad de títulos, algunos vieron la luz a través de la televisión o fueron directo al video. La característica más constante es que el género, amén de ya haber formado esquemas propios, salió de la marginalidad para convertirse en uno competitivo, dirigido a un mercado lleno de fanáticos. Pero fue también muy importante que comienza a atraer la atención de los críticos una vez que se hizo popular.

Originalmente, su exhibición era clandestina, limitada a los cineclubes, salas secundarias ajenas a los *multiplex*, circuitos universitarios, entre otro tipo de exhibiciones distanciadas de la industria del cine. Pero podemos decir que *Viernes 13* es el parteaguas para que el *gore* tenga un lugar en las salas de cine. El paso obligatorio era que la crítica hablara de él, bien para destruirlo o para alabarlo. El éxito generado se hace extensivo hasta la siguiente década.

⁴⁴ Un *crossover* se refiere a la participación y/o enfrentamiento de dos o más personajes populares. El término es más utilizado por los asiduos a los cómics, en donde se han enfrentado infinidad de personajes, desde superhéroes hasta íconos de la ciencia ficción y el terror.

1.3. EL GORE EN LOS 90: SANGRE PARA GENERACIONES JOVENES.

La década de los 90 se caracteriza por una explosión de la cultura popular más orientada al consumismo y lo *kitsch*⁴⁵. La televisión genera contenidos de entretenimiento volátil, pero, al mismo tiempo, exhibe todas las paranoias latentes en la sociedad norteamericana, situaciones que el cine aprovecha para crear líneas argumentales. El interés por la sexualidad se acrecenta de manera marcada en los adolescentes, el consumo de drogas es alarmante y los noticieros no dejan de lado la violencia.

La industria del cine conserva los mismos mecanismos de producción. Las *majors* continúan su asociación con las empresas, producen películas con miras a ser éxitos taquilleros, pero también surge la inquietud de realizar cintas con pretensiones artísticas y de efectividad social. Algunas lo logran, mientras que otras son irrelevantes. El primer cambio importante en esta década es el aumento continuo del número de asistentes al cine que se presentó a partir de 1992.”⁴⁶

Otra condición de mucha importancia, es la proliferación de los medios digitales. Ésta es una década marcada por el uso de la tecnología y el ciberespacio. Si en los ochenta el video y la televisión se convirtieron en medio de consumo masivo, obligando al cine a cambiar sus estándares, en los noventa, el Internet se vuelve una herramienta esencial, pero también una competencia, siendo la World Wide Web uno de sus tantos servicios ofertados, puesto en marcha desde 1989.

En el marco histórico, Estados Unidos alcanza niveles de globalización enormes, respaldados por la creación de la Organización Mundial de Comercio, el Fondo Monetario Internacional y el Banco Mundial en 1994. El país experimenta un crecimiento económico sin precedentes bajo el mandato de Bill Clinton, cuyo gobierno se ensombrece por la Guerra del Golfo Pérsico en 1992, incrementando la sombra la violencia en el mundo.⁴⁷

El cine, como mencionamos un par de párrafos antes, deja la *mortandad* al atraer de nueva cuenta el público a las salas; la distribución del video continua siendo

⁴⁵ Según Umberto Eco en su libro *Apocalípticos e Integrados*, lo *kitsch* es una cultura de lo barato y vulgar, a la que estamos supuestamente integrados. Para muchos consumidores masivos, esta “cultura” es una expresión contemporánea normal pero en realidad no se trata de cultura pues, según Aristóteles y Heráclito, la cultura no puede pertenecer a todos, sino solo a una élite analítica (los apocalípticos).

⁴⁶ Werner Faulstich, *op. cit.*, p.14.

⁴⁷ Véase *Ibíd.*, págs. 10-18.

una importante plataforma para hacer de la actividad cinematográfica un negocio redondo; Paramount y Universal son las *majors* que disponen desde 1985 con el catálogo más amplio de películas disponibles a la venta, situación que agudiza las ganancias.

A la par del éxito económico, hubo películas que representaron retos artísticos a la vez que tuvieron un buen éxito de taquilla, cuya línea argumental estaba basada en las formas extremas de violencia. Para Werner Faulstich, el rompimiento entre el cine de los ochenta y el de esta nueva década se inicia con tres filmes: *El cocinero, el ladrón, su esposa y su amante* (*The Cook, the thief, his wife and her lover*, Peter Greenaway, 1989); *Salvaje de corazón* (*Wild at Heart*, David Lynch, 1990) y *El silencio de los inocentes* (*The silence of the lambs*, Jonathan Demme, 1991).

El autor expresa su importancia en el sentido de que utilizan tres vanguardias estilísticas que reconstituyen el discurso formal e ideológico del cine de los noventa, a saber, las tradiciones formales del teatro clásico y la pintura en el caso de Greenaway, la estética de la publicidad en el caso de Lynch y formas estructurales del cine policiaco y el thriller psicológico en lo que respecta a Demme.

De ahí en adelante, el cine exploraría temas como la androginia, la psicosis y/o neurosis interiorizadas en la sociedad norteamericana, libertad sexual, violencia doméstica y/o callejera. Por otra parte, explotaría la imaginación jugando con elementos aspiracionales, tratando de materializar los sueños de la humanidad en la gran pantalla, siendo *Parque Jurásico* (*Jurassic Park*, Steven Spielberg, 1993) el gran paradigma del cine noventero, haciendo de los efectos especiales un parteaguas en el mundo cinematográfico, reemplazando el fondo argumental ante las nuevas posibilidades tecnológicas.

Sea de manera metafórica o directa, el sexo y violencia son palabras que se asocian al cine de los 90. Siendo así, ¿qué pasa con el *gore*? El género tuvo una breve recaída pero no por ello dejó de pelear su lugar en el mundo del cine. Continuó con su escalada comercial en las salas oscuras; sagas como la de Freddy o Jason continúan su producción al tiempo que se crean nuevos personajes populares o el género se combina creando otros subgéneros.

El problema en cuanto al *gore* en los noventa es que atravesó por una sobreexplotación, al grado que muchas cintas eran repeticiones de otras, los lugares

comunes eran más que evidentes. Por ello, esta etapa del *gore* puede dividirse en dos períodos: el primero de 1990 a 1995, en el cual algunos filmes se vuelven reiterativos y algunos directores introducen nuevos elementos temáticos.

El segundo, desde 1996, cuando el género *resurge* por un lado, de la mano de un Wes Craven ahora consagrado, con *Scream, Grita antes de morir (Scream, 1996)* y por otro, de un debutante que aprovecha satisfactoriamente el fenómeno de *Scream*. El director es Jim Gillespie y la cinta en cuestión es *Sé lo que hicieron el verano pasado (I Know what you did last summer, 1997)*. Ambas películas tienen un factor común: su guionista, Kevin Williamson, creador de ese cautivador melodrama juvenil titulado *Dawson's Creek*. Este guionista refresca el género, precisamente, desde la mirada juvenil.

Veamos rápidamente el primer período. Sucedió lo inevitable: la explotación del género, pero, más que ello, la reiteración de personajes populares, entre ellos la figura del zombie llevado al punto del hartazgo con *George A. Romero's Night of the Living Dead* (Tom Savini, 1990), recurriendo al nombre del creador original para levantar la taquilla; o, bien, *El Asesino de la canasta (Basket Case)* veía sus continuaciones en 1990 y 1993 de la mano del mismo Hennenloter, director de la primera. Para 1994, *La última pesadilla (Wes Craven's New Nightmare, Wes Craven, 1994)* llenaba de nueva cuenta las pantallas con el villano Freddy.

También la saga de Sam Raimi, *El Despertar del Diablo* alcanzó la tercera parte en 1993 con *Army of Darkness*, pero, sin duda, lo más penoso es *La Masacre de Texas*, que tuvo cuatro continuaciones incluidas *Texas Chainsaw Massacre: The Next Generation* dirigida por Kim Henkel, productor de la original, y en 1997, *The Texas Chainsaw Massacre V*, de la que casi no existe información.⁴⁸

Ante esta proliferación de películas que explotaban los mismos esquemas narrativos y visuales generados desde los 70 y afianzados en los 80, cuando incluso la explotación de personajes míticos como los que hemos venido mencionando pasan de la complejidad al absurdo, caber hacer la pregunta, ¿por qué se producen continuaciones en lugar de filmes originales?

⁴⁸ Véase José Luis Ortega, *Mundo Gore: el cine descuartizador*, p.315, en la que el autor incluye una relación de las películas *gore* filmadas por año desde la década de los 60; ahí se halla una diversidad de cintas originales y sus continuaciones.

Debemos recordar, que el *gore* nació en la clandestinidad pero en los 80, el género se convirtió en un negocio. Aquellas películas cuyo objetivo era su paso por la pantalla grande, debían asegurar su éxito comercial. Por esa razón, las *majors* decidían dar luz verde a los filmes cuya fórmula, aunque gastada, era lucrativa. Arriesgar con franquicias nuevas es casi imposible.

Así las cosas, hay algunos filmes que son dignos de mención, porque incluyen temas interesantes, más divertidos o más terroríficos. Para ello, el género siguió el camino de la adaptación literaria. En 1987, Clive Barker, escritor de relatos de terror, adapta *The Hellbound Heart*, novela de su propia autoría, conocida en el cine como *Hellraiser* (coproducción entre Gran Bretaña y Estados Unidos).

Con poco presupuesto, generó una de las últimas *gore* más sangrientas e imaginativas de esa década. La historia se centra en una caja egipcia que al ser abierta libera a los cenobitas, demonios que traen el infierno a la tierra, llevando al que la posee a un estado de terror entre la tortura y el placer. *Pinhead* y sus comparsas deformes se convirtieron en un puñado de personajes memorables, tanto que la película tuvo tres continuaciones para la década de los 90, período en que Bernard Rose dirige otra celebre adaptación de Clive Barker.

En 1992 se adapta *The Forbidden*, relato perteneciente a la colección *Books of Blood (Sangre)* escrita por Barker. Conocida para su exhibición cinematográfica como *Candyman*, trata sobre una estudiante de periodismo que investiga los rumores sobre una leyenda urbana que atemoriza a los habitantes de los barrios negros en Nueva York.

Tal leyenda cuenta la historia de *Candyman*, guardián de Prado Cabrini a quien se le puede invocar, diciendo su nombre cinco veces frente al espejo, pero aquél que se atreva, no vive para contarlo. Se utiliza la figura del fantasma para atemorizar, sólo que éste actúa con la premeditación que mueve a cualquier *serial killer*, pues mata a sus víctimas desgarrándolas con un garfio desde el cuello hasta la parte baja del estomago.

Bastante sangriento para cualquier fan del género, debemos decir que en este filme la sangre no sobrepasa a los actores o al argumento, en quienes Bernard Rose, el director, pone mayor cuidado, al igual que en su mensaje: nada de lecciones morales, simplemente la introducción de las leyendas urbanas como forma de expresión

moderna y del entorno social. Claro que al final, *Candyman* no es rumor ni leyenda, sino un fantasma motivado por venganza.

La saga del muñeco diabólico traído a la vida por rituales vudú, *Chucky*, también merece su mención por crear un personaje popular dentro del *gore*, y quizá el más representativo de esta década, como lo fueran Freddy, Jason y Michael en los ochenta. *Chucky, el muñeco diabólico (Child's Play)*, Tom Holland) vio la luz en 1988. En ella, el famoso asesino serial Charles Lee Ray transfiere su alma al cuerpo de un muñeco para luego, intentar poseer el de Andy, un niño que adquiere el juguete.

No obstante, los filmes del muñeco asesino asociados al género son sus continuaciones, *Chucky, el muñeco diabólico II (Child's Play 2)*, John Laffia, 1990) y *Chucky, el muñeco diabólico III (Child's Play 3)*, Jack Bender, 1993) en la que *Chucky*, aún a la caza de Andy, su víctima original, es eliminado con las armas más bizarras en formas grotescas, ya sea introduciendo ácido en su cuerpo para estallar en sangre, o destruido por las aspas de un juego mecánico. Qué decir de *La novia de Chucky (Bride of Chucky)*, Ronny Yu, 1998) y *El hijo de Chucky (Seed of Chucky)*, Don Mancini, 2003), cuyos rasgos *gore* pueden contemplarse como *splatstick*⁴⁹, y pertenecen al segundo período del género en los 90.⁵⁰

Para el año 1996, el género adquirió una perspectiva nueva. Las nuevas generaciones seguidoras del *gore* ya saben todas las reglas aplicadas a él, como consecuencia, nada es nuevo. Kevin Williamson cae en la cuenta que para innovar, se debe jugar con esas reglas, consciente que el público juvenil las conoce. Escribe *Scream* y Wes Craven, maestro del género, la dirige.

En palabras de Rafael Aviña, “Craven regresó a las pantallas con *Scream* y con ella, a la premisa que ha alimentado su inquietante filmografía: la violencia engendrada por la misma sociedad, desde un punto de vista onírico o realista.”⁵¹ Además, lo hace no con un filme más sobre *psycho killers*, sino en uno con múltiples referencias al género que pertenece, añadiendo un factor común que toda película del género contiene de ahora en adelante: el efecto paródico. Si ya lo conocemos todo, entonces juguemos con el género dentro del género, cuestionando sus reglas, e introduciendo el saber popular actual.

⁴⁹ Para la definición de *splatstick*, véase capítulo 3.

⁵⁰ *Candyman* y la saga de *Chucky* son ejemplos más amplios en el capítulo 4, *Galería de monstruos*.

⁵¹ Rafael Aviña, *El cine de la paranoia*, p. 25.

Los estudiantes de una coqueta preparatoria norteamericana empiezan a morir a manos de un asesino con amor retorcido por las películas clásicas de terror. Todos los cadáveres tienen en común el haber tenido contacto con Sydney Prescott (Neve Campbell), alumna de la escuela, cuya madre fue violada y asesinada. La mira del asesino (o los asesinos) es llevar a cabo una venganza contra Sydney.⁵²

La película es referencia obligatoria de los noventa, no solo para el terror sino para el cine en general, "Scream es de hecho el gran baño de sangre de la temporada, el equivalente de Halloween y Viernes 13 para la generación Beverly Hills 90210 y una de las cintas de horror más brillantes del género que transcurre entre la parodia homenaje y el análisis social, los resortes del miedo y el crimen por placer."⁵³

Creada dentro del *mainstream* de Hollywood, también tuvo dos continuaciones, *Scream 2, Grita y vuelve a gritar (Scream 2, 1997)* y *Scream 3, La máscara de la muerte (Scream 3, 2000)*, ambas dirigidas por Craven. Estas secuelas, además de aprovechar el éxito económico, no dejan de lado el nuevo planteamiento del horror moderno. Williamson, guionista de la segunda, detalla una escena completa donde estudiantes de cine disertan sobre el valor casi inexistente de las secuelas, dando cachetada con guante blanco a aquellos críticos que demeritaban el valor de la franquicia.

En medio de este nuevo fenómeno, Kevin Williamson aprovecha el furor y escribe *Sé lo que hicieron el verano pasado*, dirigida por el novato Jim Gillespie. Las intenciones son obvias: perpetuar el éxito económico de *Scream*, preservar el nuevo "boom" del género y conservar el público juvenil, cautivado por la cinta de Craven. Se estrena en 1997, un año después de *Scream*, teniendo en los roles centrales a Sarah Michelle Gellar, la célebre *Buffy, la cazavampiros* de la televisión y, Jennifer Love Hewitt, famosa por el *chick flick Party of five*. Otro elemento del *gore* de los noventa: los protagonistas ahora son de fama.

De entrada, cuatro adolescentes se divierten en la noche de su graduación, contando cuentos de terror a la orilla de la playa. Luego sexo y alcohol. Después, el accidente que les cambia la vida: atropellan a un chico. Entre todos lo tiran al mar y

⁵² *Scream* es motivo de análisis más amplio en el primer inciso del capítulo 4.

⁵³ Rafael Aviña, *op. cit.*, p. 26.

jurán llevarse el secreto a la tumba. Pero el secreto regresa el verano siguiente, a darles un buen susto y cobrarse la venganza.

La historia es muy simple pero conserva esa esencia del *slasher film*, el *psycho killer*, los adolescentes purgando los pecados de juventud por ser abiertos al “desmadre”, la sexualidad y el rompimiento de muchos tabúes, un garfio para dar muertes horrendas, sangre por doquier. Secuencias de persecución en el tono de *Scream* y la parodia del género, ahora enfundada en personajes secundarios que no se tragan el miedo de los cuatro protagonistas y, como consecuencia, les llega la muerte.

¿Qué pasa luego de la renovación del género en 1996? Sucede lo que Aviña denomina *Bloodteenagers exploitation*, es decir, una racha de explotación de filmes con la temática del *slasher film*, adolescentes masacrados por horroroso *serial killer*, en cintas como *Urban Legend* (1998), *Halloween H20* (1998), entre otras.

En otras palabras, sucede de nueva cuenta la reiteración del género, sobre todo en la variante del *slasher*, todas con el objetivo de emular el éxito de *Scream*. Aún así, hay otros autores que renuevan otras líneas argumentales u otro tipo de personajes además del *psycho killer*. John Carpenter hace nuevas apariciones explotando el vampirismo en la hipersangrienta *Vampiros* (*John Carpenter's Vampires*, 1998) y la paranoia extraterrestre en *Fantasmas de Marte* (*John Carpenter's Ghosts of Mars*, 2000).

Esa paranoia muy al estilo de La invasión de los ladrones de cuerpos (*Invasion of the Body Snatchers*, Don Siegel, 1956) da una buena vuelta de tuerca con *Aulas peligrosas* (*The Faculty*, 1999) de Robert Rodríguez, escrita por Kevin Williamson, quien, de nueva cuenta, explora y parodia las reglas de las películas de extraterrestres. Por supuesto, Chucky viene a hacer de las suyas en esta nueva generación de filmes paródicos/sangrientos en *Bride of Chucky*, dirigida por Ronny Yu, quien es capaz de hacer de estos muñequitos parodias perfectas del terror infantil, al tiempo que tiñe la pantalla con las formas más bizarras de asesinato.

Esta situación se ha prolongado hasta más allá de los noventa. Ante este contexto, ¿Qué define al *gore* de los 80 y 90? Debemos destacar en primer lugar que el *gore* de estos decenios ya no es uno clandestino ni de serie B, sino un negocio redondo, pero no sólo eso lo define, sino que es en estos períodos cuando sus personajes, variantes episódicas, puesta en escena, resoluciones formales y esquemas

narrativos se asientan y hacen del *gore*, un género autónomo. Eso es lo más importante.

Además, hay una cuestión que nos permite afirmar al *gore* como género cinematográfico y es que, a pesar de iniciarse como variante del terror, la creación de sus propias reglas formales y estilísticas lo ha llevado a crear variantes. Así, el *gore* es un género, porque dentro de él hay subgéneros, algunos ya mencionados, como *el slasher film*, *el splatstick*, otro que se denomina *death teenager movies*, *splatter*, *animal horror*, y hasta el *snuff* se puede sumar a esta discusión, sin dejar de lado el cine de zombies que para muchos seguidores es todo un género aparte (para nosotros es una variante estereotípica).

¿Qué aporta el *gore* al cine? Es una pregunta con muchas respuestas, algunas de carácter inferencial y otras con fundamentos. Hoy día, aporta dinero, situación que en la industria del cine es bienvenida. Nosotros, de ahora en adelante, evitaremos la perspectiva comercial. Éste es un género que, en principio, aportó al terror, del que se deriva, un nuevo gancho visual: el de la violencia extrema. Luego, como género independiente, merece su estudio, porque contiene códigos formales, de estilo, estereotipos, estructuras narrativas que lo definen. Estas cuestiones ameritan un estudio formal, como todos los demás géneros.

Finalmente, ¿por qué le gusta al público? Es más difícil responder, porque, en primer lugar, las razones pueden ser personales. Sí podemos decir que desde los ochenta y hasta la actualidad, el público ha perdido su capacidad de asombro. Todos los días, periódicos de nota roja publican fotografías sobre *16 ejecutados en Sinaloa*, o *el padre que decapitó a su mujer y luego metió un balazo a su hija*. Paranoias de la sociedad moderna, es verdad que en la calle hay violencia, asesinos y, por otro lado, hay fe, hay creencias, razón de que exista el diablo, fantasmas o presencias sobrenaturales. En ese sentido, el *gore* existe gracias al morbo generado por este tipo de situaciones y quizá es ahí donde encuentra sus mejores anécdotas.

CAPÍTULO SEGUNDO REPRESENTAR EL GORE

Román Gubern explica que los cánones iconográficos en el cine de terror se ciñen al aspecto visual del género. Son tres elementos los que pueblan las películas de terror: los objetos, los lugares y el estilo fotográfico.⁵⁴ En este sentido, la apariencia física de personajes clave como el vampiro o el lobo; lugares como salas de tortura, casas encantadas, entre otros, sirven como piezas fundamentales que nos permiten identificar un filme de este género.

Gubern propone que el uso de rasgos claroscuros para el rostro de los actores, o el contraste del rojo de la sangre con superficies blancas funcionan como cánones iconográficos. La iconografía es la descripción de imágenes, por ello, entendemos que esta categoría de Gubern describe las imágenes del cine de terror. ¿Qué hallamos en las imágenes cinematográficas de este género? Esa es la pregunta que nosotros vamos a responder, pero aplicando la categoría al *gore*.

Dado que se trata de describir imágenes de cine *gore*, hablamos de la puesta en escena, toda la labor de *setting* como la mencionan Casetti y Di Chio, que interviene en la realización de una película. Una producción utiliza muchos elementos para componer la imagen cinematográfica. Pero en nuestro caso, Román Gubern nos da las claves para analizar el *gore*: los lugares y el estilo fotográfico.

El estudio del cine es amplio pero si comparamos a los autores, encontramos que las categorías de estudio son similares, designadas con distintos nombres. Para los fines de este estudio, es útil establecer analogías entre los cánones iconográficos de Gubern y los tres niveles identificados por Casetti y Di Chio para el análisis de la representación: *la puesta en escena*, *la puesta en cuadro* y *la puesta en serie*. Las primeras dos las explicaremos en este capítulo porque, nos sirven como herramientas para el análisis.

Como parte de la puesta en escena analizaremos, en primer lugar, el espacio escenográfico del *gore* en ambas décadas. Se incluye el estudio del estilo fotográfico y los objetos. Estos últimos son lo que Marcel Martin denomina *elementos filmicos no*

⁵⁴ Véase Román Gubern, *Las raíces del miedo*, p. 32

*específicos*⁵⁵ como el vestuario, la decoración escenográfica, la utilería, o incluso elementos como la iluminación o el color.

La siguiente parte de este capítulo está dedicada a un elemento que se encuentra en el nivel de la puesta en cuadro, el cual aborda mucho del estilo fotográfico en el cine: se trata del punto de vista, analizado desde la perspectiva de la cámara. Es en esta parte, donde introduciremos aspectos del espacio mostrado en pantalla. Estos son los aspectos que cubriremos respecto a los cánones iconográficos con el fin de describir las imágenes del *gore* y analizar su forma de representación.

2.1. QUEREMOS VER SANGRE: LA PUESTA EN ESCENA

Como buen género, cuya principal bandera es la exhibición de la sangre y escenas en extremo violentas, es natural que como espectadores esperemos buenas dosis de esos dos elementos. Pero el *gore* es cine, necesita de preparación; al final de este capítulo, entenderemos por qué es un género, no sólo porque el mensaje esté en la sangre, sino porque se construye con *las reglas de la cinematografía*.

Cuando hablamos de la puesta en escena, no sólo nos referimos a la identificación y descripción de las imágenes, de hecho, hablamos de representación, de mimesis. En palabras de Casetti y Di Chio, la representación se trata de la puesta en marcha de una reproducción y un relato, la reconstrucción de una realidad.⁵⁶ Proponen tres niveles: el nivel de la puesta en cuadro, que nace de la filmación fotográfica y se refiere a la presentación de los contenidos; la puesta en serie, entendida como el montaje, y la puesta en escena.⁵⁷

Esta última “constituye el momento en el que se define el mundo que se debe representar, dotándole de todos los elementos que necesita. Se trata de preparar y

⁵⁵ Véase Marcel Martin, *El Lenguaje del cine*, p. 63.

⁵⁶ Nos referimos desde luego a la realidad como un punto de referencia para la representación cinematográfica. Estamos conscientes que en el debate sobre si el cine refleja la realidad no se ha llegado a un consenso. Por su parte, Siegfried Kracauer en su libro *De Caligari a Hitler* investiga la atmósfera cultural que precedió a la llegada del nazismo y plantea la idea de que el cine ofrece un retrato de la sociedad que lo circunda. Su hipótesis es que analizando el cine alemán se pueden descubrir las tendencias psicológicas que predominan la Alemania de 1918 a 1933 y que el cine refleja de forma más directa que otros medios artísticos, la mentalidad de una nación. No obstante, limita el estudio al contexto alemán, por ello la idea no se hace universal y, además, puede argumentarse que la visión de Kracauer, aunque válida, es subjetiva.

⁵⁷ Véase Francesco Casetti y Federico Di Chio, *Cómo analizar un film*, p. 126.

aprestar el universo reproducido en el film.”⁵⁸ Se trata del análisis de objetos, escenarios, lenguaje cinematográfico y, además, temas, motivos, estructura narrativa y personajes, categorías cuyo estudio se encuentra en los capítulos 3 y 4 pero forman parte de la puesta en escena.

Cabe hacer la distinción entre puesta en escena y escenografía que, según Ana María Cardero, es el “conjunto de elementos como decorado, iluminación, utilería fija y de acción, y construcción necesarias para la filmación de una escena.”⁵⁹ Sin embargo, la escenografía es una parte de la puesta en escena que contiene los *elementos filmicos no específicos* mencionados por Marcel Martin.

La representación en el cine es el resultado de un trabajo en conjunto, planeado desde la misma pre-producción, la labor del rodaje y la post-producción. Varios de los elementos escénicos y de composición mencionados en párrafos anteriores forman parte de alguna de estas etapas. El filme, una vez terminado, nos permite apreciar la labor de producción como unidad, pero conocer los elementos cinematográficos nos permite desglosar la película para saber cómo funcionan cada uno de ellos y en qué la benefician.

En este capítulo, pretendemos encontrar cómo son utilizados en *el gore* los elementos de la puesta en escena. Uno de ellos, es el espacio escenográfico, el cual tiene dos modalidades: uno es la construcción donde se llevan a cabo los acontecimientos, es decir, la escenografía construida *ex profeso* por la producción de la película o las locaciones. Éste es complementado con objetos de utilería.

En *el gore* existen edificaciones escenográficas repetitivas. Su función, además de situar personajes y contexto, es la de infundir miedo. Aquí las repasaremos. La segunda modalidad es el espacio presentado en pantalla, es decir, aquel filmado y unido en el montaje, donde entran en juego dos valores compositivos definidos por la cámara: el campo y el fueracampo, aspectos que nos muestran el punto de vista. Ambas representaciones del espacio cinematográfico constituyen lo que Aumont nombra *espacio narrativo*.⁶⁰

En el espacio narrativo se incluyen elementos no específicos como la iluminación, técnica que dispone de los reflectores para iluminar la escena y el sonido,

⁵⁸ *Ibíd.* p. 127.

⁵⁹ Véase Ana María Cardero, *Diccionario de términos cinematográficos usados en México*, p. 65.

⁶⁰ Véase Jacques Aumont y Michel Marie, *Análisis del film*, p. 188.

en el cual encontramos el *score*, pista musical compuesta especialmente para coordinar el ritmo del filme, y la banda sonora, que incluye ruidos generados dentro de la escena, así como diálogos. Iluminación y sonido son elementos tanto representativos como expresivos que se generan directamente en la filmación y también pueden corregirse, si así se desea, en la postproducción. Es por ello, que son parte de la totalidad de la puesta en escena.

El lector se estará preguntado, ¿acaso ambos espacios no son construidos? Desde luego, la labor cinematográfica se encarga de manufacturarlos y mostrarlos en pantalla, por ello la diferenciación: el espacio escenográfico es el construido sobre un set cinematográfico, allí se sitúan actores, objetos, se erige el escenario. El presentado en pantalla es aquel que el espectador admira en la pantalla grande, cuyas imágenes fueron filmadas por una cámara y seleccionadas en el montaje.

El estilo fotográfico es algo que abordaremos como parte del punto de vista de la cámara, porque no sólo no referimos al formato en que las películas son filmadas, de ser así el análisis estaría limitado. La fotografía en el cine expone la película cinematográfica a través de la cámara pero es una labor compleja.

Hans Burmann, director de fotografía de la película *Tesis* (Alejandro Amenábar, 1996), expresó en una entrevista que su labor es la de “crear ambientes con la fotografía y estar a cargo de todo lo que es cámara, movimiento, foco e iluminación. Su trabajo también tiene que ver con el encuadre.”⁶¹ Entonces, hablamos del manejo del lenguaje cinematográfico en planos, ángulos y movimientos de cámara.

⁶¹ Hans Burmann, entrevistado por Cecilia Vera en *Cómo hacer cine I: Tesis de Alejandro Amenábar*, p. 74

2.1.1. ESCENARIOS PARA EL HORROR

En su libro *Escenarios del crimen*, Nuria Vidal expresa que en los géneros del cine cuya trama sea policial, *thriller* o terror, siempre hay escenarios nodales dispuestos para que se cometan crímenes. En ese sentido, hace una clasificación de la diversidad de escenarios en los que un personaje puede perpetrar un acto criminal: la casa, el trabajo, la ciudad, el pueblo, la naturaleza, el viaje y el pasado.⁶²

Vidal se refiere a un gran número de películas, la mayoría del género *noir* y *thriller*. Su labor, sin embargo, nos da luz verde para hacer nuestra propia identificación de los espacios escenográficos contruidos para filmar. Sobre él se sitúan personajes, dialogan, en el caso del *gore*, se persigue, mata, tortura, se viola, mientras la cámara registra estos acontecimientos. En este género es de vital importancia la representación, porque incluso, teniendo algún punto de referencia real, en algunos casos se construyen mundos existentes únicamente en el imaginario.

En este sentido, la escenografía y el espacio donde se representa son lo que Robert Burgoyne llama elemento profílmico, es decir, un material físico que existe antes de filmar; un elemento situado delante de la cámara para ser filmado, tal como lo son también actores, o la decoración.⁶³

Este nivel de lo profílmico equivale a lo que Casetti y DiChio llaman nivel de la puesta en escena, con la diferencia que el primero sólo refiere como elementos profílmicos aquellos situados delante del ojo de la cámara y dejan fuera aquellos que constituyen una labor de post-producción. Nuestro primer análisis se avoca a la identificación de los espacios escenográficos profílmicos repetitivos en las películas de este género.

Dicho lo anterior, podemos encontrar algún filme en el que un asesino serial esté merodeando los rincones de una universidad en busca de estudiantes que sean víctimas de sus fechorías, pero también puede haber fantasmas que rondan las pesadillas de la gente y ataquen desde el inconsciente o sean liberados de cajas demoniacas para torturar a un centenar de personajes en el infierno, literalmente.

Apenas este tipo de descripciones son suficientes para saber que en la escenografía del *gore* interviene la imaginación y, algunas ocasiones, trasciende el

⁶² Véase Nuria Vidal, *Escenarios del crimen*.

⁶³ Véase Robert Burgoyne, *Nuevos conceptos de la teoría del cine*, p. 136.

argumento y personajes. Cuando Gubern habla de *cánones iconográficos* en el cine de terror se refiere a objetos, fotografía, iluminación, pero, también, a los lugares donde la historia acontece.

En pocas palabras, si aparece en pantalla un castillo de terminaciones góticas, lo asociamos rápidamente con un vampiro, cuya obsesión es conseguir el amor de una mujer en *Drácula (Bram Stoker's Dracula, Francis Ford Coppola, 1992)*. Pero también podría suceder que ese castillo sea en realidad una enorme casa habitada por espíritus de niños forzados a trabajar por un siniestro capataz en *La Maldición (The Haunting, Jan de Bont, 1999)*.

A esto se refiere Gubern, a la identificación de estos lugares ritualizados por la industria del cine como parte de una película de terror; por ende, se asocian con el género y eventualmente se vuelven comunes. Carlos Losilla concuerda con esta proposición cuando explica que un filme de terror se identifica como tal, gracias a su estructura narrativa y propuesta estilística.

Este autor expresa que la puesta en escena posee una ventaja inicial para definir el género de un filme. Siendo así, si en una película pesa más una puesta en escena propia del cine de terror que una estructura arquetípica procedente de cualquier otro género, lo más apropiado es insertarlo en el terror. La identidad de estas películas es definida, en gran parte, por los espectadores que conocen el funcionamiento de la *ficción popular*, relacionada con lo que observan a menudo. La composición de la imagen, escenografía y estructuras arquetípicas son vitales en ese reconocimiento.⁶⁴

De modo que podemos tomar prestados estos cánones propuestos por Gubern para analizar el *gore* (lo mismo que podría analizarse cualquier otro género, cabe destacar). Pero en nuestro caso, es válido, porque, en principio, es un subgénero que se construye sobre las bases del terror. Muchos de sus escenarios proceden de él; al paso de los años, constituye otros. Por tanto, el *gore* utiliza escenografías explotadas en muchos de sus filmes y genera un canon iconográfico, gracias a la escenografía.

Uno de los propósitos en la creación de estos escenarios, es la de generar una atmósfera que infunda miedo. Ello se relaciona con otras emociones como la paranoia, psicosis, nerviosismo. Ese miedo se nota en los personajes y debe transmitirse al

⁶⁴ Véase Carlos Losilla, *El cine de terror*, págs.. 46-48.

público. También la escenografía, con el uso de objetos, la inclusión de la sangre como elemento principal, entre otras cosas, ocasiona un impacto crucial en el género: el morbo. El espectador puede sentir disgusto o regocijo, pero debe quedar impactado; el *gore* logra este objetivo con su puesta en escena.

Ahora, ¿cuáles son los espacios escenográficos que vemos a menudo en el género? Desde la década de los ochenta con el levantamiento taquillero del *gore* en las salas de cine, la partida presupuestal que los estudios ofrecieron a varias películas les permitió destinar dinero a la construcción y/o localización de sets. Ello les permitió desplegar mejores recursos a los elementos visuales. Podemos comprobarlo con las cintas de género más taquilleras: *Viernes 13 (Friday the 13th)*, Sean S. Cunningham, 1980) y *Pesadilla en la Calle del Infierno, (A Nightmare on Elm Street)*, Wes Craven, 1984).

En los noventa, las producciones financiadas por grandes estudios explotan grandes sets cinematográficos para fabricar sus escenografías. Tal es el caso de Miramax, cuya casa productora afiliada, Dimension Films, realizó los hits *Scream, grita antes de morir (Scream)*, Wes Craven, 1996) y *Aulas peligrosas (The Faculty)*, Robert Rodríguez, 1999).

Columbia Pictures produce, además de varias secuelas de *Viernes 13, Sé lo que hicieron el verano pasado (I know what you did last summer)*, Jim Gillespie, 1997), *Leyenda Urbana (Urban Legend)*, Jamie Blanks) y *Perturbados (Disturbing Behavior)*, David Nutter), ambas de 1998 y muy en el tono de *Scream*.

Universal no se queda atrás y entrega *Candyman (Candyman)*, Bernard Rose, 1992) y la serie de secuelas de Chucky que culminan hasta el 2004 cuando el hijo de este muñequito viene al mundo en *El hijo de Chucky (Seed of Chucky)*, Don Mancini). New Line Cinema, en asociación con Warner Bros. continúa con la serie de Freddy, y elabora una nueva saga famosa: *Destino Final (Final Destination)*, James Wong, 1999).

A excepción de *Candyman* o la serie del muñeco diabólico, todas las películas presentan una tendencia inaugurada desde los setenta, explotada en los ochenta y reafirmada en los noventa en todo el *gore*, específicamente el *slasher*: la de situar la acción en pequeños poblados norteamericanos, coquetas *high schools* de clase media alta y universidades. Ya sea en locaciones o reconstruidos en sets de los grandes

estudios, éstos son los primeros tres espacios escenográficos más socorridos por el género, en el rubro que Aviña nombra *Blood Teenager Explotation*.⁶⁵

Cabe aclarar, que hay variantes, hay filmes cuya acción se sitúa en escenarios diferentes. En cuanto a presupuesto, no todas las películas corrieron con la misma suerte, en especial aquellas con las que asistimos al apadrinamiento del *gore*, allá por 1963 con Herschell Gordon Lewis (*Blood Feast*) y otras más. Debemos recordar que es un género que trastabilló entre los presupuestos bajos, la clandestinidad, poca o nula distribución, sin mencionar que aún pelea el reconocimiento como cinematografía de *alta calidad*.

Además, como género en construcción, no había definido reglas estéticas, escenografías concretas, mucho menos gramática cinematográfica. En los sesenta, las cintas independientes mostraban encuadres fijos en donde la escena tenía lugar en cuartuchos oscuros (probablemente la casa de algún conocido), desprovistos de objetos de utilería fílmica, excepto por la sangre, pues de esa había litros, desmembramientos y gritos. Incluso, filmaban en lugares desolados o donde la ley no se los impidiera, puesto que no se vislumbran labores de *scouting* (búsqueda de locaciones).⁶⁶

Pero esta última parte, la de filmar en exteriores solitarios, dejó cierto legado: el filmar historias, particularmente las de fantasmas o demonios, en lugares desolados, nunca tocados por el hombre. Ése es el cuarto escenario más revisitado por los realizadores de *gore*: lugares aislados como bosques o desiertos, sinónimo de peligro.

Ahí tenemos el clásico *La Masacre de Texas (The Texas Chainsaw Massacre, Tobe Hooper, 1974)* o *Las colinas tienen ojos (The Hills Have Eyes, Wes Craven, 1977)*, que sitúan a sus personajes en el desierto; y *El Despertar del Diablo (The Evil Dead, Sam Raimi, 1982)*, donde las acciones ocurren en una cabaña en mitad de un bosque solitario.

⁶⁵ Véase Rafael Aviña, *El Cine de la Paranoia*, p. 34.

⁶⁶ Para comprobar esta afirmación, revisé *Faster, Pussycat, Kill! Kill! (Russ Meyer, 1965)* o *The Gastly Ones (Andy Milligan, 1968)*, sangrientas películas de directores noveles, cuya labor abrió las puertas del *gore*, pero estuvieron lejos de definirlo, porque muchos de esos filmes carecían de estética cinematográfica en varios aspectos. Otros directores que pude revisar (aquí no se estudian, pues exceden nuestra delimitación temporal, son Ted. V. Mikels y John Waters, director de la clásica *Pink Flamingos (1972)*

La tortura y los lugares para realizarla también son una herencia de Gordon Lewis, especialmente de aquella joya del *gore* titulada *The Wizard of Gore* (1970), en la que Montag el Magnífico monta un espectáculo en el que taladra y descuartiza a mujeres mientras están bajo hipnosis, técnica que les impide morir y las obliga a sentir dolor.

La tradición de la tortura es tan común en el *gore* como los lugares para practicarla; ello nos lleva al quinto espacio escénico y el más aterrador: las salas de tortura, escenario donde se llevan a cabo las secuencias más sangrientas del género. En Estados Unidos, la representación de la tortura ha llegado a niveles gráficos altos con *Hostal, El Rincón de las Torturas (Hostel, 2006)* y *Hostal: Parte II (Hostel: Part II, 2007)*, ambas dirigidas por Eli Roth.

Además, de vez en cuando, podemos encontrar escenarios clásicos reinventados como en el caso del laboratorio del científico loco en *Resurrección Satánica (Re-Animator, Stuart Gordon, 1985)*; las casas encantadas, donde fantasmas de enfermos psiquiátricos destazan a sus huéspedes en *La Residencia del Mal (House on Haunted Hill, William Malone, 1999)*; visiones destructivas del mundo en las películas de zombies, donde los personajes se relegan a centros comerciales o casas abandonadas como en las míticas *La Noche de los Muertos Vivientes (Night of the Living Dead, 1968)* o *Dawn of the Dead, (1979)* de George A. Romero.

Retomemos lo dicho hasta ahora; enumeremos los escenarios más frecuentes que sirven para identificar una película *gore*: pequeños poblados norteamericanos, *high schools* de clase media alta, universidades, lugares aislados o alejados de la civilización (el bosque es mas común) y salas de tortura.

El cine norteamericano, en esencia, el manufacturado en Hollywood, tiene la tendencia de idealizar y/o promover estilos de vida norteamericanos de una forma maniquea. Dicha representación de la realidad sobre una valoración dicotómica es la del Bien contra el Mal. Una de las formas de representación del Bien es a través de instituciones morales fincadas sobre valores sociales incorruptibles, todo ello en espacios, cuyo objetivo es la seguridad, la preservación del *american dream*.

En el *gore*, estos espacios son transformados para que en ellos abunde el peligro. Dado que inicia como un género subversivo, es natural romper reglas para mostrar un lado oscuro sobre el estilo de vida estadounidense, mostrando todos sus

defectos. Si pudo resquebrajar las conciencias de todo público al superar los tabúes de la sangre y el sexo en primer plano, es factible convertir los lugares apacibles en símbolos de inseguridad.

Esto sucede cuando se sitúa la acción en pequeños poblados norteamericanos. En filmes de este género, la vida en los pueblos se presenta apacible, costumbrista, aburrida, pero entonces es sacudida por un evento sin precedentes, algo que amenaza la cotidianidad. Nadie estará seguro hasta que ello se revierta. La mayoría de los *slasher* funcionan de este modo; la amenaza externa es, por lo regular, un asesino en serie, cuyo propósito es aterrorizar a la comunidad despachando jovencitos.

Sin embargo, la tranquilidad de estos poblados se ve afectada por amenazas de todo tipo. En *Perturbados (Disturbing Behavior, David Nutter, 1998)*, el utópico pueblito de Cradle Bay, cuya población exponencial son jóvenes en *la edad de la punzada*, revela un cambio drástico. Todos los estudiantes de la preparatoria (que lleva el mismo nombre del pueblo) comienzan a portarse bien en exceso.

Un grupo de muchachos desadaptados, excluidos de la sociedad estudiantil, integrado por Rachel (Katie Holmes), la chica rebelde desaliñada, Gavin (Nick Stahl), el muchacho aficionado al metal y Steve (James Marsden), el nuevo chico del pueblo, descubren un complot entre los padres de familia y un científico demente, en el que los muchachos son víctimas de lavados de cerebro consistentes en lobotomías sangrientas que extirpan sus recuerdos e implantan normas de conducta impecables.

Se trata de la creación de una utopía en la que los jóvenes no sean víctimas de tentaciones como el sexo, drogas, alcoholismo. Pero lo que no previeron los creadores de esta intervención quirúrgica, es que al reprimir esos impulsos básicos, los muchachos se vuelven lo que quisieron evitar: asesinos dispuestos a matar a aquellos jovencitos reacios a la operación.

El director David Nutter sitúa los acontecimientos en un poblado norteamericano de esos utópicos a la par que utiliza la preparatoria del pueblo como un segundo espacio escénico para detallar el cambio repentino de los estudiantes. Por si esto fuera poco, podemos observar una suerte de reinvención del mítico laboratorio del científico loco en el momento que Rachel y Steve descubren Bishop Flats, instalación, donde el doctor Edgar Caldicott (Bruce Greenwood) realiza las lobotomías

y guarda los *experimentos fallidos*, jóvenes desmemoriados o, peor, convertidos en seres violentos en extremo.

Podemos ver que estos escenarios pueden representarse en conjunto; en este filme, además de situar la acción en un pueblo, director y guionista se remiten a la *high school* que, en este caso, es de clase media baja. El espacio escolar, aquel en donde los adolescentes debieran estar seguros, se corrompe, gracias a la misma institución que desea su bienestar: la familia e incluso profesores. Ello nos reafirma que en el *gore*, el mal está insertado en la sociedad.

Otro ejemplo, es la ahora popular película de Wes Craven, *Scream*. En la primera entrega de la trilogía, *Grita antes de morir (1996)*, el guionista Kevin Williamson amenaza a la comunidad de Woodsboro con la presencia de un asesino en serie en busca de cobrar una venganza y, de paso, eviscerar a algunas bellas muchachas y uno que otro apuesto jovencuelo.

Luego de exponer los suburbios de Woodsboro como espacio escénico, se concentra en un grupo de alumnos de preparatoria, quienes han de morir en manos de la nueva amenaza del pueblo: el asesino con la máscara fantasmal. Un modelo escenográfico ya usado por clásicos, prototipos del género: *Halloween (1978)* de John Carpenter, que sitúa los hechos en el poblado de Haddonfield y usa de carnada los alumnos de la preparatoria del pueblo u otra película del mismo Craven, la mítica *Pesadilla en la Calle del Infierno (A Nightmare on Elm Street, 1984)*, en la que Freddy ataca a los preparatorianos habitantes de Springwood.

Volviendo a *Scream*, el guionista recurre al espacio universitario como escenario para la segunda entrega, *Scream 2, Grita y vuelve a gritar (Scream 2, Wes Craven, 1997)*. Sidney, Randy, Dewey y Gale, únicos sobrevivientes de la primera matanza, se colocan de nuevo en la mira de un renovado asesino con el mismo disfraz, en Windsor College. El asesino nuevamente se quiere cobrar una nueva venganza y en el afán de matar a Sidney, se echa al morral a todos sus amigos universitarios.

Es el mismo Craven, quien da carpetazo a la trilogía con *Scream 3, La máscara de la muerte (Scream 3, 2000)*, en la que pone de relieve que se trata de una autoparodia de sus dos anteriores y nos muestra cómo el cine utiliza la representación de estos espacios norteamericanos por excelencia, al trasladar la masacre a los estudios de Hollywood, donde existe una reproducción fiel del condado de Woodsboro

dentro de un set, donde se filma una película basada en los asesinatos ocurridos en aquel idílico pueblo. Buena forma de comprobar que el cine tiene la capacidad de “representar” espacios reales y deformarlos.

En cuanto al cuarto espacio escenográfico que enumeramos, pueden apuntarse varias cosas y se presta mucho a discusión: los lugares aislados. *Aislado* es en verdad un término simple: significa *sólo*; en lo que a nosotros concierne en este momento, *deshabitado*. Resulta más interesante lo que la psicología dice sobre el aislamiento, “que puede darse en individuos solitarios, en enfermos psicópatas, delincuentes y también grupos enteros (ciertas etnias o grupos religiosos o políticos).”⁶⁷

Esta afirmación es importante, porque nos hace entender que en lugares aislados somos más vulnerables, pero ¿a qué cosa? Animales salvajes, accidentes no previstos o quizá a individuos solitarios, *aislados*, por lo regular peligrosos. Al menos en el *gore* es de ese modo. La definición citada sobre aislamiento ya define el carácter de los personajes del género más usuales: asesinos psicópatas, clanes carnívoros, delincuentes, violadores, secuestradores.

Por ello, Norman Bates se hace pasar por su madre en *Psicosis (Psycho)*, Alfred Hitchcock, 1960) y asesina a su huésped, pues es un psicópata aislado. Qué decir del clan de caníbales de *La Masacre de Texas*, o más recientemente en *Camino hacia el terror, (Wrong Turn)*, Rob Schmidt, 2004), en la cual caníbales deformes cazan, destazan y devoran viajeros de carretera.⁶⁸

Esa es la razón real para nombrar los lugares aislados como un espacio escenográfico, pues son pretexto para que cualquier entidad representativa del Mal pueda atacar a personajes vulnerables que pasaban por ahí. En el *gore*, ¿cuáles son esos lugares aislados? Aquellos alejados totalmente de cualquier contacto con la sociedad civil, por ende, la ayuda no llega. Las víctimas deben arreglárselas por su cuenta.

Un enorme bosque (*Viernes 13*), desiertos (*Las colinas tienen ojos*), el mar (*Tiburón*, 1975), hoteles en medio de la nada (*The Toolbox Murders*, 1975), el aislamiento es el mejor pretexto para provocar miedo. Estos escenarios son frecuentes

⁶⁷ *Diccionario de Pedagogía y Psicología*, p. 16.

⁶⁸ Sobre la variada gama de personajes, véase el capítulo cuatro, los cánones mítico-estructurales.

en *slasher movies*, pero como de ellos se habla mucho, demos dos ejemplos en donde la amenaza que se cierne sobre los individuos en aislamiento no es de este mundo.

La primera, es la espeluznante *El Despertar del Diablo* (1982) de Sam Raimi, la mejor película *gore* de posesiones demoníacas al más puro estilo *splatter*. La conocida historia de cinco amigos que viajan un fin de semana a una cabaña escondida en algún lugar remoto de los bosques de Tennessee continúa siendo un buen ejemplo sobre el mal aniquilador de almas juveniles aisladas en una casita dentro del bosque, el cual también está maldito.

John Carpenter, en la misma corriente del *splatter*, entrega el mismo año *La Cosa del Otro Mundo (The Thing)*, en la que un equipo de investigadores aislados en la Antártida encuentra que la estación de investigación más próxima a ellos ha perdido contacto. Sus habitantes han desaparecido y el único rastro es un cadáver congelado y una criatura de dos caras.

Al trasladar la criatura a su estación, inicia el terror cuando descubren que puede mimetizarse en cualquier forma humana. La radio inservible, no hay poblaciones cercanas, el equipo de rescate no vendrá a recogerlos sino hasta en dos semanas y el monstruo puede ser cualquiera de ellos.

Excelente película en la que Carpenter, utilizando el recurso del suspenso, ubica los personajes en el polo sur, región solitaria que no obstante, en la película es una representación, un escenario basado en la Antártida, reconstruido dentro de los estudios Universal. Esta película sirve para ejemplificar el espacio escenográfico construido y aquel mostrado en pantalla.

De entrada, Carpenter elige bien sus emplazamientos y nos muestra en una toma abierta general el polo sur. De inmediato dice al espectador que su historia se lleva a cabo en un lugar aislado; un paneo de derecha a izquierda nos explica que no hay nada ahí más que nieve. Hemos visto en los primeros cinco minutos el escenario de acción y los planos cinematográficos utilizados para describir ese escenario. Es el lenguaje del cine el que nos muestra esa labor de *setting*.

La siguiente mención es para las salas de tortura. Sabemos a estas alturas que se trata de una práctica común en el *gore*. En Estados Unidos, la identificamos con Herschell Gordon Lewis y su *Wizard of Gore*, que ponía en escena el show de un mago que frente a la audiencia torturaba mujeres hipnotizadas. Esta película es, en realidad,

un preámbulo para la exhibición de tortura en pantalla grande. Aquellas películas de antaño mostraban lo suficiente para romper tabúes y ello era sangre y sexo.

La sala de tortura como escenario es una herencia directa de dos vertientes, la primera es el *snuff* y la segunda es el horror *gore* oriental, expertos en la exhibición de las torturas más inimaginables y más explícitas que el propio *gore* estadounidense. En el caso de las películas *snuff*, se trata de cintas que muestran violaciones, torturas y asesinatos con la particularidad que son reales, filmados en directo, el destino del “actor” involuntario es la muerte segura.

La existencia de los filmes *snuff* aún no está comprobada por alguna publicación escrita o medio de comunicación audiovisual. Son motivo de muchas especulaciones y por ende, estudiados por analistas del video y llevados al cine como tema, siendo *8mm* (*8mm*, Joel Schumacher, 1999) el más famoso en los Estados Unidos. El *gore* encuentra una relación entre su representación escenográfica y la tortura como tema y, a la vez, como manera de provocar horror.

En el caso del *gore* oriental, es en Japón donde hallamos una relación directa del *snuff* con la serie *Guinea Pig*, conjunto de películas que comenzaron a circular de forma clandestina con la presentación de un video en el cual “se veía como una mujer era brutalmente torturada varios días por unos hombres enmascarados, hasta asesinarla, dejando sus restos colgados de una red de carnicería, en lo que parece ser un bosque.”⁶⁹

Éste no era una *snuff* sino el primero de nueve episodios de *Guinea Pig* (*Zan Ginnipigu* en japonés). Originalmente, se creía que eran auténticas películas *snuff* hasta que se dieron a conocer el resto de los episodios y el *making off*. Todos ellos son crueles en el nivel de sadismo; tienen la intención de exhibir violencia ultrasangrienta; la mayoría de los medimetrajes (cada uno dura entre 40 y 60 minutos) muestran hombres torturando mujeres hasta la muerte en cuartos abandonados, de ahí, su relación con el *snuff*. Esa forma de *gore* extremo se extendió al mercado occidental.

La tortura y sus formas más creativas para aplicarla le han dado al *gore* oriental mucho material; por ello es que a algunas cintas se les tome como *snuff*, aún cuando se sabe que son representaciones. Estas imágenes violentas son ahora un concepto

⁶⁹ José Luis Ortega Torres, *Mundo Gore: El cine descuartizador.*, p. 263.

aplicado en el cine *gore* mundial; significan otro tabú roto para la pantalla. Si presenciáramos escenas de tortura en cuartos oscuros, las relacionáramos con una *gore*.

Además, son un negocio y el *gore* de Estados Unidos explota esta tendencia desde este punto de vista, a la par que lo muestra como símbolo de trasgresión de lo que se puede mostrar en pantalla. Clive Barker y Brian Yuzna nos brindan dos ejemplos memorables para los seguidores del género. Barker entrega en 1987 *Puerta al Infierno (Hellraiser)* de la que ya hemos hecho mención.

Adaptada de la novela *The Hellbound Heart*, cuenta la historia de Frank, un comprador de una caja que contiene un grupo de demonios, quienes al liberarse sobre la tierra ejercen en las personas un placer semejante al de tocar el cielo. ¿La forma en que se llega a ese placer?, por medio de la tortura, práctica en la que los cenobitas son expertos. Mediante instrumentos filosos, punzocortantes, golpes, desmembramientos, estos demonios llevan a su víctima al éxtasis, pero el pago por sus servicios es morir, entregar el alma e irse directo al infierno.

Con cinco continuaciones, el aspecto más gráfico de *Hellraiser* es la muestra de torturas practicadas en escenarios cerrados, medianamente iluminados, acompañados por una banda sonora que crece al tiempo que aumenta el dolor de la víctima, ilustrando la creciente agonía.

Ahora bien, los cenobitas no tienen una sala de tortura específica a la que lleven a sus víctimas; la representación de la tortura bien puede darse en el lugar donde resida el personaje en cuestión. En la primera entrega, la mejor de todas, Frank, ya transformado en Larry con la ayuda de Julia, es obligado a entregar su alma; para ello, los cenobitas lo torturan en el oscuro ático de su casa, enterrándole ganchos en todo el cuerpo hasta que estalla en pedazos.

Barker dota a sus demonios con un aspecto visual grotesco y les otorga la habilidad tanto de matar gente en el plano real como en su plano dimensional, un infierno demoníaco recreado por *Pinhead*. Ejemplo de ello, es la secuencia en la que Kirsty, hija de Larry, abre la caja en el hospital y es perseguida por un deforme monstruo que la conduce a través de la pared, hacia un laberinto creado por los cenobitas.

La película sitúa todas sus escenas *gore* en espacios cerrados que sirven como escenario para representar cuantiosas salas de tortura, casi oscuras. Los espacios

iluminados son cubiertos de sangre que emana de los cuerpos mutilados y de los mismos demonios que portan perforaciones en sus cuerpos.

Esta misma idea de utilizar un espacio, donde se realiza una actividad cotidiana para transformarlo en cuarto de tortura es recuperada en 1996 por Brian Yuzna para *El Dentista (The Dentist)*. El doctor Alan Feinstone es un prominente cirujano de la ciudad de Nueva York, hasta que descubre la infidelidad de su esposa Brooke.

El traicionado Feinstone no logra lidiar con el divorcio, pero mucho menos con la humillación que Brooke le ha hecho, así que decide sublimar la rabia a través del asesinato. Convierte su consultorio en su cuarto de tortura personal; sus pacientes son víctimas de las endodoncias más sangrientas, tormentosas extirpaciones de dientes, cortes en los labios y deformaciones en sus dentaduras, todo al compás de famosas sinfonías que ambientan ese cuarto forrado de seda roja, casi del tono de la sangre de los torturados.

Desde luego, el consultorio que funge como escenario de tan cruenta actividad no es el único espacio en donde se desarrollan las acciones de *El Dentista*; hay secuencias en la que Alan Feinstone recorre las calles a media luz en la ciudad, acechando a sus víctimas, todas mujeres, pues es hacia ellas que guarda un rencor, debido a la traición de su esposa; luego de capturarlas, ya sea seduciéndolas o sólo secuestrándolas, las conduce a las cuatro paredes de su consultorio, en donde se da rienda suelta a los ánimos *goremaníacos* del personaje.

Como si fuera el cuarto de un psicoanalista, donde el paciente libera sus problemas, saca a la luz sus patologías o frustraciones, en el *gore* la sala de tortura es similar en tanto que los personajes victimarios liberan todos sus traumas o deseos reprimidos (en este caso el de torturar, aunque pudieran también ser de carácter sexual), llevando a cabo esos impulsos, el cuarto guarda el secreto, tal como lo hace el psicólogo en una consulta.

Otro ejemplo de ello, son las recientes *Hostal, el rincón de las torturas (Hostel, 2006)* y *Hostal: Parte II (Hostel: Part II, 2007)* de Eli Roth, que aunque producidas después de la década noventera, vale la pena su mención. Ambas son un despliegue fascinante y, a la vez, desquiciado de salas de tortura; todo un set es una representación laberíntica enorme de muchas salas en las cuales el único objetivo es torturar y matar.

Paxton, Scott y Oli son tres amigos norteamericanos en viaje de *mochilazo* por Europa. Su rutina en cada país es la de visitar clubes nocturnos o spas, conocer chicas, llevarlas a la cama y hacer la cuenta de con cuántas se han acostado y de qué nacionalidades. En uno de esos viajes conocen a Jay, quien les muestra fotografías de hermosas muchachas que ha conocido en un Hostal en Praga.

Ni tardos ni perezosos, los tres amigos viajan hacia allá, únicamente para hospedarse en el Hostal. Allí conocen a Nadia y Svetlana, un par de chicas rusas a las que Oli y Paxton se ligan de inmediato (a Scott se le deja ver un atisbo de homosexualidad, pero ello nunca se aclara). Este último, el más vulnerable de los tres, es quien cae en manos del *Elite Hunting*. Luego nos enteraremos que Oli, el más promiscuo de todos, fue el primero en perder la cabeza, literalmente.

La tortura y asesinato de Oli es la única elipsis que presenciamos en *Hostal*, ya que el resto del filme detalla minuciosamente la tortura de Scott, la de una chica japonesa, y de otros muchachos, todos víctimas del *Elite Hunting*, una asociación que se dedica a secuestrar jóvenes de distintas nacionalidades para venderlos a gente cuyo deseo es matar de forma muy lenta. Construyen un Hostal al que los muchachos son atraídos por otros jóvenes contratados para ello y, una vez secuestrados, son trasladados a una fábrica con miles de cuartos oscuros donde se les tortura.

El aspecto visual de *Hostal* es el más importante; las escenas *gore* suceden en aquellos cuartos, que no son espacios transformados sino salas de tortura creadas para tal fin. Rob Wilson King, diseñador de producción de este filme y su secuela, nos muestra escenarios a media luz, todos de concreto, húmedos, decorados sólo con instrumentos filosos y cámaras que graban a los clientes mientras asesinan.

Hábilmente, con la cámara en mano haciendo un frenético *travelling*, Roth nos muestra el laberinto de habitaciones, pasando de una puerta a otra, donde el centro de atención es algún chico amarrado con alambres de púas, otro siendo electrocutado, alguno que otro acuchillado, mientras el sonido aumenta la desesperación, porque la tortura acabe. Aquí presenciamos lo que es, sin duda, una buena puesta en escena y un buen manejo del espacio escenográfico.

El exceso llega un año después con *Hostal: Parte II (Hostel: Part II)*, en la que un trío de chicas, Beth, Whitney y Lorna, viajan a Praga y se ponen en manos de Axel, una

modelo rusa que les promete las mejores vacaciones de su vida al llevarlas a un spa delicioso, dentro de un concurrido Hostal.

El guión de esta segunda parte es más predecible. A juzgar por lo que vimos en la primera, ya sabemos el destino de las tres amigas; aún así, se añaden secuencias interesantes como aquella en donde el recepcionista subasta en línea a las tres chicas a diferentes hombres y mujeres acaudalados.

Lo importante de nuevo, es el predominio de la escenografía, ahora de atmósfera más macabra, de iluminación tenue y más espaciosa, justo para que una toma abierta nos muestre a una Lorna (Heather Matarazzo) desnuda, colgada con cadenas en el techo de un cuarto enorme; luego, una sucesión de planos cerrados nos muestra a otra mujer desnuda debajo de ella; con una guadaña le rasga la espalda poco a poco para luego degollarla y bañarse en su sangre.

Podemos notar que cuando se trata de escenarios de tortura, el *gore* puede ser más estrepitoso, por lo mismo puede causar más horror, complementado con otros elementos como movimientos de cámara y *elementos filmicos no especificos* como luz y sonido. Ello se debe a que forman parte de una misma puesta en escena; finalmente, unos son complemento de otros cuando se filma.

Nos gustaría repasar brevemente algunos otros escenarios que podemos encontrar. Si bien las películas *gore* pueden representar uno o varios de los escenarios mencionados anteriormente, de vez en cuando encontramos variantes. Un ejemplo es cuando el terror se instala en las grandes ciudades.

En muchas cintas, los personajes pueden encontrar el peligro en lugares enormes pero aislados, donde no recibirán ayuda. Esto da al traste con los filmes en donde la acción se traslada a espacios enormes, poblados, en los que hacemos nuestra rutina diaria y donde el peligro, hoy día, es más inminente.

Así, el asesino puede llegar y dispararle desde la acera a una pareja que está dentro de su auto para luego caminar sobre la calle como si nada hubiese pasado en *La Noche del Asesino (Summer of Sam, Spike Lee, 1999)*; un fantasma infunde miedo a través de los grafitis en las calles como lo hace *Candyman (Candyman, Bernard Rose, 1992)*; incluso en el más increíble y nefasto de los casos, la acción puede llevarse hasta el espacio como en *Jason X (1999)*, en la cual un Jason Vorhees criogenizado despierta

en una nave espacial y mata a los miembros de una expedición en la más infame de las secuelas de *Viernes 13*.

Finalmente, aclaremos algo mencionado al principio de este inciso. Dijimos que en el *gore* se construyen escenarios cuya representación tiene un punto de referencia con lo real, pero también los hay surgidos del imaginario.⁷⁰ Entonces, ¿en el *gore* existen representaciones escenográficas cuyo punto de referencia no sea real? Claro, porque hablamos de un género que, ante todo, desafía las leyes de lo normal, es inventivo, muchas veces bizarro.

Es usual, por ejemplo, presenciar elaboraciones sobre el infierno, del cual tenemos ideas, pero no lo conocemos. En *Wishmaster, el amo de los deseos* (*Wishmaster*, Robert Kurtzman, 1997), un *djinn* persa es liberado de un rubí cuyo poder es conceder deseos a la gente. Como buen genio maligno, concede el deseo de retorcida forma, toma sus almas y las lleva a su infierno personal, en donde son torturados eternamente.

He ahí un enorme laberinto sin salida, todo en rojo, ríos de sangre en el piso, espejos en donde se reflejan monstruos con tentáculos que son verdugos de los desgraciados, amarrados a la pared cual escarapate de modas y latigados hasta sangrar. Buena representación del infierno, aunque tal vez prefieran la que concibe Sam Raimi en 1992 para *El Ejército de las Tinieblas* (*Army of Darkness*) en la que Ash, convertido en un guerrero medieval con una motosierra como mano, camina por parajes de arena movediza de la que surgen esqueletos blandiendo espadas.

Los anteriores son ejemplos efímeros de lo que el *gore* puede mostrarnos cuando las ideas se plasman en la pantalla: pesadillas vueltas realidad, demonios, fantasmas, sangre, mucha sangre, todos parte de una misma puesta en escena que, sin duda, nos lleva a otro mundo, uno aterrador. Donde surgen las ideas para el cine, si no de la imaginación.

⁷⁰ Nos permitimos aclarar que no sólo para este género, sino para el cine en general. Finalmente, la labor de la representación cinematográfica incluye una labor de setting en todos los filmes de cualquier tipo; esas representaciones pueden surgir gracias a anécdotas de la vida cotidiana y son transformadas en la ficción. Sobre la validez de la expresión “el cine imita la realidad”, bueno, esa es una discusión antiquísima y, como ya hemos dicho, no hay un consenso al respecto.

2.2. LENGUAJE DEL GORE: ¿CÓMO NARRAMOS VIOLENCIA CON LA CÁMARA?

Aquí nos referimos al lenguaje del cine aplicado para filmar *gore*. Desde nuestra perspectiva, se trata del problema del punto de vista que corresponde al nivel de la puesta en cuadro. Nos referimos a un asunto bastante estudiado y que comprende varias propuestas, es un problema relativo a todo el cine, porque toda historia tiene un punto de vista narrativo proveniente de los personajes o, bien, del punto de vista óptico, es decir, aquel mostrado a través del lenguaje cinematográfico construido con la cámara.

El punto de vista es un elemento narrativo que proviene de diversas instancias; se le han impuesto diversas categorías para diferenciarlo y, además, hace uso de otros elementos fílmicos. Uno de ellos, es el espacio. Hasta ahora revisamos los espacios escenográficos más comunes en el *gore*.

La escenografía y su decoración es un elemento estilístico que se encuentra delante de la cámara para ser filmado, es *profilmico* como lo nombra Robert Burgoyne. Este autor también nombra otro nivel para identificar la composición, las relaciones espaciales, en suma, el discurso fílmico: el nivel de la imagen encuadrada.⁷¹ Dentro de él, podemos englobar el punto de vista de la cámara y el manejo del espacio.

El nivel de la imagen encuadrada corresponde al de la puesta en cuadro, sugerido por Caseti y DiChio. Los distintos niveles que operan en la construcción de una película son designados con diferentes nombres por cada autor, pero, finalmente, analizan los mismos elementos. Todos son parte de un mismo *déocupage*, uno que se ocupa de la sucesión del espacio realizado en el momento del rodaje, y otro encargado del tiempo, previsto en parte en el rodaje y concluido en el montaje.⁷²

A lo que vamos con las aclaraciones anteriores, es que nos enfrentamos a un nivel que agrupa distintos elementos fílmicos. El punto de vista es uno de ellos y éste, a su vez, maneja el espacio, el que nosotros denominamos *espacio mostrado en pantalla* y que tiene sólo dos posibilidades, el campo y el fuera campo, logrados con un instrumento básico: la cámara.

Con ella, se filman planos variados, cada uno con el objetivo de mostrar algo en particular, detallar expresiones faciales o corporales, hacer énfasis en objetos,

⁷¹ Véase, Robert Burgoyne, *op. cit.*, p. 136.

⁷² Véase Noël Burch, *Praxis del cine*, p. 13.

describir lugares y, algo muy importante, que esos planos son marcadores narrativos, es decir, resaltan la importancia de algún personaje o lo rebajan, acentúan el ritmo de una acción. Con la cámara, se decide qué habrá dentro del campo y ello será lo que el ojo humano divisará en la pantalla. Lo que no vemos es porque se encuentra fuera del campo.

El estilo fotográfico también se comprende dentro del lenguaje cinematográfico realizado con la cámara, el tipo de encuadres y la focalización, además de iluminación y color, que también son elementos de énfasis narrativo. No se trata simplemente de si filmamos en 35 o 16 milímetros. Todas estas características se logran con una cámara y, por ello, forman parte del punto de vista.

El punto de vista es un elemento fílmico complejo, porque su estudio incluye una variedad de funciones que van desde el significado técnico de los planos hasta la perspectiva de los personajes dentro de la ficción, siendo este último el problema que más atrae la atención de los estudiosos, pues es generalmente entendido como “la perspectiva óptica de un personaje cuya mirada o visión domina una secuencia, o, en su sentido más amplio, la perspectiva general del narrador hacia los personajes y los hechos del mundo ficcional.”⁷³

No obstante, Branigan defiende la existencia de la subjetividad en toda estructura de punto de vista, incluyendo la subjetividad del autor, narrador, personaje y lector de la película; cada uno con una percepción diferente sobre una misma historia.⁷⁴ Quizá por estas razones es que Gérard Genette introduce el término *focalización* para diferenciar el tipo de narrador y la perspectiva de los personajes en el mundo ficcional.

Genette distingue diversos tipos de focalización; la interna, cuando la narración se presenta desde el punto de vista de un solo personaje (fijada) o bien, desplazarse de un personaje a otro (múltiple). Otra, es la focalización cero, en la que ningún personaje tiene una perspectiva privilegiada de forma emocional o perceptual.⁷⁵ Así, el cine puede mostrar lo que un personaje *ve* y decir *lo que piensa*.

⁷³ Robert Burgoyne, *op. cit.*, p.106.

⁷⁴ Branigan, “Point of view in the cinema”, citado por Ibid, p. 109

⁷⁵ División realizada por Genette, citada por André Gaudreault y Francois Jost, *El relato cinematográfico*, p. 139.

Esto último define lo que para nosotros será motivo de análisis en este inciso: el punto de vista de la cámara, con la que narramos una historia, filmamos violencia. Para ello, nos guiaremos por la noción del espacio presentado en pantalla, aquél dentro del campo y, por ende, del tipo de encuadres, emplazamientos y movimientos de cámara en la narración de cine *gore*.

Para este análisis también usamos una valiosa referencia otorgada por Francois Jost denominada *ocularización*, término que se diferencia de la focalización en tanto que esta última describe lo que el personaje sabe y la primera hace referencia a lo que la cámara muestra y aquello que un personaje puede ver.

Existe la ocularización interna primaria que sugiere la mirada sin atribuírsela a un personaje, más bien, representa con el ojo de la cámara lo que el personaje ve; la hay secundaria, cuando la cámara ocupa el lugar del personaje (el ahora clásico *point of view shot*); por otro lado, hay ocularización cero, es decir, cuando la cámara está situada fuera de la visión del personaje. Esta última puede comprender varios aspectos: la cámara puede estar al margen de todos los personajes en un emplazamiento estático; puede posicionarse o moverse para subrayar la autonomía del narrador o, bien, su posición remite a una elección estilística.⁷⁶

El *gore* utiliza los últimos dos tipos de ocularización mencionados. No son exclusivos del género, afirmar eso sería desacertado y Francois Jost no habría formulado tales categorías si no pudieran aplicarse al análisis de distintos filmes. La ocularización, ya sea que tome el lugar del personaje o se desligue de él, nos permite ver situaciones narrativas a través de encuadres, movimientos y ángulos creados por la cámara, definidos por quien la maneja (director de fotografía) y director.

¿Cuál es la tendencia ocular y estilística en el *gore*? La ocularización interna secundaria es la más común en el *gore*, sobre todo el de los ochenta. Es el clásico punto de vista subjetivo de la cámara que se adueña del lugar de la presencia física del personaje, se vuelve sus ojos; el espectador ve y es testigo de la acción al mismo tiempo que el personaje.

Este punto de vista puede ser en plano secuencia o puede intercalarse con la ocularización cero. Se cree que *Halloween (1978)* es la primera del género en utilizar este plano pero no lo es en realidad. *Black Christmas (Bob Clark, 1974)* es la primera

⁷⁶ Véase Ibid, págs. 141-144.

película *gore* en utilizar el recurso, por ello, a pesar de su origen canadiense, hemos querido incluirla como antecedente de este modelo que luego ocuparían otros filmes, entre ellos el de Carpenter. Se trata de una película anti-navideña en la que un asesino seriamente perturbado desde la infancia asesina a un grupo de muchachas habitantes de una fraternidad que antes fuera casa del demente.

Los primeros minutos de la cinta son muestra de este punto de vista y una lección sobre movimientos de cámara descriptivos: en primer lugar, un plano abierto nos revela una casa enorme, cubierta de nieve y adornos navideños; un villancico acompaña esa imagen fija mientras los créditos aparecen. Una vez terminados, un corte directo nos traslada hacia la puerta de entrada; una ocularización primaria sitúa nuestra mirada (espectadores) en esa puerta por la que acaba de entrar una chica; cuando entra, la cámara panea hacia la izquierda y mira a través de dos ventanas, se detiene en la segunda donde hace un *zoom* para observar que dentro hay movimiento.

Otro corte nos lleva de regreso a un plano abierto de la casa, pero esta vez, nos comenzamos a acercar, la cámara va en la mano, el plano empieza a cerrarse hasta tomar de nuevo la puerta de entrada, parece inestable pero de inmediato sabemos por qué: se escuchan pisadas sobre el hielo y una respiración agitada; alguien se dirige hacia la casa y nosotros vemos lo que esta persona ve, la cámara hace las veces de sus ojos.

Un corte directo sitúa la cámara delante de la puerta en la misma posición en la que vimos entrar a la chica. Una sombra invade la mitad de la pantalla: es alguien que mira a través de la ventana y nosotros junto con él, mediante un *over shoulder*. Otro corte nos lleva dentro de la casa; por medio de ocularización cero, un plano abierto en ángulo contrapicado muestra a Barb (Margot Kidder) bajar las escaleras, la cámara panea a la derecha al tiempo que ella se dirige a la puerta para cerrarla.

La cámara regresa a la calle; la misma persona de hace unos momentos recorre los muros de la casa con un paneo a la izquierda y luego mira hacia arriba, la cámara sube con un brusco *tilt up* hacia el tejado; baja la mirada en la misma dirección, se acerca a la pared, enfrente hay unas escaleras y entran a cuadro un par de manos que van escalando la pared; el espectador escala junto con el personaje mientras una cámara en constante movimiento recorre la pared.

De nuevo, en el interior de la casa, la cámara se erige como narradora de esta escena al montar una sucesión de planos medios que nos muestran un grupo de jóvenes bebiendo en la sala. La cámara recorre el cuarto en un giro de 80 grados y se detiene en Barb, personaje femenino en el que hasta ahora se han centrado los planos interiores, pues la cámara se cierra hasta *close up* únicamente con ella.

Afuera, la persona (que después sabremos es el asesino), abre la ventana del ático, sus manos están en cuadro, como si fueran las nuestras. La cámara es más inestable aún pues reproduce el salto hacia adentro, recorre frenéticamente el lugar y avanza. Abajo, la cámara vuelve a ocularización cero para mostrar a Barb contestar una llamada al pie de las escaleras. Esto lo vemos desde arriba en ángulo picado; sin cortes, se hace un paneo a la izquierda y un *tilt up* para situarnos en la entrada del ático en el techo.

La cámara regresa a ocularización secundaria, las manos del acechador abren la puerta del ático. Baja por las escaleras, vemos la pared al frente nuestro; la mirada se fija en la pared; el movimiento ya no es distorsionado ni inestable. Un paneo a la izquierda nos muestra las paredes de la casa, las entradas de los cuartos, las escaleras; se trata de un reconocimiento de la casa. Nos acercamos al pie de la escalera, desde el cual se aprecia a Barb hablando por teléfono al tiempo que la sombra del asesino (pero recuerde que para este efecto, el asesino somos nosotros), se refleja en el piso. Un último corte directo termina con la secuencia. (Secuencia 1)

Con la descripción anterior nos damos cuenta de la maestría con la que es capaz de contarse una historia en términos de discurso cinematográfico, más importante, que un género como es el *gore*, es, de hecho, un muestrario de cómo podemos manejar un elemento tan importante como es el punto de vista.

SECUENCIA 1⁷⁷



A



B



C



D



E



F



G



H

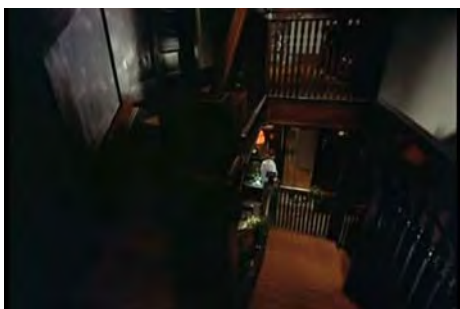
⁷⁷ Aquí y en la página 69 se observan fotogramas de la secuencia introductoria de BLACK CHRISTMAS donde se intercala la ocularización interna secundaria con la ocularización cero. En la figura A y B el plano de ubicación. En C estamos en ocularización primaria que nos sitúa en la entrada de la casa. En el fotograma D ya se ha iniciado el punto de vista subjetivo (en el filme sabemos que es la mirada de alguien por indicios sonoros de pisadas y respiración agitada). Los fotogramas F e I son una ocularización cero para conocer el interior de la casa con la mirada del espectador. Los fotogramas E, G, H, J, K, y L pertenecen a un plano secuencia con el punto de vista subjetivo.



I



J



K



L

Esta secuencia de *Black Christmas* es un modelo que luego utilizarían otras películas importantes en décadas venideras, no sólo de secuencias con este *point of view shot*, sino también en esquemas narrativos. En el caso de la producción de *gore* estadounidense, este recurso del punto de vista subjetivo se utilizó por primera vez en *Halloween*.

PP Gonzáles, escritor de la desaparecida revista *CineXS*, escribió lo siguiente sobre la cinta de Carpenter: “hubo una primera vez en que los violentos movimientos de cámara fueron novedad y la figura del asesino levantándose después de haber sido apuñalado realmente aterrorizó. Esa primera vez fue *Halloween*. Cuando John Carpenter la dirigió en 1978, casi no tenía experiencia pero le sobraba creatividad. Con su audacia no sólo demostró al cine de horror que no todo estaba dicho: también definió el modelo que seguiría el género durante las próximas dos décadas, (y contando).”⁷⁸

No estaba equivocado en cuanto a que ésta, junto con otras películas de género surgidas en la década de los setenta, definirían el modelo a seguir para las películas que vendrían las siguientes dos décadas: ochenta y noventa. Tampoco se equivoca al

⁷⁸ PP Gonzáles, “Una de dos” en *CineXS*, sección Una de dos, año 1, núm. 2, noviembre de 2000.

decir que es una película creativa, hecha con maestría, pero se le olvida que antes estuvo ese clásico titulado *La Masacre de Texas (1974)* y de la que recién analizamos una secuencia, la canadiense *Black Christmas*; de modo que Estados Unidos no puede adjudicarse de modo totalitario la creación del *slasher*.

Pero si de algo es pionero el filme de Carpenter, es de montar toda una escena con ocularización secundaria en plano secuencia, sin cortes. Una pantalla en negro revela una calabaza con rostro; la música inicia en primer plano mientras los créditos avanzan y la calabaza aumenta de tamaño. Otro *fade* a negros nos revela la locación en donde tendrá lugar la historia: Haddonfield, Illinois. El tiempo: Noche de Halloween de 1963.

La toma se abre y vemos un gran plano de una casa enorme, la cámara se empieza a acercar a ella, pero, de inmediato, sabemos que es alguien por el sonido de las pisadas. Junto con él, nos acercamos a la casa; la toma se va cerrando, estamos ahora frente a la puerta; un paneo a la derecha nos lleva a la parte lateral derecha de la casa. Hasta aquí, la secuencia es idéntica a la primera de *Black Christmas*.

Luego la diferencia entre las dos películas se hace obvia, pues en esta no hay cortes, solo ocularización secundaria; el espectador se mueve al tiempo que el personaje, estamos en sus zapatos. El paneo a la derecha se detiene en la primera ventana, la toma se cierra un poco más para enfocar un *full shot* de dos muchachos (hombre y mujer) besándose en el sillón. Se levantan, apagan la luz, cruzan el vestíbulo y suben la escalera.

El personaje mira hacia la derecha de forma brusca y regresa al frente de la casa. Un rápido *tilt up* enfoca una ventana iluminada, pero la luz desaparece mientras la acción se acentúa con un efecto de piano seco, duro. La cámara se sitúa de nuevo al frente y hace un frenético *travelling* por el costado derecho de la casa y se dirige a la entrada trasera. Entramos a la cocina, miramos la alacena, abrimos el cajón y vemos una mano (la nuestra) tomar un cuchillo.

Enseguida, hay un paneo a la izquierda y entramos al comedor, rodeamos la mesa y entramos a la sala, en donde unos momentos antes estuvieron los muchachos. La cámara se sigue moviendo, acrecienta su andar, con prisa de llegar a algún lado. Al llegar al vestíbulo se detiene, mira hacia arriba, en la escalera, el chico se pone la playera; la cámara retrocede un poco y miramos al joven marcharse.

Regresamos al vestíbulo, la cámara sube las escaleras, al término, mira el piso y se detiene en la entrada de una recámara. Ahí, hay una máscara que nuestra mano levanta y se la pone sobre el rostro. Todo alrededor se oscurece, sólo vemos a través de las perforaciones que tiene nuestra máscara. Entramos al cuarto, subimos la mirada y ahí, frente al tocador, la vemos a ella, desnuda, frente a un espejo.

Rápidamente miramos a la izquierda, la cama está desordenada, lo cual es indicio de que la chica ha tenido sexo. Nos acercamos a ella con odio y para cuando ha gritado nuestro nombre, Michael, la asesinamos. A través de la máscara, la vemos tirada en el piso, ensangrentada. Nuestra mirada recorre el cuarto; nuestra respiración crece; corremos hacia la entrada principal, salimos a la calle y en, ese instante, alguien nos quita la máscara. Instante en que la cámara pasa a ocularización cero; de ahora en adelante, ella será la narradora. Ahí termina esa secuencia totalmente subjetiva y sin cortes. (Secuencia 2)

SECUENCIA 2⁷⁹



A



B



C



D

⁷⁹ Aquí y en la página 72, algunos fotogramas de la celebre secuencia de introducción de HALLOWEEN. En A el plano de ubicación. En la figura B, un acercamiento a la puerta de la casa. En los fotogramas C, D, E y F nuestro personaje extrae de la alacena un cuchillo, todo en punto de vista subjetivo. En G el novedoso recurso de Carpenter, poner el antifaz a la cámara para evidenciar la mirada subjetiva desde la cual apreciamos el asesinato. La figura I en la página 65 es la del cadáver. En J se aprecia el término de la secuencia.



E



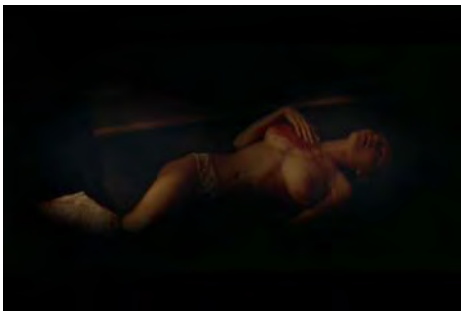
F



G



H



I



J

He allí los dos ejemplos modelo del punto de vista subjetivo logrado a través de la cámara. Pero no únicamente de un plano técnico denominado *point of view shot*, sino de un significado narrativo, descriptivo, emocional. Las secuencias descritas con anterioridad son muestra de una gramática cinematográfica bien construida con una sucesión de movimientos y ángulos de cámara, su función es la de hacer sentir al público en la piel del personaje y ver lo que él ve, pero también describe el escenario, mantiene el ritmo del filme, acentúa las acciones del personaje cuyo punto de vista es puesto a través de la cámara y las de los personajes frente a él.

De modo que desde *Black Christmas* se instauró una moda fílmica en las películas de este género: la dualidad de ocularización interna secundaria y ocularización cero. Las imágenes se componen de planos; el punto de vista es subjetivo

y otros situados fuera de la visión del personaje, la elección es estilística. Como ya dijimos, son un modelo para el *gore* de las dos décadas siguientes; el primero en imitarlo es Sean S. Cunningham, en el “trancazo” taquillero de los ochenta, *Viernes 13* (1980).

De nuevo, se inicia el filme con una pantalla en negro que presenta únicamente el nombre del director; una ligera transición muestra algunas nubes despejando el cielo oscuro, revelando la luna llena. Lentamente, la cámara baja hasta aparecer una toma abierta de un lago; el paneo suave a la izquierda muestra el mismo plano abierto pero ahora de una cabaña desde la que se escuchan voces. Un corte directo nos ubica dentro de ese espacio en el que un grupo de muchachos canta *The River of Jordan*.

Otro corte nos sitúa en el exterior, la toma abierta nos contextualiza en un bosque, oscuro, solitario, callado, excepto por los grillos y voces de canto. De inmediato, la cámara se sitúa frente a otra cabaña; el interior está oscuro; comienza a avanzar hacia ella. El mismo recurso sonoro, el de las pisadas, indica que alguien camina hacia la puerta; la toma se cierra, la puerta se abre y entramos a la cabaña; un paneo de izquierda a derecha describen el lugar, donde duermen al menos cinco niños.

Sin hacer cortes, recorreremos las camas del costado izquierdo (la cámara lo hace con un *travelling*) hasta la puerta trasera que se abre; nos adentramos en el bosque oscuro. Volvemos a ocularización cero para observar al grupo de muchachos cantando; la elección del director para los siguientes dos planos es muy importante: el primero, un plano medio de una chica que toca la guitarra; el segundo, un plano medio de un muchacho que la mira mientras la cámara se sitúa detrás de ella en un *overshoulder*. Ambos se ponen de pie y salen de la cabaña.

El siguiente corte directo es, en realidad, una elipsis que nos lleva de la cabaña anterior, a otra en la que entran ambos chicos; desde un ángulo contrapicado, los vemos subir las escaleras. Regresa la cámara subjetiva: sale de debajo de las escaleras y comienza a subirlas; al terminar, vemos a los dos chicos recostados en el piso. La cámara avanza hacia ellos, la toma se cierra a Gary, a quien apuñalamos en el estómago para después abalanzarnos sobre Linda. Un acercamiento extremo a sus labios emitiendo un grito termina con la secuencia. Su destino es morir igual que Gary. (Secuencia 3).

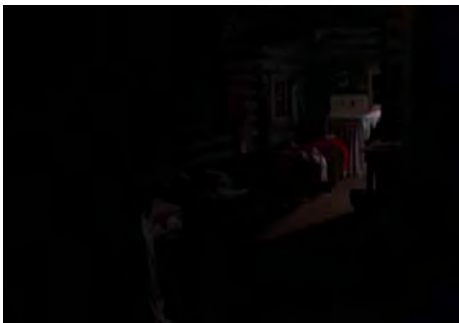
SECUENCIA 3⁸⁰



A



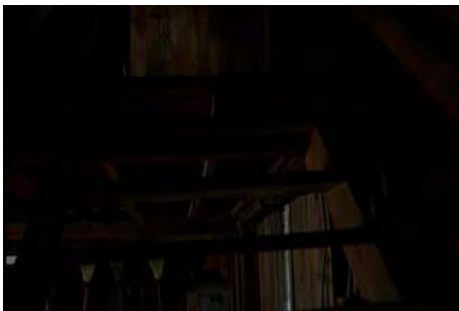
B



C



D



E



F



G



I

⁸⁰ Fotogramas de la secuencia de apertura de FRIDAY THE 13th. Se intercala la ocularización cero con la ocularización interna secundaria. Las figuras lucen oscuras ya que la secuencia transcurre en penumbras. A es el riguroso plano de ubicación. B es un *full shot* del grupo de jóvenes. El resto de los fotogramas son parte de un plano secuencia subjetivo donde el asesino mata a dos chicos a punto de tener sexo. En G sea aprecia a Gary con un cuchillo en su estomago. I es Linda a punto de ser ultimada. Nótese que todas las secuencias hasta ahora descritas comienzan de noche, características sumamente identificable en estos filmes.

Si usted ve el resto de la cinta, se dará cuenta que la mayoría de las secuencias de asesinato se narran mediante ocularización interna secundaria. Este tipo de secuencias en donde el director utiliza el punto de vista subjetivo de la cámara es muy frecuente. ¿Por qué la elección de este punto de vista en estas películas? Sobre todo en los filmes donde amenaza un asesino en serie, se utiliza para poner al público en los zapatos del acechador, así sentimos una identificación con él. Además, de modo inteligente, tenemos total dominio sobre el espacio escénico.

De igual modo, iniciar un filme con una secuencia como las anteriores es un gancho para el espectador, elemento común en el *gore*: la violencia se instala de inmediato en pantalla, se nos manifiesta el tipo de acciones que estamos a punto de presenciar y obtenemos satisfacción inmediata para nuestro morbo. Un punto de vista desligado del personaje (en donde la cámara es la narradora) puede mostrarnos con lujo de detalle cualquier situación de violencia. Con el *point of view shot*, nosotros ejercemos la violencia. De cualquier modo, ambas situaciones impactan al tiempo que alguien podría gozar con ellas.

La ocularización interna secundaria también es utilizada en películas donde la amenaza no es un asesino en serie, por ende, el inicio no se construye desde la subjetividad de la cámara. En *El Despertar del Diablo (The Evil Dead, 1982)*, Sam Raimi elige desarrollar primero los acontecimientos. Si bien al inicio vemos un frenético *steadicam*⁸¹ recorrer el piso hasta llegar a la carretera, se trata de una ocularización interna primaria, una mirada que podría ser nuestra, porque no hay indicios de que pertenezca a otro personaje.

Así, primero atestiguamos la llegada de los cinco amigos a la cabaña, un plano secuencia descriptivo del lugar; el descubrimiento del libro de los muertos y el recital que los resucita. Una vez que el espectador sabe del regreso de los demonios a la vida, gracias a una toma en la que el piso se abre para liberarlos, Raimi inicia una serie de planos subjetivos. A los demonios se les ha planteado como incorpóreos, pero rondan la casa; la cámara subjetiva es *los ojos* de los muertos que toman forma hasta posesionarse de los muchachos.

Un ejemplo es cuando los demonios rondan la cabaña, divisando a sus receptores a través de las ventanas. Se construye un plano secuencia por medio de

⁸¹ Dispositivo que soporta la cámara de modo que se eviten vibraciones durante el manejo de la misma.

punto de vista subjetivo del personaje; esa visión es la de los demonios, a quienes identificamos mediante un indicio musical que acompaña la escena cada que un ente ronda la casa y con una voz distorsionada clamando *Join us (Ven con nosotros)*. Esta primera secuencia inicia luego que Ash le ha regalado un collar a Linda. Un corte nos sitúa en el exterior, donde los demonios miran.

A través de la ventana miramos a Ash y Linda ponerse de pie y caminar hacia la siguiente habitación; la cámara/demonios los sigue, trasladándose a la otra ventana desde la que se ve a la pareja sentarse frente a la chimenea. El demonio continúa su espionaje y se mueve a la izquierda, se detiene frente a la ventana de la recámara en donde Scott y Shelley están a punto de tener sexo; de nuevo hace *travelling* a la izquierda para llegar al cuarto de Sheryl, quien se peina frente al espejo. Al escuchar la frase *Join us*, Sheryl mira hacia afuera, se coloca la bata encima y sale del cuarto.

La cámara, aún sin hacer cortes, panea a la izquierda y avanza a la puerta trasera, por la que sale Sheryl. Ella avanza hacia nosotros preguntando quién anda allí. Ahí termina el plano secuencia subjetivo. Lo siguiente es una secuencia que intercala el punto de vista subjetivo con la ocularización cero. Desde esa perspectiva, Sheryl se adentra en el bosque mientras la cámara la mira con planos casi estáticos.

El frenesí viene luego que el bosque la viola. Ella logra liberarse de las ramas que la aprisionan pero los demonios siguen tras la chica. De nuevo, nos colocamos en el punto de vista subjetivo para realizar una persecución por todo el bosque, gracias a un veloz *steadicam* que persigue a la actriz mientras corre hasta la puerta de la cabaña. Cuando entra, la cámara retrocede hasta perderse de nuevo en el bosque.

De nuevo, el punto de vista resulta importante para describir la escena, acciones y ponernos en el lugar del personaje. Además, con la descripción de las secuencias filmadas por Raimi, determinamos que el terror o cualquier sentimiento de desesperación o angustia provocado por filmes *gore* son logrados gracias a los efectos empleados por los movimientos de cámara, la velocidad con que son filmados, la atmósfera creada por el tipo de fotografía, trabajo de ambientación, encuadres y ángulos. El trabajo de la cámara es, en gran parte, responsable de la narración cinematográfica del género. Aquí es importante no sólo la violencia, también la forma en que se muestra, el cómo se narra con el lenguaje del cine.

También existe la posibilidad de narrar secuencias desde la ocularización cero, donde la cámara se erige como la narradora del filme. Ello puede lograrse a través de la sucesión de diferentes planos o, bien, de plano-secuencia, ejemplo sobre el uso de la cámara como narradora, desligada de la mirada del personaje, pues vemos lo que el instrumento muestra.

Un plano-secuencia famoso es el comienzo de la estupenda *Scream* (1996) de Wes Craven. En el principio, tenemos a la coqueta Casey (Drew Barrymore) preparando palomitas, dispuesta a ver una película de terror en la comodidad de su sillón, en la seguridad de su casa. Una llamada equivocada interrumpe esa actividad. Pronto, la chica se ve envuelta en un flirteo con el hombre al otro lado del teléfono.

Justo en este plano medio, donde la actriz se encuentra en la cocina, frente al desayunador, inicia la secuencia. El teléfono suena; al contestarlo, nuestro personaje rodea la mesa, se para de nuevo frente a la estufa para agitar un poco el traste de palomitas, siempre con el teléfono en la mano derecha. Luego, se recarga en la mesa y toma un enorme cuchillo filoso de todo el juego que se encuentra a su lado.

Primer rasgo narrativo del plano-secuencia: la cámara se acerca levemente a ella para destacar el juego de cuchillos; luego, se acerca un poco más para tomar el brazo de la chica levantando un enorme cuchillo que más adelante utilizará como arma de defensa. La cámara retrocede ligeramente cuando Casey devuelve el utensilio a su base y camina hacia el pasillo.

La cámara sigue a Casey por el pasillo, nosotros la vemos caminar desde detrás de su espalda, parece que la seguimos. El plano se filma de manera acompasada, muy elegante, pues aquí hay una función descriptiva. Mientras ella cruza de la cocina al pasillo y de ahí a la sala de estar y responde los cuestionamientos del hombre en el teléfono sobre si *Halloween* es mejor que *A Nightmare on Elm Street*, va cerrando cada una de las puertas de la casa al tiempo que la cámara registra el lugar; nos hace saber que Casey está atrapada en su propia casa, que las posibles salidas están selladas gracias a ella.

El plano-secuencia termina cuando el asesino responde *¿Quiero saber a quién miro?*, en ese instante Casey cierra el cancel trasero, su última posibilidad de escapatoria. El asesino la tiene para él solo; prácticamente, la chica tendió su propia trampa. Lo siguiente es una sucesión trepidante de planos diversos que registran la

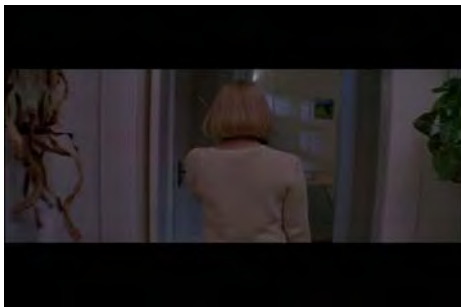
persecución y posterior agonía de Casey, que muere acuchillada y destripada. (Secuencia 4).⁸²



A



B



C



D



E



F



G



H

⁸² SECUENCIA 4: Fotogramas del famoso plano secuencia en ocularización cero de SCREAM. En A, Casey (Drew Barrymore) se encuentra en la cocina, donde se inicia el plano que describe el lugar donde posteriormente se hará la persecución. La cámara la sigue por el pasillo hasta la sala (fotogramas G y H); una vez que la chica ha llegado a ese lugar, la voz al teléfono revela sus intenciones reales.

Con las secuencias descritas hasta este momento entendemos que el uso de los planos-secuencia y punto de vista subjetivo de la cámara en el *gore* sirven para mostrar la violencia en primera persona; acrecentar el suspenso; describir el escenario y contextualizar al espectador, generar miedo e incluso claustrofobia; enfatizar signos narrativos y su acción consecuente (como aquellos planos que muestran el utensilio que luego se usa como arma homicida) y enganchar al espectador para ver el resto del filme.

Finalmente, debemos aclarar que no todo el *gore* se construye con secuencias subjetivas o planos sin cortes. También se narran con la ocularización cero al margen de todos los personajes, por ende, filma con emplazamientos estáticos. Como en todo el cine, hay escenas construidas con diferentes encuadres sin recurrir al movimiento de cámara. Dichos encuadres adquieren ritmo con el montaje.

Es menester dedicar los últimos párrafos de este inciso a la mención de encuadres y otros recursos estilísticos referentes a elementos fílmicos no específicos. Ello se relaciona con la tarea de la fotografía, encargada de la elección de diferentes encuadres, iluminación y textura de la imagen.

En cuanto al uso del espacio en pantalla, lo que muestran los encuadres es sangre. Recordemos que este género se niega a la elipsis, por el contrario, enseña la muerte con lujo de detalle. Son comunes los planos cerrados enfatizando el modo en que mueren los personajes, como diríamos, poniendo el dedo en la llaga.

¿Cuál es el mejor encuadre para mostrar el derramamiento de sangre? El plano cerrado, o *extreme close up*, su término técnico. Regresemos a la hiperviolenta *El Despertar del Diablo (Evil Dead)* de Raimi, cuya sangrienta puesta en escena incluye más de un *close up* a distintas partes de los cuerpos mutilados de todos los personajes.

La secuencia en que la novia de Scott, Shelley, es poseída, es una buena elección de encuadres, tipo de fotografía e iluminación. Luego que Shelley tiene una crisis nerviosa dado el estado de Sheryl, quien ya ha sido poseída, Scott le sugiere ir a descansar. Para cuando entra a la recámara, la chica es tomada por uno de los demonios. El primer plano nos muestra una frenética cámara subjetiva se acerca desde el bosque, rompe el vidrio y entra por la ventana mientras ella grita de pavor.

Un corte nos lleva a la sala, en la que se encuentran Ash y Scott. Este último entra al cuarto para revisar si su novia se encuentra bien, pero Shelley ya no existe. En

su lugar, hay un demonio de rostro desfigurado, garras afiladas y voz cavernosa que se abalanza sobre Scott. Un plano cerrado muestra cómo el ente encaja sus uñas afiladas en el rostro del muchacho, desgarrar su piel, la sangre sale a borbotones.

El siguiente plano abierto sucede en la sala, a la que entra Scott tratando de quitarse al demonio de encima, quien lo sigue arañando. Ash logra evadirla tirando de ella hasta dejarla en la chimenea, en la que otro plano cerrado enseña su cabeza chamuscada. Scott clava una espada en su vientre y, acto seguido, ella muerde su propia mano hasta cercenarla. Scott no tiene más remedio que destazarla con un hacha; mientras lo hace, la iluminación se torna sombría como preámbulo para una fotografía que vira a rojo, como el color de la sangre emanando del cuerpo de Shelley, sin duda para hacer una analogía con el líquido y también, como elección de estilo.

El color, los claroscuros de la luz y el acercamiento de planos cerrados detallando desmembramientos son ya un estilo que define muchas escenas del *gore*. Algunos realizadores lo hacen así por elección; otros por cuestión presupuestal o incluso por accidente. Recordemos el caso de *La Masacre de Texas*, en la que Tobe Hooper, el director, muestra una fotografía sucia que en realidad es resultado de las malas condiciones de filmación, pero resultó benéfico para la atmósfera de su cinta. Lo mismo sucede con el grano reventado de la fotografía, pues originalmente se filmó en 16mm y para su exhibición, se hinchó la copia a 35; por ello, la textura sórdida del filme.

¿Qué se muestra con esos encuadres? ¿Qué vemos en la pantalla? En este género, aquello mostrado dentro del campo es, sin duda, las escenas violentas; es probable toparnos con películas cuyo propósito sea mostrar un asesinato tras otro de modo injustificado; otras, tienen un argumento detrás, pero ya hemos enfatizado que en el *gore*, la imagen agresiva tiene primacía, aunque con el análisis de su puesta en escena sabemos que es un género construido con muchos elementos, no únicamente por la sangre.

Ahora bien, quizá muchos de sus aciertos estilísticos se deban a accidentes provocados por la falta de dinero, pero los directores fundadores del *gore* compensaban con creatividad la falta de presupuesto. Las maneras de filmar surgidas en los sesenta, pulidas en los setenta y explotadas en las décadas siguientes son una escuela para filmar películas de este género.

¿Podemos hablar de un estilo visual del *gore*? Si entendemos al estilo como un conjunto de características que individualizan una tendencia artística, podemos afirmar que este género sí cuenta con un estilo visual propio. Ya hemos enumerado sus diversos escenarios y algunas formas frecuentes en el modo de filmación. Esos elementos se repiten en muchos filmes; por ello, lo han convertido en un estilo. El *gore* se construye, entonces, con códigos fílmicos. La sangre se convierte en un elemento más.

CAPÍTULO TERCERO
NARRAR EL *GORE*

El cinéfilo y público en general estamos familiarizados con los géneros cinematográficos, de modo que catalogamos las películas como de risa, de guerra, de romance, de miedo, entre otras. Aunque poco ortodoxa, el público no desatina al hacer dicha clasificación. Catalogamos según lo que vemos, porque cada género tiene situaciones canónicas que funcionan como sello particular para su identificación.⁸³

En el caso del terror, sabemos que la víctima recién mordida por un vampiro no se convertirá en uno a menos que haya bebido la sangre de su depredador; las personas mordidas por zombis sufrirán el destino de transformarse si no se les separa de su cabeza o, bien, no podemos darle la espalda a un asesino supuestamente muerto, pues puede levantarse de súbito. A esto se refieren las normas diegético-rituales, situaciones canónicas de cada género y sus subgéneros.

Román Gubern explica que son “escenas nodales que no pueden faltar en ninguna de las películas de cada subgénero particular, aunque ocasionalmente se eliminan por elipsis haciendo que esta figura retórica, en definitiva, enfatice aquella situación canónica en la fantasía del espectador (conocedor del código).”⁸⁴ Estas situaciones canónicas sirven de indicios para identificar el género, aunque muchas veces, de tan repetitivas, se vuelven lugares comunes.

¿Cuáles son esas *escenas nodales* infaltables en el *gore*? Esa es la pregunta a responder en este capítulo. Desde luego, debemos ir un poco más profundo. Gubern se refiere a las normas diegético-rituales como escenas básicas en un filme de terror, cuya identificación puede hacerse de forma aislada; pero la diégesis se trata del desarrollo narrativo de los hechos; entonces, es necesaria la exposición de las teorías sobre diégesis.

Debemos decir que dichas teorías son tan efectivas como desdibujadas dada la contraposición de muchos autores al respecto de las instancias narrativas. No obstante la disparidad de opiniones, es claro que la teoría diegética, cuyo análisis proviene de la

⁸³ Estamos conscientes que éste es solo uno de muchos criterios que pueden emplearse para catalogar las películas en géneros cinematográficos. Hay también criterios comerciales que obedecen a la demanda del mercado o, bien, posturas sobre su clasificación según su aspecto estético e influencia que tengan de los géneros literarios. Véase Rick Altman, *op.cit.* págs. 34-55.

⁸⁴ Román Gubern, *op. cit.*, p. 32.

literatura, concibe al cine y todos sus géneros como un proceso comunicativo completo: una cadena de imágenes, frases u oraciones unidos por principios de coherencia (montaje, por ejemplo) y que constituyen un todo.

Para formar ese todo, hay formas de lenguaje específico: tal como en la literatura existen medios como el tiempo verbal, pronombres, modelos sintácticos, entre otros, el cine hay elementos profílmicos como formas de encuadre, planos, sonidos y otras presentes en el *contenido* del relato.

Así pues, no se trata únicamente de identificar escenas de aparición regular en el género, pues bien el lector puede hacer dicho ejercicio: juntar un buen número de cintas *gore*, y al haberlas visto todas, encontrará más de una escena similar en varias de esas películas, relacionadas con el sexo, la muerte, incluso situaciones tan mínimas como la advertencia de los extraños ante el peligro que los personajes enfrentarán. Esas escenas nodales están insertadas en un *relato*.

Ese es el problema que analizamos, cómo se estructuran los diversos relatos de acuerdo a la tipología básica de las películas de terror; para ello, es necesaria la revisión de las teorías diegéticas de la narración extraídas de la literatura y aplicadas al cine. Este capítulo se divide en dos partes: la primera es la exposición del desarrollo narrativo del *gore* con base en una tipología que distingue al género y sus subgéneros.

La segunda parte es un análisis temático del género, es decir, a las motivaciones que sirven de pretexto para desarrollar una historia. Hay temas de bastante regularidad en el *gore*, tan así que están ritualizados, por ende, es parte de una regla establecida que un relato sangriento sea motivado por esos temas de los que hablaremos cuando llegue su turno. En este sentido, entendamos que el *gore* es discurso y relato, motivado por un tema.

Emile Benveniste y Gerard Genette son dos representantes importantes del estudio de las teorías diegéticas, cuyo término fundamental es la enunciación. Éste es *un término lingüístico, que distingue entre lo que se dice –el enunciado- y los medios utilizados para decirlo –la enunciación -*.⁸⁵ Emile Benveniste diferencia enunciado y enunciación, esta última consiste en el propio acto comunicativo que abarca los códigos lingüísticos (diálogos), contexto situacional (escena) y oyentes, que son los

⁸⁵ Jacques Aumont y Michel Marie, *op. cit.*, p. 149.

diversos actantes incluidos en el diálogo en el caso del filme y, los observadores invisibles, es decir, nosotros como espectadores.

Pero Benveniste omite un aspecto importante: *la histoire*, o lo que Genette nombra *relato*, una presentación de hechos observados en un momento en el tiempo sin necesidad de que algún hablante los refiera; son acontecimientos que parecen contarse por sí solos. El cine se presenta como discurso y como historia, Genette se interesa en el relato y sus acontecimientos así como el acto de narración que lo produce.

Explica que hay un discurso que sirve de herramienta para contar un relato e introduce el término de focalización (discutido en el capítulo dos). La hay desde la cámara pero también al interior del relato, a través de un narrador. Robert Burgoyne propone tres tipos de narrador: heterodiegético cuando el personaje-narrador no aparece en la historia que se relata; homodiegético cuando los narradores aparecen como personajes en su propio relato de la vida e intradiegético, si el narrador está personificado dentro del relato y cuenta la historia desde el mundo ficcional. Además, puede haber un narrador extradiegético, externo.⁸⁶

Para nosotros el tema es equivalente al argumento; el discurso es la construcción del contenido del relato, así como su forma representativa. Pueden desfragmentarse para su análisis pero ninguna es independiente de la otra. Gerard Genette es uno de los primeros en aducir al cine la división de discurso y relato. Propone el discurso como el modo general del lenguaje y la historia (para él, *relato*) como un subconjunto que requiere de un lenguaje para ser contado.⁸⁷

A través de esa perspectiva podemos señalar las siguientes dos preguntas: si de acuerdo a Genette, toda la ficción es relato que funciona a través de un lenguaje, ¿qué se cuenta en ese relato? y, ¿cómo se cuenta? Ambos son problemas relacionados con la enunciación y se ligan inevitablemente al estructuralismo, corriente que se ocupa del análisis narrativo, desde 1960 cuando Roland Barthes aplicó la semiología a sistemas no lingüísticos como la moda y la publicidad; de ahí en adelante, los estudios semióticos abarcan todo tipo de fenómenos culturales, entre ellos el cine.

⁸⁶ Robert Burgoyne, *op. cit.*, p. 120.

⁸⁷ Véase David Bordwell, *La narración en el cine de ficción*, p. 21.

Al respecto, Barthes destaca en *Mythologies*, la importancia del desarrollo de la publicidad, la gran prensa, la radio, la ilustración, el cine y la supervivencia de ritos comunicativos como partes del acontecer social que contribuyen a la constitución de la semiología (una de las perspectivas que se encargan del análisis del discurso narrativo); pues todas estas expresiones se encuentran en los medios de comunicación de masas.⁸⁸

Pues bien, según Seymour Chatman, la teoría estructuralista sostiene que “cada narración tiene dos partes: una historia (*histoire*), el contenido o cadena de sucesos (acciones, acontecimientos), más lo que podríamos llamar los existentes (personajes, detalles del escenario, etc.); y un discurso (*discours*), es decir, la expresión, los medios a través de los cuales se comunica el contenido. Dicho de una manera más sencilla, la historia es el qué de una narración que se relata, el discurso es el cómo.”⁸⁹

Nos interesa mucho la cuestión del relato. Sus códigos han sido estudiados por muchos autores, muchos de ellos beneficiándose de la teoría y crítica literarias. Los primeros en elaborar modelos generales de análisis estructural de relatos son Vladimir Propp, Algirdas Julien Greimas y Barthes, todos derivando su estudio de la lingüística de Saussure.

Propp y su *Morfología del cuento* (1928) es la primera referencia de análisis estructural. Su objeto de estudio son los cuentos maravillosos del folclore ruso; en ellos identifica una unidad básica denominada *función*, un momento del relato que corresponde a una acción y sobre ellas construye *esferas de acción* para todos los personajes que intervienen en un relato. En ese sentido, siete son los personajes que operan: agresor, donante, auxiliar, personaje al que se busca, mandatario, héroe y falso héroe.⁹⁰

Para cada una de esas esferas de acción hay una función que acontece en una secuencia. Si encontramos esa secuencia de funciones realizada por algún personaje, podremos descomponer el relato. La partida del héroe, rompimiento de la prohibición, castigo, reparación del daño y regreso al hogar son algunas de esas funciones. Son 31 funciones en total, las cuales son muy operativas para los cuentos maravillosos, por ende, aplicables a todo relato hollywoodense, pues éstos suelen operar como relatos

⁸⁸ Véase Roland Barthes, *Mythologies*, p. 33.

⁸⁹ Seymour Chatman, *Historia y discurso*, p. 20

⁹⁰ Véase Jacques Aumont y Michel Marie, *op. cit.*, págs. 135-136.

maravillosos: para todo mal siempre hay una reparación, la regresión al bienestar, por mencionar el esquema mínimo y común.

Es menester mencionar a Propp, porque su modelo otorga las claves para el perfeccionamiento de este modelo estructural con Roland Barthes y A.J. Greimas. Este último sugiere un esquema actancial que trabaja con los personajes (actantes); escoge un número limitado de roles; *de las treinta y una funciones de Propp, él convierte, mediante acoplamientos, en sólo veinte funciones y finalmente en cuatro conceptos principales: el Contrato, la Prueba, el Desplazamiento y la Comunicación.*⁹¹

En esas cuatro funciones operan seis actantes que son el destinador, el destinatario (beneficiario de la acción), sujeto, objeto, adyuvante y antagonista. Esta es una lista parecida a la de Propp, con la evidente diferencia que son menor número de categorías por identificar en un relato. En este sentido, Greimas trabaja con la oposición de significados: enfrenta dualidades como la del Bien y el Mal, eje regidor del mundo cinematográfico en todos sus géneros.

Pero mientras el modelo de Greimas se interesa más en el significado de las oposiciones, Roland Barthes brinda un esquema cuyo interés recae en la sintaxis. Explica que en todo relato encontramos tres niveles: el primero es el nivel de las funciones, unidades de carácter funcional u operacional de los segmentos de una historia y se constituyen a partir de la correlación, es decir, que todo tiene un significado en la historia; porque es una estructura en donde todo es visible y por lo tanto “todo tiene un sentido o nada tiene un sentido.”⁹²

Dichas unidades narrativas son piezas que conforman una estructura; las hay de dos tipos: distribucionales, son 12 de las 32 funciones reunidas por Propp activadas al momento de su utilización pero están siempre relacionadas e, integrativas o *indicios*, que aseguran la correlación entre todos los niveles. Estas funciones pueden ser indicios “referentes a los personajes, características de su identidad, anotaciones sobre la atmósfera, entre otras.”⁹³

El segundo es el nivel de las acciones, que analiza a los personajes como agentes funcionales y no como individuos con una psicología que, desde luego, la tiene, pero en este esquema importan más sus esferas de acción. El tercer nivel es el

⁹¹ Jacques Aumont y Michel Marie, *op. cit.*, p. 142.

⁹² Roland Barthes. *Análisis estructural del relato*. p. 13

⁹³ Jacques Aumont y Michel Marie, *op. cit.* p. 139.

de la narración que no es más que el desarrollo por etapas del relato en un orden de tiempo.

Así, lo que sigue es un análisis de cómo se estructuran los diversos relatos en el cine *gore* de acuerdo a la tipología de las cintas de terror ofrecida por Charles Derry. Nuestras bases son los tres niveles de la narración explicados por Barthes en los que hallamos las herramientas para definir las funciones de los actantes y, además, identificar y responder ¿qué se cuenta en un relato?

En los relatos *gore* identificamos los tres niveles narrativos propuestos por Barthes. Para el análisis estructural de todas sus historias encontramos una situación inicial y 12 funciones distribucionales que son ausencia, enlace, decisión, partida, función del donante, prohibiciones, daño, engaño, lucha, reparación del daño, castigo y victoria.

Estas funciones definen puntos climáticos en el relato y cabe la posibilidad que no todas se utilicen. Las funciones integrativas son únicamente indicios otorgados por elementos profílmicos como la música, luces u objetos que se identifican si el cineasta repara en ellos. Por otro lado, existen en el nivel de las acciones seis categorías a identificar: héroe, antagonista, donantes, adyuvantes y mandantes. Con ellos se definen las esferas de acción de los personajes.

En cuanto al nivel de la narración, encontramos en el *gore* dos dispositivos, uno narrativo y otro dramatúrgico, para contar un relato, ambos estudiados por Francis Vanoye. El primero es el modelo clásico que incluye una estructura temporal lineal con uno o dos personajes centrales y una intriga principal y varias secundarias,⁹⁴ como veremos con *Henry, portrait of a serial killer*, cuyo esquema se diferencia mucho de la tradición detectivesca con la que suelen operar los filmes sobre asesinos seriales. El segundo, es el paradigma hollywoodense que explicaremos durante el análisis del *slasher film*.

Para identificar las categorías anteriores, la noción de relato identificada por Gerard Genette es esencial, porque nos ofrece una pauta para observar cada relato del *gore* como una sucesión de hechos contada a través de un lenguaje del cine y de un tipo de narrador. Por esa razón, trataremos de identificar en todos los relatos quién narra, según la clasificación expuesta por Robert Burgoyne.

⁹⁴ Véase Francis Vanoye, *Guiones modelo y modelos de guión*, p. 80.

¿Por qué utilizar la teoría estructuralista? Porque al identificar las funciones propuesta por Barthes en la narración, ahí encontraremos las escenas nodales que constituyen los cánones diegético-rituales de los que habla Román Gubern. En el desarrollo de la trama, hay una sucesión de hechos marcados por funciones actanciales que permiten el desarrollo de la historia.

Dichas funciones son repetitivas en varios filmes y, por ello, las películas *gore* construyen diversos esquemas, de los cuales daremos ejemplos con películas, en las que identificaremos, qué se cuenta, cómo se narra y cuáles son las escenas nodales en relatos de su tipo.

3.1. ¿CÓMO SE DERRAMA LA SANGRE? ESTRUCTURA DEL RELATO *GORE*

Si consideramos a la trama como una relación entre todas las acciones descritas en el guión cinematográfico para que haya correspondencia y verosimilitud durante el relato, ello nos lleva a preguntar siempre ¿de qué se trata la película? Más importante para esta investigación es preguntar ¿cuál es la historia que se nos quiere contar y cuál es su desarrollo?

La razón de haber expuesto las bases teóricas para analizar el género fue necesaria para darnos cuenta que en el cine todo relato lleva una estructura y el *gore* no es una excepción. Definir una estructura narrativa es el siguiente paso necesario para defenderlo como un género autónomo. Es momento de hablar de cine *gore*.

En *An Introduction to the American Horror Film*, Robin Wood explica que “el cine de terror producido desde los años 60 está dominado por cinco motivos recurrentes [...]. El monstruo como psicópata o esquizofrénico [...]. La venganza de la naturaleza [...]. El satanismo, la posesión diabólica y el anticristo [...]. La maldad infantil y el canibalismo. Estos motivos aparecen unidos por su pertenencia a un tema principal que los unifica: la Familia.”⁹⁵

Tal clasificación procede de la idea de una sociedad apocalíptica en donde la institución familiar entra en un trance. Desde luego, se trata de una visión sociológica subjetiva pero debemos recordar que el *gore* nace en el marco de una sociedad mundial conflictiva. La división de motivos otorgada por Wood es completa en cuanto

⁹⁵ Robin Wood, *An Introduction to the American Horror Film*, p. 207. Traducción de Carlos Losilla

a personajes e incluso ofrece un atisbo al estudio de personajes que procederá en el capítulo cuatro.

Pero en cuanto a los relatos de terror, la tipificación puede simplificarse. Tal es el caso de la división propuesta por Charles Derry en *Dark Dreams. The horror film from <<Psycho>> to <<Jaws>>*, que habla de tres vertientes: terror de la personalidad, terror del Armageddon y terror de lo demoníaco.

Dado que la segunda categoría se refiere a catástrofes naturales y visiones del apocalipsis, retomamos la primera y última categorías para convertirlas en una clasificación referente al gore: el de la personalidad, de lo demoníaco y, la de lo aberrante y paranormal, así nombrada por nosotros. Cada una será definida según el relato que analicemos en turno.

EL GORE DE LA PERSONALIDAD

3.1.1. Una sociedad llena de asesinos en *Henry, Portrait of a Serial Killer* de John McNaughton

Sí. Maté a mi mamá una noche.
 Fue el día que cumplí 14 años. Ella estaba borracha.
 Tuvimos un pleito. Me pegó con una botella de whisky.
 Y yo le pegué un tiro. Así la maté.
 Henry en *Henry, retrato de un asesino serial*

El terror de la personalidad es, por lo general, el cine de psicópatas y asesinos en serie, aunque no descarta cualquier modificación de conducta en las personas, siempre que ésta sea negativa y, desde ese aspecto, corrompa la cotidianidad, la imagen de cualquier institución o sociedad.

El personaje del asesino en serie es el más socorrido por el género y está tan anexado a la cultura popular que se ha vuelto mito.⁹⁶ El asesinato como manera de infligir dolor a las víctimas, a la gente de una comunidad, pero, sobre todo, como forma de sublimar frustraciones o traumas personales es una de las situaciones más canónicas del género; he ahí nuestra primera situación nodal: el asesinato.

¿Cómo se practica? Depende mucho de la imaginación del asesino, carácter y móvil. En el *gore*, la manera de morir y quien ejerce el asesinato son elementos trascendentales. Resulta también muy conveniente que, para infundir miedo, es necesaria la amenaza de la muerte, más si se prevé que ésta será dolorosa. El miedo a la muerte es tan canónico que ha trascendido el tiempo. El cine de los asesinos en serie utiliza este móvil para desenvolverse, pero es sólo uno de muchos motivos.

Desde el expresionismo alemán, pasando por el terror clásico de la Universal, se muestra la muerte ejercida a través de monstruos en la pantalla. En el siglo XX, el asesinato se masificó, las personas de cualquier lugar, con cualquiera clase social, podían convertirse en asesinos igual que cualquier puñado de gente convertirse en víctima. El asesino en serie, el que mata repetitivas veces con el mismo método, aunque perfeccionado con cada muerte, se volvió un monstruo social. De ahí, saltó al cine como nuevo monstruo de la pantalla.

En el mundo cinematográfico se desprende de vertientes genéricas específicas como el *noir*, *thriller* y el suspenso. El cine negro con sus investigaciones policíacas

⁹⁶ Sobre la cuestión mítica del asesino en serie, véase el capítulo 4.

inventó las tramas *whodunit*, aquellas en donde se investiga un asesinato y la identidad del perpetrador es descubierta al límite del relato, en su punto final.

El thriller o suspenso está derivado de la tradición detectivesca, donde se debe hallar un culpable; el *suspense* aborda sucesos criminales que entrañan amenazas de muerte, *aunque éstos quedan en segundo plano frente al mecanismo narrativo que hace de la participación del espectador -a quién se le proporciona información hábilmente dosificada cuando no manipulada- y de diversas hipótesis sobre los interrogantes planteados al motivo espectacular.*⁹⁷

Ahí encontramos la tradición esquemática de poner en marcha un relato cuyo centro es una serie de asesinatos perpetrados por un asesino mentalmente perturbado, a quien un detective o grupo de personas (las mismas víctimas) deben encontrar y desenmascarar.

El terror como género se apropia de la idea e introduce sus elementos iconográficos, pero lo más importante, cambia el rasgo de la personalidad de los psicópatas, cuya faceta es la locura, sus motivos variados, desde matar por placer hasta darse a notar. Luego, el *gore* le aporta lo suyo: muertes gráficas. Ahí tenemos el *gore* de la personalidad.

Filmes con asesinatos hay muchas muestras, desde la entrañable *Psicosis (Psycho)*, Alfred Hitchcock, (1960), la sangrienta *Blood Feast* (1963) de Gordon Lewis hasta el *slasher* clásico para el que hay un inciso en este capítulo. No obstante, autores como Fernando Alonso Barahona y Werner Faulstich ubican a *El silencio de los inocentes (The silence of the lambs)*, Jonathan Demme, (1990), como la referencia primaria definitiva en la introducción del asesino en serie a las pantallas.

La película, basada en la novela de Thomas Harris del mismo nombre, a su vez basada ligeramente en la vida del asesino serial Ed Gein, es excelente y responsable de sacar del anonimato al terror de la personalidad, situándolo en la mira crítica y comercial. De ahí, ha habido una explosión de películas con el esquema del filme de Demme, racha en la que destacan *Seven (Seven)*, David Fincher, (1995), *Copycat, el imitador (Copycat)*, John Amiel, (1995), *Besos que matan (Kiss the Girls)*, Gary Fleder,

⁹⁷ José Luis Sánchez Noriega, *Historia del cine. Teoría y géneros cinematográficos, fotografía y televisión*, p. 159.

1996), *El coleccionista de huesos* (*The bone collector*, Phillip Noyce, 1999) y la reciente serie *Saw*.

Mas todos estos títulos no son la primera muestra de filmes con un asesino serial merodeando. El *gore* ya había entregado en los ochenta piezas magistrales; existían infinidad de filmes como múltiples asesinos de la vida real para basar una historia. Tal fue el caso del asesino Henry Lee Lucas en cuya vida el director John McNaughton basó la película *Henry, retrato de un asesino serial* (*Henry, portrait of a serial killer*, 1986-89), que usaremos de ejemplo para la estructura de este tipo de filmes.

Estrenada en 1989, el filme es, como indica el título, un retrato de Henry, asesino cuya compulsión por el asesinato es provocada directo de una traumática infancia. Fue muy bien recibida por la crítica especializada en cine fantástico y terrorífico, tan así que le otorgaron los premios de mejor película, director y premio de la crítica en el Festival Internacional de Cinema Fantàstic de Sitges en 1990; es ya toda una joya para los fanáticos.

No obstante, corrió con la mala suerte de muchas de sus compañeras de género: la falta de presupuesto y la poca, casi nula difusión. Eduardo Guillot documenta que McNaughton tardó tres años en finalizar su rodaje, culpa de la falta presupuestal que prolongó su filmación durante dieciocho meses. Por si fuera poco, quedó enlatada tres años más pues la MPAA de Estados Unidos la clasificó con la ignominiosa X, marca de la que no pudo deshacerse por ser en extremo violenta.⁹⁸

Así, se filmó en 16mm para luego hincharse la copia a 35mm, mostrando un grano reventado que derivó en una situación favorable para su estética desfachatada y sórdida. Por estas razones, es que su año de producción data desde 1986 hasta su estreno en 1989, aunque su racha lucrativa la obtuvo en el ámbito del video.

La declaración de McNaughton acerca de los premios recibidos en Sitges no deja lugar a dudas sobre el aspecto *realista* de *Henry*: “resulta irónico que ganase tres premios en un festival de cine fantástico. Normalmente, la fantasía es una especie de protector contra el horror, y lo más horroroso de *Henry* es que era tremendamente realista.”⁹⁹

⁹⁸ Véase Eduardo Guillot, *Escalofríos: 50 películas de terror de culto*, p. 180.

⁹⁹ John McNaughton citado por Eduardo Guillot, *Ibidem*.

De verdad contiene un carácter realista desde esta perspectiva: Henry es un asesino, porque de niño fue abusado por su padre alcohólico y su madre, prostituta que lo vestía de mujer y le orillaba a verla en actos sexuales con sus clientes. Sumado a su condición de pobreza, el resultado es nada menos que un monstruo social, creado por un contexto mísero, mediocre en todos los sentidos.

La película inicia con una serie de imágenes que contrastan dos acciones: Henry en su vida cotidiana de lo más normal, en cuyas actividades esconde la motivación de elegir víctimas potenciales. Esa normalidad tranquilizadora es contrastada de inmediato con la presentación de cadáveres mutilados: una mujer desnuda en un bosque, acuchillada en el estómago; una pareja de ancianos muerta en un tiroteo, una prostituta semidesnuda en el baño de un hotel, desfigurada del rostro por obra de una botella y, finalmente, el cuerpo de otra mujer pudriéndose en un río.

Esa disparidad resulta bella a la vez que aterradora. Para hacer visible el contraste, McNaughton presenta a un Henry yendo al trabajo, tomar un café y halagar a la mesera como forma de caballerosidad. Cada rasgo de generosidad es visto a través de los ojos de Henry, nosotros vemos lo que él en un punto de vista que de inmediato delata las intenciones del director: hacernos cómplices del merodeador al escoger la próxima víctima.

Las categorías del nivel funcional propuesto por Barthes toman su lugar en esta primera secuencia: cuando nos presenta la serie de personas muertas, se introducen indicios sonoros (funciones integrativas); algunos son gritos y súplicas de mujeres o diálogos específicos como el que se escucha sobre la imagen de la prostituta muerta: “¡Muere, puta!”, le grita un hombre mientras se escucha su brazo atestarle la botella en la boca.

Esos indicios sonoros nos revelan dos cosas: que el asesino es sin duda, un hombre de marcada misoginia y la naturaleza de su carácter, violento y lleno de odio. Esto último se comprueba con la exhibición de los cadáveres mutilados, otro indicio de la falta de misericordia de nuestro asesino. Pero la mejor carta de McNaughton, es la elección de presentar la identidad del matón desde la situación inicial.

La situación inicial es la primera de doce funciones distribucionales propuestas por Barthes. En ésta, se define la situación que sirve de punta de lanza para el relato. Pero en el filme de McNaughton esta función no se presenta a manera de cuento. En el

relato usual, digamos, uno visto desde el esquema de Propp, la situación inicial mostraría a un Henry de diez años maltratado por sus padres; como consecuencia, mata a su madre y se vuelve asesino. El director lo resuelve de otro modo: deja la explicación sobre su condición criminal para después y, como punto de partida, nos presenta a Henry cometiendo actos de asesinato. Secuencia de imágenes de muerte que culminan cuando él recoge a una mujer en la carretera. Ella carga una guitarra.

Al siguiente corte, Henry llega a su departamento cargando la misma guitarra. Sabemos entonces que él es el hombre cuyos gritos se escuchaban con anterioridad. No tiene caso dejar su identidad para después, pues la película es sobre él: un retrato sobre su vida. Luego de esta secuencia, se empiezan a dibujar los demás elementos.

Esta es una situación inicial diferente a la famosa *El silencio de los inocentes*: Clarice Starling es asignada a un caso en el que deberá resolver una serie de muertes con la ayuda de un asesino en serie, Hannibal Lecter. En ese momento, se resuelven el inicio, el momento de enlace, cuando se le asigna la misión y la decisión, cuando ella toma la asignación.

Es muy diferente y más interesante cómo estas funciones se resuelven en *Henry*. Para poder definirlos, primero se trazan el resto de los personajes: conocemos, en primer lugar, a Henry, soltero, con trabajo de fumigador, salario bajo, un poco agraciado pero todo un caballero, aunque ya estuvo en la cárcel por asesinar a su madre. Cada historia es definida por las esferas de acción de los personajes, todos llevan un papel específico.

El caso de Henry como personaje es curioso, porque es el héroe de nuestra historia, pero debiéramos decir *anti-héroe*. Representa la antítesis de todo lo bueno que debe existir en una persona y así se declara: caballeroso en extremo, casi tímido, guapo, fortachón, sin estudios pero trabaja honradamente.

Ese héroe se desdibuja cuando sabemos su personalidad siniestra: un odio hacia las mujeres, producto del maltrato de su madre, razón de que las mate con saña; un lado violento que se activa cuando la gente es descortés con él y, además, toma el ser asesino como una profesión: no tiene *modus operandi*, mata de formas diferentes para que la policía no dé con su rastro; viaja constantemente para evitar su captura en caso de ser identificado.

El trazo de este personaje no se explica de un solo golpe, para ello, es necesaria la presentación de otros dos personajes esenciales. El primer adyuvante de la historia es Otis, su compañero de celda y de trabajo que, además, surte drogas a jovencitos de preparatoria con los que luego intenta tener escarceos sexuales (durante un intercambio de drogas intenta seducir a uno de ellos), alcohólico, ladrón, violador, alguna vez abusó, junto con su padre, de su hermana Becky.

Dado que Henry viaja mucho, eventualmente dejará a Otis, no sin antes enseñarle las virtudes y trucos del buen arte de asesinar. Por ello, Otis es un adyuvante; enciende en Henry la motivación para matar, halla en ello una justificación, pues debe enseñarle muy bien cómo hacerlo, de lo contrario no mataría. Así, cuando Otis simplemente expresa “*¡Me gustaría matar a alguien!*”, nuestro héroe se pone en marcha.

Por otro lado, existe un segundo adyuvante, el que explota el lado *humano* de Henry. Becky es hermana de Otis, que recién abandonó a su esposo Leroy. Solía trabajar como bailarina de *striptease*. Viene huyendo de un marido golpeador y un trabajo humillante, abusada por su padre y su hermano, siempre con la tendencia a encontrar hombres que abusen de ella. Espera encontrar un oficio que le permita dejar la vida mundana y mantener a Lurleen, su pequeña hija a quien dejó al cuidado de su madre.

Ella aflora en Henry aquellos aspectos que hacen a los espectadores adorarlo pese a ser un monstruo. Es caballero con ella, la defiende de su hermano, la rechaza sexualmente por respeto (además, el acto sexual para Henry debe consumarse con una muerte), casi se enamora de ella, porque siente empatía, después de todo, sus vidas han sido miserables.

Por otro lado, Becky también motiva la declaración de Henry sobre su propia historia; las demás funciones que propone Barthes se dejan ver en ese relato. Henry se instaura como un narrador homodiegético, pues es un personaje en el propio retrato de su vida. En una plática de café, confiesa a Becky haber matado a su madre de tres modos distintos, la muerte de su hermano por una enfermedad en los huesos y el maltrato de su padre.

Allí relucen los donantes: la propia familia de Henry, cuya ausencia y maltrato lo hicieron asesino. La ausencia del padre alcohólico y su hermano muerto, la madre

prostituta que le obligaba a ver sus actos sexuales y lo vestía de niña, aunado a la pobreza, son las situaciones catalizadoras para formar un nuevo delincuente. Las funciones de Barthes están ahí, pero no se presentan en tiempo lineal ni en *flashbacks*, sino en los diálogos.

Lo siguiente en este esquema es la constante ruptura de la prohibición y, en cambio, se perpetra el daño en repetidas ocasiones: matar. Esa prohibición que hasta Dios da en sus mandamientos, *no matarás*, es puesta a prueba y corrompida cuando Henry con la ayuda de Otis (recordemos que es su alumno), comete una serie de siete asesinatos.

Los asesinatos sádicos son nodales en este tipo de relatos. En el caso del filme de McNaughton, éstos sí suceden en tiempo lineal (el modelo clásico de narración propuesto por Vanoye). Hay una sucesión de asesinatos con el paso de los días, sin que haya ninguna elipsis que indique salto de tiempo de semanas o meses. Después de cada asesinato, el director hábilmente cambia de escena utilizando disolvencias a negro para indicar término del crimen y cambio de tiempo.

En las primeras secuencias, McNaughton no muestra las matanzas, pero sí el resultado. Filma el cadáver sangrando, enfatiza las heridas (si son de bala, cuchillo o simples golpizas) y pone como fondo los sonidos que acompañaron el acto del crimen, como aquel en donde vemos a una chica desnuda en el río; el sonido de fondo es el de su ropa desgarrándose. Sabemos que ha sido una violación.

Interesante manera de filmar y mucho más violenta que el hecho de filmar el asesinato en el momento. Hilario Rodríguez explica que, en la primera parte de la película, en la que conocemos la vida de Henry y se nos muestran los cadáveres correspondientes a sus actos criminales, el filme “es una de las películas más estremecedoras de las últimas décadas. Gracias al uso de fundidos, los crímenes, pese a no visualizarse en su desarrollo, tienen una potencia aún mayor al verse obligado el espectador al proyectarlos él mismo en su cerebro.”¹⁰⁰

Es esa la peor forma de violencia, la que se proyecta en nuestro cerebro, se plasma en el inconsciente. La siguiente serie de asesinatos, la cámara repara en ellos. Vemos la muerte, a Henry divertirse de lo lindo y uno sigue preguntándose por qué no podemos odiarlo. Aquí se encuentran las verdaderas escenas canónicas del género: el

¹⁰⁰ Hilario J. Rodríguez, *op. cit.* p. 275.

acto de quitar la vida cruelmente; por lo regular, las víctimas son mujeres a las que nadie extraña, signo de un género cinematográfico marcado por la misoginia gracias a la herencia de Herschell Gordon Lewis.

Así, Henry mata a dos prostitutas que ha recogido de la calle, tronándoles el cuello para luego abandonarlas en un callejón, todo en presencia de Otis, quien se sorprende por la facilidad con la que puede cometer tal acto sin temer ninguna consecuencia. La decisión de asesinar la toma Henry sin intervención de ningún mandante, a diferencia de Otis, que requiere de la autorización de su *maestro* para hacerlo.

Ya en este punto, es la violencia la que se apodera del relato. Hay un asesinato tras otro, uno más desgarrador que el anterior al punto de estremecer al espectador, cuyo miedo proviene de presenciar tales locuras y saber muy en el fondo, que ese tipo de peligros nos acechan, porque tan corrupta es la sociedad, que se ha llenado de delincuentes.

El punto más alto del relato, que sirve como situación climática, es cuando Henry llega al departamento y descubre la consumación de Otis como delincuente: violar a su hermana para luego estrangularla. Henry se lo quita de encima, lo apuñala y lo descuartiza en el baño. Luego huye con Becky; en el camino, abandona en una valija el cuerpo en pedazos de Otis. Fin de la historia.

Probablemente, el error de la película sea terminar con un final tan ambiguo. Todo el relato transcurre a un nivel narrativo normal en el que se toca una situación inicial, un desarrollo en el que conocemos a nuestro personaje principal, sus motivaciones y, desde luego, una cadena de imágenes violentas. Un espectador modelo espera que hacia el final haya una resolución; un castigo.

Pero no lo hay y la razón es la siguiente: en el *gore* siempre hay una prohibición rota que trae como consecuencia la muerte y nunca hay reparación del daño. No hay victoria para los buenos. Por ello, el final que McNaughton elige para su filme es acertado. Henry ha seguido su camino y continuará con la cosecha de cadáveres y, si algo se lo impide, siempre hay asesinos potenciales en cada ciudad, pues en cuanto a los humanos, está en su naturaleza corromperse, más si los factores ambientales juegan en su contra.

Ya más adelante veremos que con distintas entidades, sean muertos que regresan, fantasmas, monstruos, todos tienen esferas de acción que los pintan como antagonistas, siempre como consecuencia de transgredir prohibiciones, burlar la muerte no se considera una victoria. Esa es otra situación canónica: tanto en el *gore* de la personalidad como en otras: la muerte como castigo para todos. El cine *gore* rompe el estándar de la dualidad Bien/Mal. Este último gana.

En la vida real, sabemos que Henry Lee Lucas en verdad mató a su madre, a Becky y otros tantos, aunque nunca se comprobó que asesinara a la cantidad de personas que declaró cuando él mismo provocó su detención. La película no explora toda su vida y, para efectos de estructura del género, el final es más funcional. La maldad continúa suelta por ahí.

En películas como *Henry, retrato de un asesino serial*, y similares, la estructura es: hombre enfrenta una situación adversa, sea un trauma infantil o algún abuso siendo un adulto, que le desencadena un carácter violento que termina por sublimar en el asesinato; merodea en las calles, buscando víctimas potenciales, por lo regular mujeres, a quienes mata de forma violenta y, probablemente, sea capturado en caso de que se introduzca una figura antagónica que le siga la pista: la policía, un detective o alguien que desee vengarse de él.

La psicología de los asesinos seriales es en verdad profunda; mientras en el *slasher* que ya estamos a punto de analizar, el asesino actúa siempre por venganza, en éstas se mata por placer, como actividad, se está consciente de la acción pero no se diferencia del bien, pues no hay carácter moral.

Otros ejemplos al respecto pueden ser la estupenda *El Asesino del Taladro* de Abel Ferrara (*The Driller Killer*, 1979). Es la historia de Reno Miller, un pintor joven que comparte apartamento en Nueva York con su novia Carol y Pamela, una amiga común. La situación de los tres es desesperada, viven agobiados por deudas, eso sumado a la baja autoestima de Reno. La única esperanza es vender "Búfalo", una extraña obra de arte que Reno está por terminar.

La situación que detona su ira es el rechazo de su agente cuando éste le niega un adelanto por la pintura. Esa rabia aumenta con el ruido que hace una banda de punk justo arriba de su departamento sin dejarlo dormir; su novia lo abandona, su obra es rechazada. Su fracaso personal sólo encuentra liberación mediante el

asesinato. Toma un taladro y con él, mata a cualquier transeúnte que se cruce en su camino. Abel Ferrara filma todo con lujo de detalle, como si fuese documental.

Incluso, la cinta *El Dentista* (*The Dentist*, Brian Yuzna, 1996), que ya mencionamos en el capítulo dos, es ejemplo de cómo un hombre prominente en la gran ciudad neoyorquina se convierte en un maniático asesino producto de las infidelidades de su esposa. Se trata de un personaje que no puede hacer compatible el éxito profesional con el de su vida personal. Para dejar ir esa frustración, mata a sus pacientes, con torturas de por medio.

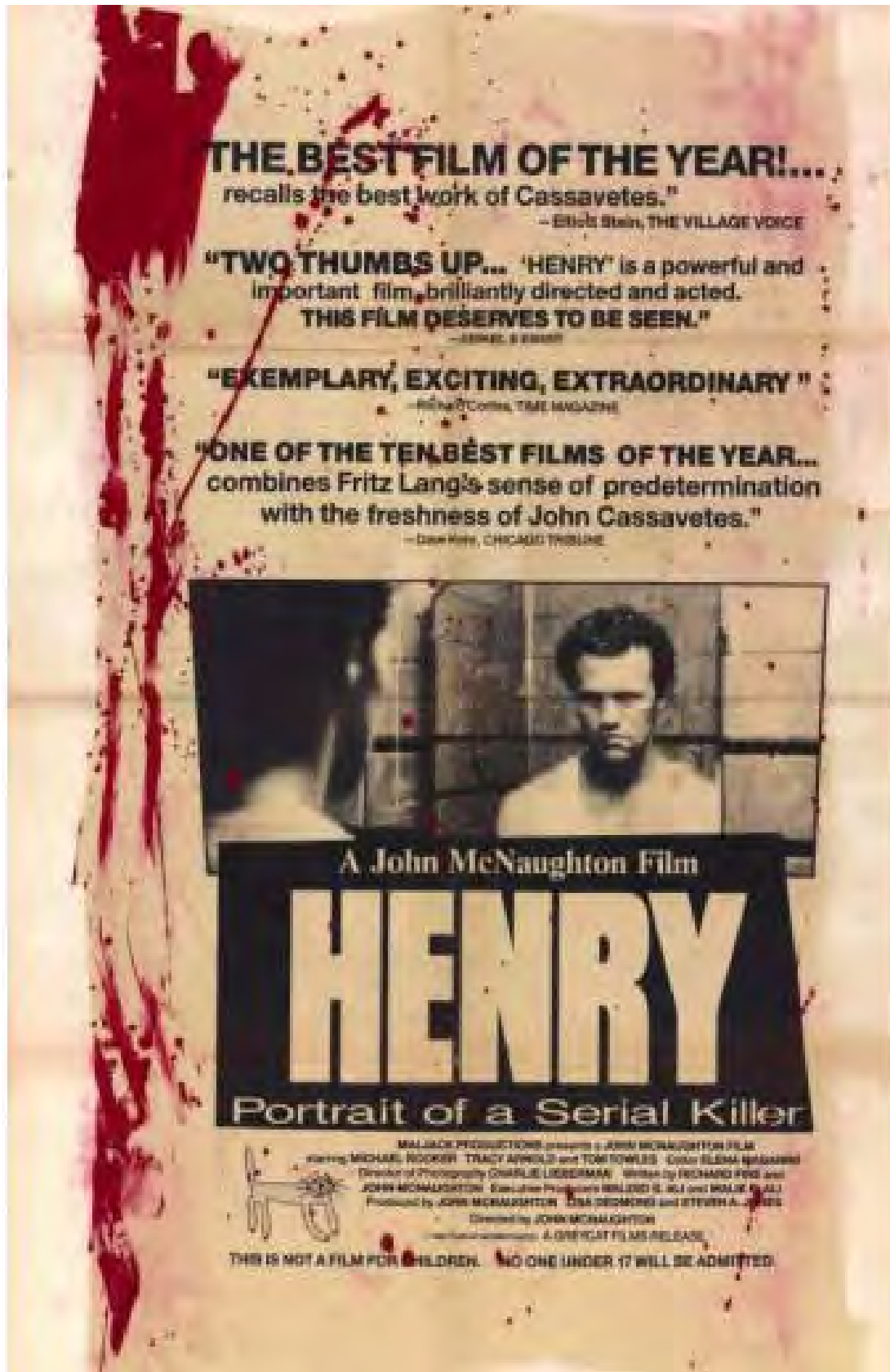
John McNaughton expresaba, a cuenta de *Henry, portrait of a serial killer* y otras del género, que dichos personajes son reales no tanto porque Henry se basara en un asesino en serie real, sino porque él puede ser el vecino de al lado, cualquier persona con la que nos crucemos en la calle, o cualquiera cuya apariencia sea normal, pero en el fondo puede ser un criminal.¹⁰¹ Sin duda, es un peligro actual y ello es lo más alarmante.

Ello es rematado por Hilario Rodríguez: *En última instancia, esta película [Henry] sólo viene a poner de relieve cómo cualquiera puede ser asesino. Matar es sencillo, basta con estar hueco, no tener entrañas, lama. Si una vida es insatisfactoria o si las promesas de los políticos no se cumplen, el paisaje de un país se reduce a lo que muestra Henry, retrato de un asesino.*¹⁰²

Podemos observar que las frustraciones personales, las condiciones míseras y una neurosis latente son frecuentes en los asesinos seriales de las grandes ciudades, cuyos esquemas pueblan las películas *gore*; incluso, la elección de las víctimas es al azar, el asesino no tiene una afrenta particular con ellas, a diferencia de las motivaciones que manejan a los asesinos de un subgénero del *gore* clásico: el *slasher* film.

¹⁰¹ Véase Eduardo Guillot, *op. cit.*, p. 181.

¹⁰² Hilario J. Rodríguez, *op. cit.*, p. 277.



Cartel promocional de la cinta Henry, retrato de un asesino serial (*Henry, portrait of a serial killer*) de John McNaughton (1989)

SLASHER FILM

3.1.2. Terror juvenil en *Prom Night* de Paul Lynch.

Recordaré esta noche por el
resto de mi vida.
Jude, justo antes de ser asesinada en *Prom Night*

El *slasher film* forma parte del terror de la personalidad. Lo más importante, pese a incluir la figura del gran asesino en serie inmortalizado por la cultura popular, es que se trata de uno de los subgéneros *gore* más importantes desde la década de los setenta y actual; es, a su vez, referencia para la historia del terror en general, situación que cualquiera reconoce con tan sólo nombrar *La Masacre de Texas* de Hooper o *Halloween* de Carpenter en cualquiera escrito sobre el género.

Estos filmes trabajan bajo un esquema siempre similar y de ahí, han salido numerosos personajes ahora míticos en el cine de terror que han heredado a la industria variadas franquicias narrativas con las que se continua lucrando, por ende, es el subgénero que arroja hasta la fecha, las dos sagas de terror más emblemáticas y con más dinero recaudado en el mundo: *Pesadilla en la Calle del Infierno* y *Viernes 13*.

Del verbo en inglés *slash* que significa acuchillar, los *slasher films* trabajan siempre bajo el siguiente esquema: un grupo de jóvenes adolescentes pueblerinos o en viaje de diversión se encuentran de repente, por circunstancias adversas, bajo la mira de un asesino serial que les da caza. Dicho personaje actúa por motivos de venganza. Siempre los asesina con algún arma blanca, por lo regular, asestándoles una cuchillada, de ahí el nombre del género, *slasher*.

Ya el asesino en turno se encargará de ponerle creatividad a sus asesinatos, situación por la que figuras como Jason o Freddy son populares. Es básico en el *slasher* esperar muertes con saña, casi bizarras. El contexto escenográfico suele ser en un pueblito (*Halloween*), en un paraje solitario (*Viernes 13*) o, bien, la *high school* más *fashion* de todas (*Scream*). Se trata de relatos en los que las funciones distribucionales e integrativas se identifican claramente.

La situación inicial puede resolverse de dos maneras: la primera es cuando los jóvenes, siendo niños o adolescentes, atestiguan o cometen un tipo de trasgresión que, por regla general, se trata de una muerte accidental. El secreto jura ser guardado

por todos pero más tarde, un testigo, a quien ellos no previeron, regresa para hacerles pagar esa trasgresión con un castigo: la muerte.

La segunda forma de resolver la situación inicial, es poner a un grupo de amigos en viaje a algún destino que es una cabaña en medio del bosque o, bien, no conocemos su destino, pues son interrumpidos por la descompostura de su auto, por algún accidente o por alguna trampa del merodeador demente (véase la prototípica masacre de Texas).

En medio de esto, la prohibición de no concretar el viaje ha sido planteada por algún agente externo que avisa de las desgracias por venir. Tal como lo hace Dewey, el viejo borracho, que advierte a Annie no ir a Crystal Lake, porque ese lugar *esta maldito* y es mejor regresar, en *Viernes 13*. Aún así, todos los personajes toman la decisión de continuar con su plan. Sabemos el castigo a la trasgresión: la muerte a manos de un loco asesino con una afrenta personal para con cualquiera que se pasee por sus lugares de estadía.

Al término de plantearse la situación inicial que, a su vez, sirve como momento de enlace, pues determina el destino de las personas involucradas en la trama, se dibujan una serie de personajes estereotípicos del *slasher*: el galán caballeroso (una suerte de héroe), el baboso de pacotilla, el bromista, la chica zorra que anda con todos, el atlético sin cerebro, el *nerd* maltratado.

Todos son adyuvantes excepto por una mujer u hombre, cuya esfera de acción es ser la o él mejor amigo y donante de la muchacha tímida (y virgen), real heroína del relato a la que Carol J. Clover llama *final girl*¹⁰³. El amigo, antes de morir, proporciona a la joven algún dato que le será de ayuda al momento de enfrentar al que para nosotros como espectadores es el héroe: el asesino. Es curioso, pero en el *gore*, ese personaje es el protagonista de todo, el más admirado.

Hasta aquí se plantean el inicio, enlace, prohibición, decisión (el momento de esconder el secreto por ejemplo) y daño. Lo siguiente, es la aplicación del castigo o, como nos gusta decirlo, la masacre; el asesino mata indiscriminadamente a todos los amigos de la heroína de formas sangrientas. Esta acción ocurre siempre en una misma unidad de tiempo, es decir, en una sola noche tal como sucede en *Halloween*, con

¹⁰³ Véase Carol J. Clover, *Men, women and chainsaws. Gender in modern horror film*. 1992.

algunas excepciones como *Scream*, cuya trama se desarrolla en dos días pero el verdadero *body count* ocurre en una fiesta, en la noche.

En el *gore* es importante el *body count*, la cuenta de cadáveres, que trae como resultado el enfrentamiento final entre la chica (tal vez el galán sí sobrevivió) y el demente, en la que habrá una lucha, cuya victoria, aparentemente, es la muerte del villano. Aunque es común que éste no muera. Recordemos que el Mal no muere en estas películas.

Durante la matanza, se suceden todas las escenas canónicas: es común ver morir a una pareja de adolescentes en el acto sexual, a otros por curiosos al investigar los *ruidos extraños* en el exterior o, que al correr, la víctima en turno tropiece y encuentre la muerte en manos del asesino que ya le dio alcance. Cada personaje tiene una muerte según su personalidad: el bromista pesado es cercenado, la zorra acaba con un cuchillo en la vagina, todo es consecuencia de sus acciones.

El narrador del *slasher* puede ser heterodiegético si controla los registros visuales y sonoros, como el caso del *point of view* descrito en el capítulo dos, muy frecuente en este subgénero. O bien, extradiegético por ser externo a todos los personajes, incluso al mismo asesino porque no se manifiesta durante el código verbal del diálogo sino a través de códigos cinematográficos. Así, acabamos de describir la estructura tradicional del *slasher film*.

Se trata de un dispositivo dramático muy básico, o lo que Francis Vanoye llama *el paradigma hollywoodense*, un esquema que toma como base una duración de 120 minutos dividido en tres actos: el primero de 30 minutos máximo en donde se presenta la situación inicial, planteamiento de la premisa en los primeros diez y relaciones entre personajes.

El segundo acto de 60 minutos presenta la confrontación del personaje con los obstáculos que debe enfrentar (la matanza en este caso), lo cual lleva a un tercer acto de 30 minutos en el cual se da la resolución de los conflictos.¹⁰⁴ Desde luego, Vanoye muestra una marca obsesiva por la duración; ésta, en realidad, es variable y pudiera ser que ciertas funciones estén distribuidas a lo largo del relato, no fijadas en un solo acto.

¹⁰⁴ Véase Francis Vanoye, *op.cit.*, p. 91.

Todo género en Hollywood puede funcionar bajo el paradigma de Vanoye, pero en el caso del *slasher*, la estructura es muy evidente. Compare la estructura que describimos hace un par de párrafos con la descrita en *Henry, portrait of a serial killer*. Verá que la principal diferencia se encuentra en la distribución de las funciones operativas del relato.

Por otro lado, no debemos pasar por alto la importancia de este subgénero no únicamente como éxito comercial. Hilario Rodríguez ve a los *slashers* como un ejemplo de represión contingente en el terror, *caracterizados por el asesinato de uno o varios adolescentes, siempre a punto de tener relaciones sexuales o después de haberlas tenido; de ese modo la muerte adquiere el valor de un castigo*.¹⁰⁵

Estrictamente, el primer *slasher* es *Psicosis (Psycho)*, Alfred Hitchcock, 1960), por la famosa escena donde Marion Crane (Janet Leigh) es acuchillada en la bañera por la “madre” de Norman Bates. Pero la película no muestra ningún indicio de *gore*, no hay casi sangre, no hay estructura de *slasher*. De modo que nosotros ubicamos como inicio de este subgénero el multicitado clásico de Tobe Hooper, *La Masacre de Texas* de 1974.

En el capítulo uno mencionamos que tanto el filme de Hooper como otro al que le faltó difusión debido a su origen canadiense, *Black Christmas* (1974), de Bob Clark, eran las primeras muestras del *slasher*. Citamos incluso a Mariana Palos que al respecto del remake de *Black Christmas* de 2006, escribía que la original era un modelo prototípico en el que varios jóvenes guapos y atléticos morían a manos de un asesino demente.¹⁰⁶

Es verdad, pues la película de Bob Clark es la historia de un grupo de chicas miembros de una hermandad universitaria. Ellas habitan la casa que antes perteneciera a Billy Lark, un desquiciado que, desde luego, vuelve para desquitarse con todas. Desde ese entonces, se dibuja el esquema de otras películas venideras. Ya en 1980, empieza la jugada comercial del subgénero con *Viernes 13 (Viernes 13)* de Sean S. Cunningham.

Pero no es con el filme de Cunningham con el que queremos ejemplificar esta estructura o con algún otra cinta de fama mundial. De dichas películas se ha

¹⁰⁵ Hilario J. Rodríguez, *op. cit.*, p. 14.

¹⁰⁶ Véase la referencia de Mariana Palos en el primer capítulo, página 23.

derramado tanta tinta que es menester analizar otros *slasher* filmados en los ochenta con la misma estructura narrativa pero que no contaron con la misma fama.

Luego del estreno del célebre filme de Jason Vorhees, hubo una racha de *slashers*, cuyo éxito no fue comparable a los filmes de Sam Raimi, John Carpenter o Wes Craven, pero se mueven bajo el estricto esquema descrito con anterioridad, tanto que ahora son filmes célebres entre los fans que asisten a los foros de chat y convenciones dedicadas al género. Es el caso de *Prom Night*, filme producido en 1980, dirigido por Paul Lynch. Curiosamente, su país de origen no es Estados Unidos sino Canadá, pero cuando entró en preproducción, la *major* norteamericana Paramount compró los derechos de la cinta, aportó dinero para su distribución en Estados Unidos y, con ello, la posibilidad de que la actriz del momento, Jamie Lee Curtis, la protagonizara.¹⁰⁷ Así, tuvo su corrida comercial en las salas estadounidenses para 1981.

No es un emblema del terror, la verdad la película es mala. Mal escrita, mal dirigida, el encuadre está movido y la fotografía es pésima. Los pasillos oscuros de la escuela se confunden con la vestimenta negra del asesino, porque no hay principios de iluminación y cuando se llegan las muertes, la sangre, que sí la hay, no se nota, porque también se pierde en el fondo negro.

Prom Night, no obstante que se estrena en una época donde el género apenas mostraba sus cartas, es una acumulación de todos los clichés utilizados por aquellos importantes filmes de Tobe Hooper, Wes Craven, John Carpenter, Sam Raimi, Frank Henenlotter o Abel Ferrara. Pero también actúa bajo normas argumentales a las que recurrirían otras películas noventeras y actuales.

Entonces, aclaramos que en este punto no juzgamos el carácter estético o derroche de técnica cinematográfica, sino su estructura. *Prom Night* nos narra la historia de cuatro niños: Nick, Kelly, Jude y Wendy. Son tan excluyentes que han creado un juego titulado *El Asesino*, que no es más que una retorcida versión del juego de las escondidas, con la particularidad que, al sacar a un jugador de su escondite, éste debe fingir su muerte.

Pero a los niños se les pasa la mano y durante uno de tantos juegos, matan accidentalmente a Robin Anne Hammond, una niña *freak* que ansía pertenecer al

¹⁰⁷ Véase el documental *Going to pieces: The rise and fall of the slasher film*, (2006) de Jeff McQueen.

popular grupo (*¿Carrie?*). Muerta la niña, los cuatro jugadores juran irse del lugar y jamás contar el suceso a nadie. Naturalmente, alguien sabe lo que hicieron; el testigo que presencié la muerte de Robin vuelve seis años más tarde con objeto de ajustar las cuentas (*¿Se lo que hicieron el verano pasado?*).

Hasta este momento, Paul Lynch resuelve su situación inicial de modo sencillo pero efectivo. Nos enteramos de la situación catalizadora del filme, el asesinato accidental de Robin, así como los homicidas imprudenciales, su relación amistosa y su función como adyuvantes, pues otorgan al asesino (testigo ocular que sólo el espectador identifica por medio de una sombra sobre el cuerpo de Robin), lo único que necesita para regresar a hacer lo suyo: un motivo de venganza.

Esa es la pregunta que el filme debe responder, ¿quién querría vengarse, si Robin Hammond ha muerto? Aunque predecible la motivación, Lynch empieza a tejer redes de sospecha de manera astuta. Lástima que esa línea se pierda hacia el desarrollo, cuando el filme se cae irremediabilmente por la siguiente razón: planteada la situación, el momento de enlace y la ruptura de la prohibición, el filme debe moverse a su desarrollo, o lo que en el paradigma hollywoodense se denomina *confrontación*.

No es así. El relato se mueve seis años hacia adelante; los alumnos del preparatorio Alexander Hamilton preparan el baile de graduación. Pero los amigos de Kimberly Hammond (interpretada por una Jamie Lee Curtis explotando su trono de *scream queen* luego de *Halloween*), quien fuera hermana de Robin, reciben llamadas misteriosas anunciándoles que ha llegado la hora de jugar.

Hábilmente el guionista William Gray anuncia a los cuatro niños, ahora convertidos en tres curvilíneas muchachas y un galancete inteligente, que el castigo a su error está por venir, gracias a esas llamadas misteriosas (recurso explotado desde *Black Christmas* hasta *Scream*). Luego de eso, el relato se pierde en la presentación de todos los personajes; Wendy, enemiga de Kim (heroína virgen de la historia), Jude y Kelly, que se han hecho sus amigas más por culpa que ganas y Nick, el novio.

Ya para rematar esta variedad de personajes, el escritor Robert Guza incluye a Lou, hermano de Kim, simple adulator de esta última; Sykes, un jardinero *freak* a quien se guían las sospechas en un principio; los padres de Kim, quienes lloran la

muerte de Robin cada año; Sayer, un “soquete” bebedor; Vicky, una chica fácil y un par de investigadores que sólo dan al traste con la variada gama de adolescentes.

¿Qué sucede con todo esto? Que a Paul Lynch se le van los primeros sesenta minutos en presentar a los personajes, tanto que al final debe apresurar su resolución. La introducción de estos personajes estereotípicos del *slasher* (el bromista, el desadaptado, la *bitch*, el guapo, la recatada y la heroína virgen pero sensual) sirven como carne de cañón para una matanza que el asesino hace durante el baile de graduación.

En cuanto a los detectives, su presencia sólo hace posible la operación de la función distribucional de engaño, en la que, por regla general, hay confusión de culpas. Primero, se elige a Sykes, el jardinero como probable culpable nada más por su aspecto desparpajado, hasta que se desvía la atención a Leonard Murch, un pedófilo culpado por la muerte de Robin, quemado en carne viva (como Freddy), encerrado en una institución mental de la que luego, cual Michael Myers, escapa; ya en pleno pitorreo, por si la película no es lo suficiente referencial, Murch roba un coche, secuestra a la enfermera y la degolla. Todo en un plan muy *Halloween*, pero claro, se entiende por ser el éxito que precedió a todos los *slashers* ochenteros.

Así, se nos deja saber que el antagonista es Murch, acusado injustamente de la muerte de Robin dada su condición de pedófilo. Al espectador no le queda más que esperar su confrontación con los verdaderos culpables, a quienes mata la noche del baile, todo en una sola unidad de tiempo. Primero será Kelly, degollada luego de intentar tener sexo con su novio Drew; luego Jude, a quien asesta cinco puñaladas en el pecho y, de paso, asesina a Slick, pareja de la chica. Dicho sea de paso, acaban de tener relaciones sexuales. En muchos relatos *gore*, sexo es igual a muerte.

Finalmente, acuchilla a Wendy por lo que hizo con Robin y para rematar, Sayer, el baboso bebedor a quien decapita justo antes de subir al podio como falso rey del baile. En el ínter, se aclara que Murch ha sido atrapado a unas millas de la escuela. De nuevo regresa la pregunta al aire, ¿quién es el vengador? Lynch encuentra en el señor Hammond, padre de Kim, un tercer sospechoso, puesto que ha desaparecido del baile.

Tal sospecha es forzada pero sirve pues explica la ausencia del padre del evento y nos ofrece una explicación para lo que creíamos predecible. No obstante, el director se permite una última vuelta de tuerca: la confrontación final se da entre Kim, Nick y el

asesino, dentro del salón de baile. En dicha escena, pesimamente filmada, el asesino, más tonto que nadie porque no puede atrapar a sus víctimas, pues ellos le arrojan objetos, sólo logra herir a Nick antes que éste le dispare con una pistola (no exijan saber la procedencia del arma porque no se explica).

Kim descubre en su hermano Lou al culpable, vengador de la muerte de su hermana. Fin de la historia. Como habíamos dicho, la resolución es apresurada y, en este caso, el asesino recibe el castigo de la muerte sin posibilidad de resucitar. Pero aunque la película no vio el éxito esperado, sí hubo secuela en el año de 1987 titulada *Prom Night II: Hello Mary Lou*, dirigida por Bruce Pittman, a la que siguieron dos continuaciones. También fue posible el *remake* en el 2007, del que no vale la pena hablar pues no mejoró ningún aspecto en relación a la primera versión. He ahí el valor de la original, fiel al espíritu del *slasher* ochentero, con muertes sanguinarias, como es de esperarse, y más verosímil que la versión reciente.

En un trabajo tan riguroso como es el análisis de un género cinematográfico ¿no es mejor analizar los *clásicos* famosos en lugar de películas menores? Es un buen razonamiento excepto que, como mencionamos hace unos párrafos, se ha derramado bastante tinta sobre poderosos *slasher films* ahora icónicos. En la década de los 80, *Viernes 13* de Sean S. Cunningham logró que las salas de cine programaran todos estos filmes, el público juvenil se volcó sobre ellas. El estudiar una cinta como *Prom Night* nos da acceso al cine *gore* como una institución simbólica sobre la que se han creado conjuntos de reglas específicas que igual se aplican a películas menores que a éxitos taquilleros.

El éxito de este género devino en una explotación por parte de las productoras, ello lo afirma Eduardo Guillot: “a finales de los setenta, los psicópatas campaban a sus anchas por las pantallas de cine de todo el mundo. Descubierta el filón que suponía colocar a un perturbado dentro de una serie de crímenes brutales, todas las productoras, grandes o pequeñas, quisieron tener el suyo.”¹⁰⁸

En ese sentido, se produjeron varios filmes idénticos pero reconozcamos lo siguiente: la literatura sobre cine reconoce sólo cinco, los multicitados *La Masacre de Texas* (1974) de Tobe Hooper, *Halloween* (1978) de John Carpenter, *Viernes 13* (1980) de Cunningham, *Pesadilla en la Calle del Infierno* (1984) y *Scream* (1996), ambas de

¹⁰⁸ Eduardo Guillot, *op. cit.*, p. 100.

Wes Craven. Esta última es responsable de traer una nueva racha de *slasher* noventeros y actuales.

Todos filmes importantes que se convirtieron en franquicias narrativas, cuentan con secuelas y mucho material de *merchandising* (máscaras, figuras de colección, ediciones especiales en DVD, disfraces). Son referencias importantes pero, como estudiosos del género, no olvidemos que entre los años en que surgieron estas películas hubo otras más. Algunas buenas y otras tan malas que, por eso, son buenas, regla aplicada a muchas obras de Gordon Lewis, Russ Meyer, los primeros filmes de Craven o el veterano John Waters.

Prom Night es parte de la racha de *slashers* ochenteros y aunque de mala manufactura, su esquema narrativo no es muy diferente a las cinco obras mencionadas con anterioridad; frente a otras producciones de amplio presupuesto, las de bajo capital debían apostar por el impacto visual, razón de que los guiones resultasen esquemáticos. Hacer análisis de estas cintas casi olvidadas también es parte de nuestro objetivo. Otros filmes del mismo esquema pero usualmente olvidados son *El asesino de la caja de herramientas* (*The Toolbox Murders*, Dennis Donnelly, 1978) y *Carnaval de terror* (*The Funhouse*, Tobe Hooper, 1981).

La primera data del mismo año que *Halloween*; *El asesino de la caja de herramientas* (*The Toolbox Murders*) producida en 1978 por la independiente New Line Cinema, trata sobre una unidad de departamentos que es azotada por una serie de asesinatos y que culminan con la desaparición de Laurie, una chica de quince años. Ken, hermano de Laurie, sospecha que el asesino es alguno de los inquilinos, pues ningún allanamiento ha sido forzado.

El guión no es nada elaborado; para acercarse a la identidad del matón, Ken limpia los departamentos y, con ello, se da cuenta que el asesino es Kingsley, el casero, mismo que ha secuestrado a Laurie en contubernio con su sobrino, que finge una sociedad con Ken para desviar las sospechas existentes hacia su tío. Una vez descubierto el autor de las atrocidades, el castigo llega con la muerte de Kingsley y su sobrino, no sin antes violar y ultrajar a Laurie, quien escapa frustrada.

Dado que su historia es en verdad simple, el director Dennis Donnelly recurre al elemento que nos hace quedarnos en las butacas: los asesinatos sangrientos de jóvenes y bellas mujeres, característica común a todas las *slasher*, razón que se le tilde

como un subgénero misógino. A lo largo del filme, asistimos a muertes por martillazos en el cráneo, otro por un taladro, otra más cortada por remachadoras eléctricas y una última violada y cercenada.

Ello le trajo un éxito taquillero aceptable y lo convirtió en clásico de aquellos que ahora son revisados en sesiones de aficionados, festivales de cine de terror o ciclos con el tema de asesinos seriales y en el 2005, un desafortunado *remake* en manos de Tobe Hooper. Esa combinación de desnudos y muertes sangrientas es clara herencia de *Blood Feast*, precursor, entre otras cosas, de la misoginia presentada en múltiples filmes. Basta con eso para saber que en el *gore* la masacre sanguinolenta suple muchas veces al contenido.

Tobe Hooper intenta privilegiar el fondo sobre la forma con *Carnaval de Terror* (*The Funhouse*, 1981). Amy, Buzz, Liz y Richie son un grupo de amigos que deciden irse de juerga a la feria del pueblo, cuya mala fama la precede: la misma feria se ha presentado en varios pueblos aledaños y en todos han desaparecido jóvenes.

No obstante la advertencia de los padres de Amy, los muchachos van a la feria y deciden pasar la noche de contrabando en la famosa casa de los horrores (la Funhouse del título). Allí tienen relaciones sexuales, Amy pierde la virginidad. Luego, son testigos del asesinato de Madame Zena, la adivina, en manos de *The Barker* y su hijo, un *freak* deforme, quienes al descubrir a los jóvenes, los encierran en la casa y les dan muerte.

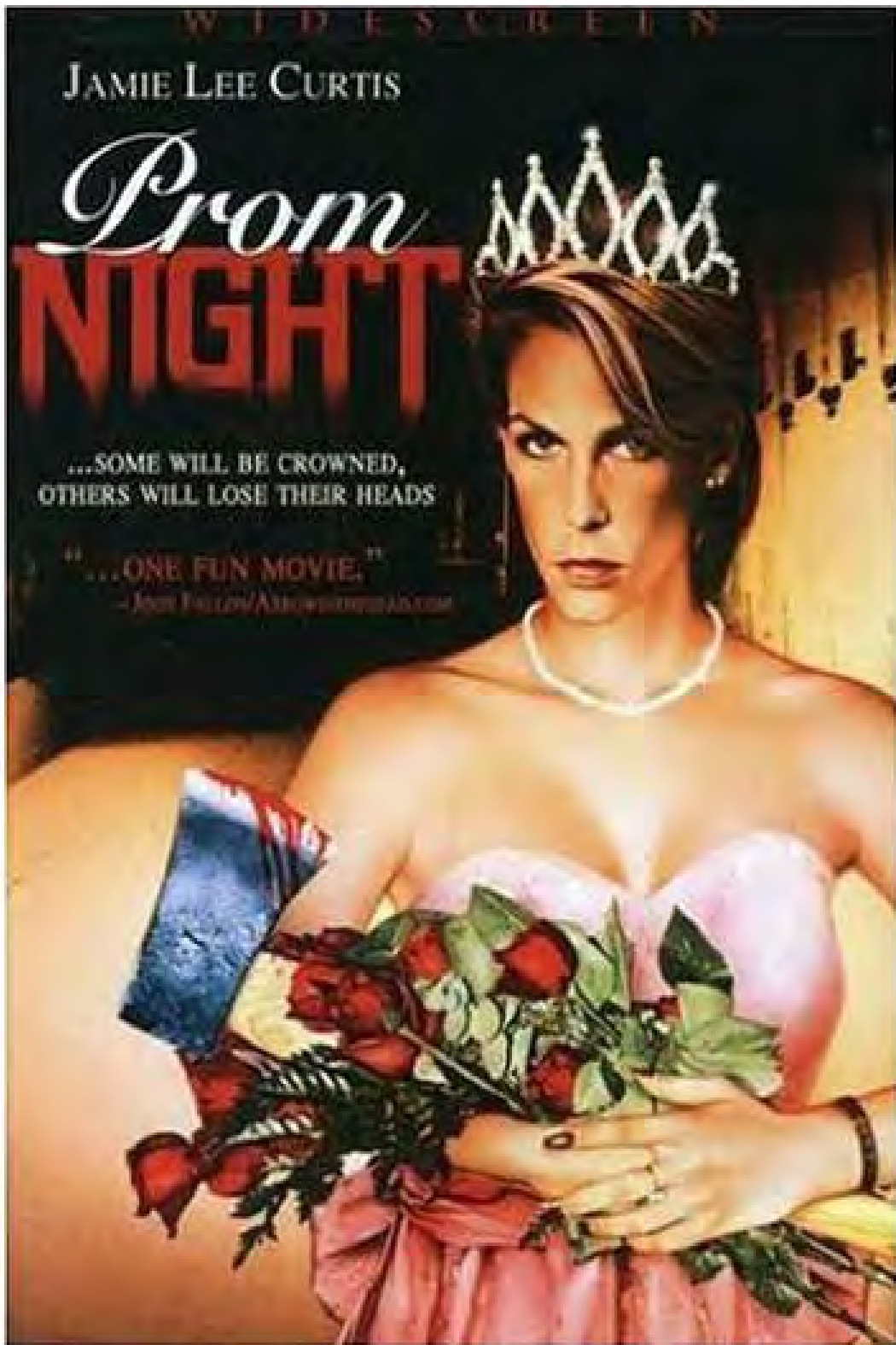
Muertes que no son elaboradas, tardan mucho en darse y son aburridas, no hay mucha sangre ni cuerpos cercenados. Lo que mostró en su prototípica *La Masacre de Texas* aquí los tapa con mucho pudor. En lugar de asesinatos sanguinolentos, pretende desarrollar una historia, un estudio de la familia disfuncional retratada en los dueños de la casa de terror, pero lo único evidente, una vez más, es el castigo a la rebeldía juvenil con la muerte. El guión no ofrece muchas posibilidades.

Aún así, hay dos o tres escenas de gran valor, como esa parodia inicial en la que, cámara subjetiva en mano, alguien toma un cuchillo, se pone una máscara y con un plano secuencia similar al de *Halloween*, recorremos la casa hasta llegar a la bañera, en donde Amy toma una ducha. Hooper reproduce muy bien el plano del asesinato de Marion Crane en *Psicosis* una vez que el asesino entra al baño. Al final, era el hermano menor de Amy, con un cuchillo falso y la intención de jugarle una broma a su hermana.

Pero la labor de Hooper en este carnaval de terror no alcanza el relieve de antaño. De ahí en adelante, surgen muchos filmes con un esquema como el descrito al inicio de este inciso, y cuyo mayor atractivo son las agresiones visuales. Nos gustaría destacar aquel de 1977 titulado *Alice Sweet Alice/Holy Terror (Alfred Sole)* en la que Brooke Shields es una niña enmascarada blandiendo un cuchillo; *Silent Night, Deadly Night* donde un Santa Claus malo quiere vengarse de unos muchachos que la hicieron pasarle muy mal o *The Burning*, en la que un hombre quemado hasta la carne regresa para matar a los jóvenes que le prendieron fuego.

Ello sin dejar pasar las cintas realizadas luego de *Scream*, siendo los más afortunados la famosa *Se lo que hicieron el verano pasado (I Know what you did last summer, 1997, Jim Gillespie)*, *Leyenda Urbana (Urban Legend, 1998, Jamie Blanks)* y ya en el 2004 *La casa de cera (House of Wax, Jaume Collet Serra)* con la eficiente actuación de la ricachona Paris Hilton.

Pero es momento de pasar a la siguiente clasificación del *gore* con uno de los temas que ha dado lugar a sangrientas películas: el satanismo o terror de lo demoníaco.



Cartel promocional de la película *Prom Night* de Paul Lynch (1980)

GORE DE LO DEMONÍACO

3.1.3. Demonios descuartizadores y la invención del *splatstick* en *The Evil Dead* de Sam Raimi.

¿Cómo se atreven a despertarnos de
nuestro sueño ancestral? ¡Morirán!
Igual que los demás antes de ustedes.
Uno a uno no los llevaremos.

Sheryl, poseída por un demonio kandariano en *El Despertar del Diablo*

De entre los muchos temas incluidos en el cine de terror, el diablo, entidades demoníacas y situaciones relacionadas con el esoterismo y posesiones son escenarios recurrentes de mucha carga dramática y aterradora. En este sentido, Charles Derry se refiere a este tipo de películas como *terror de lo demoníaco*. El satanismo y su relación con la posesión diabólica y formas del anticristo son mencionadas por Robin Wood como motivos recurrentes en la producción norteamericana de cine de terror.

Culturalmente, el satanismo es un tema de mucho interés aunque, desde luego, ha dado lugar a expresiones charlatanas que no han logrado demostrar la existencia del diablo, demonios u otras cosas. No obstante, dichas creencias están insertadas en nuestro contexto. Ello se puede observar, solo basta poner un poco de atención a nuestro entorno: el culto a la Santa Muerte, mujeres que practican “brujería” realizando *trabajos* para afectar a alguien, enamorarlo o matarlo; cultos de misas negras; sacrificio de animales en nombre de “demonios”, por no mencionar el dicho popular de las madres a sus hijos: *pórtate bien o te chupa el diablo*.

The Dictionary of the Occult o *Diccionario de lo Oculto* escrito por Geddes & Grosset, publicado por Children’s Leisure en 1996 y traducido al español por Luigi Freda en 2000 define al satanismo como “la adoración a Satán. Se realiza con Magia Negra, brujería e invocación de demonios y las fuerzas de la oscuridad, a las que se propicia con sacrificios de sangre y ritos similares. En culturas cristianas, estas ceremonias incluyen la Misa Negra, una burla del rito cristiano.”¹⁰⁹

No es nuestra labor aclarar la existencia de estos fenómenos en el mundo. Para nosotros, sí existen, en el cine *gore*. Este tipo de terror trata sobre posesiones

¹⁰⁹ De las múltiples referencias disponibles respecto al tema, podemos considerar ésta como legítima en el sentido que detalla el nombre de los autores y editorial de la publicación. Desde luego, un cotejo de varios estudios culturales sobre satanismo con otros de dudoso origen sería interesante para otro trabajo.

diabólicas, adoración a Lucifer, prácticas de brujería y ataque de diversos demonios que no dejan en paz a los vivos. La definición de Geddes & Grosset describe los elementos presentes en estos filmes; nos gustaría enfatizar el aspecto de *sacrificios de sangre*, pues ello es nodal en el *gore*.

El esquema de la trama en el *gore* de lo demoníaco se ciñe, en gran medida, al paradigma hollywoodense de Vanoye: en la situación inicial, entre los primeros veinte minutos, suceden las funciones de decisión, momento de enlace y por ende, la ruptura de la prohibición que trae como consecuencia que se desaten diversas maldades sobre los personajes.

La aparición de demonios y entidades similares puede ocurrir de dos formas, por accidente o por invocación. En la primera, los personajes encuentran algún objeto por cuya vía puede traerse el Mal hacia nuestro mundo, pero en su desconocimiento de la situación, activan ese conducto desatando la maldad de forma accidental. En *Puerta al Infierno (Hellraiser, Clive Barker, 1987)*, Kirsty, uno de los personajes medulares, abre accidentalmente la caja que libera a los demonios cenobitas sobre la Tierra.

Por otro lado, el eje problemático puede surgir gracias a la invocación de demonios por uno o varios personajes con objetivo de dañar a otro u obtener algún beneficio personal. Es el caso, por ejemplo, de *Jóvenes Brujas (The Craft, Andrew Fleming, 1996)*, cuatro chicas practicantes de la brujería inician una cofradía en la que invocan a Mannon, un dios pagano que les otorgará favores, incluido el de matar al novio de una de ellas.

En ambos casos, la situación inicial se resuelve con una transgresión de las leyes de lo natural para traer la presencia de lo sobrenatural a nuestro plano. El momento de enlace ocurre en el instante en que algún personaje desata los males sobre sí mismo o su entorno, modificando la normalidad. Siempre, durante la presentación de estos conflictos, hay un personaje que sirve como donante del objeto o rito de invocación con el que se despierta al Diablo y sus compinches.

En *Hellraiser*, el donante es el mercader que ofrece a Frank la caja que al ser abierta, libera a Pinhead y su grupo de demonios torturadores. En *Jóvenes Brujas*, el conducto es Sarah, la nueva chica de la escuela proveniente de un linaje de brujas puro, cuyo poder es el requerido para completar la cofradía y llamar a Mannon. Así, en

pocos minutos se resuelven al menos tres funciones importantes al tiempo que se presentan los personajes y sus esferas de acción: héroe (o heroína en el caso de *Jóvenes Brujas*), y los posibles donantes.

En el *gore* de lo demoníaco, traer entes a nuestro mundo supone un castigo; se trata de pagar el precio del favor otorgado o la torpeza de haberlos despertado, porque, desde luego, estas entidades son malas. Nunca en ninguna película de este género hay demonios buenos; como personajes antagonistas, representan la maldad contra la que se debe pelear para restituir el orden inicial.

El castigo es la muerte; el daño lo provocan los mismos personajes: rompen la prohibición de no adorar criaturas diabólicas, los traen a este mundo; ellos provocan un daño en quienes rodean a los personajes protagónicos, ya sea por encargo (en *Jóvenes Brujas*, Nancy obliga a Mannon a darle el poder para asesinar a Chris, un ex novio) o, simplemente, porque la naturaleza de los demonios es matar, como en *Hellraiser* o en *The Evil Dead* como veremos más adelante.

Entonces, viene el acto segundo del paradigma hollywoodense: la confrontación. El héroe toma la decisión de reparar el daño enfrentando al mal. En ese camino puede encontrar una serie de personajes que sirven como adyuvantes en una lucha, en medio de la cual habrá muchos cadáveres y derramamiento de sangre para que hacia el final, en el tercer acto, el de la resolución, haya un castigo a los antagonistas (la muerte) una victoria (aparente, pues enfatizamos de nuevo que el Mal siempre gana en el *gore*) y se respondan posibles preguntas para las que el director ha dejado indicios durante el desarrollo de la confrontación.

Observemos que el modelo norteamericano del *gore* satánico es muy sencillo e incluso tiene semejanzas con el del *slasher*. Todas estas acciones ocurren en una sola unidad de tiempo y siempre lineal: todas se contextualizan en pequeños poblados o lugares apartados. Dado la simplicidad de su esquema narrativo, los directores deben recurrir de nueva cuenta, a la sangre y muertes gráficas.

Las cintas de hechicería, pero sobre todo las relacionadas con el Diablo y entes demoníacos, son, en gran parte, responsables de la creación del *splatter*. Su significado, según José Luis Ortega, es el de salpicadura o chorreo de sangre que

procede de la onomatopeya *splat*¹¹⁰, es un recurso *gore* de marcada tendencia al uso exagerado de la sangre, evisceraciones, despellejamientos y otras formas brutales de muerte.

Es un recurso, pero, hoy día, podemos enumerarlo como subgénero del *gore* dada la existencia de muchos filmes, cuyo contenido se reduce a mostrar matanzas sanguinolentas descuidando el contenido argumental. No le podemos atribuir al *gore* demoníaco la creación del término, puesto que George A. Romero ya empleaba el recurso en su trilogía famosa de zombies, o Gordon Lewis, en sus películas cargadas de sangre y desnudos femeninos.

Una referencia famosa y obligatoria dentro del género, es *El Exorcista* (*The Exorcist*, William Friedkin, 1973), adaptada de la novela del mismo nombre por su autor, William Peter Blatty. La película cuenta la historia de Chris McNeill, una actriz cuya hija de ocho años de edad, Reagan, muestra extraños cambios en la personalidad que se agravan con trastornos físicos. Ante la ignorancia de 88 doctores que desconocen las causas de *la enfermedad*, uno de ellos recomienda a Chris un método poco ortodoxo pero que es un último recurso: el exorcismo.

Es, entonces, cuando recurre al padre Karras, quien confirma la auténtica posesión de Reagan. El Diablo habla a través de la niña. Karras contacta a Merrin, un religioso especialista en exorcismos, que mantiene una batalla personal con el Diablo desde años atrás. Acepta el trabajo con la intención de desterrar al demonio del cuerpo de la inocente niña, en la que es una de las secuencias de terror más escalofriantes en años. Parte de la importancia de este filme, es que está filmada con todas las bondades que la industria del cine no solía otorgar a un género tan arriesgado como el terror y lo introdujo en el *mainstream* hollywoodense.

Las películas de serie B, la corriente *exploitation* y el *gore* salieron a la luz luego de muchos años de estar en la clandestinidad pero no fueron unánimemente reconocidos por la industria de Hollywood dado su carácter repulsivo. *El Exorcista*, en cambio, es una pauta para que esa industria desarrollara el terror aceptando la inclusión de elementos *gore* que sirven de apoyo a la trama, mas nunca se convierten en otro protagonista, a diferencia del *gore* como género, que, como ya hemos estudiado, vería su racha de aceptación hasta los ochenta.

¹¹⁰ Véase José Luis Ortega Torres, *op. cit.*, p. 313.

Asistimos a la masturbación de Reagan con un crucifijo para luego hacer que su propia madre (la excelente actriz Ellen Burstyn) frote su rostro contra la vagina ensangrentada de la niña; escenas en donde el Diablo lacera el cuerpo de Reagan desde el interior; vómito por doquier y qué decir de la famosa escena en donde la poseída gira 360 grado su cabeza (la actriz Linda Blair reemplazada por un animatronic).

Muy importante fue *El Exorcista* para la taquilla como lo fue para el género. “El terror había ido demasiado lejos y los espectadores querían más. Y eso iba propulsar muchas de las películas que vendrían a lo largo de la década de los setenta y en adelante, hasta ahora mismo, convirtiéndolas en un verdadero carnaval donde los elementos transgresores quedaban relegados ante la potencial sangría del espectáculo, que actuaba de forma directa sobre los espectadores, aumentando los sustos y los baños de sangre.”¹¹¹

Vaya que el cine iba a mostrar más, convirtiéndose, efectivamente, en un espectáculo sangriento. De ello se encargarían muchas películas que ya hemos mencionado, pero al respecto del *gore* de lo demoníaco, es *El despertar del diablo* (*The Evil Dead*, Sam Raimi, 1982) la película de demonios por excelencia. Ahora forma parte de grandes películas *gore* clásicas exhibidas en los ochenta.

Desde luego, su producción y distribución no fue tan fácil como la del filme de Friedkin. Raimi inició este proyecto junto con dos amigos, el estudiante de teatro Bruce Campbell y Robert Tapert, a quien conoció en la Universidad de Michigan. Entre los tres fundaron la Michigan Society of Creative Filmmaking (MSUSCF), sociedad con la que produjeron varios cortometrajes, pero ninguno de ellos era terror.

En 1979, Raimi firma su primer guión en este rubro. *Book of the Dead* era el título original y, de inmediato, buscó financiamiento, que obtuvieron, gracias a la exhibición de *Within the Woods*, cortometraje de treinta minutos que fue algo así como *el piloto* de *El Despertar del Diablo*. Con ello, consiguen apoyo de la Comisión Estatal de Cine de Tennessee por la cantidad de 375, 000 dólares¹¹².

Su pequeña sociedad se convierte en Renaissance Pictures e inician el rodaje en el verano de 1979. La productora New Line Cinema, responsable de distribuir *El*

¹¹¹ Hilario J. Rodríguez, *op. cit.*, p. 208.

¹¹² *Booklet* de la película.

asesino de la caja de herramientas (The Toolbox Murders, Dennis Donnelly) y *Pesadilla en la Calle del Infierno (Pesadilla en la Calle del Infierno, Wes Craven, 1984)*, compraría los derechos de este filme para su distribución en el año de 1982.

La historia no es muy distinta al esquema narrativo de cualquier *slasher*; un grupo de cinco amigos, Ash y Linda, Scott y Shelley y Sheryl, hermana de Ash (como quien dice, el mal tercio del grupo) rentan una pequeña cabaña ubicada en la mitad de un profundo bosque donde no habita nadie. Allí, planean pasar un excelente fin de semana entre amigos y, desde luego, un poco de sexo sin supervisión de adultos. Nunca imaginaron que ese viaje sería su boleto al verdadero infierno.

La primera noche en la cabaña, luego de instalarse, la puerta del sótano se abre repentinamente mientras los chicos cenan. Ash y Scott bajan para saber qué pudo ser aquello que abrió la puerta. “*Cerrémosla ¡Tal vez sea un animal!*” Clama Sheryl, cuyos evidentes nervios anticipan que algo malo sucederá si bajan a aquel lugar oscuro. En efecto, el par de chicos encuentran unos artefactos raros, entre ellos, un libro con símbolos incomprensibles, una espada con un demonio tallado en la empuñadura y una grabación.

En la noche, sentados en círculo, Ash arregla la grabación. Todos escuchan la leyenda de los demonios de Kandor y su libro de invocaciones escrito con sangre humana y forrado con piel humana. Sheryl (la chica responsable y más avispada del grupo) apaga el reproductor. Scott (bromista y pesado) la enciende de nuevo, iniciando el cántico sin saber que ello despertará a los demonios kandarianos, quienes, ni tardos ni perezosos, comienzan a poseer uno por uno a cada habitante de la cabaña.

Hasta esta situación, el acto uno de *presentación*, han transcurrido 17 minutos, en los que de manera efectiva conocemos el eje dramático, la ruptura de la prohibición y a los personajes con sus papeles activos bien definidos: Ash como el héroe galán, Sheryl, muchacha seria de sentido común agudizado, cuya función en el nivel narrativo es ser adyuvante para reconocer la amenaza; Scott, el pesado del grupo que sirve como mandante al encender la invocación para traer a los demonios y que luego, junto con Linda y Shelley, será carne de cañón en la sanguinolenta matanza.

El argumento no destella originalidad. Sam Raimi está consciente de ello y hace lo que mejor puede hacerse en este género: aumentar las dosis de sadismo y sangre. De ese modo, *El Despertar del Diablo* se convierte en un espectáculo ultra sangriento;

los demonios del relato son incorpóreos, advertimos su presencia gracias a efectivos puntos de vista subjetivos que se deslizan frenéticamente alrededor de la cabaña.

Los estragos de su presencia se notan en la posesión, una vez instalados en el cuerpo de sus víctimas; los muchachos experimentan cambios drásticos físicos y de personalidad. Sus ojos son amarillos, su piel se lacera y pudre como cadáveres vivos y nada parece matarlos. El gran maquillaje de Tom Sullivan subraya la condición putrefacta e inhumana de cada demonio al tiempo que hace grotesca su presencia y desagradable el espectáculo sangriento. Y no podemos dejar de verlo.

El segundo acto, *la confrontación*, es la posesión y asesinato de todos los chicos. Los demonios se hacen presentes en todo el entorno, primero en el bosque, con el que, a través de sus ramas, violan a Sheryl, una atrevida y trepidante secuencia, para luego poseerla y advertir a los demás. *Uno a uno los llevaremos* dice la chica, con el rostro cambiado. Luego viene Shelley, quien ataca a su novio Scott, quien, luego de ser desgarrado en carne viva por el bosque, revive como un kandariano; Linda, novia de Ash, es poseída gracias al piquete de un lápiz (así de grande la ironía).

Ash es el héroe que enfrenta a los demonios, materializados en sus amigos. Lo hace sin adyuvante alguno, pues no hay nadie en ese bosque que pueda ayudarle; así, la lucha es más intensa. Raimi convierte sus personajes en asesinos y es lo más interesante del relato. Los demonios, burlones como hienas, violentos, sarcásticos, crueles, son malos, pero no asesinos. Sólo poseen. Ash saca su maldad interior para matar a sus amigos; su instinto de supervivencia, finalmente, sale a la luz, son ellos o él. En medio de la masacre, la misma grabación que invocó a los demonios le da la respuesta para deshacerse de ellos: mutilar los cuerpos que ocupan.

Raimi utiliza esa pauta para hacer de su filme un relato híper *gore*. Todas las muertes son en extremo sangrientas, todas exageradas e incluso rayan en la comicidad, tanto así que a esta película se le debe el bautizo de un subgénero: *el splatstick*, una conjunción del *splatter* más excesivo con tintes cómicos derivados del *slapstick*, o comedia de situaciones.

Así, Scott destaza a Shelley, quien suelta alaridos estremecedores mientras su cuerpo suelta, además de sangre, fluido de todos colores, incluso leche y espuma; Ash sepulta a Linda cuando ésta revive aún con la cabeza cortada; hunde los ojos de Scott hasta lo profundo de su cerebro y Sheryl muere decrepitada, desollada desde las

entrañas, de donde salen cucarachas. Ash logra la muerte de todos al quemar el libro, con lo que, finalmente, verá la luz del día como único sobreviviente. Eso hasta que el Mal, con una sorpresita, vuelva para poseerlo. El Bien no gana nunca.

La *resolución* viene con el triunfo de los demonios sobre los muchachos. El esquema, como lo acabamos de describir, es sencillo, similar al del terror de la *personalidad* con la diferencia que los malos son entes demoníacos. Un grupo de chicos viaja a un lugar escondido en el bosque, invocan por accidente a los entes y se inicia la matazón. No hay reparación del daño, aún cuando Ash quema el libro; la victoria es para los demonios.

Resulta más importante, dado que el esquema no es muy original o diferente a los hasta ahora descritos, la estilización que logra Sam Raimi con este filme. Es una película *gore* en todo el sentido genérico: ubicado en un lugar aislado, adolescentes como personajes centrales cuyo castigo a la rebeldía, sexual sobre todo; se castiga con la muerte, y sangre por doquier.

Con este filme se logra que los demonios, la sangre, muertes violentas y demás recursos utilizados a favor de mostrar violencia se convirtieran en un protagonista más, no sólo los recursos profílmicos sino, también, el modo de filmarlos: planos subjetivos, *travellings* para descripción ambiental y planos cerrados para detallar la labor de maquillaje de Sullivan y formas estéticas como el virar la fotografía a rojo en el momento que ocurre un asesinato, tiñendo de sangre la pantalla, literalmente.

Revela también, una obsesión de Raimi por la invocación y los demonios como forma última de terror, idea reforzada con su más reciente película, *Arrástrame al Infierno (Drag Me To Hell, 2009)*, cinta que es un nuevo paroxismo de sangre y *splatter*, todo un homenaje a su trilogía de la muerte maligna.

Veamos que un filme *gore* como *El Despertar del Diablo* y otros tantos se sostienen por tramas sencillas pero efectivas; aprovechan sus valores de producción e implementan formas de lenguaje cinematográfico que subrayan atmósferas, escenarios pero, sobre todo, violencia. Finalmente, la forma de morir y quienes ejercen esa violencia son en potencia protagonistas reales de un cine que definitivamente alienta la morbosidad, como dice Hilario J Rodríguez, el deseo de los espectadores de ver más. Los fans del género deseamos eso. El *gore* no tiene que ser para todos los gustos.

Podemos decir que el concepto de terror cambia con este filme, refuerza nuestra tesis cuando decimos que hacia los ochenta, el miedo se ha reemplazado por la sangre, todos somos sometidos a violentas imágenes. Carlos Losilla argumenta que con este *terror posmodernista* se nota una ausencia de autorreflexión para convertirse en una sucesión de mutilaciones y muerte, horror producidos por sustos o efectos especiales sin una diégesis.¹¹³

Es muy valida la opinión de Losilla, no obstante, hasta este momento, hemos descrito esquemas narrativos que aunque sencillo y repetitivos, se hacen presentes en los filmes *gore*, de modo que sí hay conexión diegética y narrativa. Sin duda, los elementos sangrientos son un protagonista más pero ya es responsabilidad de cada autor si los usa en favor o detrimento de su relato; como en todo género, hay buenos y malos filmes. ¿Y si mostramos pura violencia? No es malo; como público nos hemos acondicionado a nuevas experiencias en el terror.

Así pues, al respecto de este *terror posmodernista*, Carlos Losilla explica que se trata de “la desintegración a que es sometido el espectador como tal desde la pantalla – desde que se le trata como un simple receptáculo de agresiones visuales y referencias textuales, – obtiene su justa correspondencia en la desintegración total de sus propios valores sociales y morales, desencadenada a través de personajes y situaciones.”¹¹⁴

Desde que se le considera a éste y muchos otros filmes, reflejo de la decadencia moral, no olvidemos que, ante todo, se trata de un espectáculo cinematográfico. Debemos entender eso y trazar una línea divisoria entre nuestra cotidianidad y la pantalla, a la que asistimos para obtener ratos de escape. Y bien, luego de reflexionar sobre el *gore de lo demoníaco*, debemos revisar nuestra última categoría, en donde encontramos todavía cosas más grotescas: monstruos deformes y aquello a lo que todos tememos por sobre todo: los fantasmas.

¹¹³ Véase Carlos Losilla, *op. cit.*, p. 168.

¹¹⁴ Carlos Losilla, *op. cit.*, p. 164.



Cartel promocional del filme de Sam Raimi, El Despertar del Diablo (*The Evil Dead*) de 1982.

GORE DE LO ABERRANTE Y LO SOBRENATURAL

3.1.4. La revancha del monstruo vengador en *Pumpkinhead* de Stan Winston y sangrientos espíritus chocarreros en *House on Haunted Hill* de William Malone.

No te acerques a *Pumpkinhead* a menos que estés cansado de vivir.
Casi todos sus enemigos están muertos.
Es perverso e implacable. Puertas atrancadas y ventanas
enrejadas. Perros guardianes rondando en el patio.
Nada te protegerá hasta que muerto estés. Nada te salvará de *Pumpkinhead*.
Cántico infantil que anuncia la llegada del monstruo *Pumpkinhead*.

Terror, humillación, quizá asesinato. Se entregará
un millón de dólares a quienes sobrevivan la noche dentro de
la mansión de la colina embrujada.
Vincent Price en *La Residencia del Mal*

La clasificación de filmes de terror de Charles Derry sobre la que trabajamos para clasificar al *gore* indica, además del terror de la personalidad y de lo demoníaco, una categoría para el terror del Armagedón, es decir, un cine donde se hacen múltiples sugerencia del apocalipsis. Ello incluye impactos de meteoritos y/o amenazas extraterrestres. Nosotros prescindiremos de tal categoría, porque ese tipo de problemas son, en gran medida, propios de la ciencia ficción (aunque bien puede compartir rasgos con el género que nos ocupa).

En el *gore* no identificamos amenazas mundiales a menos que se trate de la propagación de virus que transformen a todos en zombies caníbales. Además, esta cuestión del fin del mundo es relativa porque no se reduce a la desaparición del planeta, bien podemos hablar de un final en el que la sociedad, narcotizada, físicamente enferma, moralmente corrompida y en crisis económicas, deviene en un derrumbe social. A muchos ya no nos gusta vivir en este mundo.

Así pues, proponemos una tercera categoría en función de los diversos personajes que se dibujan en el género. Tal división a la que hemos nombrado *gore* de lo aberrante y paranormal incluye el cine con presencia de monstruos. Hablamos de aquellos seres deformes, viscosos, grotescos y purulentos. La parte de lo paranormal hace referencia exclusivamente al *gore* con presencia de fantasmas.

Existen diversas distinciones sobre el término aberración. Para efectos del *gore*, lo aberrante es aquello que sufre una desviación de la normalidad y experimenta un cambio de carácter morfológico o fisiológico; su conducta es perversa o depravada

dado el cambio. Así es como surgen los monstruos en el cine. En el caso del género *gore*, las aberraciones suceden como consecuencia de tres situaciones canónicas: en primer lugar, están los accidentes científicos, es decir, experimentos fallidos por errores de cálculo o mal funcionamiento de sus dispositivos, cuya consecuencia es la transformación física.

Un ejemplo perfecto es *La Mosca (The Fly)*, David Cronenberg, 1986), en la que un científico se fusiona accidentalmente con una mosca mientras realiza experimentos con un aparato teletransportador. La primera versión de este clásico fue en 1958 de la mano de Kurt Neumann, pero Cronenberg muestra descarnadamente la transformación física del científico, siempre dirigida hacia lo horrendo y, por otra parte, maneja la descomposición mental del individuo de la racionalidad a la psicosis.

En segundo lugar, una aberración también surge cuando la misma naturaleza se vuelca contra el ser humano. Ello incluye amenazas animales (algo que Rafael Aviña nombra *terror animal*)¹¹⁵ en donde depredadores salvajes se hacen más inteligentes y violentos como en el clásico de Spielberg de 1975, *Tiburón (Jaws)*. O, bien, que el entorno nos transforme; desde luego, el cine de zombies es tremendo ejemplo.

El día de los muertos vivientes (Day of the dead), George A. Romero, 1985) es la culminación de la trilogía de este director sobre estos personajes. Un grupo de científicos y militares se ocultan bajo tierra de la amenaza que ha poblado las ciudades: los zombies. Allí investigan la causa de tal transformación, que hace a los humanos morir y revivir, demacrados, decrépitos ansiosos de carne humana.

Finalmente, una aberración también puede manifestarse gracias a la invocación. Aquí encuentra similitud con el *gore* de lo demoníaco; la particularidad, es que se invocan monstruos, no entes ligados a Satanás. Ese es el caso de nuestra película de ejemplo, *Pumpkinhead* (Stan Winston, 1988), en la que una bruja invoca a “Cabeza de calabaza” en nombre de aquellos que desean ser vengados. Porque las tres situaciones descritas se reducen de nueva cuenta a la venganza, contra aquellos que fallaron en la ciencia, contra la gente irrespetuosa del mundo en que vive o la gente con venganzas personales.

En cuanto a lo paranormal, éste se entiende como los fenómenos científicamente inexplicables y que en el “esoterismo” se relaciona con

¹¹⁵ Véase Rafael Aviña, *op.cit.*, p. 82.

manifestaciones espirituales del otro mundo. Si bien los demonios también son cosa inexplicable por la ciencia, quisimos emplear este término para referirnos específicamente al cine de fantasmas.

Una sola situación ejemplar define los acontecimientos a seguir en estas películas: una persona o grupo de personas muere en circunstancias horribles e imprevistas. Acto seguido, ellos regresan como fantasmas para saldar alguna cuenta pendiente que tienen con los vivos y que, por lo regular, se trata de una venganza personal.

La Niebla (The Fog, John Carpenter, 1979) es buen ejemplo de esta situación. Los habitantes de un pequeño pueblo pesquero reciben de forma repentina una niebla que cubre el poblado entero. Pero más extraño que el fenómeno natural en sí, son las misteriosas muertes de importantes personas en manos de fantasmas. Son espíritus de un barco que han regresado para cobrarse la cuenta con los familiares de aquellas que otrora les dejarán morir presas de la lepra.

La venganza es eje motivacional en ambos casos. Presentada la situación inicial, el monstruo o fantasma en cuestión cobran su venganza, dejando una cuenta de cadáveres de por medio para que al final un héroe resuelva la situación. Por lo regular, en estas historias también interviene un narrador extradiegético, es decir, la cámara y otra diversidad de códigos cinematográficos, en este caso, efectos especiales y sonido, son los responsables de narrar la historia de todos esos personajes frente a la lente.

Es un esquema básico que también se vale de las escenas más violentas. Rápidamente, revisemos dos películas para ejemplificar estas situaciones; la primera *Pumpkinhead*; la segunda, un sangriento relato, cuyo centro es un casa embrujada, *La Residencia del Mal (House on Haunted Hill, William Malone, 1999)*. Ambos relatos son de carácter lineal (su unidad de tiempo es en una sola noche).

Pumpkinhead es una película dirigida por Stan Winston, el maquillista y creador de efectos especiales en numerosas cintas de las que debemos destacar *Alien* (Ridley Scott, 1979) y *Terminator* (James Cameron, 1985) importantes sagas de ciencia ficción. Basada en un poema de Ed Justin, *Pumpkinhead* cuenta la historia de Ed Harley, un hombre que siendo niño, en 1957, fue testigo del asesinato brutal de un vecino suyo a manos de una extraña criatura surgida del bosque.

Al trauma generado por presenciar aquella muerte se suma el que sus padres hayan negado la ayuda al hombre cuando pidió a gritos le salvarán del monstruo. 31 años después, Ed es un hombre de bien que cuida de su tienda y a su pequeño hijo Billy, producto de un matrimonio desintegrado a causa de la muerte prematura de su esposa. El recuerdo del monstruo, aunque no olvidado, está enterrado en su memoria.

Ed y su hijo viven una vida idílica, apartados en el campo, con su propio negocio, cuidan de Gipsy, un perro amigable, comen en las tardes con el sol entrando a su cabaña por una pequeña ventana y luego de la merienda, Ed cuenta historias a Billy, haciéndole ver cuán especial es. En contraste a estas bellas secuencias que son resaltadas con cadenciosos planos, coloraturas ocres similares a luz del sol vespertino y música que bien puede ser de relajación, se opone la presentación de una serie de personajes que desatan los desafortunados eventos.

Conocemos, entonces, a un grupo de muchachos citadinos en viaje de placer, quienes planean hospedarse en una cabaña dentro del bosque para divertirse (*¿El Despertar del Diablo?*) y jugar *motocross* en la montaña. Ellos son: Tracy, aspirante a fotógrafa y la más responsable del grupo; Chris, galanazo intachable; Joel, fortachón delincuente y egocéntrico; Scratch, hermano de Joel que tapa todas las malas acciones de su pariente; Kim, chica “buenona”, y Maggie, muchacha religiosa que advierte a los chicos de la presencia “del diablo” en el bosque.

Todos estos personajes de variada personalidad, incluidos Ed y su hijo, son presentados en menos de veinte minutos de secuencia inicial; sus roles como actantes se definen desde ese momento. El conflicto se desencadena cuando los chicos hacen la parada obligatoria en la tienda de Ed; aún cuando un letrero en la entrada con la leyenda “Leaving hope/deja la esperanza” les advierte de modo sutil que su presencia no es agradable, Joel baja su motocicleta y atropella, *accidentalmente*, a Billy, que corre por los prados.

A pesar de los deseos de Tracy y Chris de ayudar al niño, Joel obliga a todos a callar y largarse del lugar antes que la policía llegue. Cuando Ed aparece en la tienda, descubre el homicidio y enfurecido, inicia la búsqueda de venganza. Muy hábilmente Winston cuenta esta introducción a través de ocularización cero; no hay narradores intradieгéticos, todo es filmado y no necesitamos conocer las motivaciones vía el diálogo, sino a través de las acciones.

Cuál héroe acaecido, Ed Harley va tras su adyuvante, Bunt, un muchacho campesino que le muestra el camino hacia la vivienda de Haggis, la bruja de la montaña, real mandante del cuento. Ella ordena a Ed desenterrar a *Pumpkinhead* de Razorback Holler, un cementerio donde se entierra a los parientes indeseados. Luego, la bruja lo invoca a través de la sangre de Ed y le ordena vengarlo. Tal escena es canónica, el rito de invocación usando como conducto la sangre.

Luego de esta media hora de la que el espectador no puede ni parpadear, el monstruo revive para ir tras aquellos que cometieron la prohibición del asesinato: los jóvenes. Notemos que Winston, cuyo trabajo en este tipo de cintas lo ha hecho conocedor de su estructura, es capaz de instalar la premisa del *slasher* junto con el carácter funcional que anima al *gore* de lo demoníaco, pero integrando un personaje nuevo: el monstruo.

Pumpkinhead es el atractivo de la cinta, verdadero antagonista del filme. Su fisonomía es en verdad similar a la de *Alien*; no en balde esa película de ciencia ficción impuso una moda en cuanto a monstruos viscosos y aterradores. No obstante, los creadores lo dotan de un rostro que encarna la maldad, una buena movilidad que lo aleja de ser solo una simple marioneta, ello gracias al diseño de Alec Gillis, Richard London, Shane Patrick Mahan, John Rosengrat y Tom Woodruff Jr., quien también lo interpreta.

El siguiente acto es, como en todo buen filme *gore*, la matanza de los muchachos, donantes de todo el relato, pues ellos desatan los deseos de venganza de Ed. Esa lucha por la supervivencia es aterradora no sólo desde el aspecto de la violencia, si bien cada joven muere en terribles circunstancias; Winston no olvida que la generación de atmósferas es crucial, un recurso necesario para acompañar el suspenso. Ello lo logra con efectos de luz tenues en cada personaje; hace presente la amenaza del bosque al ponerlo en movimiento, gracias a efectos de viento.

La verdadera lucha en el relato es la de Ed. Winston no se olvida de su personaje principal; él siente cada muerte en su cuerpo; pronto, se dará cuenta que él se hace uno con el monstruo. Está a punto de sufrir la canónica transformación física que desde luego debe detener. Esto es catalizador para la resolución final en donde Ed decide salvar a Chris y Tracy, los únicos en pie (porque solo ellos sufrieron remordimiento por Billy).

Así pues, Ed, como buen héroe, termina con su vida para acabar con la del monstruo. Ello supone una reparación del daño pero el Mal siempre triunfa. Haggis deposita de nuevo el cuerpo de *Pumpkinhead* de vuelta en Razorback Holler. En su cuello lleva un collar; aquel que Billy le regaló a Ed en un principio. El monstruo puede regresar en forma de Ed. Regresó en tres secuelas más de las que es mejor callar.

Este filme de Winston es un perfecto ejemplo sobre la combinación de diferentes esquemas *gore* en función de una buena historia. Aunque sencilla, la trama utiliza al menos siete funciones distribucionales que van desde la situación inicial hasta la lucha; engloba los seis actantes sugeridos por Barthes (héroe, antagonista, donantes, adyuvantes, mandante) y se guía por el paradigma hollywoodense en el nivel de la narración, presentando una historia de tres actos. Sencillo, pero bien hecho.

El mismo esquema pueden seguir las historias de fantasmas. William Malone lo logra con mediano éxito en *La Residencia del Mal (House on Haunted Hill, 1999)*. Medianamente, porque, al contrario de Winston, Malone privilegia lo que muchos en el *gore*: el discurso sobre el relato y, por encima de todo, las escenas sangrientas. Se trata de un *remake* del filme homónimo dirigido por William Castle en 1958, protagonizado por Vincent Price, actor de culto en películas de horror.

Aquella película, dicho sea de paso, es un poco desafortunada. William Castle era un cineasta con más gusto por el espectáculo que por el cine en sí; con espectáculo nos referimos a trucos montados en la sala de cine para hacer interacción con el público al momento de ver la película.

Castle diseñó el esqueleto flotante (que cada noche se convertía en blanco de ataques con vasos de refresco y palomitas de maíz), puso una ambulancia frente al cine para atender a los miembros del público que sufrieran colapso nervioso por la "intensidad" de la película; vendió seguros de vida a quienes entraban al cine, por si morían de miedo; y las descargas eléctricas en butacas selectas de los cines durante los momentos culminantes de "The Tingler".¹¹⁶

Esos elementos funcionaban en compensación de películas un tanto malogradas como fue el caso de *La Residencia del Mal*. En 1998, Robert Zemeckis funda junto a los productores Joel Silver y Gilbert Adler, la casa productora *Dark Castle Entertainment*, cuyo objetivo es el de realizar *remakes* de películas de terror clásicas

¹¹⁶ www.cineencanto.com



Cartel promocional de *Pumpkinhead* de Stan Winston (1988)

para ponerlas al día tanto en su tratamiento como con el público. La primera fue la nueva versión de la película de Castle, a la que le siguieron filmes como *Trece Fantomas (Thirteen Ghosts, 2001)* y *Barco Fantasma (Ghost Ship, 2002)*, ambas dirigidas por Steve Beck y que otrora también dirigió Castle.

Esta nueva versión instala el relato dentro del Instituto Psiquiátrico Vannacut para enfermos mentales criminales. Corre el año de 1931; mientras el doctor abre el pecho de un criminal (sin anestesia de por medio), el resto de los internos escapan de sus celdas e inician una rebelión contra todo el personal del instituto. Vannacut activa el sistema de bloqueo de salidas; el incendio consume el lugar por dentro, incluyendo sus ocupantes.

Secuencia de bien lograda atmósfera malsana, gracias a la desgastada escenografía de paredes roídas y sucias, luces amarillas para aumentar esa sensación de locura incrementada con la macabra música de Don Davis y más de un loco haciendo bien su papel. Sangrientas escenas, incluido un psicópata que atraviesa la garganta de un psiquiatra con montones de lápices afilados, una enfermera electrocutada y Vannacut con el pecho abierto ¡vivo!

La cámara toma el papel de un narrador extradiegético, registra todo por la vía de las acciones. Esa efectividad se pierde cuando se sitúa la historia en 1999 y al asunto se le resta seriedad. Un reportaje televisivo que explica la masacre que apenas acabamos de presenciar, haciéndola redundante pero su presencia es necesaria porque Malone hace operar al reportaje como función integrativa de información: sabemos que todos murieron menos cinco, a quienes nunca se les vio el rostro y, como personaje actante, pues esas son imágenes que funcionan como mandante.

Evelyn Price (la deliciosa actuación de Famke Janssen), excéntrica esposa del multimillonario Steven Price (Geoffrey Rush, perfecto émulo del actor Vincent Price) mira el reportaje y decide celebrar su fiesta de cumpleaños en esa casa en la colina, cuya leyenda, según el narrador en la televisión, sigue poblada por los espíritus atrapados en el incendio.

Price, famoso por construir atracciones de feria, elimina la lista de invitados de Evelyn; elabora otra e idea una fiesta peculiar: invitar a cinco extraños necesitados de dinero para pasar la noche en la casa; a quienes sobrevivan, se les entregará un premio de un millón de dólares. Price, desde luego, piensa montar su casa de los horrores

personal sin saber que el terror es real, y se apoderará de los invitados tan pronto entren en la casa.

Muy incrédulos los cinco participantes llegan a la casa. Lo siguiente es predecible en verdad: los fantasmas de la casa hacen pasar las de Caín a sus huéspedes. ¿Qué hacer cuando un relato puede tornarse predecible? Explotar lo que Barthes nombra función distribucional de engaño. En esta confrontación con los espíritus, Malone logra dos cosas: integrar sus personajes con una función actancial específica; el director nunca los descuida. Cuando creemos saber algo de ellos, se da una vuelta de tuerca que confunde al espectador; la confusión de culpas y responsabilidades es la mejor característica de este filme.

Lo segundo, escenas sanguinolentas. Desafortunadamente, Malone abusa de la narración intradiegetica; con la intención de conocer a todos los personajes, ellos narran su procedencia vía el diálogo. Evelyn y Steven nos hacen saber que se odian a muerte y la fiesta es una pantalla para tratar de asesinarse uno al otro; Sara (Ali Larter, actriz ahora famosa por la serie *Héroes*) se hace pasar por una ejecutiva, pues está desempleada; Melissa, ex-conductora de televisión olvidada; Eddie, jugador de *baseball* retirado; Pritchett, hijo de los antiguos dueños del hospital y Donald; doctor codicioso. Todos actúan por el móvil del dinero.

Pritchett es quien revela a sus compañeros la maldad de la casa; pero el filme se centra en dos parejas, la primera, Evelyn y Steven, en quienes se concentran todos los engaños, primero ella al fingir su muerte ayudada por Donald; luego, Steven al pretender estar muerto para atrapar a su esposa en la mentira, quien ya ha asesinado al mismo doctor Donald con la intención de que Sara asesine a Price. En medio del alboroto, los habitantes tratan de sobrevivir las torturas del fantasma Vannacut.

Melissa muere descuartizada y su cuerpo es exhibido en un aparador; Pritchett es atrapado por la sombra y los verdaderos héroes, Sara y Eddie, descubren el porqué de la maldad anidada en esa casa: una venganza, pues cada uno de los invitados tiene parentesco con los cinco que lograron escapar. Vannacut quiere a toda costa asesinarlos. El motivo de esta venganza es totalmente egocéntrico.

Ello lleva a una confrontación final en donde la aparente prohibición, la de entrar a una casa a sabiendas embrujada, es finalizada cuando Eddie y Sara logran escapar pero no derrotar a la sombra. Gloria al Mal que nunca muere. El relato es

sencillo; Malone lo puebla de efectos especiales para hacerlo vistoso, sangre por doquier, mutilaciones y planos descriptivos de la casa, real protagonista de todo el filme.

Por esa razón, la película pierde solidez; aunque los personajes estén bien trazados y sean soporte de una historia que no a todos puede convencer; el director privilegia la forma del filme, como muchas otras *gore*. Lo importante, entonces, es mostrar cómo muere cada personaje, derramamiento de sangre y secuencias de locura, como aquella en la que Price es torturado por imágenes de una cámara psicótica. Aunque bien filmadas, cortan de tajo la narración diegética.

Pero ello, no es de extrañar, como hemos visto hasta ahora, la mayoría de los relatos *gore* de cualquier tipo no son alardes de originalidad. Ante ese hecho, los creadores del género imponen el estilo escenográfico y el elemento que por antonomasia es básico: la sangre. Es necesario reconocer que el cine *gore* es un género, más que nada, visual, por ello, hablamos de un estilo iconográfico del *gore*.

Todo este tipo de recursos pueden o no funcionar a favor del relato, como decíamos en el estudio de *El Despertar del Diablo*, es responsabilidad de cada creador acomodar sus recursos a favor o en contra de sus historias, porque finalmente, aunque sencilla, sí hay narración diegética. Remítase a cualquiera de los modelos expuestos anteriormente.

Si usted elige cualquiera de los relatos estudiados con anterioridad, verá siempre muchas similitudes. Todos ellos se rigen al paradigma *hollywoodense* a excepción del filme de McNaughton, cuyas funciones operativas no son tan lineales como en las demás películas. No obstante, todas se ciñen al modelo narrativo del cine de terror que Noël Carroll nombra *la trama del descubrimiento complejo*.

Esta trama se centra en cuatro funciones básicas: la presentación, donde se establece la presencia del peligro ante el público; el descubrimiento, el cual ocurre cuando un personaje o grupo de personajes llega a la convicción razonada de que el problema se genera por un monstruo u otra amenaza; la confirmación, ello implica que los descubridores de la presencia maligna convenzan a los demás de la existencia del peligro y la amenaza mortal que representa y el enfrentamiento, donde la humanidad

se enfrenta a la amenaza, hecho en el que la muerte de uno de los bandos es inminente.¹¹⁷

En el caso de *Henry, retrato de un asesino serial*, la presentación ocurre en los primeros minutos del largometraje, pues se nos presenta una serie de encuadres que muestran crueles asesinatos cometidos por un criminal, quien también es presentado al espectador durante esas primeras secuencias. En tan solo un lapso de tiempo no mayor a diez minutos se ha logrado la presentación del peligro al público. La instalación de esta función de modo inmediato es importante en el *gore*, porque es la manera más efectiva de atraer la atención de la audiencia. Es una función destinada específicamente a los espectadores.

Ahora bien, en el ejemplo de *El Despertar del Diablo*, la función del descubrimiento se presenta cuando Shelley cae en la cuenta que la amenaza es una fuerza sobrenatural, sospecha confirmada luego que el bosque la ha *violado*. Esta es una función destinada a poner en marcha el relato, es decir, uno de los personajes (o más de uno) se hace consciente del peligro y se determina a darle pelea.

La tercera función, la confirmación, donde se debe convencer a todos de la presencia de algo monstruoso es muy común en los relatos de terror y siempre se le atañe a algún personaje. Aquí, no solo se trata de sentir el peligro sino de probarlo (ojo, con evidencias, algún personaje ya lo ha atestiguado). En el caso de *El Despertar del Diablo*, es Sheryl quien debe convencer a sus amigos de la presencia de los demonios; en *Pumpkinhead*, Maggie es quien confirma la presencia del monstruo vengador cuando lo ve merodear por la cabaña y trata de advertir a los demás, valiéndose de su discurso religioso.

El enfrentamiento, función que para Noël Carroll es la última en donde se enfrentan los dos bandos, es la de mayor importancia en el *gore*, pues es sinónimo de masacre: los personajes enfrentan la amenaza, pero esta última les da muerte a la mayoría. Uno de los dos bandos debe morir y en el *gore*, los buenos siempre llevan las de perder.

En *La Residencia del Mal* la sombra desatada al interior de la casa hace perecer a todos los habitantes, excepto a dos héroes, Sara y Eddie, quienes llevan a cabo el último sacrificio: derrotar la maldad, acto último del paradigma hollywoodense

¹¹⁷ Véase Noël Carroll, *Filosofía del terror o paradojas del corazón*, p. 212.

descrito por Francis Vanoye y que en el caso del filme de William Malone, sí llega a buen término, es decir, con los buenos erigiéndose sobre los fantasmas.

El esquema sugerido por Carroll no es muy diferente al paradigma *hollywoodense* de Francis Vanoye, sólo que este último atribuye un determinado tiempo de duración a cada acto. Aún así, esta trama es muy operativa, común y fácil de identificar en el *gore*, de ahí, que se convierta en un mecanismo más para la identificación de estas cintas como parte de un género cinematográfico autónomo.

¿Cuáles son las mejores historias del *gore*? Definitivamente, aquellas relacionadas con el terror de la personalidad, no sólo por el sadismo de las muertes que a los fans les agrada de sobremanera, sino porque se logra una mejor exploración actancial y psicológica de los personajes. Pero, además, se trata de un personaje extraído directamente de la sociedad; los asesinos son reales, más que cualquier demonio, monstruo viscoso o fantasma, cuya existencia se limita al imaginario. Y que existan asesinos en nuestro entorno si es para dar terror.



Cartel promocional de la cinta La Residencia del Mal *House on Haunted Hill* (1999) de William Malone

3.2. ¡MOTIVOS QUIERE EL DIABLO!: ¿QUÉ MOTIVA A LOS RELATOS GORE?

A través de los diversos relatos, cuya estructura hemos identificado previamente, sin duda ha resaltado un asunto primordial: si en cada estructura hay una situación inicial en donde se plantea un conflicto, ¿qué fue aquello que lo desató? Desde luego, hablamos de los motivos cuya función es desencadenar una serie de acontecimientos dentro del relato, aquello que denominamos trama.

La distinción de los ejes motivacionales dentro de cada género en el cine es sencilla, sobre todo, porque a estas alturas muchos autores han identificado una serie de temas recurrentes en cada género de películas. No obstante, cabe hacer algunas distinciones, precisamente, esas que hablan del motivo de una anécdota y el tema de un filme; ambas relacionadas inevitablemente con algo llamado *argumento*.

El motivo es simplemente, la causa de algo, de modo que cuando hablamos de motivar nos referimos a dar una causa para algo y entonces, explicar las razones que hemos tenido para hacerlo. El diccionario de la lengua española también dice que en el caso del arte, el motivo es un rasgo característico repetitivo en un conjunto de obras, por ende, es un tema.

El tema en el cine no es sino el argumento, *el asunto del que trata una obra cinematográfica*¹¹⁸, así, esta noción de tema está presente en todos los estudios sobre el acontecer fílmico; existen debates literarios sobre la presencia del “tema” de la provincia, el dinero, la guerra, la maldad, entre otros.

Jacques Aumont y Michel Marie citan en *Análisis del film* a Richard Monod, quien propone la existencia de tres preguntas básicas en el desarrollo de una obra determinada: ¿De qué se habla? (los temas); ¿qué se cuenta? (la fábula) y; ¿qué se dice? (el discurso).¹¹⁹ En ese sentido, un filme puede hablar del tema del dinero, el motivo puede ser el gran asalto a un tren, situación catalizadora de los acontecimientos de la película.

Nosotros hemos analizado anteriormente diferentes estructuras narrativas del género, por ende, hemos respondido las preguntas ¿qué se cuenta? y ¿qué se dice?; el último paso en este capítulo es hacer un análisis temático del *gore*, es decir, identificar de qué se habla en forma recurrente. Es loable hacer un recuento del principio

¹¹⁸ Ana María Cardero, *op. cit.*, p. 31.

¹¹⁹ Véase Jacques Aumont y Michel Marie, *op. cit.*, p. 132.

temático central que recorre al género, pues tanto en este como en los demás siempre hay una serie de temas que permean la gama de filmes que componen un género cinematográfico.

En el *gore* encontramos cuatro temas fundamentales que permean en todos los relatos: la muerte, la venganza, el sexo y el miedo, siendo este último el tema universal del género pues es uno de sus principales propósitos, infundir miedo al interior del filme y al espectador, pero ¿cómo lo hace? En este inciso lo abordaremos.

3.2.1. CUATRO PUNTOS CARDINALES: LA MUERTE Y SU RELACIÓN CON LA VIOLENCIA, LA VENGANZA, EL SEXO Y EL MIEDO EN EL GORE

Jake, cariño, tesoro. No voy a matarla.
Te lo prometo. Sólo la voy a cortar en pedazos
y dejaré que se atragante con su propia sangre.
Luego, tal vez me la comeré.
Joannie en *La Marca de la bestia (Cursed)* de Wes Craven

Adelante, dispara. Ya regresaré. ¡Yo siempre regreso!
Pero la muerte es una perra.
Chucky en *La novia de Chucky*

En el capítulo uno citamos a Hilario Rodríguez para decir que, por regla general, el tema del cine de terror suele ser la muerte, pues esa posibilidad es uno de los miedos más grandes del ser humano y, hasta la fecha, no hay invento científico o fuerza sobrenatural si gustan, que se interponga en el proceso.

En ese sentido, es de esperarse que el *gore*, siendo un género que inició su historia como derivación de ese gran género canónico, tenga el mismo tema central. No obstante, hemos descubierto que los filmes *gore* cambiaron algo fundamental: si bien la muerte es uno de sus tópicos, no es el hecho de morir sino la forma en cómo se muere.

La muerte se vuelve violenta; ese es quizá uno de los factores que nos ayuda a entender el cambio en el cine contemporáneo. A lo largo de este estudio, hemos identificado muchos títulos *gore* donde se ejerce la violencia en forma desmedida; en el caso de este género, todas proliferan con la llegada de *Blood Feast* de Gordon Lewis a las pantallas. La sangre es el tabú resquebrajado gracias al *gore* pero para verla, nuestros personajes deben morir de formas muy *creativas*.

El multicitado filme de Lewis que data de 1963 es un parteaguas, eso ha quedado claro. Luego de él vinieron muchas películas inscritas en el rubro del *gore* que empezaron su escalada por ahí de los 70 y como ya hemos estudiado, tuvieron su mejor exhibición en las pantallas de cine durante los 80 y 90. Por ello, sostenemos que es en la década de los 70, cuando encontramos esa transición al cine violento. Es, entonces, cuando el terror contemporáneo incluyó la delincuencia y la psicosis en sus historias. Las amenazas son reales.

El expresionismo alemán, aquella corriente influyente en la estética del terror, así como en sus líneas temáticas, anticipó la presencia de la muerte a través de sus personajes, como los celebres *Nosferatu* o *El Golem*, el primero, con la mordida mortal que, irónicamente, también era dadora de vida si así lo deseaba el conde. El segundo, monstruo de arcilla revitalizado gracias a un talismán; este ente otorga muerte cuando descubre su naturaleza repugnante. Así como el talismán puede darle la vida y quitársela, él entiende que, para sobrevivir, debe matar.

Ese cine antaño que anticipaba una relación entre la muerte y el regreso de ella, dando la esperanza quizá, de una vida luego de morir, continuó la misma línea con los clásicos norteamericanos de la Universal y los de la casa Hammer, que ya agregaban un poco de sangre. Pero encontraron en los 70, una diferencia con el *gore*: a menos que se trate de entes sobrenaturales, en este género no existe el retorno de la muerte.

Si en el terror clásico decíamos “sugíereme la muerte”; en el *gore*, el nuevo terror, decimos “muéstrame algo que no debería ver” y de lo que, además, no podemos escapar. Sobre todo, es la figura del *serial killer* la que arremete contra sus víctimas, dejándolas bien muertas. Nuestro temor a morir realmente se materializa sin la posibilidad de revivir; si no es suficiente, ese temor se magnifica al saber que la muerte será violenta.

La presencia de la violencia en el cine se debe al descubrimiento comercial que significó combinar pornografía con golpes, sangre, mutilaciones, pero, también, al contexto tan violentado en el que surgen; Hilario Rodríguez es quien nos dice que las

etapas doradas del cine de terror han coincidido con grandes conflictos políticos, financieros y cambios culturales.¹²⁰

Aunque es difícil, casi imposible encontrar pruebas tangibles que puedan medir la relación entre la violencia del cine y los cambios sociales, los conflictos que atravesamos se reflejan en el acontecer cotidiano, gracias a los noticiarios, periódicos, radiodifusoras. Incluso aquel periódico amarillista que detalla la muerte de una mujer a manos de su amante, o el asesino descuartizador que ocultó los restos de su novia en el refrigerador. Basta con leer eso para encontrarle semejanza con alguna película sangrienta.

En nuestro caso, no podemos comprobar la afirmación que reza *el cine es reflejo de la realidad*, y hasta ahora dudamos que alguien lo haga, pero sí podemos decir que los géneros pueden basarse en anécdotas cotidianas como las que apenas describimos. Sabemos que hay gente capaz de matar y los motivos son distintos; “los cambios constantes en la identidad social propician muchas alteraciones en los individuos, dejando secuelas o transformándolos directamente en seres desplazados a quienes poco a poco comienzan a ocurrírsele las ideas más peregrinas, cambian los modelos culturales.”¹²¹

El *gore*, además de incluir tópicos como el vampirismo, licantropía, posesiones demoníacas y brujería, lleva como estandarte un icono popular, el asesino en serie, ese que puede estar entre nosotros y matarnos en cualquier instante. Pero no importa el ente que nos aceche, en el género la muerte violenta es el destino de casi todas las víctimas.

En su libro *Violencia y cine contemporáneo*, Oliver Mongin explica tres hipótesis que nos ayudan a entender por qué la violencia ha tomado por asalto las pantallas. En su introducción, titulada *Las pantallas de la violencia*, hace dos preguntas fundamentales: ¿es lícito mostrar todo tipo de imágenes en la pantalla?; ¿la violencia no está a punto de pasar la frontera de lo admisible?

Bajo estos cuestionamientos, explica que los medios audiovisuales, entre ellos el cine, incluyen a la violencia no como una crítica sino como un espectáculo que puede mostrarse en distintos niveles de depravación y que, incluso, la lección de

¹²⁰ Véase estas referencias de Hilario Rodríguez en el capítulo 1, páginas 8 y 10.

¹²¹ Hilario J. Rodríguez, *op. cit.*, p. 11.

ciertas películas es que no podemos escapar de ella, porque la maldad, encarnada en cualquier ente, siempre burla la justicia. En ese sentido, el cuento del bien contra el mal es para Mongin una vieja jerarquía que el público contemporáneo ya no se traga.¹²²

La primera de sus tres posturas es que en el cine se ha pasado de un tipo de representación de la violencia a otro, es decir, se exhibe cada vez más intensa, volviéndola más agresiva a la vez que excitante. Explica que se debe a la desaparición progresiva de filmes de género como el *western* y el *noir*, y la aparición prolífica de cintas cuyo argumento hace a los personajes (y espectadores) esclavos de la violencia.

Su segunda postura no es nueva, ya la hemos venido discutiendo, la producción de imágenes en la pantalla grande forma parte de la violencia engendrada en nuestras sociedades, ello debido a los comportamientos cada vez más violentos de los individuos u otros grupos de choque, como las actitudes adoptadas frente a la violencia, lo que nos hace perder la capacidad de asombro y aceptar las imágenes perturbadoras.

Finalmente, su tercera posición es más bien una réplica a aquella afirmación sobre si debemos aceptar que las imágenes de muerte violenta son generadas gracias a nuestra sociedad violenta. Acepta que la naturaleza de la violencia y sus formas de difusión han cambiado, tanto así que la hemos aceptado como forma de espectáculo. Pero comprobar dicha afirmación es parte de una discusión antiquísima: no podemos comprobarlo tangiblemente, como tampoco podemos afirmar rotundamente que nuestra sociedad es violenta gracias al cine.¹²³

No obstante, existen casos donde la gente a fuerza trata de vincular la naturaleza violenta de la sociedad con el cine y demás medios de comunicación, el *gore* no es la excepción. Basta con mencionar el caso de la película *Silent Night, Deadly Night* (Charles E. Sellier Jr., 1984); la campaña publicitaria de Tri Star para el filme incluía anuncios televisivos en los cuales se exhibía el mismo tráiler que se mostraba en las salas de cine en Estados Unidos.

¹²² Véase Oliver Mongin, *Violencia y cine contemporáneo*, p. 16.

¹²³ Recomiendo revisar no solo las tres hipótesis sino todo el texto de Oliver Mongin, *Violencia y cine contemporáneo*, de la editorial Paidós. Es una discusión muy acertada sobre la presencia de la violencia en el cine y su relación con la sociedad actual.

En dicho corto preventivo se mostraban imágenes de un asesino vestido como Santa Claus, quien, con hacha en mano, asesinaba a mujeres y uno que otro hombre mientras un narrador en *off* decía: “¡Navidad es la peor época para celebrar! Si sobreviviste *Halloween*, trata de sobrevivir a la Navidad.” Luego de ello, se mostraba el título del filme en letras que escurrían sangre. Ciertamente, el tráiler no era apto para todo público y quizá ese fue el error de Tri Star, mostrarlo en horarios familiares.

Las quejas no se hicieron esperar; se formaron diversas asociaciones de padres de familia, quienes hicieron manifestaciones frente a los cines donde se exhibía la cinta, volviéndose el foco central de protestas en todo el país. Además, se hacían llamadas al presidente de Tri Star para exigir se quitarán los anuncios televisivos y planas de periódico alusivas al filme. Argumentaban que la película era nociva porque envolvía de violencia una festividad pacífica y también daba pesadillas a sus hijos, quienes ya no creían en Santa por ser un asesino. Lo habían visto en televisión.

La muerte es una tragedia para la mayoría de las personas así que, ¿por qué asociarla a la Navidad? Dado que la televisión educa a los niños, ¿cómo se atreven a poner tales imágenes? Además, el cine *gore* era muy mal visto a principios de los ochenta precisamente por ser violento. Esas razones eran suficientes para exigir que *Silent Night, Deadly Night* desapareciera de las salas cinematográficas.¹²⁴

“Siempre queremos hacer responsable a alguien más –dice Felissa Rose, protagonista de *Sleepaway Camp*, otro slasher famoso de los ochenta- siempre estamos listos para decir ¡Yo no fui, fue ese padre! Acepten la responsabilidad. Ustedes están viendo la televisión. ¿Por qué dejan a sus hijos verla? Si yo veía la tv con mi hija y veía un anuncio con Santa como asesino, sentiría que es mi trabajo como padre sentarme con ella y hablar de ello, explicarle qué es ficción, qué clase de entretenimiento vemos. Es nuestra responsabilidad. Se enseña en casa más que llamar al presidente de Tri Star y quejarme. Es ridículo.”¹²⁵

Muchos compartimos la opinión de Felissa Rose, aunque debemos estar conscientes que la educación no es la misma en todos los hogares. También debemos decir que la muerte, sea filmada en directo o representada, no deja de ser un impacto para algunas audiencias como las infantiles. Es cierto, el *gore* no es para todo el

¹²⁴ Véase el documental *Going to pieces: The rise and fall of the slasher film*, (2006) de Jeff McQueen.

¹²⁵ Fragmento de la entrevista a Felissa Rose tomada del documental *Going to pieces: the rise and fall of the slasher film*.

público, eso es un hecho. Pero decir que las películas cuyas escenas de muerte violenta desatan el mismo efecto en la sociedad no es válido. “Si a un grupo de reos asesinos les ponemos películas de Disney, cuando salgan de la cárcel, su efecto positivo debería causarles un cambio de conducta pero no es así. Tampoco lo hacen las películas de terror. Son entretenimiento, dice Greg Nicotero.”¹²⁶

Hemos expuesto las hipótesis de Mongin para afirmar que estamos viviendo una era del cine violento como forma de espectáculo y en esa vertiente se inscribe el *gore*. Este es, de hecho, el género que patentó la muerte violenta, aquella acompañada de torturas y borbotones de sangre. Sus creativos cada vez deben inventar nuevas formas de morir, porque un elemento característico del *gore* son las muertes en formas bizarras, cada una más inverosímil pero siempre sangrientas.

Así, desde aquel apadrinamiento que hizo Gordon Lewis, donde las mujeres muertas eran maniqués sangrantes, la sangre de utilería asemejaba a la pintura roja, se ha mostrado siempre la muerte como forma de infundir miedo. La transición a los efectos visuales, por ahí de los 80, facilitó a los creadores inventar nuevas formas para mostrar tripas, desmembramientos y cantidades cada vez más exageradas del líquido rojo.

A ese respecto, Mongin explica que desde la perspectiva de algunos críticos, existen tres cines de la violencia: “un cine crudo y realista que sin embargo no esconde su carácter de ficción, un cine burlesco que consigue instalar la distancia como regla artística, y un cine —el único que en realidad es objeto de rechazo— que pone en imágenes actos de crueldad hasta el límite de lo soportable.”¹²⁷

En esta última se sitúa el *gore*, aquel donde la muerte es precedida por el lento desgarramiento de una garganta, el sufrimiento corporal como forma de ponernos los nervios de punta. Honestamente, no estamos tan lejos de ello. Actualmente, salimos a la calle con temor a un asalto o un secuestro; los delincuentes, lejos de sólo tomar nuestras pertenencias, ahora también quieren lastimarnos. Bien lo dice Oliver Mongin, no podemos desembarazarnos de la violencia.

En segundo lugar, tenemos la expresión gringa que reza *Payback’s a bitch* o, la venganza es una perra, literalmente. Se trata de otro tema recurrente en el *gore*: la

¹²⁶ Fragmento de la entrevista a Greg Nicotero tomada del documental *Going to pieces: the rise and fall of the slasher film*.

¹²⁷ Oliver Mongin, *op. cit.*, p. 15.

venganza. Cuando las autoridades de Springwood deciden dejar libre al pedófilo Fred Krueger, argumentando falta de evidencias en el caso, los padres de familia del poblado deciden tomar la justicia por sus propias manos. Encontraron al asesino en un viejo cuarto de calderas. Rociaron gasolina y vieron el lugar arder con él adentro. Habían vengado a los 20 niños del vecindario que Krueger asesinó.

Las cosas no se quedarían así. Diez años más tarde, el asesino vuelve a la calle Elm para vengarse de aquellos que lo mataron, asesinando a todos sus hijos a través de pesadillas vueltas realidad. Esa es la venganza que Freddy Krueger lleva a cabo en la grandiosa *Pesadilla en la Calle del Infierno* de Wes Craven, venganza que ha ejecutado desde aquel 1984 y se ha prolongado hasta el 2003 en *Freddy vs Jason*. Se trata de uno de los motivos más recurrentes en los filmes *gore*: el asesinato por venganza.

La psicología define a la venganza como una acción dañina contra otra persona o contra un grupo fruto del resentimiento. Para que exista dicha acción, es necesaria una situación pasional del sujeto que se venga y el desprecio de los distintos medios de satisfacción no personal. La venganza puede ser directa al causante de la frustración o puede ser simbólica, es decir, dañar algo relacionado con la persona de quien se quiere tomar venganza.¹²⁸

Aunque definida con palabras rimbombantes, debemos darle razón a la psicología, que por algo estudia nuestras mentes, unas más dañadas que otras. Cuando nos vengamos es porque nos hicieron daño, nos causaron una frustración. En el cine de terror esa prohibición es la de la vida. Hay dos posibilidades: quitársela a alguien que regresará del más allá a vengarse, como el caso de Freddy, o del mítico vampiro; otra es matar a alguien cercano. Entonces, el amigo o familiar cobrará la deuda.

En sociedades antiguas, en particular aquellas con sistemas de justicia central débiles, el método para disuadir a los asesinos era permitir a la familia del asesinado vengarse del asesino. Sin embargo, si las familias del asesino y del asesinado estaban en desacuerdo sobre el asesinato, seguramente estarían en desacuerdo también con cualquier medida vengativa, con lo cual podía llegarse, finalmente, a una pelea sangrienta.¹²⁹ Sangrienta es la palabra que acompaña a la venganza en este tipo de cine.

¹²⁸ Véase el *Diccionario de Pedagogía y Psicología* de Fernando Canda Moreno, p. 335.

¹²⁹ <http://es.wikipedia.org/wiki/Venganza>

Cuando hablamos en este capítulo, del *gore* de la personalidad, mencionamos el filme de Paul Lynch titulado *Prom Night*, en el cual el motivo de la carnicería adolescente es vengar la muerte de Robin Anne Hammond, una niña asesinada accidentalmente por un grupo de niños populares. Es menester aclarar que los relatos motivados por la venganza son más comunes en el *slasher film*; en ellos la particularidad es que se cobra un asesinato por otro.

Dado a las *slashers*, la situación es repetitiva, ello se debe al modelo ochentero impuesto por *Halloween*, el del *boogeyman* acechando jovencitos calientes en una noche que se celebra alguna festividad; “siempre hay algo que dispara una serie de matanzas, siempre hay un fondo retorcido, dice Tony Timpone, editor de la revista *Fangoria*, al respecto de las *slasher*.”¹³⁰

Ese algo que dispara la matanza, es el sentimiento vengativo; el fondo retorcido es siempre una frustración infantil de carácter ególatra y muchas veces hasta sexual. Por otro lado, también hay otro tipo de frustraciones que hacen a un personaje propenso a la venganza; dichos personajes son, por decirlo de algún modo, más elaborados, como en el caso de *Henry, retrato de un asesino en serie*. Niñez de maltrato, madre prostituta, padre abusador; ello le deja cicatrices que lo hacen mentalmente disfuncional; la falta de una madre le hace vengarse contra todas las mujeres.

La idea de vengarse es más propia del *serial killer*, aunque también de alguna víctima ocasional que desea arremeter contra una sola persona, sin por ello volverse asesino en serie. Somos las personas las que podemos salir tan mentalmente dañadas, somos capaces de sentir envidia, rencor, todas esas emociones que no nos permiten ser felices a menos que alguien salga dañado.

El sexo es otro tema con fuerte presencia en el *gore*. En 1989, Jeff Gelb y Lonnn Friend, con propósito del lanzamiento de la compilación de cuentos de terror titulada *Eros Sangriento (Hot Blood)*, escribieron lo siguiente:

Los lectores de ficción se han sentido atraídos desde hace mucho tiempo por la mezcla de dos temas tabú como son el sexo y el terror. Experimentados en forma vicaria desde los sillones (o, y eso parece más adecuado, desde las

¹³⁰ Fragmento de la entrevista a Tony Timpone tomado del documental *Going to pieces: the rise and fall of the slasher film*.

*camas), generaciones de lectores y amantes del cine han descubierto que el sexo y el terror son un matrimonio hecho en el cielo..., o puede que en el infierno. En clásicos de la literatura como Drácula o El jorobado de Notre Dame y éxitos de taquilla como Psicosis o Halloween, el sexo y el terror han sido compañeros de cama perfectos aunque algo extraños.*¹³¹

Hacían esta introducción para decir que escritores de terror como los de la antología referida, que incluye autores como Robert Bloch, Richard Matheson y Theodore Sturgeon, afirmaban con sus textos la relación del terror con las pesadillas sexuales más perversas.

Es más importante destacar que la cita de Gelb y Friend manifiesta dos situaciones que ayudaron a la creación del género. La primera, es la relación del cine de terror con la literatura, pues es innegable que varios relatos clásicos del género se derivan de la adaptación de novelas famosas. La segunda, es la inevitable relación que el cine de terror tiene con el sexo.

En el caso del *gore*, nuevamente debemos referir *Blood Feast*, porque es el filme que exhibe la relación entre sexo y sangre. Sabemos que la película estaba planeada para ser un filme pornográfico que luego fue cambiado por la caída de ese mercado. Pero no podemos decir que el *gore* fue el género que introdujo el sexo en el cine, rompió con el tabú, sí, al mostrar lo que otros géneros no habían mostrado en ese terreno (además del porno). El sexo siempre ha tenido escauceos con el cine.

En la historia del cine también puede verse una historia de la evolución del tema sexual. El caso del *gore*, se vio beneficiado ciertamente por dos hechos fundamentales: el primero es la legalización del cine pornográfico entre 1968 y 1969 en dos focos primordiales, Copenhague y San Francisco.¹³² Ello no coincide con el estreno de *Blood Feast* en 1963 (lo cual explica la clandestinidad que hubo de sufrir el célebre filme de Gordon Lewis), de modo que, siendo el porno legal para el año 68, la relación entre *gore* y sexo se volvió permisible y, por tanto, rentable.

El otro hecho se gesta en 1973 de la mano del Tribunal Supremo de Estados Unidos, que infiere tres criterios sobre lo obsceno en una película (ojo, un filme no pornográfico): que en EU es obsceno todo aquello que molesta a las personas

¹³¹ Jeff Gelb y Lonnn Friend, *Eros Sangriento*, p. 9.

¹³² Véase Ramón Freixas y Joan Bassa, *El sexo en el cine y el cine de sexo*, p. 239.

normales (*sic*) y le provoque sentimientos libidinosos, contenga representaciones ofensivas y carezca de valor literario, político o artístico.¹³³ Criterios arbitrarios que dan para una discusión muy amplia, incluso para otra tesis y que ponen de manifiesto el reconocimiento por parte de las autoridades de la presencia de la sexualidad en el cine.

La emisión de tales criterios casi coincide con la salida de *El último tango en París* (1972), que según, Freixas y Bass, fue el filme que marcó diferencias, pues se pasó del desnudo completo al integral; de la simulación del sexo a la sugestión de situaciones más expresivas, casi tirándole al *hard core porn* pero siempre delimitado, al fin y al cabo, por la representación que implica el hacer cine.

El reconocimiento y aprobación del sexo cinematográfico tardó años, así como la evolución del cine que incluye no sólo al *gore* sino a todos los géneros. Desde 1930, año en que la actriz Marlene Dietrich encarnara a aquella cabaretera encargada de destrozarse la carrera de un profesor vía sus encantos (enseñaba las piernas) en *El ángel azul* (*Der Blue Engel*, Josef Von Sternberg) y luego provocara las miradas al despojarse de un traje de gorila en *La Venus Rubia* (*Blonde Venus*, 1932).

Desde aquel entonces como ahora en el *gore*, la sexualidad reclamaba su lugar a través de la figura femenina. Ahí se inicia el recorrido del sexo en el cine que inevitablemente habría de hacer su escalada en el género de terror. En los sesenta, en lo que entonces aún se denominaba entre la crítica especializada como *cine fantástico*, que experimentaba con temas como la vida y la muerte, se patentó la dualidad sexo/sangre gracias al *gore*.

Los sesenta es la década de Gordon Lewis y *Blood Feast*, filme cuasi porno con escenas sanguinolentas y mujeres mostrando las tetas; la influencia italiana es crucial en cuanto al tema del sexo en el *gore*, enfocado en lo sobrenatural (Mario Bava es buen representante), la maldad (Dario Argento y sus *giallos* son tremendos) y la putrefacción de la carne y necrofilia (véase cualquier filme de zombies de Lucio Fulci).

Los sesenta también son la década de Russ Meyer, otro director *gore*, cuyos filmes eran mujeres y sangre, un representante del *sexplotation* y probablemente uno

¹³³ Véase *Ibíd.*, p. 47.

de los padrinos del *nudie*, en las que se muestra a mujeres salvajes matando por placer en medio de violaciones, sangre y muchos, pero muchos pares de senos desnudos.¹³⁴

Es en los setenta, y más aún en los ochenta con el éxito de las *slasher*, que el sexo se vuelve tema infaltable en el *gore*, un nuevo cine de horror que en palabras de Rafael Aviña, anticipa la torcida relación entre sexo y sangre. Aquellas escenas en las que una pareja es asesinada justo después de una relación sexual son nodales, el cuchillo como símbolo fálico y modo de sublimar la frustración sexual de cualquier asesino es parte del modelo *goremaníaco*, lo mismo que las alusiones a la masturbación y violación de mujeres indefensas como aquella espeluznante escena de *El Despertar del Diablo* en la que Sheryl es “violada” por las ramas de un árbol, conducto de los demonios que lo habitan, o aquella perturbadora imagen en la que Regan (Linda Blair), poseída por Lucifer, se masturba con un crucifijo en esa “alarmante” secuencia de *El Exorcista*.

Siempre hay algo sexual en este cine. Pero, ¿qué hay de malo en que tengan algo sexual? Probablemente el hecho de estar dirigidas a un público adolescente justifique su inclusión, dado que sirve como imán (recordemos que en los ochenta enfrentamos la anunciada muerte del cine y algo debía hacerse para atraer a las audiencias). Pero la idea de que la muerte violenta era nociva se vio agravada por la presencia del sexo. Para los críticos esta combinación era blanco fácil; para los puristas, era menos que permisible.

A ello se sumaba la presencia del mal de la década (uno de muchos): la presión del SIDA. *Hay un enemigo desconocido tras nosotros y creo que en el horror, como no sabes quién es el asesino, es similar al virus, es decir, no tiene un rostro.*¹³⁵ Mostrar sexo en un género vilipendiado por padres de familia pero adorado por adolescentes era algo así como incitarlos y, quizá, encontrar la muerte, justo como la chaviza protagonista de esos filmes.

La situación cultural actual es diferente; como ya hemos dicho, es difícil pensar que el *gore* cambie actitudes. Hoy, el descubrimiento del sexo se da por razones que muy difícilmente tienen que ver con los géneros cinematográficos. ¿Es malo que el *gore* muestre sexo? No, como tampoco es malo que otros géneros del cine lo hagan-

¹³⁴ Más sobre Russ Meyer en el capítulo 4.

¹³⁵ Fragmento de la entrevista a Robert Oppenheimer tomada del documental *Going to pieces: the rise and fall of the slasher film*.

En este caso, es parte de un modelo impuesto desde los sesenta gracias a la fusión del porno con el horror, son parte de un esquema general.

Casi no hay filmes *gore* despojados de ese carácter sexual. Heroínas ensartadas en un cuchillo para ser desvirgadas; chavos borrachos en busca de primeras experiencia; *streakers* violadas y asesinadas, familias ultrajadas, son emblemas de este cine violento, nos guste o no.

Finalmente, queremos hablar del miedo en el *gore*, no tanto como un tema sino como una emoción que desde los anales del género se busca evocar. Sabemos que en el terror, el miedo es parte de él como lo es el tema de la muerte; de hecho, podríamos decir que son pareja indisoluble. Pero, ¿cuál es la particularidad del miedo en el *gore*? Que en este género, el miedo ha sido reemplazado por el horror.

El miedo es un sentimiento de angustia que sentimos ante la posibilidad de un peligro real o imaginario. El horror es una sensación dolorosa de disgusto ante un hecho de impacto que estamos presenciando. En el *gore* existe el miedo cuando los personajes sienten la presencia de algún ente siniestro; eso ya no es suficiente, cuando el ente les da alcance, los tortura y asesina con nosotros, espectadores, como testigos. Es, entonces, cuando el miedo se ha reemplazado por el horror.

En ese sentido, en el *gore* siempre vemos a alguien salir lastimado; el espectador se siente horrorizado a la vez que atraído, ¿por qué? Porque el espectador *no puede evitar sentirse fascinado por todos los acontecimientos que se desarrollan antes sus ojos, puesto que en realidad provienen de esa parte de sí mismo, el ello, que le impulsa inconscientemente a dejarse arrastrar por cualquier tipo de pasiones, por inconcebibles o aberrantes que sean.*¹³⁶

Ese es uno de los fundamentos del *gore*: su paso del miedo al horror, causado gracias a la presencia de sangre, mutilaciones, gritos y, ocasionalmente, alguna que otra escena de necrofilia y coprofagia. De lo contrario, es solo una película de miedo. Pero si el horror es lo que caracteriza las imágenes del *gore*, ¿ello significa que los espectadores deseamos ver a la gente lastimada? Ya lo dice Carlos Losilla, somos arrastrados por esas imágenes, ¿eso nos hace malas personas?

“¿Qué hay de malo en interpretar horror?” – dice Amy Holden Jones, directora del filme *Slumber Party Massacre* – “esa es la emoción que el cine de terror quiere

¹³⁶ Carlos Losilla, *op. cit.*, p. 22.

evocar y poner visceral al público. Eso no significa que quieran verla (a la gente) lastimada. Eso es malentender al género.”¹³⁷ Además, debemos decir honestamente que en la violencia reside parte de la calidad artística del *gore*; hemos dicho que en el género, cuanto más creativas las muertes, más entretenida, más impactante, porque ese es otro de los fundamentos del *gore*, ser violentos con creatividad.

En el cine actual, las formas de morir son brutales, las armas son variadas; las pistolas e incluso los cuchillos ya son muy de los noventa, aunque como diría Chucky, “un buen clásico nunca pasa de moda”. Si el espectador se horroriza, ese cometido está cumplido, y, como bien dice Amy Holden Jones, ello no significa que en verdad queramos ver a la gente lastimada.

Eso es algo que debemos dejar en claro siempre: el espectador, aquél que ha desarrollado una conciencia, sabe que aborrecer la maldad y la violencia cuando las ve, es una reacción muy normal, así como su morbo lo es en principio. Sabemos que el cine es eso, cine. En la seguridad de la butaca podemos dar rienda suelta a nuestros pensamientos, quizá los más sádicos, pero aceptamos el contrato de ficción que el cine supone.

Hace un par de años, se difundió por los noticieros un video que, más tarde, circulo en You Tube y en cada celular con tarjeta de video: miembros del grupo Al Qaeda piden a las autoridades estadounidenses retirar las tropas de Irak y sitios aledaños o su gente acabará dañada. Como prueba de que hablan en serio, muestran a cuadro a un reportero que tienen como rehén.

El hombre enmascarado que daba el mensaje sostenía un machete con la mano derecha. El reportero, temeroso porque advierte el peligro, pero incapaz de gritar porque está amordazado, empieza a moverse desesperadamente. Al instante, el hombre le asesta dos machetazos en el cuello. El audio permite escuchar como el reportero se ahoga en su sangre; un tercer machetazo es su triste fin. Su verdugo le arranca la cabeza cual gallina de criadero y la muestra a la cámara mientras sus demás compañeros aplauden. La sangre en el piso es abundante.

Esa sensación que, sin duda, está experimentando al leer esto, es peor cuando uno atestigua el video. Uno no deja de pensar cómo es que la gente pasa el archivo de

¹³⁷ Fragmento de la entrevista a Amy Holden Jones tomado de *Going to pieces: the rise and fall of the slasher film*.

celular en celular. Eso es real. Una película puede gustarnos pero sabemos delimitar el imaginario. Si la imagen real de ese pobre hombre siendo ultimado de la manera más cruel no nos provoca disgusto y desaprobación por un mundo que empieza a perderse en la maldad, entonces, hay algo malo con nosotros. Y eso, definitivamente esta de miedo.

CAPÍTULO CUARTO
GALERÍA DE MONSTRUOS
SEIS MITOS GOREMANÍACOS

Ludwig Schajowicz dice que el mito nace del silencio como una palabra usada para narrar el saber antepasado, la génesis del mundo, la naturaleza de las deidades y, en suma, la condición humana. Expresa que “contar un mito es recordar un acontecer sagrado –o sea, fundamentante de nuestra existencia- por medio de palabras que conservan imágenes primigenias.”¹³⁸

Pero he aquí que Schajowicz reconoce a la imaginación como fundamento, su *fuera motriz*, la llama él. Así pues, esas narraciones maravillosas situadas fuera del tiempo histórico, protagonizadas por héroes, pobladas de divinidades y, que con frecuencia, explican (aunque lo correcto es que *interpretan*) hechos históricos como el origen del mundo, son en gran parte motivados por la imaginación, por ello que interpreten más no lo expliquen.

Hay algo muy particular en esas historias: todas tienen personajes que realizan acciones heroicas y, algunos otros, maldiciones para la humanidad. Por ejemplo, las hazañas de Prometeo, hijo de Japeto y Climene. Éste era un desafiante titán que retó a las deidades que gobiernan la Tierra para robarles el fuego y dárselo a los hombres. Tal atrevimiento fue castigado por Zeus al encadenarlo a la cima del Caucáso para que un águila le devorara las entrañas por toda la eternidad, castigo que anticipa una muerte *gore* despiadada.

He ahí el origen del fuego, pero Prometeo es una figura mítica, porque no hay pruebas tangibles de su humanidad (física, desde luego). Pero su hazaña heroica se volvió mito; he ahí la particularidad de estas historias y personajes maravillosos, son producto de la imaginación, una que trata de interpretar el mundo fenomenológico; para ello, utiliza imágenes primigenias que se remontan al origen de la humanidad.

La palabra *mito* ha trascendido a tal grado que, hoy día, existe una tendencia a mitificar, es decir, rodear de extraordinaria estima ciertos sucesos, personas o personajes. Desde la antigüedad existen leyendas sobre entes con colmillos que se alimentan de sangre; legiones de almas que no se resignan a su destino mortal;

¹³⁸ Ludwig Schajowicz, *Mito y Existencia*, p. 24.

personas traídas de la muerte gracias al *voodoo* o la caída del ángel preferido de Dios, cuyo pecado se pagó con una existencia en el averno.

Todos ellos proceden del imaginario pero su existencia real es aún un debate, no obstante, la literatura y luego el cine los han imaginado constantemente, incorporado a sus relatos y prologando su existencia hasta la actualidad. En el caso del *gore*, son los fanáticos quienes hemos mitificado a los vampiros, zombies, fantasmas, monstruos. Incluso, se llega a mitificar personas que creemos poseen cualidades sobrehumanas que las hacen más interesantes al tiempo que perversas, como es el caso de los asesinos seriales.

Estos, además de mitos, también son personajes que en el cine de terror Román Gubern denomina cánones mítico-estructurales, los cuales “contemplan cada modelo mítico y su particular modo de articulación, que puede conocer algunas variantes episódicas, pero que subyace de un modo estable en las obras de cada ciclo o subgénero: el mito del vampiro, el mito de Frankenstein y su criatura, el mito de la Bella y la Bestia, etc.”¹³⁹

Dichas formulaciones míticas están ligadas, según Gubern, a creencias populares y a temores nacidos en contextos socioculturales muy precisos. Propone cuatro ejes fundamentales para el género terrorífico, los cuales dominan la creación de sus personajes y que, no obstante, pueden identificarse de forma separada; pueden entretenerse sin problema alguno.

El primero trata sobre *el descanso eterno después de la muerte*; dicho mito aparece como raíz del mito terrorífico de los no muertos o de los muertos vivientes, personajes que no obtienen la paz luego de la muerte real. La falta de esa paz se debe a que en vida se cometió un pecado grave. Gubern ubica en este rubro al vampiro, el zombie y la momia. Nosotros también incluimos la figura del fantasma; a excepción de la momia, todos son mitos que analizaremos más adelante.

El segundo habla de *la tiranía* como forma de poder; en palabras de Gubern, aparece como raíz política de muchos mitos del terror. Puede tratarse de un poder económico, dominación sexual (para variar) e incluso dominio del aspecto científico-tecnológico con el que se pretende una revolución universal sin importar el costo. La tiranía es acerca del terror a la sumisión, muy particular del asesino en serie. También

¹³⁹ Román Gubern, *op. cit.*, p. 33.

puede obedecer a una anomalía física, terreno de los monstruos, que también estudiaremos.

Un tercer eje es acerca de *la pérdida de la identidad*, la conversión de una persona en otra distinta, donde además del vampiro, el zombie y el mito del licántropo, que requieren de una conversión, se incluye el tema de la posesión, dominante en los filmes con presencia demoníacas para los cuales hay un inciso en este capítulo.

Finalmente, tenemos el eje de *la monstruosidad*, algo que es anormal, por ello, es inquietante y asusta. Todos los monstruos del género, por lo regular, buscan la aceptación pero no la obtienen, por ende, se vuelven criminales en afán de defender su propia naturaleza. Veremos que en el *gore*, hay representaciones monstruosas, cuyo único fin es ver al mundo arder como en *La mancha voraz (The Blob, Chuck Rusell, 1988)* cinta que nos servirá de ejemplo respecto al eje de la monstruosidad, al que dedicamos nuestro quinto inciso.¹⁴⁰

Al respecto de la monstruosidad, no obstante que Gubern sugiere cuatro ejes sobre los que hemos construido nuestra propia clasificación de mitos en el *gore*, Sara Martín expone en *Monstruos al final del milenio*, que todas esos personajes ubicados a lo largo de la evolución del cine son, a final de cuentas, monstruos, y se les puede reconocer como tales alrededor del mundo.

Explica que “la historia del monstruo en el siglo XX es la de su imparable avance desde los márgenes del centro de la cultura gracias a la globalización y a la internacionalización de la cultura consumista actual, proceso en el que el cine juega un papel clave.”¹⁴¹ En este consumo el *gore* se vio envuelto en los ochenta al grado de formar todo un *merchandising* alrededor de sus mitos más lucrativos, ofreciendo figuras de acción de Freddy, Michael Myers, Jason, Leatherface, los cenobitas, entre otras, además de posters, videos y convenciones de terror.

La figura del monstruo proviene de la literatura tanto como de los géneros gráficos populares y masivos (cómic) y los *pulps*¹⁴², comerciados entre un público

¹⁴⁰ Véase los cuatro ejes principales de los cánones mítico-estructurales en Román Gubern, *op. cit.*, págs. 33-41.

¹⁴¹ Sara Martín, *Monstruos al final del milenio*, p. 26.

¹⁴² Publicaciones impresas en papel hecho de pulpa sin refinar que ofrecían relatos de gran variedad entre los que se encontraban historias de misterio, ciencia ficción y, desde luego, horror.

predominantemente masculino. De esas fuentes es donde Hollywood, que domina de forma indiscutible la realización de cualquier género, obtiene una veta para explotar:

*El cine de Hollywood de las últimas décadas se basa en gran medida en la exploración de 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 exigen 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, pero son sofisticadas como espectáculo visual.*¹⁴³

Y como bien expresa Sara Martín, ni todo el potencial de la maquinaria hollywoodense podría vender una película de monstruos si no hubiera interés por parte de los espectadores. He aquí un estudio del carácter de los seis mitos monstruosos generados por el *gore* y adorados por los fanáticos. La selección es en verdad resultado de innumerables noches de cine de terror, algunas palomitas y cuadernos de anotaciones.

Es del hecho de ver tanto *gore* que se deriva esta identificación de los mitos más vendidos por este género. Una última nota antes de empezar: los personajes en esta galería de monstruos no son estudiado como actantes, puesto que esa categoría ya les ha sido asignada en el análisis de los tres tipos de relatos *gore* realizada en el capítulo tres. La siguiente no es un análisis de su función dentro de los relatos; es más una visión de los personajes como *persona*, es decir, individuos con perfil intelectual, emotivo y actitudinal, y con una gama de comportamientos y gestos y también como rol, es decir, el tipo que encarna, esto último como estereotipos.¹⁴⁴

¹⁴³ Sara Martín, *op.cit.*, p. 30.

¹⁴⁴ Véase Francesco Casetti y Federico Di Chio, *op. cit.*, págs. 177-183.

4.1. ASESINOS SERIALES: ¡ESTÁN ENTRE NOSOTROS!

La perspectiva de una matanza lo excita, y el sabe que la sangre
lo hará olvidar el doloroso deseo que lo carcome.
Ya ha vivido la experiencia. La ira lleva al odio
El odio degenera en violencia...y la violencia a menudo alivia.
Dean Koontz, *Sr. Asesino*.

En 1922, en el poblado alemán de Düsseldorf, comenzaron a aparecer los cuerpos sin vida de muchas mujeres e infantes; el común denominador de todos esos cadáveres era que presentaban múltiples heridas ocasionadas con diversas armas blancas, la mayoría estaban desangrados casi en su totalidad y casi todos habían sido violados, incluidos los niños.

El 9 de marzo de ese año, la policía local de Düsseldorf encontró un patrón en algunas de las víctimas halladas, a saber, todas presentaban heridas punzocortantes en las sienes y habían sido seleccionados en aparente orden, primero una mujer, seguida de un hombre y el tercero, un menor. No obstante, el asesino (o los asesinos, pues la población se negaba a creer que aquella masacre fuera obra de una sola persona), cambiaba de táctica constantemente.

Es así, que para agosto de ese mismo año, varias mujeres menores de edad se hallaron muertas, todas ellas violadas, con múltiples puñaladas en diversas partes del cuerpo, algunas presentaban golpes en el cráneo, algunas otras estaban degolladas. No parecía haber patrón. La población vivió un total estado de terror hasta el momento en que la policía, en mayo de 1930, hizo la captura de Peter Kürten, responsable de los homicidios. La razón de su captura: él confesó a su esposa todos los crímenes, más por alarde que por culpa. Ella, sin pensarlo dos veces, lo denunció a las autoridades.

Entonces, se supo la historia de Kürten, un hombre cuya infancia fue violenta: su padre era alcohólico y golpeador, tanto así que Peter aprendió sus mañas. Abusaba sexualmente de sus hermanas, tenía tendencias piromaníacas, era zoofílico. Confesó haber cometido su primer crimen a la edad de 9 años, cuando ahogó a dos niños; el hecho fue calificado como accidente.

Ya en la corte, Kürten confesó haber cometido más de 70 asesinatos en un lapso de diez años pero solo se le comprobaron 19¹⁴⁵; cada uno lo recordaba con lujo de detalle; describía la tortura y violaciones de que eran víctimas las mujeres y niños que elegía para asesinar; con algunos practicaba la necrofilia como forma única de alcanzar el orgasmo y de la mayoría bebía la sangre que emanaba del cuello. Por este último detalle se la achacó el sobrenombre de *El Vampiro de Düsseldorf*.

He ahí el primer caso de un asesino serial convertido en estrella, gracias a la cobertura que con *sagacidad periodística* realizaron los diarios de nota roja; el juicio fue seguido por toda la comunidad, tanto personas cuyos familiares habían sido víctimas del asesino, como fanáticos del hombre, quienes deseaban obtener un autógrafo del famoso *vampiro*. De este caso se desprende la primera película cuya figura central era un asesino en serie; Fritz Lang, célebre realizador expresionista, director de *Metrópolis*, halló en la “obra” de Kürten un buen argumento para un filme de terror que combinaba la maldad humana con los pasajes grises que experimentaba la historia de Alemania.

Fue así que en 1931, el cine conoció *M, el vampiro de Düsseldorf (M)*, uno de los filmes inaugurales del filón que hasta la fecha se explota en el cine: el tema del asesino serial, sólo que éste se basaba en hechos verídicos a pesar de que Lang se empeñaba en decir que la vida de Kürten no fue modelo de su argumento.¹⁴⁶ Es precisamente el expresionismo alemán, precursor e influyente del cine de terror, quien da luz verde a la figura del asesino ahora amada por el cine mundial.

Aunque históricamente, Kürten no es el primer asesino serial identificado, sino Jack El Destripador, quien en 1888 aniquiló a cinco prostitutas en Londres. Su identidad es hasta la fecha desconocida pero se sospecha que era un doctor dado el grado de precisión quirúrgica que presentaban las heridas de las mujeres. El Destripador también ha hecho carrera en el cine. Su adaptación más celebrada es *Desde el Infierno (From Hell, The Hughes Brothers, 2002)*, basada en una novela gráfica de Alan Moore.

Pero es más curioso el hecho de que estos dos ejemplos son muy anteriores a la fecha en que se acuñó el término “asesino serial, el cual fue creado en los 70 por un

¹⁴⁵ Datos tomados de *Programa especial Radioactivo: Asesinos Seriales, segunda parte*. Octubre de 2001.

¹⁴⁶ Véase Rafael Aviña, *Asesinos Seriales, grandes crímenes de la nota roja a la pantalla grande*, págs. 17-32, en donde se documenta de modo muy amplio el caso de Kürten y otros homicidas.

agente del FBI llamado Robert Ressler para describir a una persona cuya conducta criminal es repetitiva, como si se tratase de un serial televisivo: los hechos, personajes y situaciones son variaciones de un mismo tema, los cuales llevan al criminal a repetir un método con extremo sadismo: un nuevo tipo de asesino que empezaba a proliferar de manera vertiginosa y que mataba una y otra vez de manera prácticamente gratuita.”¹⁴⁷

Desde luego, ya está demostrado que este tipo de asesinos llevan años insertados en la sociedad, pero no es de extrañarse que el término apareciera en la década de los 70, porque coincide con tres situaciones: la identificación de más de treinta asesinos seriales en Estados Unidos durante dicha década; la masificación del crimen como una nueva forma de espectáculo mediático que hizo del asesino en serie un objeto de culto, tanto que es protagonista de la nota roja, y la aparición cada vez más constante de filmes cuyo personaje aterrador era nada menos que un asesino.

La mayoría de esas cintas se decían inspiradas en casos reales como *La Masacre de Texas* de 1974, supuestamente basada en Ed Gein, asesino necrófago y que se dice, también sirvió de inspiración para la novela de Thomas Harris, *The Silence of the Lambs*, que en 1990 se convirtiera en filme de la mano de Jonathan Demme.

Fue con *El silencio de los inocentes (The silence of the lambs)*, que el tema de los asesinos seriales obtuvo estatus fílmico, a pesar de la existencia de ese efectivo pero desgarrador filme de John McNaughton, *Henry, retrato de un asesino en serie (Henry, portrait of a serial killer)*, sin duda, filme más cruento que el de Demme. Pero ya sea por los cinco Oscars que le asestaron o simplemente porque fue bien recibida por la confiable pero también sobrevalorada crítica, esa película hizo proliferar otras más respecto al mismo personaje. El caso es que el cine de los asesinos seriales fue amparado y convertido por Hollywood en un nuevo paradigma del horror.

Podemos decir que en Estados Unidos la tendencia de incluir esta mítica figura nace con el multicitado filme de Hooper de 1974, el de la masacre en Texas¹⁴⁸. Pero ésta en particular inicia la escalada del *gore*, el asesino cuyas fechorías son crueles, sanguinarias y sin elipsis. El cine hollywoodense recurre a la fuerza extrema de los

¹⁴⁷ Rafael Aviña, *op. cit.*, p. 13.

¹⁴⁸ Aunque también podríamos mencionar el filme *El Fotógrafo del pánico (Peeping Tom, Michael Powell, 1960)*, donde se da un atisbo al asesino serial moderno, en la carne de un fotógrafo que asesina mujeres a quienes antes ha espiado vía su cámara fotográfica.

asesinos, en su mayoría hombres, para reclamar esa fuerza de poder, *la tiranía* a la que se refiere Gubern. Casi todos son hombres entre 20 y 40 años, de raza blanca, violentos por naturaleza, porque crecieron en un ambiente violentado, y casi todos victimizan mujeres, tal como los célebres *Leatherface* o *Michael Myers*, o bien, el caso más realista de *Henry Lee Lucas* o el aclamado *Hannibal Lecter*.

No es de extrañar que el cine delinee a los asesinos con estas características, no si atendemos al perfil que las autoridades ofrecen sobre los asesinos seriales reales: "El asesino serial promedio es un hombre blanco, proveniente de la clase social media-baja, generalmente en sus 20 o 30 años. Por lo común sufrió abuso físico, mental o ambos desde niño. Las víctimas aparte de ser personas vulnerables o en situación de desventaja resultan tener un cierto valor "simbólico." Es sádico en extremo, tortura sus víctimas hasta la muerte e incluso es capaz de resucitarlas para continuar con el tormento. Necesitan dominar, controlar y sentir que el otro les pertenezca, en el amplio sentido de la palabra."¹⁴⁹

Dicha descripción anticipa que las muertes en manos de estos singulares personajes serán muy en el tono del *gore*. Este perfil coincide con el trazo de los asesinos en el cine, sobre todo porque proliferan películas con asesinos desde los 70, tiempo en el que se identifican e investigan. Crecen exponencialmente durante los 80 y 90, al tiempo que aumenta el número de asesinos en la sociedad norteamericana. Rafael Aviña explica que para 1996 son más de cien los casos identificados en Estados Unidos.

Según Sara Martín, para Hollywood el psicópata es un individuo por lo regular masculino, dominado la mayoría de las veces por obsesiones sexuales que le impulsan a matar para dejar constancia de su poder sobre la víctima. Siempre se presentan como personas regulares, pasan desapercibidos, pero cuando matan, digamos que sacan su lado oscuro de la fuerza.¹⁵⁰

En el caso del *gore*, este personaje es más que confiable como fórmula de éxito, porque exhibe ese trinomio explotado por el género: sexo-sangre-muerte. En el *gore*

¹⁴⁹ <http://www.asesinatoserial.net/> Sitio de internet vigente desde hace cuatro años en el se ofrecen y actualizan datos sobre criminales ahora famosos, estadísticas y nuevos homicidas. Forma parte de la cultura de intercambio de información a través de nuevas redes. La comunidad que visita este portal incluso puede aportar datos u opinar sobre los diversos casos.

¹⁵⁰ Véase Sara Martín, *op. cit.*, p. 165.

es muy frecuente que las secuencias de asesinato estén dominadas por una violación, una tortura de carácter físico (el trauma emocional se verá después sólo si la víctima logra sobrevivir), y de remate, la muerte, todo enmarcado en tremendas dosis de sangre.

Para ser más precisos, Hollywood y el público en general nombran a estos personajes como asesinos psicópatas, de los que hay dos tipos: “por un lado, el asesino en serie que suele ser un hombre heterosexual y cuyas víctimas son mayoritariamente mujeres a menudo desconocidas para él y, por otro lado, el perseguidor (stalker en inglés), un hombre o mujer obsesionado por una víctima en particular en el curso de cuya persecución puede cometer diversos crímenes.”¹⁵¹

El primer caso tiende más al género del *thriller*, en el cual el asesino tiene, casi siempre, pretextos psicológicos para cometer crímenes. El thriller es un género por sí solo pero es un antecedente para el *gore*. El esquema es el siguiente: aparece un asesino serial en la ciudad, esparciendo su semilla de temor. Cada crimen es más atroz que el anterior y en cada escena, el victimario deja una pista. Aparecen, entonces, en escena las figuras de la ley: un detective experimentado que tiene alguna rencilla con el pasado y que para superarla deberá resolver el misterio del asesino en turno para así liberarse de sus fantasmas. A su lado, un detective de buen corazón pero con facha de cínico, por lo regular novato, que aprenderá de su compañero pero en el proceso, perderá algo preciado que le dará una dolorosa lección de vida.

A ellos se suma la presencia de ciertas figuras de autoridad que pueden impedir el caso por razones burocráticas; los medios de comunicación que ya desde los ochenta convierten cualquier crimen en un espectáculo sensacionalista¹⁵² y, quizá, alguna sobreviviente que ayude a los detectives a esclarecer pistas. También puede tratarse de detectives mujeres. Así, la película se reduce a ese reinado de terror que el asesino establece y sus rencillas con los investigadores, quienes deben pararlo.

Ese es el esquema que se inauguró con *El Silencio de los Inocentes*. Pero no obstante la tradición detectivesca de estos filmes, la figura del asesino es la de real

¹⁵¹ *Ibidem*, p. 166.

¹⁵² Aunque quizá el espectáculo mediático de la nota roja y amarillismo tenga más antigüedad. Recordemos el caso de William Randolph Hearst, periodista quien en la década de los 40, luego de trabajar en publicaciones minúsculas, hizo crecer un impero periodístico gracias a la publicación de noticias que eran motivo de escándalo. Tal personaje inspiró el filme *El ciudadano Kane* de Orson Welles

importancia, sus emociones pero sobre todo sus motivaciones son las que ansiamos saber, tanto los detectives como nosotros, espectadores. El filme de Jonathan Demme fue una revolución en ese sentido, porque hizo de Hannibal Lecter un personaje empático. Nosotros sentimos empatía por él igual que Clarice Starling, a pesar de saber que su inteligencia hará brotar su maldad para su propio beneficio, no importa si en el proceso debe herirnos.

Después del filme de Demme, se inició una exploración constante del asesino serial desde la perspectiva del *thriller*. En 1992, Dominic Sena realizó su aportación al tema con *Kalifornia (Kalifornia)*, en la que nos narra el viaje que Brian (David Duchovny) y su novia Carrie (Michelle Forbes) realizan al estado de California con objeto de visitar lugares donde se cometieron crímenes famosos. Con la información recopilada, Brian pretende escribir un libro sobre asesinos seriales.

En ese viaje se les unen Early Grayce (Brad Pitt) y su tonta novia Adele (una estúpida Juliette Lewis), para compartir gastos. Será muy tarde cuando Brian y Carrie descubran que no deben ir tan lejos para investigar: llevan a un asesino consigo. Early deja una estela de crímenes a lo largo del camino. Mata para obtener dinero aunque al final, sus crímenes serán más por placer.

La película está realizada con verdadero oficio cinematográfico, narrada en atmósferas sórdidas, en un ambiente malsano y grandiosas actuaciones. Sena indaga sobre la psicología del asesino en serie; trata de descubrir aquello que todos nos preguntamos, ¿qué los motiva?, ¿por qué decidieron ser así? Pero no va más allá de las frustraciones infantiles que habitan en la mayoría de ellos, en este caso, de Early.

Hace, no obstante, un buen apunte sobre aquello que los diferencia de nosotros. Brian se ve en la necesidad de asesinar a Early para salvar el pellejo de Carrie; es, entonces, cuando se decepciona de sí mismo al convertirse en homicida, pero deja en claro que no es igual a Early. A los asesinos en serie les hace falta algo llamado conciencia, son incapaces de sentir cualquier remordimiento.

Eso nos hace diferentes y, por ende, humanos, ese es quizá el mejor apunte del filme. Debemos decir que Sena es un tanto reservado al momento de mostrar violencia; prefiere narrar vía Brian (quien funge como narrador intradieético) las maniobras sádicas de los asesinos en lugar de mostrarlas; por ende, los fanáticos del

gore quedamos un poco decepcionados, pues los actos sangrientos pasan desapercibidos.

Oliver Stone hizo su aportación en 1994 con *Asesinos por naturaleza (Natural Born Killers)*. Entre muchos de sus logros, el filme observa la relación existente entre los asesinos y los medios informativos, que los elevan a estatus de ídolos. Mickey (Woody Harrelson) y Mallory (de nuevo Juliette Lewis en un personaje totalmente opuesto al de *Kalifornia*), son una pareja de asesinos dementes que viajan en los caminos de Arizona, dejando masacres en cualquier lugar por donde pasan.

Es cuando caen en manos de la policía, que sus crímenes se convierte en el evento mediático del año. Tienen seguidores por doquier, quienes los alaban por haber cometido tantos crímenes aunque saben que son diferentes a ellos, pues *Nosotros nunca mataríamos* dice uno de tantos fanáticos. La pareja estrella acrecienta su fama cuando Wayne Gail (Robert Downey Jr.) los entrevista para su programa *American Maniacs* en el cual hace notar dos cosas: que la masa es voluble y así como alaba cualquier nueva sensación, la olvida con la misma rapidez; vivimos en una sociedad en donde hay criminales que fácilmente reemplazan a otros y, segundo, que Mickey y Mallory son fenómenos, personas anormales de las que incluso los medios pueden abusar, pero nadie metería las manos al fuego por ellos.

Stone no cae en el recurso de mostrar matanzas al azar, es decir, su interés (y el de Quentin Tarantino, creador de la historia) no es indagar en el cómo de la violencia, sino en el por qué. De nuevo se busca en el pasado de Mallory, sabemos que era violada por su padre, quien además golpeaba a su madre. Mickey es huérfano y se las vio negras desde niño. Ninguno tiene educación. No saben de disciplina ni moral, mucho menos respeto, pues carecieron de figuras paternas.

El dinero lo consiguen fácil, robando, y cuando no es suficiente, matan para divertirse. Ese es el panorama que se ofrece para la mayoría de los asesinos seriales. Pero ante la reflexión en torno a sus motivaciones y la fascinación de los medios con estos personajes, tampoco hay derroche sanguinario, aspecto que no es malo pero ante una alegoría a la violencia, uno esperaría la construcción de más representaciones al respecto. Carece, pues, de *gore*. De hecho, la cinta no se inscribe siquiera en el rubro de terror por su forma de farsa con la que aborda el asunto. A pesar de ello, es una referencia obligatoria en el cine de asesinos seriales.

Pero un fenómeno que es paradigmático en este rubro y que perfeccionó el esquema descrito al inicio, pero que también empezó a empapar de tintes *gore* al *thriller*, llega en 1995 con el estreno, no de uno sino de dos filmes: *Seven* (*Seven*, David Fincher) y *El Imitador* (*Copycat*, Jon Amiel) a la que no muchos hacen referencia sólo porque el filme de Fincher llegó primero, pero los dos son botón de muestra de ese asesino en serie con personalidad retorcida, pero cuyas víctimas tienen significado, no sólo las mata porque sí.

En *Seven*, tenemos a William Somerset (Morgan Freeman), veterano inspector policiaco, solitario, con esa sabiduría que sólo dejan los años de experiencia en ese trabajo que por mucho tiempo le ha dado pesadillas pero a la vez ha sido su único entretenimiento. A una semana de jubilarse, surge un nuevo asesinato en la ciudad; a la escena del crimen llegan él y su nuevo compañero, David Mills (Brad Pitt), un policía novato recién transferido, aguerrido, impetuoso, carácter que le hace ganarse el respeto de su unidad pero le impide observar el entorno podrido que lo carcome a él y eventualmente a su esposa Tracy (Gwyneth Paltrow).

En principio, el nuevo caso de homicidio no presenta nada particular; el departamento de policía recibe diariamente crímenes pasionales, muertes por asalto, contrabando, trata de personas y hasta accidentes, cuyo destino fue la muerte. Mills piensa que este es un asesinato como cualquier otro, en cambio Somerset, observador, nota una extrema organización en la escena del crimen: el hombre estuvo en cautiverio por días, fue amarrado de los pies, sujetado a una silla frente a una mesa y obligado a tragar toda la comida frente a él. A su lado, una cubeta con vómito en el que la víctima se ahogó.

Esa organización y sadismo hacen creer a William que habrá un próximo crimen, pero la policía, en quien la población deposita la confianza de devolver la tranquilidad a las calles, hace caso omiso. Por su parte, Somerset no ahonda más en el caso dada su próxima jubilación. Mills se hace cargo del crimen, pero el caso se complica con la aparición de otro asesinato: un abogado desangrado en su propia oficina. Gracias a Tracy, Somerset lima asperezas con David, quien empieza a desesperarse por la falta de pistas.

Somerset es quien descubre las verdaderas claves de los crímenes venideros: en cada uno, se ha escrito alguno de los siete pecados capitales. El asesino elige a sus

víctimas según el estilo de vida que llevan y con su asesinato, representa cada uno de los pecados. El final está escrito: los detectives deben realizar su detención antes que el verdugo complete el círculo: siete asesinatos, siete pecados capitales.

Muy oscuro es el planteamiento de Fincher acerca del crimen: elige para su relato una ciudad peligrosa, en un barrio donde las condiciones son precarias y las personas deben cuidarse la espalda desde el momento en que cierran la puerta de su casa; los cadáveres pueblan las calles, la policía no se da abasto, muchas personas son indiferentes, los medios de comunicación que ni tardos ni perezosos cubren la noticia, no aportan más que sensacionalismo, dándole al asesino algo que ansía: fama. A Somerset, Mills y a nosotros sólo no queda preguntarnos, en este mundo violentado, si seremos los siguientes.

Con *Seven*, Fincher se vuelca en ese miedo fundamental, originado desde los 70 y arraigado en todas las sociedades; ese miedo que en la actualidad puebla nuestra vida: la maldad habita entre nosotros, no está en las historias de fantasmas, ni en la creencia del apocalipsis venidero, sino en las personas, en los vecinos, amigos, en todas las casas. La maldad se gesta en nuestro entorno social bajo circunstancias por lo regular violentas. Esa violencia hace que cualquier persona se convierta en una bomba de tiempo a punto de estallar. En ese contexto, todos somos víctimas potenciales.

No es de extrañar que el cine de asesinos seriales nos quiera dar siempre la misma lección: asesino es cualquiera, porque los asesinos son reales, se crearon en la sociedad y ahí permanecen insertados. En una cultura que populariza el crimen como una forma más de arte; no es raro ver casos como éste, siempre con morbo, pero deseando muy en el fondo que nunca nos pase a nosotros.

Esa es la exploración de David Fincher en este filme, sombrío por donde se le vea, desesperanzador aún cuando Mills logra atrapar a John Doe, el criminal, cuyo deseo es castigar a las personas por sus pecados. Pero Fincher no se atasca en la teoría sobre el pecador cuyo castigo de Dios es la muerte. No hay ninguna connotación religiosa. John Doe mata a sus víctimas porque el ceder a las tentaciones los hace caer en pecado, sin importarles los demás. Ese individualismo los hace tan culpables como él, según su razonamiento.

Los crímenes son apabullantes. Fincher recurre al mismo recurso que McNaughton en *Henry, portrait of a serial killer*, es decir, mostrar la escena del crimen

pero no filmarlo; sólo vemos el violento resultado, el cual es narrado por los detectives al momento de analizarlo. Prostitutas laceradas, cadáveres podridos, todo en un ambiente de total desolación. No se descuida la trascendencia de la investigación, pues el trabajo detectivesco es el que genera el suspenso.

No obstante, Fincher se reserva la grata sorpresa al final para darnos una mejor lección: esa investigación se va literalmente al carajo cuando John Doe se entrega. Su comportamiento lo hace ver como monstruo, sí, un monstruo social, uno al que le huimos. Pero en este mundo, el asesino parece más cuerdo en una comunidad, donde todos tienen algo que esconder, las culpas que siempre cargamos.

Así, Somerset carga con la culpa por haber hecho abortar a su esposa cuando joven; Mills no mantiene contacto emocional con su mujer lo cual hace que Tracy considere el aborto, y al final, pierda la cabeza en manos de John, dolorosa lección para David. Cada víctima era culpable de algo, mantenía un secreto que los hacía vivir en pecado. Por ello, John Doe siente la obligación de castigarlos.

Es el mismo asesino quien dice que hace falta una presencia como la suya para entender a una sociedad moribunda, que se engulle a sí misma. Él es una pieza más en todo el laboratorio social. Irónicamente, representa esa parte cuerda de un mundo que idolatra asesinos seriales, fomentando la cultura del crimen. Esa idolatría se refleja mucho mejor en *El Imitador*.

Al igual que Jonathan Demme en *El Silencio de los Inocentes*, Jon Amiel rompe el paradigma de poder centralizado en la figura masculina para dar paso a las mujeres, quienes ya en el siglo XX hacen el trabajo de los hombres, muchas veces mejor de lo que ellos pueden hacerlo. Así, tenemos a Helen Hudson (Sigourney Weaver), psiquiatra criminal experta en realizar perfiles de asesinos seriales y, M.J. Monahan (Holly Hunter), una detective del departamento de policía de San Francisco.

Hudson es famosa por sus múltiples conferencias sobre asesinos seriales, de hecho, el filme arranca con una clase donde se da el perfil del asesino promedio y un sinfín de referencias a homicidas conocidos mundialmente, clase que el espectador agradece como breviarío cultural y en donde Amiel pone de manifiesto lo que veremos: una película plagada de referencias hacia criminales de fama mundial, que el espectador deberá reconocer si quiere hacerse parte de la trama.

Es en una de sus conferencias, donde Helen es atacada por uno de tantos criminales que ayudó a encerrar gracias a su testimonio de experta: Charlie Lee Cullen (Harry Conick Jr.). Él escapa de prisión, la cuelga de una cuerda en el baño y la hace ver cómo degüella y dispara en la cabeza a su guardaespaldas. Otro policía llega a tiempo para salvarla pero el trauma es tan grande que los siguientes trece meses Helen se recluye en su departamento sin contacto con el exterior.

Pronto, se verá obligada a vencer su agorafobia; en San Francisco aparecen los cuerpos sin vida de tres mujeres. Amiel empieza su relato con el tercer asesinato, del cual Monahan ya se encarga. Los crímenes no tienen ningún patrón en apariencia, por ello, la policía rechaza la versión de que sea un asesino serial. Pero los noticieros filtran la información de los nuevos homicidios y Helen contacta a M.J. para prevenirla. Ella, al principio se burla, pero cuando aparecen más crímenes, se ve obligada a pedirle ayuda.

Es entonces, que Helen descubre el verdadero patrón: los asesinatos son copias exactas de crímenes cometidos por famosas personalidades en la historia de los asesinos. Es en el quinto asesinato donde se imita un crimen de David Berkowitz, el hijo de Sam, que el asesino hace claro su objetivo: enfrentar a Helen. Pero también enfrentar al público. Veámoslo así: este filme es también una trivía, ¿qué tanto sabes de asesinos seriales? ¿qué harás si te enfrentas a alguno? ¿sobrevivirás? o simplemente ¿morirás porque no los conoces y no sabes cómo salir adelante en una situación similar?

Amiel sabe que en la actualidad la figura del asesino serial se ha mitificado y es objeto de admiración, tanto así que el público está familiarizado con ellos o, al menos, deberíamos estarlo. Si no estamos al tanto de los asesinatos más recientes, las leyendas más sonadas, los crímenes más atroces y los lugares peligrosos, sucumbiremos ante aquellos que lo saben como la palma de su mano. Debemos conocer cómo es nuestra cultura actual, aspecto explotado con eficacia en el filme y que, más tarde, se refrescaría con *Scream* y *Leyenda Urbana (Urban Legend, Jamie Blanks, 1998)*.

M.J. se refugia en Helen para conocer los modos de los asesinos, mientras Helen se refugia en ella para obtener seguridad emocional. Juntas deben resolver el misterio antes de que las mate, pues las ha amenazado. El criminal, a quien le vemos la cara desde el principio, es un experto en los crímenes más famosos y, en ese sentido,

les lleva una ventaja, pero Helen tiene otra. Tal como lo hiciera Clarice Starling con Hannibal Lecter, ella se contacta con Charlie Lee Cullen en la cárcel para que le ayude a atraparlo.

Resulta que Charlie ha mantenido contacto con el asesino, que se hace llamar Peter Kürten a través de una persona externa que le hace llegar sus cartas. En esta situación Amiel refleja otro aspecto recurrente en la vida de los asesinos seriales: cuando se daba a conocer su identidad, a muchos de ellos les llegaban cartas de odio pero muchas otras de fanáticos quienes los admiraban, tal como a Richard Ramírez, criminal radicado en Los Ángeles quien hasta se casó con una de sus fans.

En el filme, Peter Loyd, nombre del asesino, pide consejo a Cullen para llegar a Helen (o al menos creemos que es Loyd quien pide consejo). Así, la detective arregla todo para su captura pero el descubrimiento del orden en que se imitan los asesinos evita esa “posible” captura. El asesino imita a otros en el orden en que fueron mencionados por Helen en aquella conferencia donde casi muere.

Es aquí donde Amiel inserta la sorpresa: la última imitación es aquella donde Cullen intentó matar a Helen. La rapta, la vuelve a colgar con la misma soga, vestida con el mismo traje rojo, y el policía muerto será nada menos que M.J. Desde luego, el intento se frustra, no gracias a la policía quien ha ignorado a Helen, sino a M.J. quien desafía a las autoridades y va sola para enfrentar al asesino. Una última sorpresa es cuando sabemos que Cullen no se carteaba con Loyd sino con otro que quiere vengarlo. Siempre habrá personas deseosas de aprender los secretos de los asesinos.

Ambas visiones, la de Fincher y la de Amiel, son muy acertadas. La primera, porque exhibe la violencia en que vivimos, la desconfianza que debemos tener de los otros y la sociedad aniquilada por sus propios medios; la segunda, porque retrata con efectividad la fascinación por la figura del asesino serial y las consecuencias que puede haber cuando entre la gente se perdona el crimen para convertirlo en objeto de culto.

Podríamos conocerlo, quizá tratar de entender el porqué, pero siempre hay una línea. Una vez cruzada, estamos del lado peligroso, nos hemos vuelto criminales, y tanto son culpables los medios de comunicación con su mirada fría e indiferente hacia la violencia, como las autoridades que no dan respuesta como las personas que no le hacemos frente hasta que es demasiado tarde.

En materia de imágenes sangrientas, el filme de Fincher exhibe más ese aspecto gráfico que tanto desean los fanáticos; la cinta de Amiel es más recatada en cuanto a la exhibición de lo asesinatos y en ese sentido, *Seven* tiene una mejor labor de representación de la violencia. No obstante, los dos son filmes que de verdad revolucionan este esquema de películas. *El Silencio de los Inocentes* es sólo una exploración de personajes. *Seven* y *El Imitador* son una mirada a todo el fenómeno del asesino y motivaron una racha más amplia de películas similares.

El siguiente año, 1996, Gary Fleder presentó *Besos que matan (Kiss the girls)*, en la que Morgan Freeman vuelve a la carga como Alex Cross, detective experimentado tras la pista de Casanova, un asesino que colecciona amantes talentosas. A él se suma Kate McTiernan (Ashley Judd) doctora sobreviviente del ataque. Juntos investigan cada pista para dar con el criminal, ella por venganza, él por reconciliarse con el pasado y salvar a su sobrina, presa del criminal. La película tiene medianos resultados, porque el asesino es plano al igual que el resto de sus personajes; no tienen muchos matices, casi no les pasa nada, al igual que con el argumento.

En 1999, dos directores intentan refrescar la mirada al asesino en serie. Spike Lee dirigió *La noche del asesino (Summer of Sam)* basada ligeramente en el caso real de David Berkowitz, quien se bautizó a sí mismo como *el hijo de Sam*. Pero el filme no es una biografía de Berkowitz como podría pensarse y se queda a medio camino entre *thriller* sin llegar por completo al *gore*; aborda la relación ficticia de Dionna (Mira Sorvino) y Vinny (John Leguizamo) y cómo resienten los acontecimientos que se viven en Nueva York durante el verano de 1977, gracias al reinado de terror del *hijo de Sam*.

Es Phillip Noyce, quien se presenta con una propuesta que maneja constantes en la mejor tradición de *El Silencio de los Inocentes* y *Seven*, pero también con ciertas novedades. En *El Coleccionista de Huesos (The Bone Collector, 1999)* tenemos a Lincoln Rhyme (Denzel Washington), detective forense especializado en mentes criminales que es forzado a retirarse debido a un accidente que lo ha dejado parapléjico, por ende, aislado del mundo exterior, frustrado por su mala suerte.

En contraste, tenemos a Amelia Donaghy (Angelina Jolie) una policía novata que cree en la ley, tiene fe en el mundo y mantiene sus ímpetus tan altos como pueda, lo mismo que sus valores. Esas personalidades chocan al momento de conocerse, Lincoln sabe lo dura que es la vida, de los sueños rotos, de la inestabilidad social, de la

maldad. Amelia no conoce el lado oscuro del mundo pero tendrá que hacerlo cuando un asesino empieza a sembrar muerte en Nueva York.

Su talento innato para la investigación la convierte en los ojos de Lincoln, quien pronto se obsesiona con atrapar a este homicida pues sólo así limará asperezas con su pasado, al terminar su trabajo como detective. Amelia se vuelve guía del equipo de investigación que sigue las pistas del asesino; todas son parte de un rompecabezas que, una vez armado, dejará a la vista su identidad.

Desde luego que el mensaje es complejo y, por ello, Amelia y Lincoln deberán hacer equipo para descifrarlo, él por sus conocimientos sobre la mente criminal, ella por su habilidad para descifrar pistas y descubrir evidencia. En el camino, el detective aprenderá sobre la esperanza al intimar con Amelia, mientras que ella se volverá mejor policía al tiempo que enfrente los horrores de la humanidad con el apoyo de Lincoln.

Esa relación mantiene a flote el filme, uno donde esas personalidades se complementan para hacer notar cuanto se necesita de los otros para sobrevivir en un mundo violentado y, de nuevo, puntualizar la diferencia entre nosotros y los anormales. El asesino deja objetos fetiche y huesos en las escenas del crimen que son parte del rompecabezas, uno en donde manifiesta su odio hacia las personas porque *siempre lo vieron diferente*.

El asesino sufrió tanto en su etapa profesional, fue humillado al grado que no desarrolló conciencia. De nuevo, se pone de manifiesto esa diferencia, nuestra humanidad, la capacidad de ser empáticos con las demás personas (aspecto reflejado en la relación de Amelia y Lincoln) a diferencia de los criminales que no tienen sentimiento alguno.

Esa diferencia es la mejor propuesta de este filme; nos dice que aún en esta sociedad victimizada constantemente, es probable encontrar gente con la moral alta, aún cuando haya enfrentado errores pasados. Sin duda es una visión más prometedora que la ofrecida por la devastadora *Seven*, donde se hace hincapié en la deshumanización no sólo de los criminales sino de la sociedad misma. Esos distantes puntos de vista hacen de estas películas buenas reflexiones y buenos trabajos fílmicos.

Por otro lado, se encuentra el segundo tipo de asesino psicópata al que Sara Martín hace referencia, el perseguido (*stalker*) que se obsesiona con una víctima y puede cometer atroces crímenes durante la persecución. Éste representa la total

ruptura entre el asesino del *thriller* y el del *gore*, es decir, en este último género se trata de un asesino estilizado que definitivamente mata por el placer de hacerlo, muchas veces sin necesitar un pretexto psicológico como el de la infancia traumática por ejemplo. Si llegará a haber ese pretexto, no se ahonda en él puesto que lo principal es la matanza que provoca. Este tipo de asesino es el que aparece constantemente en el *slasher film*, subgénero del que hemos dado referencias hasta el hartazgo.

Sólo queda destacar dos cosas al respecto: primero, estos filmes se inscriben en el *gore*, pues hablamos de un subgénero plantado sin ambages en el total hiperrealismo y, segundo, el asesino de estos filmes actúa bajo una frustración por lo regular infantil; eso es toda su motivación, no tiene psicologías más complejas. De ahí, que personajes famosos como Freddy o Jason sean cada vez más planos con cada secuela, pues sus motivaciones no cambian, solo matan, eso sí, de manera extrema, tanto que pusieron de moda el término *body count*, cuenta de cadáveres. Entre más muertos, mejor es el asesino.

La única similitud que hallan con los asesinos de las películas con tradición detectivesca es que ambos “no se limitan a dar una muerte rápida y limpia a sus víctimas, sino que las suelen torturar, matar lentamente, mutilar antes o después de morir, llegando a extremos tales como la violación sexual, la necrofilia y/o el canibalismo.”¹⁵³

Por lo anterior es necesaria la ejecución de crímenes originales y prolongados, al tiempo que se visten de efectos especiales sanguinarios, hiperrealistas. Dichos *slasher* son herencia de la explotación de la serie B con bajos presupuestos y estrellas desconocidas, aunque, para los noventa, el *star system* alcanzó al subgénero y lo inundó de caras conocidas.

Sabemos que en los Estados Unidos se reconoce *La Masacre de Texas* como la primera *slasher* a la que le siguieron éxitos conocidos ya mencionados. El éxito de estos filmes acabó de “perfilar la figura del psicópata asesino además de asegurar su rentabilidad económica y la popularidad creciente de la heroína. La sádica trama básica, puntuada por asesinatos muy cruentos ante los que sucumben chicos y chicas, ha permitido la serialización fácil. Todos estos cocos modernos son fantasmas

¹⁵³ *Ibidem*, *op.cit.*, p. 169.

invocados por los mayores para ganar un dinero fácil de un público que sólo espera divertirse.”¹⁵⁴

Sara Martín tiene mucha razón; los públicos jóvenes siempre asistimos a la exhibición de estas películas que, en su mayoría, son clones de lo mismo pero ello no importa si lo que se quiere es sentir un buen susto y repasar los múltiples clichés puestos al alcance del masoquista pero feliz espectador. El *stalker* elige víctimas conocidas, viven en su entorno. Por lo regular, la acción se sitúa en pequeñas poblaciones en donde la gente esta atrincherada; el asesino se motiva por venganza o quizá envidia, pero no hay más motivaciones que esas.

Hacemos hincapié en la película que cambió la percepción del *slasher film*, *Scream, grita antes de morir (Scream, 1996)*. Sabemos que el *slasher*, de tanto explotarse, promovió su propia muerte. Para finales de los 80, había una proliferación de películas de este tipo, en su mayoría secuelas que pretendían repetir el éxito de sus predecesoras. La industria, pero más que nada, el público se cansó de la misma fórmula.

Al género se le dio por muerto un tiempo pero entonces, en 1996, surgió un nuevo paradigma del terror juvenil que sirve como parteaguas entre el terror contemporáneo de los ochenta y noventa, al tiempo que funciona como brecha generacional: el responsable de reavivar la llama es el maestro Wes Craven; la película: *Scream*. Las nuevas generaciones ya conocemos el esquema de manera que ahora, Craven y el guionista Kevin Williamson nos hacen el último giro de tuerca al género: precisamente, jugar con el género dentro del género y así, establecer nuevas reglas.

Craven y Williamson nos muestran aquí qué tipo de filme veremos al no negar sus influencias. Nos lo dicen implícitamente en el diálogo: ya conocen todas las *slasher* ochenteras, pues bien, ahora digan qué harían si estuvieran en una situación como esa. Ese es el reto de los personajes, a quienes traiciona el nerviosismo, por ende, encuentran una muerte *gore*: el destripamiento, degollamiento o múltiples puñaladas.

Esa es la regla que dicta este nuevo cine de terror, el espectador y el personaje debe conocer las reglas del cine y además, las expresiones de cultura popular más recientes pues, de lo contrario, su destino será morir en manos de alguien experto en la materia, planteamiento similar al de *El Imitador*, pero mientras en aquella se trata el

¹⁵⁴ *Ibidem.* p. 168.

asunto con toda la solemnidad posible, aquí no sólo se cuestiona el fenómeno del terror, sino que la misma película se analiza al tiempo que se autoparodia.

“La propuesta de Wes Craven 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.”¹⁵⁵

Después del preámbulo¹⁵⁶ en donde Craven presentó a la figura importante de su filme, el asesino y sus modos de operar, dibuja una serie de personajes tópicos en el *slasher*: ahí tenemos a Sydney (Neve Campbell), la chica mojigata pero con dejos de sexy, cuyo pasado la atormenta; Tatum (Rose McGowan), la mejor amiga que además, es toda una *bitch*; Billy (Skeet Ulrich), el novio comprensivo pero deseoso de sexo, por ello presiona a Sydney hasta el límite; Randy, (Jamie Kennedy) el nerd escolar cuya especialidad es el cine de terror clásico, y su función es poner de manifiesto todas esas reglas que *Scream* utiliza pero también pretende desafiar; y Stu (Matthew Lillard), el típico borracho pesado, castroso y bobalicón pero algo desquiciado.

He ahí la camada de adolescentes prototipo que enfrentarán al asesino. Junto a ellos, está Gale Weathers (Courtney Cox), una reportera amarillista que anda tras los pasos de Sydney. Ella representa los medios de comunicación que en nuestros tiempos están ávidos por la nota roja y, finalmente, Dewey Riley (David Arquette), el policía honesto pero francamente ineficaz, como casi todo el cuerpo policiaco. Todos enfrentan al asesino pero de un modo diferente al *slasher genérico*. Prácticamente se burlan de él. El castigo: la muerte.

El asesino con un retorcido gusto por las películas de terror empieza la matanza en Woodsboro para dar con la heroína Sydney Prescott, cuya madre fue violada y asesinada unos años atrás. El presunto asesino ha quedado libre y por ello se sospecha que haya muertes relacionadas con ella y el deceso de su madre. El motivo, desde luego, es una venganza.

¹⁵⁵ Hilario J. Rodríguez, *op.cit.*, p.302.

¹⁵⁶ La secuencia de apertura a la que hemos hecho referencia en el capítulo 2. Véase págs. 70-71.

Antes de acabar con Sydney, el matón asesta algunas cuchilladas a sus amigos: Tatum, quien, antes de morir, se burla de él; *¡Es aquí cuando debo gritar y correr por mi vida!* dice ella antes que una cortina eléctrica la parta en dos; raja el cuello del camarógrafo de Gale y se carga a Stu con una serie de cuchilladas estomacales. Es la heroína quien debe matarlo pero antes se da otra vuelta de tuerca pues justo cuando Randy anuncia que la chica virgen siempre salva el día, ella pierde la virginidad con Billy, rompiendo de tajo con ese cliché.

“Poco importa si los personajes son unos pelmazos, tanto las víctimas como los asesinos, o si no sobrepasan los moldes del arquetipo, porque aquí lo único que tiene sentido es impedirle a los espectadores saber nada a pesar de lo lógica del cine de terror.”¹⁵⁷ Se trata de cambiar constantemente el esquema funcional del *slasher* para no hacerlo predecible; cualquier cosa podría pasar e incluso el asesino podría sucumbir ante su propio juego si no sabe jugarlo bien.

El lanzamiento de *Scream* al mercado permitió una nueva racha comercial de nuevos títulos que pretendían seguir la línea impuesta por el filme de Craven. Dos filmes salieron bien librados, *Sé lo que hicieron el verano pasado (I know what you did last summer, Jim Gillespie, 1997)* escrita por Kevin Williamson, el mismo de *Scream* y, *Leyenda Urbana (Urban Legend, Jamie Blanks, 1998)*.

La primera sobre cuatro amigos que tiran al mar el cuerpo de una persona a la que atropellaron y creen muerta. Por supuesto, él vendrá a darles caza el siguiente verano. La segunda trata sobre un asesino que para cometer sus fechorías hace torcidas representaciones de las leyendas urbanas más populares de la localidad. Ambas aprovechan el furor colectivo sobre los miedos de la gente, aspecto que el espectador debe reconocer si desea disfrutar los filmes en su totalidad.

Ambas cintas tuvieron secuela; *Todavía se lo que hicieron el verano pasado (I still know what you did last summer, Danny Cannon, 1998)*, continuación muy infame en la que se nota la ausencia de Williamson en el guion y *Leyenda Urbana 2 (Urban Legends: Final Cut, John Ottman, 2000)*, secuela del filme de Blanks que ya no halla ninguna relación con su predecesora excepto por la presencia de un personaje; es de verdad un filme bien facturado pero cuenta con soluciones demasiado vistas.

¹⁵⁷ *Ibidem*, p. 303.

A la industria de nuevo le entró la euforia económica y, desde entonces, sigue produciendo *slashers*, algunos mejores que otros. Revivió en el 98 a Michael Myers con *Halloween: Veinte años después (Halloween H2O, Steve Miner, 1998)* de nuevo con Jamie Lee Curtis (quien debió recibir un buen cheque) y con afanes de agradar al público de *Scream* sin lograrlo.

En el 2001, Jamie Blanks regresó con *Día de venganza (Valentine)* en donde un joven con máscara de Cupido hace las veces del asesino, pero sin mucha fortuna. *La Masacre de Texas* sufrió un *remake* en el 2004 dirigido por Marcus Nispel, responsable de adaptar en este 2009 la nueva versión de *Viernes 13*. *Leatherface* además tuvo una precuela en el 2006 de la mano de Jonathan Liebesman y Rob Zombie fue responsable de masacrar *Halloween* con una nueva versión que se dejó ver en el 2007.

Asimismo, clásicos como *La Casa de Cera, Black Christmas* y *Sangriento San Valentín* han tenido cada uno su nueva versión, la primera en el 2004 dirigido por Jaume Collet Serra, la siguiente por Glen Morgan en el 2006 y la última este año, dirigida por Patrick Lussier (editor de *Scream*) y presentada en el gran formato 3D. Y podríamos enumerar más títulos que sólo empiezan a confirmar una cosa: el subgénero empieza a desgastarse, otra vez.

En ese contexto, ¿qué le queda a los asesinos en serie?, ¿podremos verles facetas nuevas en el cine? Hay directores que se han arriesgado. Un ejemplo muy bueno que presenta un personaje mezcla del asesino psicópata de antaño con el *stalker* que mata a quien se le ponga enfrente. La película es *Psicópata Americano (American Psycho, 1999)*, dirigida por Mary Harron, quien presenta el relato de un loco asesino muy fino en la apariencia pero podrido mentalmente.

Patrick Bateman (un soberbio Christian Bale) es un *yuppie* graduado de Harvard, bien parecido, de gustos finos en la comida y el buen vestir, podemos, incluso, atribuirle el término de *metrosexual* por el excesivo cuidado que le pone a su cuerpo y salud. Es inteligente y está forrado de dinero gracias a su trabajo como corredor de bolsa. Está tan enamorado de sí mismo que siente envidia de los demás. Patrick piensa que nadie puede ser mejor que él: ansía ser el más poderoso, no importa el costo. Su personaje es una buena representación de la tiranía.

Su *hobbie* es nada más ni nada menos, matar personas. Cuando un colega lo ha humillado en el trabajo, va directo a los callejones para humillar a un vagabundo y

asestarle cinco cuchilladas. Mata su némesis en el trabajo, porque tiene un mejor departamento y hasta mejor tarjeta de presentación. Y, desde luego, mata prostitutas. Ante ellas siempre debe sentirse superior, intelectual y sexualmente. La escena en donde tiene sexo con dos de ellas mientras les explica la meditación épica sobre la intangibilidad que Phil Collins hace en la canción *Invisible Touch* es grandiosa.

La directora sabe que el personaje vive en tres mundos opuestos, por ello construye ese espacio *yuppie* donde todos se asumen como personajes con poder, inteligentes pero muy superficiales en su forma de ser; se traicionan, entonces, teniendo relaciones con las parejas de otros y se arrastran a otro nivel en ese segundo mundo donde Patrick se pasea constantemente, los burdeles, las drogas, el sexo sin protección, todo enmarcado en un ambiente de total incorrección política

Justo después de deambular por ahí es cuando sufre esas epifanías que lo llevan a un tercer nivel: el de su locura, donde piensa que todos conspiran contra él y, por ello, deben morir. Ese nivel es el sangriento, donde mata a sangre fría. Escenas sanguinolentas que contrastan con la pulcritud del mundo laboral donde usualmente se desenvuelve. *Psicópata Americano* es un ejemplo de cómo abordar la mente de un asesino sin ser tímida en la representación de la violencia pero sin caer tampoco en el exceso de evidencias tan común en los *slashers*.

“Con o sin la aprobación de muchos, esta película ya es parte del acervo que plasma el otro lado de la cultura de la Unión Americana y occidental en general: excesos, banalidades, asesinatos, individualismo, soledad, psicosis. Una psicosis aplaudida y fomentada por la sociedad empresarial. No hay que buscar lejos para encontrar un joven psicópata exitoso y cercano, más cercano de lo que se imagina y desea.”¹⁵⁸

Ya para el nuevo siglo, el asesino en serie sigue abriéndose camino en el cine. En el 2000, Joe Charbonic presentó *El Observador (The Watcher)* en la que una vez más se aborda la relación entre el psicópata, aquí de nombre David Allen Griffin (Keanu Reeves) con la policía, encarnada en el agente del FBI Joe Campbell (James Spader), quien vive obsesionado con atrapar a David. Este último le da jaque al agente, cuando secuestra a su terapeuta y amante en ciernes, Polly Beilman (la subestimada Marisa

¹⁵⁸ Alex Nexus. “Psicópata Americano: asesino de nueva generación” en *Cinemanía*, Año 4. No. 45. Junio, 2000. p. 55.

Tomei). Aunque es atinada en marcar la línea existente entre la relación obsesiva de la ley con los evasores de la justicia, la película no tuvo mucho reconocimiento.

Ese mismo año se estrenó *La Célula (The Cell)*, arriesgada propuesta de Tarsem Singh en la que Catherine Dean (Jennifer López) experimenta con una nueva tecnología que le permite entrar a la mente de sus pacientes y, desde ahí, solucionar sus problemas psicológicos, técnica que empleará para adentrarse en la mente de un asesino serial y descubrir la ubicación de sus víctimas, a quienes, después de torturar, disecciona y convierte en muñecas de colección.

Este último filme, junto con la reciente saga de *El Juego del miedo (Saw)*, son las mejores expresiones en cuanto a asesinos seriales se refiere. La saga *Saw* es de hecho, un nuevo fenómeno cinematográfico y de *merchandising*, donde el mito del asesino se cambia un poco: no es él quien mata, sino obliga a sus víctimas a automutilarse para salvar la vida. Claro que los artefactos utilizados para ello son extremos y los resultados son cada vez más sangrientos.

En el 2008, la serie alcanzó su quinta entrega, mucho más sangrienta que sus predecesoras, y parece que habrá una sexta, lo cual deja claro que el cine aún ve la figura del asesino en serie como un mito muy rentable, independientemente del punto de vista que puedan abordar múltiples directores.

Además, está claro que en la actualidad la presencia del asesino serial aún nos acecha. "Actualmente, se estima que 75% de los asesinos seriales reside en los Estados Unidos, los demás se reparten en el resto del mundo. Cifra aterradora si se considera que sólo 6% de la población mundial reside en Norteamérica. Se piensa que actualmente operan 35 asesinos en Estados Unidos y que del total de asesinatos por día, 11 son atribuibles a alguno de ellos."¹⁵⁹

Si este dato sorprende, es más sorprendente encontrar en Internet foros de discusión sobre estas películas, sobre los casos de asesinatos más sonados y, peor, discusiones acerca de métodos de tortura y herramientas homicidas. Cada vez son más frecuentes los casos donde personas desaparecen luego de haberse citado con personas a quienes conocieron en Internet.

¹⁵⁹ <http://www.asesinatoserial.net/>

Mientras esto exista, el cine aprovechará cualquier anécdota relacionada para perturbarnos con un nuevo filme que, quizá, sea novedoso o, tal vez, presente lo mismo, pero los espectadores, sobre todo aquellos que estamos ávidos de ver estas películas, ahí estaremos. Como dijo Vera Anderson en 1999 con objeto del estreno de *El Coleccionista de Huesos: lo cierto, por ahora, es que los paradójicamente populares serial killers de celuloide ya han dejado una huella imborrable en la imaginación popular.*¹⁶⁰ Y vaya que es verdad.

¹⁶⁰ Vera Anderson, “Desesperadamente buscando a El Coleccionista de Huesos” en *Cinemanía*, Año 4. No. 40. Enero, 2000. p. 48.

4.2. VAMPIROS: LA SANGRIENTA DEFORMACIÓN DEL MITO

¿Qué te inquieta? ¿La muerte?

¿Quién vive eternamente?

Schemuel Ha-Nagid en *El Legado de Lovecraft*

Estoy muerto y soy un vampiro. Y las criaturas morirán
para que yo pueda vivir. Beberé su sangre
para poder seguir viviendo. Beberé sangre. Y viviré para siempre
Lestat de Lioncourt en *Lestat, El Vampiro* de Anne Rice.

A mediados del siglo XVIII en Europa, sobre todo en las leyendas tradicionales eslavas y balcánicas, se creía que era de mala suerte para una mujer dar a luz los días sábados, pues el recién nacido estaría maldito; su castigo sería ver a los muertos vivientes por el resto de su vida. Era peor sí el bebe nacía muerto. Entonces, debía ser descartado, cual espartano, y enterrado en tierra sacrosanta, pues su destino era convertirse en un bebé vampiro que despertaría de su sepulcro para beber la sangre de su madre, de sus familiares y la de los pobladores.

Ese miedo era alimentado por la creencia de que había seres rondando este mundo, que no se resignaban a su destino y volvían a este plano para beber nuestra sangre. Así se inicia el mito del vampiro, uno muy antiguo e incluso más fascinante que el de los asesinos seriales, pese a que la existencia de estos últimos está comprobada y la de los chupasangre, no rebasa el carácter de leyenda y teorías que intentan probar su existencia, llegando a comprobar tendencias de vampirismo en humanos y animales, pero nunca ligadas a lo sobrenatural.

Un vampiro es una criatura legendaria que, físicamente, es un cadáver reanimado, cuya subsistencia depende de alimentarse de la sangre de los vivos. Un cadáver que vive eternamente. Casi todas las leyendas sobre criaturas cuyo alimento es la sangre provienen de Europa del Este; la palabra vampiro de hecho, se deriva de la palabra eslava *upir*¹⁶¹; no obstante, en la actualidad casi no hay regiones en el mundo donde no se cuenten historias sobre seres chupasangre. Para muestra, no olvidemos nuestro tradicional *Chupacabras*, leyenda mexicana originada en Sinaloa alrededor de 1994. Dicha criatura drenaba la sangre del ganado y alguno que otro humano. Su existencia es poco probable porque no se confirmó su veracidad de forma rigurosa.

¹⁶¹ Tomado del Podcast “Vampiros” en *Reacción, el programa de investigación de Reactor*, Noviembre de 2008.

En China se cuenta sobre cadáveres revividos por espectros malignos que rondan los cementerios en busca de sangre; en Grecia, se cuenta sobre mujeres con forma de serpientes, las cuales hipnotizaban a marineros para drenarlos lo mismo que en la cultura celta, donde se hablaba de hadas con forma de hermosas mujeres, cuyos cantos sumergían a los hombres en un estado somnoliento para degollarlos y beber la sangre que emanaba de sus cuellos. Esa combinación de sangre y muerte es un binomio perfecto para los creadores del *gore*, sin duda.

Pero la tradición original del vampirismo proviene de los países eslavos y balcánicos. Para estas culturas, los vampiros son los cadáveres vivientes de personas que en vida fueron criminales sanguinarios o personas excomulgadas, sin embargo, un muerto podía regresar como vampiro si había fallecido por causas violentas o injustas, si había cometido suicidio, no había tenido un funeral apropiado, o si un gato o ave negra se posaba sobre el cuerpo inerte antes de sepultarlo.

También se creía en la posibilidad de que ciertas personas practicaran la proyección astral, es decir, manifestar su alma fuera del cuerpo y así, cometer actos vampíricos, lo que entra en contradicción con el mito, pues el vampiro es ante todo, una persona muerta.¹⁶²

Rastrear todos los orígenes de la leyenda es una tarea difícil y no nos corresponde en nuestro caso. Sólo debemos apuntar que el mito nació pues con frecuencia, los pobladores corrían el rumor de animales muertos en los alrededores, lo que para ellos, era evidencia de algún vampiro activo en la localidad. Ello se comprobaba con la posterior aparición de personas muertas, empezando por los familiares y amigos del no muerto, lo cual servía para identificarlo y cazarlo. Cuando se exhumaba el cadáver, se comprobaba su transformación si tenía sangre en la boca y uñas.¹⁶³

Ese miedo popular haya relación con lo que Gubern denomina *pérdida de la identidad*, y rompe el molde del descanso eterno después de la muerte, pues peor que no descansar, es sucumbir ante una fuerza superior a nosotros que nos hace cometer

¹⁶² Ídem

¹⁶³ Aunque actualmente estos efectos tienen explicaciones científicas. Muchos de esos casos se presentan por la forma en que fueron sepultados los cuerpos o, más frecuente, si la persona sufría catalepsia y tenía la desgracia de ser enterrada viva. Muchos de estos datos se explican en la exposición *Vampiros y hombres lobo*, exhibida en el Museo del Policía del Distrito Federal, la cual recomiendo a cualquiera interesado en la historia del vampirismo.

actos siniestros. Se trata de un ser estudiado ampliamente; en ese sentido, es muy curioso que los primeros casos registrados no son criaturas de la noche sino asesinos seriales que se creían vampiros.

Cuatro son los casos más reconocidos; uno de ellos, es el de Peter Kürten, *el vampiro de Düsseldorf*, cuyo caso fue expuesto en el inciso uno. Otro es de la condesa húngara Elizabeth Bathory. Se trataba de una mujer obsesionada con su belleza y la juventud eterna; se enteró entonces de un ritual de magia negra: si bañaba su cuerpo con sangre de doncella, sería joven por siempre. Ayudada por un lacayo y dos damas de compañía, recorría los caminos en busca de jovencitas a quienes prometía un trabajo en el castillo.

Una vez ahí, las golpeaba, desnudaba y degollaba. Hacía que sus sirvientas llenaran su tina con la sangre de las jóvenes de quienes llegó incluso a beber el líquido que brotaba de sus cuellos. Se le atribuyeron 600 asesinatos de mujeres; dada su condición de Condesa, se le perdonó la pena de muerte y se le confinó a su habitación, donde murió por no probar bocado alguno.¹⁶⁴

A Gilles de Rais, compañero de armas de Juana de Arco, también se le atribuyó el carácter de vampiro real, pues asesinó a muchos niños con el fin de obtener con su sangre la piedra filosofal que lo haría inmortal. Vale mucho la expresión vampiro real porque es una de las características que une humanos con vampiros míticos: su deseo de beber sangre es inagotable porque les da la vida al igual que a nosotros. Físicamente, podríamos parecernos pues incluso, hay vampiros reales a cuyos casos se les denomina *vampirismo genético* pues sufren enfermedades causadas por mal funcionamiento de las enzimas de la sangre.

Rafael Aviña afirma la existencia de dos tipos de vampiros: el mítico y el real. “El vampiro mítico arrasaba con pueblos enteros a través de la paranoia creada en las mentes de las víctimas sobre el ser que regresa de la muerte para alimentarse de la sangre de los vivos. Por su parte, el vampiro real, la más física y la menos espiritual de las manifestaciones sobrenaturales termina por convertirse casi siempre en leyenda bajo el apelativo de monstruo humano.”¹⁶⁵

¹⁶⁴ Datos tomados de *Programa especial Radioactivo: Asesinos Seriales, segunda parte*. Octubre 2001.

¹⁶⁵ Rafael Aviña, *El cine de la paranoia*, p. 98.

Otro monstruo humano, que también es uno de los casos más conocidos sobre vampirismo real, es el del príncipe de Valaquia, Vlad Tapes Dracul, *El Empalador*, sobrenombre que adquirió por empalar a sus víctimas. Se le atribuyen más de cien mil muertes. Se cree que en esta figura se basó Bram Stoker para crear su famosa novela epistolar, fuente de inagotables relatos vampíricos: *Drácula*. Pero debemos destacar que en la novela, no se le hace mención al príncipe de Valaquia y mucho menos, se le hace comparación alguna con el Conde.

Dicha novela fue creada a finales del siglo XIX, protagonizada por el que hoy es, sin duda, uno de los vampiros más famosos, *Drácula*. Se publicó originalmente en 1897 y es reconstruida gracias a cartas que todos los personajes se escriben entre sí. Aunque es la novela más famosa sobre vampirismo, no fue la primera. Ese lugar le pertenece a *El Vampiro* de John Polidori, que no fue éxito editorial pero fomentó el interés por el tema, lo cual llevó a Stoker a indagar sobre vampirismo durante siete años, durante los cuales se forró de leyendas populares para vestir al mito.¹⁶⁶

El cine no tardó en darse cuenta de la rentabilidad del mito del vampiro; llegados los años 30, década en que la Universal Pictures cimentó grandes clásicos del cine de terror, se hizo la primera adaptación oficial de la novela de Stoker, *Drácula* (*Drácula*, Tod Browning, 1931), pero no fue la primera, pues ese honor le corresponde a *Nosferatu, una sinfonía de horror* (*Nosferatu, Eine Symphonie Des Grauens*, Friedrich Wilhelm Murnau, 1922), filme representativo del expresionismo alemán y que es “la primera gran película del cine de terror” en palabras de José María Latorre¹⁶⁷ y además, tuvo una segunda versión en 1979 de la mano de Werner Herzog.

En esta cinta, Murnau adapta libremente la novela *Drácula* de Bram Stoker. Decimos libremente, pues el decorador de la cinta, Albin Grau, sugirió a Murnau hacer cambios significativos tanto en la concepción de los personajes y el título, para evitar el

¹⁶⁶ Otras novelas como *Carmilla* de Joseph Sheridan Le Fanu y *Soy leyenda* de Richard Matheson son ejemplos famosos de literatura vampírica. La de Le Fanu tuvo una adaptación en 1932 llamada *Vampyr*, dirigida por Carl Theodor Dreyer, mientras que la de Matheson ya tuvo tres adaptaciones cinematográficas.

¹⁶⁷ Aunque para Fernando Alonso Barahona en *100 películas de terror*, fue con *El Golem* que se da partida oficial al género fantástico-terrorífico. Ojo con la acepción de Alonso; distingue al filme de Wegener como perteneciente a un único género. Para Latorre, el expresionismo alemán es precursor del cine fantástico; para él, el terror es una variante, pero es un único género. Estrictamente, el terror es un género aparte y su prototipo es la cinta *Nosferatu*. En todo caso, si se reconociera al fantástico/terrorífico como una unidad, esa sería representada por *El Golem*, pero para nosotros no es totalmente cierto. Por supuesto, es una discusión más amplia.

pago de derechos de autor, situación que no se pudo evitar no obstante los cambios. *Nosferatu* cuenta la aventura de Hutter, un agente inmobiliario que acaba de desposar a Ellen y al que su jefe envía a un castillo perdido entre los Cárpatos para firmar un importante negocio con el conde Orlok.

Al llegar al castillo - para lo cual tuvo que sortear lobos, caballos encabritados y mucha niebla- se encuentra con que su anfitrión, Orlok, es un tanto inquietante: duerme en un sarcófago y en cada oportunidad, bebe la sangre proveniente de una herida en el dedo de Hutter. Una noche, justo cuando Orlok se dispone a beber la sangre de su huésped, Ellen se despierta a la distancia clamando por su marido. Tal como lo hiciera Drácula, este conde se traslada en barco, vampirizando a toda su tripulación, a Bremen, para poseer a la mujer. Pero ella ha aprendido sus debilidades y le ofrece su cuerpo hasta que aparece el sol.

Además de incluir la presencia del vampiro, que se ha convertido en talismán de muchas películas de terror, *Nosferatu* innova, porque presenta escenarios naturales y en ciertas escenas, como el recorrido hacia el castillo, Murnau incluye imágenes en negativo para contrastar aquellas reveladas en el proceso de laboratorio. A pesar de hacer el filme más a su gusto que a la tradición de los expresionistas, el autor expresa un gusto por el misterio, el temor a lo oculto, pero, sobre todo, logra el tono de inquietud del cine alemán.

Esta es la primera expresión de terror que inicia en el cine una fructífera exploración del vampirismo, destacando que no es Estados Unidos, donde se origina aunque posteriormente sería este país quien explotaría e incluso deformaría el mito. Luego de adaptar oficialmente *Drácula* en 1931, aquí interpretado por Bela Lugosi, cuyo argumento honestamente es el mismo que *Nosferatu*, salvo por algunos cambios pequeños (como aquél en donde Orlok muere quemado por la luz del sol, a diferencia del Conde Drácula, quien puede incluso caminar a plena luz de día), Hollywood explotó el vampirismo, pero, sobre todo, la figura del célebre Conde. Hubo un filme titulado *La Hija de Drácula* donde se basan en la obra de Stoker aunque no halla ninguna relación con el texto original.

Una vez agotada la fuente de ideas para las películas clásicas de monstruos filmadas por la Universal en los treinta, la productora británica Hammer Films realizó una versión más del famoso Conde con *Horror of Drácula* dirigida por Terence Fisher

en 1958. Christopher Lee interpretó a Drácula de un modo más seductor y temible a la vez que la casa productora ya instalaba más explícitamente el elemento crucial en relatos vampíricos: la sangre. A este éxito, le siguieron *Las novias de Drácula*, *Drácula vuelve de la tumba* o *Drácula, príncipe de las tinieblas*.

Hollywood se dio cuenta que había de renovarse en la materia o morir. Pero le costó trabajo. Tuvo que acertar en ese punto donde el cine de vampiros estaba fallando: el abuso de la figura de *Drácula*. Justo en los ochenta se da la ruptura entre la figura del vampiro aristócrata que tanto se explotó en la época dorada para dar paso al vampiro instalado en la idea no sólo de la vida después de la muerte sino también en la eterna juventud. Un vampiro moderno y por ende, más sanguinario.

Son dos los filmes que rompen el estereotipo del vampiro y ambos datan de 1987; se trata de *Los Muchachos perdidos* (*The Lost Boys*, Joel Schumacher) y *Cuando cae la oscuridad* (*Near Dark*, Kathryn Bigelow). La primera nos presenta a Sam (Corey Haim) y Michael (Jason Patric), un par de hermanos adolescentes, ambos igual de problemáticos, que se mudan junto con Lucy, su madre (Dianne Wiest), a la casa de su abuelo en California.

Ambos están molestos por entrar a una nueva escuela pero peor, por congeniar con gente extraña aún sabiendo que ellos son los extraños, pues son los chicos nuevos del pueblo. Además, se han mudado a una ciudad donde la gente es rara y así lo remarca Michael, “la gente aquí es rara, quién sabe con que nos toparemos”, mientras el director elige *People are strange* de *The Doors* para enfatizar el carácter *freak* de su película.

Freak porque no muy tarde los dos hermanos conocen a la banda de chicos motorizados más temida de la ciudad; temidos porque son unos delincuentes pero son fenómenos porque visten mal, con ropas de cuero, piercings, pantalones rasgados, cabello suelto y enmarañado, sobre todo, conservan una actitud hostil. Son *freaks* porque también son vampiros, hecho que Michael descubre de la manera más incómoda: tiene a bien fijarse en Star (Jami Gertz) la chica bonita de la banda, a quien trata de ligarse. En represalia, uno de los líderes, David (Kieffer Sutherland), le hace beber de un tazón lleno de sangre de vampiro, aunque Michael bebe por su voluntad, por el ansía de pertenecer a un grupo y conquistar a la chica.

Ahora esta infectado, y se volverá vampiro. Su hermano y un par de niños desadaptados de una tienda de cómics deben encargarse de encontrar una cura para su condición antes que él chupe la sangre de su primera víctima, ritual que sellará su conversión. De entrada Schumacher señala la naturaleza extraña del vampiro como alguien ajeno a nosotros, es diferente.

¿Cómo marcar esa diferencia entre los humanos y los no muertos? Evidenciando esas diferencias que las mismas personas hacemos, al discriminar al de mal aspecto, al delincuente, al bueno para nada. Esa es la característica de este clan de vampiros, son un grupo de jóvenes delincuentes que no traen más que problemas y ser diferentes no les importa pues se la viven en la fiesta. La demás gente los discrimina pero no hay problema, ya que ellos se los cenan, literalmente.

Se hace todo un giro al mito vampírico; el vampiro no es una clase social aristócrata ni vive sólo en castillos; estamos en los ochenta, nos han azotado crisis económicas, el arte se ha modificado, el *punk* y el progresivo han cimbrado las buenas conciencias, lo mismo que el *gore*. El vampiro moderno ahora anda en grupos, proviene de cualquier clase pues cualquiera puede convertirse en uno, viven en las ciudades, son violentos y, sobre todo, conservan una imagen juvenil desaliñada. Sin duda, todos estos elementos dan al traste con el Conde transilvano clásico, seductor pero viejo, solitario, romántico. Hollywood empieza a deformar el mito y no le da pena hacerlo.

En esta nueva construcción del mito del vampirismo, hay dos líneas argumentales básicas; “por una parte, los argumentos giran en torno a la eliminación ultraviolenta de grupos de vampiros a cargo de una o de varias posibles víctimas y, por otra, tratan sobre las dificultades con la que el nuevo vampiro sobrelleva su condición.”¹⁶⁸ *Los muchachos perdidos* entra en la primera línea argumental. Es Sam, el hermano menor, quien averigua una forma de salvar a Michael y Star, quien también está infectada. Deben matar al líder del grupo, aquél que transformó a los demás. Si él muere, los demás también, y los infectados que aún no se han alimentado volverán a la normalidad.

Desde luego no será tarea fácil; se debe descifrar quién es el líder y, aún cuando piensan que es alguno de los chicos, el filme nos sorprende al exponer que el

¹⁶⁸ Sara Martín, *op. cit.* p. 144.

verdadero Mal ha estado dentro de la casa de estos chicos. El nuevo pretendiente de su madre, quien es el líder original y anda en busca de una madre para sus muchachos. La familia entera se une para matar al vampiro, quien no busca más que el sueño de cualquier humano: formar una familia, aunque un tanto atípica.

El mejor acierto de este filme es darle un giro de 360 grados a la imagen del vampiro, sobre todo con miras a agradar al público juvenil que asistía a las salas de cine durante la década de los ochenta. Lejos de provocar temor, cimienta más la empatía con esta figura al darle una caracterización contemporánea; básicamente, cualquiera podría ser un vampiro, caminar entre nosotros, invitarnos una copa, llevarnos a su casa y mordernos hasta desangrarnos.

Por lo demás, hay ciertos elementos de los que no se despojan. Aquí también duermen de día, matan de noche; duermen en cuevas, el ajo los daña, y una estaca puede hacer las veces de un cuchillo. Poco a poco, Hollywood irá retando esas tradiciones vampíricas, sobre todo en los noventa. En cuanto al segundo filme, es en esencia la idea de *Los Muchachos perdidos*.

Cuando cae la oscuridad es un relato con estructura de *road movie* en la que un grupo de vampiros viajan errantes de pueblo en pueblo conscientes de su naturaleza. El relato introduce, en primer lugar, a Caleb (Adrian Pasdar), un muchachillo guapetón que para variar, se enamora de la hermosa Mae (Jenny Wright), quien, al término de una cita a medio camino entre romántica y sexual, no puede evitar morder al chico.

Cuando Caleb intenta regresar a casa, con un cansancio que no puede explicar, es raptado por la bizarra *familia* de Mae, liderada por Jesse Hooker (Lance Henriksen) e integrada por tres miembros más, Severen (Bill Paxton), Diamondback (Jenette Goldstein) y Homer (Joshua Miller). A Caleb, más que su vestimenta vaquera y sucia, le parece más raro su comportamiento atrabancado, casi salvaje, y el extraño amor que se profesan unos a otros; también son unos *freaks* sociales que, además, llevan el estigma de ser vampiros; quieren hacer de Caleb un nuevo miembro familiar, aún cuando éste ya cuenta con una familia de lo más normal; por ello, debe romper la maldición de transformarse en un ser no muerto.

La idea es casi igual al filme de Schumacher pero la diferencia estriba en que Bigelow forra la atmósfera de *Cuando cae la oscuridad* con un carácter más malsano, oscuro, sin lugar a chistes que puedan cortar toda tensión entre el desarrollo

argumental y el espectador. Además, aquí se inserta la figura paternal de forma más incisiva. Mientras en *Los Muchachos Perdidos* los adolescentes vampiros son rebeldes sin causa, cuyo padre se mantiene a la deriva durante todo el relato, en esta Jesse se impone como una figura de liderazgo que debe mantener a raya a sus jóvenes.

Pero es muy interesante la visión que ambos filmes dan al vampirismo: primero, el de la imagen juvenil, tanto en la apariencia como en la actitud, desarraigados de cualquier expresión de cordura, vacíos, no pertenecen a nada; ningún valor los ancla al lugar donde viven, ni siquiera el patriotismo; sin duda, buena analogía con la actitud desenfadada de la juventud ochentera.

En segundo lugar, mientras que para el clásico aristócrata, ser vampiro era un regalo que dotaba de vida eterna, sensualidad, romanticismo y un aire de personalidad interesante, este vampiro moderno ve su condición como una maldición; una vez convertido, abraza su destino, porque no hay otra opción; debe sobrevivir después de todo. Pero si aún no ha sellado su transformación, debe evitar convertirse en uno. Ambos filmes explotan la visión del vampirismo como un virus que carcome y no puede detenerse, parámetro que será muy utilizado de ahora en adelante, el cual expresa, de nueva cuenta, el temor a un nuevo mal contemporáneo: el SIDA.

La ironía es que este mal puede contrarrestarse en algunas ocasiones, sobre todo si se trata del personaje bondadoso el que está infectado. El vampirismo sangriento también explotará la idea de la búsqueda de una cura para tal condición, aspecto que, sin duda, rompe los moldes del mito, pues, por lo regular, aquel infectado por la feroz mordida sufrirá una conversión irreversible. Por último, se inicia la introducción de una figura némesis del vampiro: el cazador, aquí encarnada en Michael y Caleb respectivamente, quienes deben derrotar al clan.

Así, entra en juego un elemento trascendental en las sangrientas películas de vampiros: la figura del cazador. Pero no uno como Van Helsing, letrado y solemne, sino uno igual de salvaje que las criaturas que debe exterminar; conoce lo suficiente para mantenerse con vida y matar al vampiro. La idea se asumió como tal en 1992 con el filme *Buffy la cazavampiros* (*Buffy, the vampire slayer*, Joss Whedon) donde una chica, Buffy (Kristy Swanson) es elegida para exterminar la plaga de seres no muertos que azotan la humanidad. El filme, más en tono de comedia que terror, es desafortunado y

tuvo más éxito en su *spin-off* como serie de televisión, allá por 1996, pero la figura del cazador no se abandonó.

En 1992, hay una pequeña regresión a la idea del vampiro aristócrata con una nueva versión más erótica y sangrienta de *Drácula*, ahora dirigida por Francis Ford Coppola y en 1994, con *Entrevista con el vampiro* (*Interview with the vampire*, Neil Jordan), adaptación de la novela de Anne Rice, popular escritora que reavivó mucho la llama por los vampiros.

No obstante, para finales de los noventa el cine de vampiros llega a un paroxismo de lo sangriento en el que, además, se empiezan a cambiar muchas de las reglas hasta ahora conocidas del vampirismo. ¿Qué sabemos de vampiros? Que los daña la luz, mueren con estacas, los aparta el ajo, duermen de noche, temen a las cruces, todas creencias producto de las costumbres inglesas introducidas por Bram Stoker pero, si en el mundo hay evolución, ¿no es posible que entre ellos también haya cambios? Desde luego; el cine trata de demostrar esta idea retando al mismo mito, transformándolo en algo más monstruoso, conjugando elementos míticos y agregándole otros nuevos.

Hay un filme que explota el mito con sus lugares comunes pero adhiere un tono ultra sangriento y son dos filmes violentos los que encaminan al vampiro en nuevas directrices: *Del crepúsculo al amanecer* (*From dusk till dawn*, 1995) de Robert Rodríguez; *Vampiros* (*John Carpenter's Vampires*, 1998) de uno de los soberbios maestros del terror que hasta su nombre quiso ver en el título de su filme y *Blade, cazador de vampiros* (*Blade*) también de 1998 y dirigida por Stephen Norrington. Ante todo, estos filmes están anclados en el trinomio de sexo-violencia-sangre, aunque cada uno los explota en mayor o menor grado a excepción de la hemoglobina. Las películas modernas de vampirismo son en verdad, orgías de sangre.

Del Crepúsculo al Amanecer es una producción de Band Apart y los Hooligans Productions, esta última creación de Robert Rodríguez, que trabajó con un guión escrito por su amigo Quentin Tarantino, basado en una historia de Robert Kurtzman. La anécdota es sencilla. Sean (George Clooney) y Richard Gecko (Quentin Tarantino) son un par de hermanos ladrones y asesinos; el segundo, es además un abusador sexual. Ambos están prófugos de la justicia y se dirigen a México.

Para ello, secuestran a Jacob (Harvey Keitel) y sus dos hijos, Kate (la siempre agradable presencia de Juliette Lewis) y Bill. Una vez que estos logran pasar a los dos hermanos al otro lado (aquí el *otro lado* es México), todos van a parar al Titty Twist, una bar de mala muerte para motociclistas y camioneros, que permanece abierto *del crepúsculo al amanecer*. Dado que deben esperar a Carlos, contacto con el que harán un negocio, deciden pasar la noche ahí.

Mala decisión. Luego de una trifulca que ellos mismos provocan, las meseras, músicos y demás habitantes del bar revelan su verdadera identidad. Se transforman en horribles y feroces vampiros que desean alimentarse con los clientes. Una vez que la cámara se ha posado sobre los vampiros, Rodríguez delata sus intenciones reales: mostrar una masacre en manos de estos monstruos. De verdad lo son: todos se ocultan bajo la máscara de humanos pero son deformes. Para lograr un efecto de repugnancia, el director contrató nada menos que a Greg Nicotero y Tom Savini, especialistas en maquillaje para películas de terror. Savini incluso tiene una aparición.

Tres elementos destacan en este filme de Rodríguez: el primero, que se inscribe en la línea argumental, donde un grupo de víctimas debe eliminar la horda de vampiros; de hecho, esa línea se vuelve común desde este filme y con los que vendrían. La segunda es la explotación de la sexualidad femenina y la vulgaridad con la que es vista por los hombres, quienes por lujuriosos, pagan un sangriento precio.

Rodríguez es un cineasta más empírico que de formación académica; no niega que el cine de serie B es una de sus influencias y lo pone de manifiesto agregando uno de sus elementos de *exploitation*: las mujeres. Una serie de meseras bailan exóticamente, contonean la cadera, muestran los senos para atraer a los hombres a su nido.

Los hombres las insultan e incluso ponen apodos a sus vaginas, pero el papel de sexo débil se intercambia una vez que ellas se transforman en vampiros; ya no son mujeres atractivas sino monstruosas vampiresas que se comen a los hombres. Tradición sin duda olvidada por el cine, pues la vampiresa también es una presencia constante en el vampirismo literario y folclórico. El punto más alto es cuando Satánico Pandemónium (Salma Hayek) baila sobre Tarantino con un erotismo avasallador que da al traste con su sangriento comportamiento una vez transformada.

La siguiente característica a destacar es el uso de elementos míticos sobre cómo matar vampiros. Es cierto, Rodríguez no puede evitar este cliché, pero entonces decide hacer lo que sabe mejor: una parodia de esos recursos. Sus personajes, sabiéndose en una situación peligrosa, recuerdan aquello que saben sobre vampiros: cruces, estacas, agua bendita, entre otras que, por un momento, les dan estatus de cazadores.

Pero, más que una salida, Rodríguez se burla de ellos pues son tan tontos que no pueden pensar más allá del cliché aún cuando sabe que él mismo está cayendo en uno. Llega un momento que esas armas ya no les sirven, los vampiros se ríen de las cruces y, es entonces, que la luz del sol, más por arte de magia que por la inteligencia de los muchachos, se hace presente para destruirlos.

Es interesante esa visión, la de *me burlo del vampiro y sus víctimas*, porque incluso con conocimiento sobre el tema, es más factible que ellos nos derroten. Incluye algún símbolo de religiosidad (el personaje de Jacob es un rabino cuya fe se perdió por la muerte de su esposa) pero también son motivo de burla, pues todos, a excepción de Sean y Kate, mueren en la masacre. La presencia de Dios no les fue de mucha ayuda.

Es cierto que Rodríguez agota muy rápido las posibilidades del relato una vez que instala a los personajes en la taberna. Ahí dentro lo único que queda por explotar es la visión sanguinaria del vampiro: cabezas decapitadas, gargantas chorreantes, todo tipo de líquidos viscosos, desmembramientos, todo es una oda al salvajismo. En este caso, se trata de un vampiro más asemejado a un animal salvaje movido por la necesidad de alimentarse.

Un apunte más sobre este filme es la utilización del recurso del contagio. Este es un elemento que el cine no ha delimitado del todo, algunos relatos dicen que para convertir a una persona, ésta debe beber la sangre de quien lo mordió; otros como este filme, explican que es suficiente la mordida para infectar a alguien y convertirlo en algo podrido, que lo lleva a una muerte horrenda. Una metáfora más del temor al SIDA que se asoma con más fuerza en las siguientes películas.¹⁶⁹

¹⁶⁹ Esa relación entre mordida y sangre teniendo como resultado el intercambio de fluidos es una clara alusión a la extensión del VIH. En los relatos modernos de vampiros es fácil que se vislumbre este peligro pues constantemente se intercambia la sangre. Incluso, en la década de los ochenta, se utilizó, para una campaña de prevención, la figura de Bela Lugosi representando a Drácula en varios posters cuya leyenda rezaba: *¡Hasta yo le temo al SIDA!* Más datos en el libro *Monster Show* de David J. Skal.

Vampiros de John Carpenter esta basada en la novela homónima escrita por John Steakley. Carpenter sitúa rápidamente su relato en la línea argumental sobre los cazadores tras el rastro de la plaga vampírica. En este filme, la comunidad religiosa ha aceptado la existencia de los demonios de la noche en nuestro mundo y por ello, ha formado grupos de cazadores alrededor del globo para eliminar a estos seres.

Desde luego, este relato se centra en el equipo norteamericano de caza comandado por el experto Jack Crow (James Woods) y su mano derecha Montoya (Daniel Baldwin). La primera secuencia instala al equipo en una zona árida de Nuevo México; se dirigen a una cabaña en apariencia deshabitada pero que, según Crow, es el lugar perfecto para un nido. La operación de cacería no se hace esperar. El primer elemento que pone al día el mito es el perfeccionamiento de las armas para asesinar vampiros.

Ahora hay dispositivos que lanzan estacas, pistolas de clavos, flechas, cuerdas para jalarlos hacia la luz; si la evolución ha permitido a los vampiros sobrevivir hasta nuestros días, debemos actualizarnos si la tecnología nos lo permite. La invención de sofisticadas armas permite un salvajismo más atrevido y ello deviene en matanzas sanguinolentas como las que muestra Carpenter desde el inicio de la cinta, en la que el equipo elimina al grupo de no muertos con esperanza de encontrar a su amo, el vampiro creador del nido.

Pero éste los encuentra a ellos; por la noche, durante una celebración, el amo irrumpe en las habitaciones para masacrar al equipo de Crow y las prostitutas que usan para su entretenimiento. La escena es una oda a lo sanguinario; el director recuerda de un modo muy violento e hiperrealista, porque los vampiros se ligan constantemente a la sangre como sustento y marca personal de su presencia en algún lugar.

Al ataque sobreviven Jack Crow y Montoya, quienes buscarán al vampiro para matarlo, pues ahora es una afrenta personal. Para Jack siempre lo ha sido, porque sus padres fueron vampirizados siendo él un niño. A esta búsqueda se suman Katrina (Sheryl Lee) una prostituta infectada por el *virus* como lo nombra Montoya, mujer vampirizada por el amo en un acto de sexo oral y quien, posteriormente, infecta al propio Montoya; finalmente, se une Adam Guiteau (Tim Guinee), un sacerdote que pondrá a prueba sus creencias religiosas.

Es él quien descubre la presencia de Valek, vampiro que no sólo es el amo del nido que Jack aniquiló, sino es la fuente de toda plaga vampírica, por ser acusado de herejía cuando estaba vivo. Katrina mantiene un contacto telepático con él mientras el virus vampírico la carcome, su única esperanza es encontrar a Valek para matarlo, pues cabe la posibilidad de que la infección muera con él, tal como sucede con *Los Muchachos perdidos*.

El filme refuerza esas constantes referencias a la infección vampírica como un virus y la idea de una cura que es muy improbable, con la destrucción de los elementos clásicos del tema. El mismo Jack Crow, personaje aguerrido y obscuro, explica en un diálogo que debemos olvidar aquello que sabíamos sobre vampiros: las cruces no los ahuyentan, el ajo no les provoca siquiera un salpullido; lo único efectivo es una estaca en el corazón y la luz del sol pero incluso, Carpenter reta esta creencia, pues Valek (Thomas Ian Griffith) está en busca de la Cruz de Berziers, figura que permitirá a los vampiros caminar en la luz del día.

El vampiro moderno desafía todos los mitos existentes a su alrededor; el cine de vampiros se alimenta de nuevas reglas para que el espectador pueda sorprenderse lo mismo que en el *slasher*. Si creemos conocer a esta clase de muertos vivientes, entonces agreguemos variantes porque es en realidad la única forma de perpetuar un mito que suele relamerse en los lugares comunes.

Por supuesto que al tratarse de Hollywood, Carpenter no olvida qué bando debe ganar esta batalla. Es así, como un enfrentamiento entre Valek y Crow, con ayuda del sacerdote, delimita al Bien como triunfador aunque hay un atisbo a la perpetuidad del vampiro en el personaje de Montoya, pues él ha sido vampirizado por Katrina. Crow lo deja ir por lealtad con la advertencia que algún día habrá de encontrarlo. Gloria a los vampiros que nunca mueren.

Carpenter adereza el filme con impactantes secuencias *gore* pero el relato nunca se pierde ante esas sangrientas escenas. Le adhiere al vampiro un carácter sexual, refrenda la idea de la inmortalidad y la pérdida de la identidad como consecuencia de la transformación; la diferencia entre ellos y los humanos es nuevamente, la ausencia de conciencia. Por otro lado, introduce de lleno al cazador como eterno némesis.

Esa figura es inmortalizada en *Blade, cazador de vampiros (Blade)* de Stephen Norrington, filme plagado de hemoglobina. Este es un personaje surgido de las páginas de los cómics de Marvel, cuya primera aparición fue en el número 10 de la serie *Tomb of Drácula*, allá en julio de 1973. En el cómic, *Blade*, cuyo nombre original es Eric Brooks, es un *dhamfir*, un híbrido humano nacido así por la mordedura que su madre obtuvo de un vampiro justo antes que él naciera.

En 1998, la Warner Bros. adquiere los derechos del personaje para su primera adaptación al cine. La cinta recupera la idea original del cazador de vampiros, un *daywalker*, caminante diurno, que es mitad hombre mitad vampiro, cuyas habilidades son iguales a las de los chupasangres pero no tiene ninguna de sus debilidades excepto el deseo de tomar sangre.

Blade (interpretado por Wesley Snipes) es una encarnación de la línea argumental propuesta por Sara Martín en la que el vampiro enfrenta las dificultades de sobrellevar su condición. Él es un vampiro por una situación extraordinaria, su madre fue infectada durante el embarazo y no pudo evitar contagiarle la infección. Desde entonces, él vive asediado por el deseo de la sangre pero lo ha controlado, gracias a un medicamento que aplaca sus ansias salvajes e impide que la infección vampírica tome posesión de él.

De nuevo asoma la idea de esta plaga vista como un virus para el que no hay cura pero se puede vivir con él. Dicha idea puede hallar relación con cualquiera de las enfermedades actuales transmitidas por la sangre con las que se vive por un tiempo aunque, eventualmente, vencen a la persona. *Blade* vive con la esperanza de la cura al tiempo que lidia con su condición, odiándose a sí mismo pero manteniéndose vivo; como todo gran héroe, tiene una obligación: destruir a la raza de los vampiros.

Ahí entran de nuevo en juego los armamentos sofisticados provistos por su mentor (Kris Kristofferson); además, utiliza sus sentidos agudizados y habilidad en artes marciales para ir tras ellos. En medio de esta cruzada personal que nuestro héroe mantiene con los seres nocturnos, se libra otra batalla justo en el círculo de la raza vampírica en la que Deacon Frost (Stephen Dorf) desea apropiarse de los líderes mundiales para despertar una fuerza que le dará poder sobre todas las razas, tanto humanas como chupasangre.

Esa es la forma en que Norrington deforma el mito de estos seres. Al tiempo que *Blade* es uno de ellos pero se margina, la evolución le ha dado a los vampiros la posibilidad de mezclarse y crear linajes: así, existen los impuros como *Blade*, quienes, según Frost, deshonran a su raza; mestizos, humanos que han sido convertidos por otro vampiro y neo-vampiros, seres nacidos en la cuna familiar de vampiros, ellos usan a los humanos como alimento.

Así como hay clases, hay formas de evitar su destrucción con tecnologías que, incluso, les permiten caminar a la luz del día. De nueva cuenta, el vampiro moderno sustituye la idea de aquel ser romántico, y en cierto modo, elitista. La idea actual es que cualquier persona puede convertirse en monstruo.

Además, el argumento se embarca en una situación racial al mostrar a *Blade* como un vampiro negro en contraste con la palidez que siempre caracteriza al vampiro mítico; “recientemente, Wesley Snipes ha encarnado en *Blade* a otro peculiar híbrido capaz de utilizar su mitad vampírica –mantenida a raya a base de medicación– para detectar a otros vampiros, incluido su mayor enemigo, una vampiro blanco.¹⁷⁰ Ello impregna al filme de un carácter paradigmático: chupasangres negros rompen el estereotipo de uno blanco, hermoso y rubio como se acostumbra presentar.”¹⁷¹

El resto del relato es evidente, *Blade* debe detener a Frost antes que se apodere del círculo vampírico, cuya fuerza lo hará invencible a todo, incluso a la luz solar. ¿Qué falta? Sangre, mucha sangre. En esta historia, los vampiros son reconocidos como una sociedad clandestina que se mezcla con humanos, se hace negocio con ellos y el trueque es el líquido vital. Hay humanos que comercian con ella, la combinan con drogas, idea explotada al mismo tiempo en populares series de televisión como *Buffy* y *Angel*, así como en la actual *True Blood*.

Además, Norrington no evita el tono violento; exhibe *gore* por doquier en dosis excesivas. Tan sólo la primera secuencia tiene un lugar entre las más sangrientas que el cine de vampiros ha podido crear. Una sexy mujer conduce a su nueva conquista a un antro clandestino. El ambiente es el de un verdadero *rave*, mujeres semidesnudas, hombres vestidos de cuero, tríos de personas manteniendo relaciones sexuales,

¹⁷⁰ Sara Martín, *op. cit.*, p. 147.

¹⁷¹ Recientemente, la película *Crepúsculo (Twilight)* de Catherine Hardwick reafirmó la idea de la belleza del vampiro enmarcado en jóvenes hermosos, de buen cuerpo y cuyos rostros brillan con la luz del sol, reclamando el lugar del vampiro romántico pero instalado en un cliché que ya se ha superado.

consumo de drogas. El clímax sucede, cuando, desde el techo, se abre las alarmas de incendio pero en lugar de agua, cae sangre, bañando a todos los presentes. Ese instante marca el inicio de la masacre: los vampiros se alimentan de sus víctimas, pero *Blade* llega para salvar la noche.

Secuencias como ésta, la de la masacre en el *Titty Twist* en *Del crepúsculo al amanecer* o la del hotel en *Vampiros de John Carpenter*, enmarcan al cine de vampiros moderno en la representación *gore* creada por Gordon Lewis e intensificada en la década de los noventa, gracias al crecimiento de los efectos especiales y avances realizados en maquillaje artístico, el cual ha encontrado fuertes fuentes de expresión vía el cine de monstruos.

También demostramos que la iconografía del vampiro ha cambiado. De concebirlo como una persona con cabello relamido, capa de seda, traje negro con moño, mirada sombría, ha pasado a ser una figura con atuendos extravagantes, trajes de cuero casi tirando a lo fetichista o, bien, pueden vestir como cualquiera, para mezclarse en el mundo de los vivos. Pueden incluso transformarse en seres deformes como los del filme de Rodríguez.

No olvidemos a las vampiresas, por lo regular mujeres con alto poder sexual en el que arrastran a sus víctimas. Incluso, la idea del romance ha cedido su lugar a la promiscuidad sexual y relaciones homosexuales, situaciones también presentadas en *Vampiros* y *Blade* o en aquella relación homoerótica sostenida por Lestat (Tom Cruise) y Louise (Brad Pitt) en la celebrada *Entrevista con el vampiro*.

Sin duda, se trata de un mito re-orientado en los noventa a lo sangriento con afán de agradar a la juventud; “es una figura que se repite hasta la saciedad por la razón de que el mito del vampiro se asocia en la segunda mitad del siglo XX con el de la eterna juventud y también, claro está, porque el cine de terror se dirige básicamente a un público joven.”¹⁷² Ello explica también que se venda como un espectáculo. El espectáculo de la sangre.

Tan eterna es la figura del vampiro que al igual que el asesino en serie, se resiste a morir. *Blade*, por ejemplo, se convirtió en trilogía. *Blade 2, cazadores de vampiros (Blade II)* tuvo la fortuna de ser dirigida por el genial Guillermo del Toro. En ésta, el héroe debe unirse a un clan de vampiros que, irónicamente, también son

¹⁷² Sara Martín, *op. cit.*, p. 145.

cazadores, para aniquilar a los *reapers*, otro grupo de vampiros, cuyo alimento es la sangre no sólo de humanos sino también de otros chupasangres. Se deforma una vez más el mito al poner a estos seres no sólo en pugna por el poder, sino a eliminarse entre ellos.

En 2006, llega la tercera y desafortunada parte de la franquicia, ahora dirigida por David S. Goyer. *Blade: Trinity*, que no tuvo el respaldo ni de la crítica ni el público, a pesar de introducir la figura mítica de Drácula, a quien en el filme un grupo de vampiros (otra vez) revive para reclamar el lugar de la raza vampírica en el mundo y sumergirlo en las sombras. La premisa, como puede leerse, es simplona, no obstante, adecuada para una década donde el temor apocalíptico todavía es redituable.¹⁷³

Justo en la entrada del nuevo milenio se dejaron ver dos propuestas sobre el tema no muy efectivas en término cinematográficos, pero arriesgadas en su propuesta argumental. La primera es *Drácula 2000*, que en México llegó hasta el año 2001 y los traductores tuvieron el desatino de nombrarla *Drácula 2001*. Fue un filme muy despreciado aún cuando el productor es Wes Craven junto con Dimension Films, misma casa que manufacturó *Scream* y *Del crepúsculo al amanecer*.

Dirigida por Patrick Lussier, cuenta la historia de un grupo de ladrones que pretenden robar un tesoro que el mítico Abraham Van Helsing (Christopher Plummer) resguarda con mucho recelo. Dicho tesoro no es más que el sarcófago donde descansa el famoso Conde, que una vez liberado, desata los horrores en este mundo moderno. Muy trillado, convencional de hecho, pero el giro arriesgado es la explicación del origen de Drácula.

En esta película, Drácula es Judas Iscariote, condenado a caminar en la tierra como un inmortal por su traición a Jesús, siendo expulsado del Infierno y del Cielo. Esto explica algunas de las bien conocidas debilidades de los vampiros, principalmente el temor a Dios reflejado en su renuencia a las cruces y la plata, debido a que Judas fue pagado con centavos de este material por entregar a Cristo a los romanos. Rescatamos esta película en este recuento, porque en cartelera pasó sin pena ni gloria a pesar de su arriesgada proposición sobre el origen del personaje.

¹⁷³ Ese mismo año la cadena de televisión estadounidense Showtime comenzó a emitir la serie *Blade* donde se contaban nuevas aventuras del héroe. Su éxito fue nulo y fue cancelada luego de doce episodios. Sobra decir que Wesley Snipes ya no figuraba en los créditos ni como productor.

Ese mismo año, Screen Gems, una casa productora afiliada a la hoy desaparecida Sony Pictures, estrenó *Al Margen de la Noche* (*The Forsaken*, J.S. Cardone). Una película sangrienta que resume muchas de las propuestas empleadas por Schumacher y Bigelow en *Los Muchachos Perdidos* y *Cuando cae la oscuridad* y por Carpenter en *Vampiros*. *The Forsaken* o los abandonados son vampiros repartidos en el mundo que antes fueron ángeles. Su traición a las deidades los hizo deambular en la Tierra como no muertos, esparciendo la plaga, vampirizando a la humanidad.

Uno de esos líderes está en Norteamérica y Nick (Brendan Fehr) va tras su rastro, pues ha sido mordido por uno de su clan. Muerto el líder, se acaba la enfermedad. En su cruzada se une Sean (Kerr Smith) un muchacho víctima de las circunstancias que es mordido por Sara (Isabella Miko), mujer infectada por el mismo vampiro que Nick y que mantiene una relación telepática con el amo (igual que la Katrina de *Vampiros*).

Nick logra controlar el virus con un coctel de pastillas que antes se usaba en pacientes de VIH (así lo dice él en un diálogo); se puede vivir con el virus, pero es necesario matar al líder pues, si no, tarde o temprano, los tres serán como él. El filme es una conjunción de todas las propuestas hasta ahora revisadas: la figura del cazador, cuestión racial aquí encarnada en el líder estadounidense de *Los abandonados* (aquí es afroamericano); el temor a la mordida del vampiro como foco de infección de un virus que se propaga y la esperanza de una cura para este mal. *Al Margen de la Noche* convertiría todas las nuevas propuestas del cine de vampiros en una acumulación de lugares comunes de no ser porque estas reglas son relativamente nuevas y la cinta sabe aprovecharlas.

Todavía en el 2001 se adaptó *La reina de los condenados* (*Queen of the damned*), otra novela de Anne Rice y en 2004 se realizó *Inframundo* (*Underworld*, Len Wiseman), una sangrienta película, donde se enfrentó a los vampiros con otro mito, el de los hombres lobo, al tiempo que Universal enfrentaba tres mitos, el del licántropo, Drácula y el monstruo de Frankenstein en la fallida *Van Helsing* de Stephen Sommers. Las tres películas son entretenidas pero no aportan nada nuevo, tanto que de verdad es mejor olvidarlas, no así la última expresión sobre el tema en el 2007 con *30 días de Noche* (*30 days of night*, David Slade) en la que un pueblo de Alaska, que cada año se sume en la oscuridad durante un mes, es atacada por una horda de vampiros.

La cinta está basada en la novela gráfica de Steve Niles y producida por Sam Raimi bajo el resguardo de la casa productora Ghost House Pictures. “Antes de romper los convencionalismos en el cine, *30 days of night* lo hizo en el cómic (...) Es muy fácil que las películas de vampiros caigan en el cliché, afrontémoslo, estos filmes se convirtieron en desfiles de aventuras y competencias de efectos especiales y dejaron de pertenecer al género de terror desde hace mucho tiempo. Hasta que llegó *30 días de noche*.”¹⁷⁴

Con este filme atestiguamos una regresión al verdadero sentimiento de terror que los vampiros solían evocar al mostrarse como seres desalmados cuya única misión es destruir al mundo a base de alimentarse de él. Y es que una cosa debemos aceptar: no obstante los cambios realizados al mito del vampiro, su deformación también ha traído como consecuencia que se reemplace el miedo que éstos provocan por el aspecto sanguinario.

Han pasado de ser criaturas a las que se les teme a seres desprovistos de misterio y ese es, quizá, el único error en el avance del espectáculo del *gore* sobre vampiros, la ausencia del miedo en la mayoría de los filmes. Después de todo, el *gore*, como habíamos dicho, es el espectáculo de la sangre y el cine de vampirismo brilla por la exaltación de ese elemento, por ello se le da primacía.

¹⁷⁴ Olivier Fuentes. “30 días de noche: nunca un mes duró tanto”, en *Cinemanía*, Año 12. No. 135 Diciembre de 2007. p. 74.

4.3. ZOMBIES: TAN LEJOS DE DIOS Y TAN CERCA DE HOLLYWOOD

*Cerca de ella, los negros dedos de un silencioso huésped
agarraban rígidamente el pie de una copa de vino que, ladeándose,
estaba derramando su contenido. El horror que la embargaba se desbordó.
Cogió una vela, la acercó a la cabeza, que estaba inclinada y caída,
y pudo comprobar que el hombre estaba muerto.*

Estaba sentada a la mesa del banquete en compañía de cuatro cadáveres.
Relato sobre un banquete de boda vudú atestiguado por el periodista *William Seabrook*

En Haití existe una congregación de Santería llamado *Palo Mayombe*. Una de sus ramificaciones es el *vudú*, un ritual de carácter siniestro arraigado en creencias de magia negra y el culto a los muertos; una de sus actividades es la zombificación, en la cual el *bokor* o brujo puede dominar a una persona con el uso de plantas medicinales que ponen a dormir al incauto, en aparente estado de catalepsia. Luego, con elementos *mágicos* propios de la santería, se desentierra al pobre desgraciado, quien dados los componentes tóxicos presentes en su cuerpo, despierta en un estado medianamente catatónico en el cual deberá hacer lo que su amo, ahora dueño del alma de la persona, le indique. Se convierte así en un zombie.¹⁷⁵

La palabra zombie¹⁷⁶ es un vocablo de origen bantú, procedente de los lugares más recónditos del continente africano que, pasando por Haití, se ha resguardado en la imaginaria popular de todo el mundo. Un zombie es un muerto viviente, sin voluntad; un cadáver ambulante y sin personalidad, como si le hubiesen practicado un lavado de cerebro.¹⁷⁷ En la costumbre haitiana, un brujo convertía en zombie a los trabajadores de cañaverales para hacerlos sus esclavos.

El campesino de Haití, siempre alerta frente a cualquier aspecto diabólico o peligroso del *vudú*, era capaz de advertir la presencia de un zombie por varios signos. Ellos solían caminar dando bandazos; realizaban las acciones físicas de manera mecánica; tenían una mirada helada y desenfocada; hablaban con voz nasal. Muchos de ellos no cobraban las labores realizadas en el campo, razón de más para levantar sospechas.

El zombie es una de las figuras más explotadas en el cine pero es quizá el único mito del terror que no procede de novelas clásicas ni leyendas urbanas, en cambio, se

¹⁷⁵ Véase Jesús Palacios, *Planeta Zombi*, págs. 3-11.

¹⁷⁶ Aquí se escribe en el modo norteamericano utilizado por el cine, aunque en regiones del Caribe y Latinoamérica lo correcto es escribir *zombi*.

¹⁷⁷ Véase Jesús Palacios, *op. cit.*, p. 7

origina en prácticas santeras, cuya existencia esta comprobada en estudios científicos y culturales. La zombificación es una actividad desarrollada, además de Haití, en algunas regiones cubanas con firmes creencias de magia negra.

Existen numerosos testimonios sobre contacto con zombies haitianos; uno es el del escritor William Seabrook, quien vio trabajar en los campos a un grupo de nueve hombres traídos a Haití por un santero de nombre Ti Joseph, quien alegaba haber encontrado a esas personas cerca de la República Dominicana. Se documenta que alguna vez, la esposa de Joseph los alimentó con cacahuates salados¹⁷⁸; por ello, despertaron de su letargo. Varios pobladores contaron a Seabrook que los familiares de esa gente contrataron a un *bokor* para que le maldijera. El escritor no pudo comprobar el aspecto mágico de aquellos relatos pero afirmó en su publicación *The Magic Island* de 1929, haber visto a los zombies.¹⁷⁹

Otro, es el de la antropóloga Zora Neale Hurston. En 1937, conoció en Haití el caso de Felicia Félix-Mentor, fallecida y enterrada en 1907 y a quien, sin embargo, muchos lugareños aseguraban haber visto viva treinta años después convertida en zombie. Hurston se interesó por rumores que afirmaban que los zombies existían realmente, aunque no eran muertos vivientes sino personas sometidas a drogas psicotrópicas, las cuales les privaban de voluntad. No obstante, no logró encontrar datos que fueran más allá del mero rumor.¹⁸⁰

El primer caso documentado científicamente fue el de Cliaivius Narcisse, muerto y enterrado el 2 de mayo de 1962 pero que en 1980 se presentó frente a su hermana en un mercado. El caso fue trasladado a documental por la BBC y motivó al etnobotánico de la Universidad de Harvard, Wave Davis, a investigar el tema y escribir *The Serpent and the Rainbow*, en el que se dieron a conocer las verdaderas causas de la zombificación.

La causa era *un polvo, o poudre en haitiano, compuesto en parte de tetradoxina producto del pez globo, el virulento veneno del sapo bufo marino y extractos de varias plantas con poderes tóxicos y medicinales. Este polvo, al que se le añaden elementos mágicos como restos humanos y animales o tierra de cementerio, es*

¹⁷⁸ En la tradición del *vudú*, la sal era lo único que podía regresar al zombie a su estado normal.

¹⁷⁹ Información tomada del artículo “Zombies: más muertos que vivos” en www.mundoparanormal.com

¹⁸⁰ Información tomada de www.mundoparanormal.com. Tanto este como el caso de Seabrook son mencionados en el libro *Planeta Zombi* de Jesús Palacios, pero sin mucho detalle.

*aplicado de forma tópica sobre la víctima que cae fulminantemente en una catalepsia provocada por la reacción química. Muerto a todos los efectos, el bokor lo desentierra y le suministra un antídoto natural así como ciertas drogas (especialmente el pepino del calabaz o pepino zombi, un poderoso alcaloide) acompañado por tremendos golpes, que junto con la experiencia traumática y la mentalidad mágica de la víctima convierten al resucitado en un ser idiotizado, un zombi.*¹⁸¹

Con el texto de Davis fue demostrada la existencia de la zombificación, práctica que quedó reconocida y legalmente condenada por el código penal haitiano. Más tarde, Wes Craven habría de basarse en él para filmar la película *La Serpiente y el Arcoíris* en 1988. Pero esa no fue la primera expresión en el cine sobre el tema, mucho menos lo fue *La Noche de los Muertos Vivientes* de Romero, como muchos solemos pensar. El cine estadounidense vio por primera vez la figura del zombie en 1932 con *La legión de los hombres sin alma (White Zombie)*, Victor Halperin.¹⁸²

El cine hollywoodense asocia de inmediato a este personaje con la pérdida de la identidad y su historia así lo demuestra, pues es un ser desprovisto de toda conciencia que se deja manipular por otro. En *La legión de los hombres sin alma*, la historia es la de Madelaine (Madge Bellamy) y Neil (Joseph Cawthorne) pareja que viaja a Haití para casarse en casa de Beaumont, a quien conocieron durante el viaje. Él es un rico hacendado que pretende disuadir a Madelaine de su matrimonio con Neil para que se case con él.

Cuando ella lo rechaza, el hacendado recurre a Legendre (Bela Lugosi), un hombre de la región, cuyo poder transforma a sus enemigos en zombies, a quienes, posteriormente, convierte en sus esclavos. Él transforma a Madelaine en un zombie para que Beaumont pueda poseerla pero, al darse cuenta de la impavidez de su amada ante el amor que él le profesa, intenta revertir el hechizo ante la negativa de Legendre, quien lo envenena, pues él mismo planea quedarse con la joven, quien deberá ser rescatada por Neil, su verdadero amor. Con todo y fiebre, el joven acude a casa de Legendre para salvarla.

¹⁸¹ Pedro Ducque “El anduvo con un zombi”, prólogo a *Planeta Zombi* de Jesús Palacios, p. 4.

¹⁸² Aunque para José Luis Ortega, autor de la tesis *Mundo Gore: El cine descuartizador*, el primer atisbo al zombie se da con *Le Bourreau Turc (El verdugo turco)* de 1903, cortometraje de Georges Méliès sobre un verdugo que decapita a unos condenados a muerte, sólo para terminar partido a la mitad por los mismos hombres que él asesinó y que volvieron a la vida, situación que Ortega califica como zombies.

La primera vez que el cine utiliza esta figura lo hace retomando la tradición haitiana de la zombificación y mezcla el romanticismo propio del terror de la década de los treinta, cuando todo monstruo, pese a su condición inhumana, es capaz de sentir en algún sitio de su cuerpo vacío, algún sentimiento. Este zombie, así como el vampiro Drácula, el Hombre Lobo o el monstruo de Frankenstein son representativos de una monstruosidad que logra sucumbir ante el poder más fuerte: la capacidad de amar. Ya veremos más adelante que cuando el *gore* mete mano con los zombies, esa visión romántica es reemplazada, una vez más, por la sangre.

“La legión de los hombres sin alma exhibe a ratos un primitivismo a contracorriente de la década de los treinta quizás porque, como reconoció su director, en ella sus responsables intentaron reflejar las cualidades de las mejores películas de terror mudas. El carácter impulsivo de la trama, a ratos sincopada, añade una capacidad de sugerencia pocas veces vista en las pantallas.”¹⁸³

Pese al *primitivismo* que Hilario Rodríguez atañe al filme, no niega su capacidad de sugerir cosas sin llegar a filmarlas, aspecto, sin duda, frecuente en aquella década y que, en caso de este tema, se reforzaría con *Yo anduve con un zombi (I walked with a zombie, Jacques Tourneur, 1943)*.

La segunda película de zombies llega once años después. Podemos pensar que el cine aún no se daba cuenta de lo rentable que podía ser este personaje. En el filme de Torneur se presenta a Betsy (Frances Dee), una enfermera contratada para cuidar de Jessica Holland (Christine Gordon), una mujer con parálisis cerebral que vive en San Sebastián. Cuando llega a su destino, todos en casa de los Holland la reciben con mucha alegría pero ella percibe un ambiente hostil. Pronto, descubre las rencillas entre Paul Holland (Tom Conway) y su hermanastro Wesley Rand (Paul Ellison), quien mantuvo un amorío con Jessica.

Betsy se entera entonces de ciertos ritos *vudú* del lugar y entiende que Jessica probablemente es víctima de ellos. Además, se ha enamorado de Paul, por ello, invierte sus esfuerzos en regresar a su esposa a su estado normal, aún cuando ello signifique llevarla a la playa, donde se celebran ceremonias vudú que, tal vez, rompan el estado de aparente hechizo. De nuevo, los personajes se enfrentan al temor reflejando el esquema de la abolición del miedo, gracias a la fuerza del amor, aspecto

¹⁸³ Hilario J. Rodríguez, *op. cit.*, p. 59.

que se consigue cuando se logra la relación entre Ramsey y Jessica, al morir ambos en el mar. La muerte ha consumado un romance.

En *Yo anduve con un zombi* “a Tourneur sigue interesándole ante todo sugerir, para él un detenimiento excesivo en los planos o en los ambientes castra el trabajo de la imaginación, mucho más poderosa a la hora de elaborar efectos especiales y de concebir monstruosidades.”¹⁸⁴ Esa es la idea de los filmes en esa época dorada, donde el miedo y la muerte eran sugeridos, por ende, el zombie no se había vuelto una figura salvaje ni mucho menos sanguinaria. Adquirió esas cualidades en 1968 con el lanzamiento de *La Noche de los muertos vivientes (The Night of the Living Dead)* de George A. Romero, filme de cita obligatoria para el tema y para la historia del terror, donde nace el zombie moderno.

Para la década de los sesenta, muchas situaciones habían cambiado en la Tierra de las Oportunidades, el nihilismo se apropió de la juventud que rechazaba las formas de conducta impuestas, comenzando la verdadera revolución cultural, política y algunos dirían que hasta espiritual. La música veía surgir nuevos géneros al igual que el cine, cuya expresión más desafiante ya había salido a la luz de la mano de Herschell Gordon Lewis en el 63. En ese sentido, no se le puede atañer a Romero la creación del *gore* pero si se le ha dado a su filmografía un carácter revolucionario, metafórico, casi paradigmático.

Tal descripción nace de la visualización que tanto el director como mucha de la crítica hicieron de *La Noche de los muertos vivientes*¹⁸⁵, primer atisbo al zombie como alguien sin alma pero además, salvaje, movido por el instinto de comer. Romero convirtió al personaje no sólo en un ser despojado de su individualidad sino también en uno con tendencias caníbales. Muchos vieron en ello la metáfora ideal de una sociedad rasgada desde el interior, que se canibalizaba a sí misma, debido a la guerra y después al consumo conspicuo.

La noche de los muertos vivientes, una película filmada con ánimo colaboracionista en el año 68, tiene el honor de estar considerada la cinta que abre la etapa más sangrante, política, contestataria y moderna del cine de terror. El gore en el cine ya estaba inventado, Gordon Lewis había expedido varias de sus golferías

¹⁸⁴ *Ibidem*, p. 91.

¹⁸⁵ En un principio iba a llamarse *Anubis*, en referencia al Dios egipcio que guía a los muertos.

*menstruales esa misma década, y las primeras películas con muertos andantes databan de una treintena de años atrás, pero Romero supo contener la hemorragia y obviar la trama aventurera y misteriosa, para centrarse más en el sufrimiento real de sus personajes.*¹⁸⁶

¿Cómo puede un simple relato lograr tales calificativos? El argumento es sencillo: un grupo de personas se atrincheran en una casa de campo en la cual evitan el contacto con seres que han regresado de la tumba por misteriosas causas que ni el gobierno ni el Departamento de Salud pueden explicar. Los resucitados no distinguen lo bueno o lo malo, solo actúan bajo el instinto más primitivo de todos: la necesidad de alimentarse. La carne humana parece ser el mejor antídoto para tal necesidad.

En efecto, el filme es un buen ejercicio sobre claustrofobia y miedo, pero, más que eso, sobre la paranoia. Algo sucede en los alrededores, quizá un ataque, una maldición, una nueva enfermedad, pero lo que sea, quiere acabar con la humanidad. Los personajes, que van desde un policía de color, una idiota jovencita inservible para sus compañeros, porque no sabe hacer nada, una pareja de enamorados, hasta una familia, desconfían unos de otros. Antes que morir, prefieren echar al ruedo a los demás. Ese es, quizá, el manejo del individualismo latente en los Estados Unidos.

Por otro lado, los zombies no fueron dormidos por algún ritual haitiano ni cayeron bajo el efecto del polvo mágico. Estaban muertos y así se despertaron de la tumba, debido a algún factor ambiental inexplicable. Cambia la iconografía del zombie: además de ser un ser sin reflejos o capacidades motrices, insensible, de movimientos torpes, también es horrendo, de piel corroída; su aspecto está en total estado de podredumbre. Esa es la imagen que el *gore* norteamericano explotaría de ahora en adelante.

El peligro ecológico, la pérdida de la conciencia ante los medios de difusión, casi una pérdida de identidad, en la gente estadounidense son las metáforas que se asoman en el discurso; por ello, más que por las escenas sangrientas donde cada zombie come humanos (que a decir verdad son más reservadas que las representadas en el *gore* de Gordon Lewis), es que la cinta de Romero obtuvo reconocimiento y salió del anonimato. ¿Por qué se obtuvo esa visión respecto a la película? Nada es gratuito, la película se estrenó en un momento de desencanto.

¹⁸⁶ Rubén Lardín, *Las diez caras del miedo*, p. 186.

Según Romero, el que al filme se le hallarán interpretaciones socio-políticas tuvo que ver mucho con el año de estreno, 1968. Al reciente asesinato de Martín Luther King y Kennedy se sumaba la guerra de Vietnam. El sueño americano se desmoronaba tanto que algunos críticos dijeron sobre la película, que era *la imagen de una América que se devora a sí misma*.¹⁸⁷

Digamos que, entonces, se vio beneficiada por el contexto social, pero señalemos que muchas películas de cualquier género suelen estrenarse en períodos, donde las naciones experimentan pasajes grises de su historia. Como ya hemos discutido, relacionarlas con los sucesos históricos es factible pero de difícil comprobación. Además, esas figuras metafóricas estaban por perderse, gracias a la explotación de la nueva imagen del zombie e irónicamente, la figura se colapsaría en manos de quien le diera reconocimiento mundial: el propio Romero.

Dado que esta película fue concebida como una serie con tres líneas argumentales, el cineasta tuvo a bien completar la trilogía en la década de los ochenta, sí, periodo que vio arder la llama del *gore* más viva que nunca. La secuela, terminada en 1979 y con corrida comercial recién entrada la nueva década, se tituló *El Amanecer de los Muertos (Dawn of the dead)*. En ella, los personajes deben sobrevivir a la horda de caníbales muertos ahora desde la trinchera de un gigantesco centro comercial.

La razón de la zombificación se desconoce, la mayoría de las personas se la atribuye a un virus raro que también puede transmitirse a través de una mordida, incluso un rasguño. Estas son dos condiciones que permean, desde entonces, la filmografía norteamericana de zombies: la causa siempre es algún virus desconocido del que nadie se molesta en explicar su procedencia y, por lo regular, se transmite cuando un zombie muerde al humano, como si se tratase de la mordida de un vampiro. Se trata, nuevamente, de una infección que consume y eventualmente, roba la identidad. A diferencia del vampirismo moderno, para el que se plantean esperanzas de cura, la zombificación es irreversible.

Por lo demás, la imagen del zombie es la de podredumbre, ahora perfeccionada con el avance del maquillaje artístico. La sangre se muestra en exceso. El zombie moderno, al igual que el vampiro, se engalana en dosis de hemoglobina descontrolada. Aquí vemos cuerpos desmembrados, piernas y brazos regados por doquier, tripas

¹⁸⁷ Véase Rubén Lardín, *op. cit.*, p. 193.

saltando del estómago de algún pobre desgraciado. Y se tuvo a bien nombrarla como el estandarte de un discurso contra el consumo masivo.

“Si en el filme del 68 todos los mensajes eran implícitos, permitiendo al público y críticos leer lo que más les conviniera, aquí todo queda francamente explícito. La sociedad estadounidense se ha zombificado y devorado a sí misma debido a un capitalismo monstruoso y decadente. En palabras del crítico Steve Beard los zombies son el equivalente a las masas de trabajadores desplazadas en la era post-Fordista.”¹⁸⁸

El autor español Jesús Palacios complementa esto diciendo que *el centro comercial abandonado, con cientos de zombies paseando por él y repitiendo automática y torpemente los gestos de compradores y consumidores habituales es uno de los momentos más divertidos de la película que, bajo la máscara del gore y la acción, esconde una eficaz sátira sobre la sociedad, pasando revista a los medios de comunicación y el consumismo.*¹⁸⁹

No queremos desacreditar la imagen revolucionaria de la que se prendó la trilogía de Romero pero es algo muy curioso que mientras esta película en 1980 recibía tales miradas, *Viernes 13*, estrenada el mismo año, clasificada X, calificada como excremento (por no usar la otra palabra) y desdeñada por los críticos, no fuera parámetro de la crítica al consumismo. O en otras palabras, que los estudiosos del fenómeno cinematográfico vemos lo que queremos ver en las películas que a nosotros nos gustan.

Pero aquello no importa si los fans del *gore* definitivamente nos regocijamos en las sanguinarias matanzas tanto de Jason como las de estos zombies, que, más temprano que tarde, acceden al centro comercial. Romero completó la trilogía en 1985 con *El día de los muertos (Day of the dead)*, en la que explota el *gore* con mucho sadismo pero sí ofrece una buena visión apocalíptica en un escenario desolado, donde los muertos caminan a sus anchas y ya nadie es libre. Ello si es un planteamiento efectivo, porque incluso en la actualidad caminamos con miedo por las calles. Desde luego, habrá quienes opinen diferente.

Para estas alturas, el zombie ya se ha mitificado en el mundo del cine, es casi un superhéroe, se explota su horrenda imagen no solo en Estados Unidos sino en Italia,

¹⁸⁸ José Luis Ortega Torres, *op. cit.* p. 99.

¹⁸⁹ Jesús Palacios, *op. cit.*, p. 87.

cuyo máximo representante es Lucio Fulci, quien exhibe cintas con sobrepoblación de zombies hambrientos de sangre, enmarcados en argumentos sin hilo conductor, mucho menos alegorías sobre la difícil situación mundial.

En Hollywood, se intentó crear una nueva trilogía justo el año en que la de Romero llegaba a término. Dan O'Bannon dirigió en 1985 *El regreso de los muertos vivientes (Return of the Living Dead)* en la que los zombies quedan atrapados en barriles que al, ser liberados, sueltan un gas que transforma a los demás en muertos vivientes. La segunda parte, en 1987, *El regreso de los muertos vivientes 2 (Return of the living dead II)* fue dirigida por Ken Wiederhorn, donde de nuevo los barriles contenedores de zombies son descuidados por el ejército y encontrados por un par de niños, quienes liberan el gas tóxico. La trilogía vería su fin en 1993 de la mano de Brian Yuzna con *La revancha de los muertos vivientes (The Return of the Living Dead Part II)*.

¿Qué sucedió con esta nueva trilogía? ¿Cuáles fueron sus alcances? Se planteó como una contra trilogía que atacara en forma de parodia las películas de Romero, sin olvidar los tintes *gore* repulsivos de los que el zombie es sujeto. Precisamente por ser parodias no aportan ningún panorama crítico, salvo la visión de dolor en que se sumergen las personas en el proceso de convertirse en zombies, situación desaprovechada una vez que se instala el *gore* y el zombie parece más una burla de sí mismo. Pretendían, a su vez, ser un homenaje, pero en ese discurso se instalaron muchos filmes de zombies, amparándose en Romero como si su solo nombre le diera calidad a cualquier cinta.

Ante ese panorama en el que el zombie se teñía cada vez más de sangre pero los argumentos empezaban a ser huecos, ¿qué se podía esperar? Darle una bocanada de aire fresco y quién mejor que el maestro Wes Craven para darle ese giro, curiosamente, volviendo al mito de los orígenes haitianos y africanos, dotando al zombie de una identidad que le pertenecía desde el principio, pero que nadie se había preocupado en representar.

Craven adaptó en 1988 *La Serpiente y el Arcoíris* basado en el libro escrito por Wade Davis referido al inicio de este inciso. El filme cuenta la historia de David (Bill Pullman) antropólogo que es enviado a Haití para comprobar la existencia de drogas zombificantes pero que, en el proceso, cae víctima del *vudú*. En la comunidad, comienzan a aparecer personas que se creían muertas; David comienza una

investigación en la que revela la existencia de una red de esclavos dominada por el jefe de la policía nacional, un auténtico *bokor* que planea liderar un golpe de Estado. Para callar a aquellos que no son simpatizantes, los convierte en zombies.

Primero, Craven retoma dos elementos clave en la mitología del zombie haitiano: el caso real de Clairvius Narcisse con el que la BBC probó mediante un documental la existencia de la zombificación. Tal caso es representado en el personaje de Dago. De hecho, la película inicia con la secuencia de su entierro, donde se ve al chico llorar en su tumba pero sin poder hacer nada, pues está bajo los efectos del *poudre*. El mismo personaje revive y reaparece ante su hermana, quien reporta el caso a David. Ésta es la pauta para que el héroe principal compruebe la existencia del zombie.

El segundo elemento es la mezcla del discurso científico probado por el real Wade Davis, el del uso de sustancias alucinógenas combinadas con rituales mágicos. Al principio de la película, un *houngan* da a probar a David un hongo que lo introduce en estado de excitación tanto que imagina estar jugando con un tigre. La alucinación filmada con gran realismo es bien contrapunteada con el punto de vista del sacerdote, desde el cual vemos a David jugar en el aire.

Más tarde, con el descubrimiento del líder *bokor* que zombifica a la población, David es envenenado por una serpiente y puesto en estado de catalepsia por el *ton ton macoute* que planea eliminarlo. Es aquí, cuando el filme introduce la magia como elemento real. La secuencia en que el antropólogo y el *bokor* se enfrentan está llena de efectos visuales que representan, en centelleantes luces, las almas liberadas de los pobladores que David deja escapar al romper la vasija mágica del brujo.

El filme es una buena referencia (la única en esa década) al zombie haitiano, aquel que fue hechizado y puesto bajo el dominio de otra persona. Se trata de un zombie víctima de las ansias de poder, no es salvaje, no mata; su aspecto es sucio pero nunca horrendo, más bien son almas en pena de las que uno no siente repudio sino lástima. Esa es la idea original, anclada en una costumbre cultural verídica, lo cual puede resultar más aterrador que el hecho de presenciar a un deforme zombie comerse las tripas de alguien. La cinta explota el temor a ser controlados por alguien más, un miedo real, pues perder nuestro libre albedrío es uno de los peores castigos.

A pesar de una parte final inevitablemente zarzuelera, llena de fx, luchas mágicas y algo de gore, escenas como la procesión de Erzulie, las torturas a que es sometido el protagonista a manos de la policía o, la parte en que este sufre a su vez los efectos de la zombificación, desde el envenenamiento cutáneo hasta el enterramiento vivo, hacen de *La serpiente y el arcoíris* una obra atípica y escalofriante, cuyo último mensaje y tácita advertencia es que los zombies no son los verdaderos monstruos sino las víctimas de seres humanos capaces de llegar a tales extremos con fin de controlar política, física y espiritualmente.¹⁹⁰

Pese a aquel buen filme, Hollywood continuó explotando la veta del zombie necrófago, más efectivo en términos económicos. En 1990, Tom Savini, el famoso creador de efectos especiales con maquillaje para cintas de terror, dirigió *La noche de los muertos vivientes* (*George A. Romero's Night of the Living Dead*) directo homenaje a la película original de Romero, cuya referencia se asoma desde el título.

El filme se salva porque Savini es experto en *gore* lo cual asegura buenas dosis sangrientas y, porque Romero lo asesoró. La cinta no es más que un remake del original pero contaba con las bondades del FX y maquillaje pero “no contaba con el carácter subversivo propio del joven Romero, ni con el medio ambiente político que se respiraba en el significativo año de 1968.”¹⁹¹

Pero el mencionar el filme de Craven y su contraparte, películas con zombies carnívoros de imagen putrefacta, sirve como ejemplo de una tipificación de estos monstruos realizada por Jesús Palacios. Dice que en el cine hay tres tipos: el *corps cadavre*, el zombie afrocaribeño originado en Haití, cuya presencia cinematográfica es ínfima y el *ghoul*¹⁹², zombie carnívoro con insaciable ansía de carne humana, surgen de las tumbas, de rostros carcomidos y animados por la simple voluntad de comer y, el invasor de cuerpos, el que suplanta nuestra identidad.¹⁹³

Con el último se refiere a las entidades que invaden nuestro cuerpo, despersonalizándonos, haciendo actuar a la persona como máquina. Como ejemplo, menciona *La invasión de los ladrones de cuerpos* de Don Siegel en todas sus versiones, películas donde parásitos extraterrestres se apropian del cuerpo. Esas expresiones han dejado más de un buen filme pero los defensores de la ciencia ficción explican que los

¹⁹⁰ Ibídem, p. 76.

¹⁹¹ José Luis Ortega Torres, *op. cit.*, p. 109.

¹⁹² Palabra que significa *ansía de comer*, relacionada al latín *gula*.

¹⁹³ Véase Jesús Palacios, *op. cit.*, págs. 8-11.

límites entre éste y el terror están bien definidos, por ello, no se les debe tomar como parte de este género. Pero muchas veces, aún cuando la amenaza sea provocada por agentes extraterrestres, filmes como el mencionado, de Don Siegel, no elucubran sobre tecnologías futuristas, sólo hablan de la transformación del humano en monstruo, terreno que, sin duda, atañe al terror.

No obstante, el *gore* está poblado de *ghouls*, zombies deformes y carnívoros. Esa es la idea que este cine ha explotado desde el surgimiento de la clásica cinta de Romero hasta nuestros días, tanto que se ha caído en un abuso y, desde luego, se ha direccionado en la bendita tendencia del remake. Ya instalados en el presente milenio, en el 2004, Zack Snyder (director de las ahora populares *300* y *Watchmen*) filmó una versión más *gore* y más truculenta de *El Amanecer de los Muertos*. De nueva cuenta, el virus arrasó con la ciudad; de repente, medio mundo se convirtió en zombie, excepto unos cuantos resguardados en un centro comercial.

Snyder hace de sus zombies los verdaderos protagonistas del filme, es complaciente en mostrar sangre y vísceras a la menor provocación. El asunto de los zombies se instala rápidamente (a los primeros diez minutos, eso es rapidez), y se comienza a dar una serie de imágenes, donde una niña arranca el cuello al novio de Ana (Sara Polley), donde varios “muertos” comen viva a una mujer, sangre por doquier. Lo más importante en este remake, fue plantear con inmediatez la plaga de zombies, no presentar personajes.

Pero esta nueva versión de *El amanecer de los muertos* cumple lo que promete y da todo lo que tiene. En primer lugar, diversión. En segundo lugar, sangre e imágenes perturbadoras, que es el deseo de todo buen fanático del *gore*. Y, en tercer lugar, un pequeño dejo de crítica social que el director sí aborda *bajita la mano* como solemos decir. Es una crítica a la sociedad de consumo, mismo que hacía la original de Romero.

Los zombies se dirigen al centro comercial, y así lo plantea el director en un diálogo de los personajes, porque ese es su centro de esparcimiento, su lugar de escape y, aún en su condición de muertos vivientes, responden automáticamente al recuerdo del consumista que fueron en vida. Se crítica, más que nada, la pérdida de la conciencia, el alma y la identidad de la sociedad moderna, provocada por los centros comerciales. Los zombies son una metáfora de esas personas que asisten a ellos.

Asimismo, se adereza el relato con planteamientos contemporáneos. Se muestra a un político en una de las últimas transmisiones televisivas, decir que los zombies son un castigo de Dios por tener relaciones homosexuales, no ir a la iglesia, drogarse, robar, matar. Se trata de una posición reaccionaria que, desde luego, es abucheada por los personajes que ven el televisor pero que causa risa en el espectador

El mismo año, el famoso director británico Danny Boyle presentó *Exterminio (28 days later)*, filme original en apariencia pero que repite la misma fórmula: el apocalipsis se presenta por un virus que transformó a la gente en zombies (para variar). La única novedad es que Boyle sí explica el origen del dichoso virus, una raza de chimpancés infectados con una rara enfermedad (¿acaso el SIDA no fue identificado en primates?) Buena puntada. El filme no se pierde tanto en el *gore* causado por los voraces zombies sino en el miedo de sus personajes.

El 2005 marcó el regreso del celebre Romero con *La tierra de los muertos (The land of the dead)*. A estas alturas, parece que al realizador le dio el síndrome George Lucas, pues no puede quitarse de su temática habitual que de tan manida resulta monótona, aún cuando en esta nueva propuesta dice que los zombies, tras años de evolución, han aprendido a pensar, controlar su cuerpo y desarrollar las costumbres de los humanos.

Por ahí, en el 2001, se asomó la adaptación del videojuego *Resident Evil*, el cual también ya es trilogía. De nuevo, un virus desarrollado por una corporación transforma a todos en... ¡Claro! Zombies. Uno se pregunta si habrá nuevos caminos para este personaje. En el 2006 y 2007 se mostraron dos propuestas sangrientas en exceso pero con toque de parodia y, a la vez, fresca: *Criaturas rastreras (Slither, James Gunn)* y *Planeta Terror (Planet Terror, Robert Rodríguez)*.

La primera sobre lombrices venidas del espacio que se meten en cuerpos de humanos y los convierten en zombies, quienes deben unirse a un amo superior. Si hay una conjunción con la ciencia ficción, pero el planteamiento de la colonización de la Tierra por extraterrestres no es la primicia, sino la conversión de la gente en estos seres que, curiosamente, no comen carne humana, solo escupen ácido, el cual hace explotar a sus víctimas.

Por su parte, *Planeta Terror* presenta a un grupo de militares que, por accidente, sueltan un gas letal en una población norteamericana, convirtiendo a todos

en *sickos*, nueva denominación de los zombies creada por Rodríguez. El filme es un completo homenaje al cine serie B de antaño. De hecho, se presentó en un *doublé feature* llamado *Grindhouse* en el que Quentin Tarantino presentó *Death Proof*, su visión sobre otro personaje mítico: el asesino en serie.

Pero no obstante las interesantes raíces del zombie, debemos reconocer que el *gore* hollywoodense ha estereotipado al personaje y no sólo eso, sino también ha reducido sus posibilidades argumentales, bloqueado sus desarrollos narrativos pero, eso sí, aumenta con cada película la dosis de sangre.

Baste con ver la versión del 2008 de *Diary of the dead* de Romero, una vez más con zombies alrededor del globo y, además, está próxima a estrenarse *Island of the dead*, también de Romero, donde los zombies pueblan una isla. Ni el mismísimo creador del mito cinematográfico puede rescatarlo de su estancamiento, lo cual nos permite observar el triste hecho de que, en materia de zombies, ya todo está dicho. Pobrecitos zombies. Tan lejos de Dios y tan cerca de Hollywood.

4.4. SATANISMO: BREVE INTERMEDIO DIABÓLICO

*¡En el nombre de Satán, Gobernante de la Tierra,
Rey del mundo, yo conmino las fuerzas de la Oscuridad
para que pongan su poder infernal a mi servicio!*
Iglesia Californiana de Satán

En *El demonio en el cine: máscara y espectáculo*, Hilario Rodríguez documenta el caso del músico Robert Johnson, quien de febrero a marzo de 1930, desapareció sin dejar rastro. Se cuenta que de ser un tímido guitarrista, se convirtió en uno de los compositores e intérpretes más talentosos de los tiempos, tanto que su influencia musical inspiró a figuras como Bob Dylan, Led Zeppelin, Eric Clapton y hasta el mismísimo Rey Carmesí.

Dicha transformación fue tan inusitada que levantó sospechas; mucha gente asegura que fue producto de un pacto con el Diablo, a quien encontró casualmente en un cruce de caminos. “Según esa teoría, Robert Johnson habría vendido su alma a cambio de una enorme destreza con la guitarra y una calenturienta imaginación para escribir letras de canciones con ritmos afrocubanos, que algunos expertos relacionan con el vudú, la santería e incluso con ritos demoníacos.”¹⁹⁴

El pacto diabólico es uno de los mitos más prolíficos en la historia cultural del Diablo; ha llegado a la literatura, la pintura y, desde luego, al cine. Esta figura, también conocida como Lucifer, Mefistófeles, Belcebú, Satán, macho cabrío del Sabbat, Melek Taus o Señor del Crepúsculo, es un mito antiguo, fascinante, estudiado no sólo por la teología sino también por la filosofía, antropología, psicología y debemos mencionar que hasta ciertas formas de parapsicología especializadas en *demonización*.

El caso de Johnson, el músico quien vendiera su alma al Oscuro, es una especulación pero no así el tema del pacto demoníaco ni mucho menos las costumbres de santería y magia negra que supuestamente pueblan sus letras, pues dichas expresiones son reales para quienes creen en ellas. Dichos rituales donde se invoca al Demonio y sus súbditos son propios del *satanismo*, prácticas relacionadas con misas negras, brujería, invocación de demonios, en suma, la adoración a Satán.

¹⁹⁴ Hilario J. Rodríguez. “El diablo en el Hollywood clásico: dirección noche” en *El demonio en el cine: Máscara y espectáculo*. p. 247.

Los orígenes del mito del Diablo darían para una tesis completa; en nuestro caso, sólo queremos mencionar el aspecto de la tragedia cristiana que dio origen al Mal de todos los Males, pues es desde la concepción cristiana que se explota este mito en el mundo cinematográfico. Se cuenta en la Biblia, en Job 1:6, que ante los ojos de Yavhé se presentaron sus hijos. Entre ellos, estaba Satán. Éste, al preguntarle Dios que de donde venía, contestó que de *dar vueltas por la Tierra y pasearme por ella*.

Cuando él estuvo en la Tierra, tentó a Job, siervo de Yavhé, para que maldijera el nombre de Dios, aún cuando éste le había prohibido a Satán apartarse de la vida de Job. El siervo, lleno de llagas, producto de una maldición que el todavía hijo de Yavhé le propino, maldijo a Dios y todo cuanto le había dado. He ahí una de las señales de rebeldía de Satán ante el Todopoderoso, quien lo desterró del Cielo.

Es justo en el Empíreo donde, según Giovanni Papini, se gesta la misteriosa tragedia, donde hay dos escenarios más, la Tierra y el abismo. El primer acto es la revelación de Satanás ante el Creador; el segundo, es su expulsión del cielo y su confinamiento al Abismo; como acto de venganza, Satanás seduce al Hombre para adueñarse de él pero Dios en su infinita sabiduría, nos da las armas para vencerlo. Según Papini, si la tradición bíblica no se equivoca, estamos en el cuarto acto, pues aún queda por enfrentar el quinto: la revancha de Satán por medio del anticristo.¹⁹⁵

En Isaías 14, 12:15, se habla del Rey que como un Lucero, hijo de la Aurora, quiso subir al Cielo y alzarse sobre el trono de Dios, asemejándose a él. Por dicha pretensión, fue que se le desterró del cielo a las profundidades del abismo. Desde su destierro, el Diablo camina entre nosotros, tentando a los hombres; para ello, utiliza a sus demonios, miembros originales de los nueve coros celestiales formados por Dios, quienes al intentar parecerse al Omnipotente, también fueron desterrados y organizados por Lucifer en el averno.

De todas estas ideas, es que se habla de demonización, posesiones, exorcismos. Luego, en la Inquisición, se hizo latente la existencia de la Brujería, a cuyos practicantes se les consideraba adoradores del Diablo. Su presencia, no obstante la creencia cristiana sobre su injerencia en los pecadores y cosas por el estilo, es indudable cuando se le puede hallar en textos literarios, expresiones pictóricas y cinematográficas, incluso, en cultos satanistas como la Iglesia de Satán de California.

¹⁹⁵ Véase Giovanni Papini, *El Diablo*, p. 15.

Después, “desde el siglo XVI fue dejando de ser considerado, por los más ortodoxos, como el adversario de Cristo para pasar a significar un cajón de sastre donde cabe cualquier agente pernicioso para la sociedad y la vida. El Diablo es aquí y ahora, como hace siglos, y para los que dicen detestarle y no creen en su existencia, una mera arma ideológica que permite canalizar determinadas energías sociales en direcciones útiles. Todo ello en concretos juegos de poder.”¹⁹⁶

Con los brevísimos antecedentes sobre su origen, podemos advertir la enorme cantidad de datos que sobre esta figura podrían darse, pero, sobre todo, su capacidad de explotación como mito y diversos temas sobre los que el cine ha desbordado tiempo, dinero e imaginación: el pacto diabólico, posesiones demoníacas, rituales de magia negra, elucubraciones sobre el apocalipsis, incluso reflexiones sobre su encarnación como el Mal contemporáneo.

La primera película respecto al satanismo y sus prácticas procede de Dinamarca; su título es *Häxan*, complementado para su exhibición internacional con el subtítulo *Witchcraft Through the Ages (Brujería a través de los tiempos)* y dirigida por Benjamin Christensen. Se trata de un filme documental filmado entre los años 1919 y 1921 que relata precisamente la historia de la brujería. En ella, se ofrece una introducción, donde se relatan las creencias de distintos pueblos con imágenes ilustrativas sobre la magia, seguido por la presentación de relatos sobre persecución de brujas, enfatizando la época de la Inquisición.

*Esta película documental llega a mostrar que en realidad las personas condenadas por brujas o hechiceras no eran tales, sino que simplemente las acusaciones fueron motivadas por la ignorancia y el miedo, además de otros motivos como acusaciones injustas debidas a la envidia o el odio entre paisanos. Otras veces fue debido a un simple defecto físico, o por padecer síntomas de ansiedad o simplemente, por algo tan normal como una excitación sexual. Incluso las víctimas mismas llegaban a autosugestionarse o dudaban de que no estuvieran poseídos debido al ambiente de ignorancia y de histeria colectiva que imperaba en la época medieval. Y la Inquisición era la cura.*¹⁹⁷

¹⁹⁶ Frank G. Rubio. “El Diablo: el señor de las mil máscaras” en *El demonio en el cine: Máscara y espectáculo*. p. 37.

¹⁹⁷ <http://blugosi.freeprohost.com/haxan.htm>

No es estrictamente una película de terror dado su carácter de documental, pero es el primer atisbo a la práctica de la brujería, donde, desde luego, se les liga con el Demonio en persona. Otra referencia primigenia sobre el tema es la película *Satanás* (1919) de F.W. Murnau o, bien, el cortometraje *Hell's Bells* (Ub Iwerks, 1929) donde se exhibe una fiesta de ángeles y demonios. Es muy importante destacar que la mayoría de los mitos sobrenaturales en el mundo están de un modo u otro ligados al Diablo: las brujas por su constante invocación al macho cabrío; los vampiros, concebidos como demonios al servicio del Oscuro; el zombie haitiano está a merced de un *bokor* al servicio de la magia negra, provista por Satán. No sería extraño que algún asesino serial atribuyera sus acciones a la voz del Diablo en su mente.

Posteriormente, esta figura mítica fue ganando terreno en el cine de terror, particularmente en la década de los cincuenta aunque antes de este periodo figuran otros títulos con esta figura central¹⁹⁸. En 1943, figuró *La séptima víctima* (*The Seventh Victim*, Mark Brown), sobre una mujer cuya hermana es socia de una secta satánica; pero es la cinta británica *La noche del demonio* (*Night of the demon*, Jacques Tourneur, 1957) la que introdujo al Diablo en el cine de Hollywood. ¿Una película británica? Cierto, pero no olvidemos que Jacques Tourneur trabajó este filme con los mismos estándares impuestos por la RKO en Estados Unidos, país en donde bajo la batuta del productor Val Lewton, dirigió *La mujer pantera* (*Cat people*, 1942), *Yo anduve con un zombie* (*I walked with a zombie*, 1943) y *The leopard Man* del mismo año.

La noche del demonio ofrece un breve atisbo a la línea del pacto diabólico encarnado en Karswell (Nial McGinnis), doctor solterón que vive con su madre y organiza fiestas en donde se disfraza de payaso. John Holden (Dana Andrews) psicólogo de postura escéptica, pues cree que la ciencia lo explica todo, entra en contacto con el doctor y descubre que se trata de un satanista, quien, tentado por el lujo, el dinero y demás frivolidades, no ha dudado en ofrecer su alma al Diablo.

¹⁹⁸ En *Ars Diavoli*, introducción de Antonio José Navarro para el libro *El demonio en el cine: Máscara y espectáculo*, se enumeran títulos como *Las tristezas de Satán* (*The Sorrows of Satan*, David W. Griffith, 1926); *The Devil with Hitler* (Gordon Douglas, 1942), filmes anteriores a la década de los cincuenta cuando el Diablo hizo su entrada en Hollywood. También se le hace mención a cintas como *Carrera con el diablo* (*Race with the devil*, Jack Starret, 1975); *Satan's Slave* (Norman J. Warren, 1976); *Lucifer Rising* (Kenneth Anger, 1970-1980) o *Lucifer* (*Fear No Evil*, Frank Laloggia, 1981) como representativas de un cine que se sirve del Diablo para proporcionar espectáculo y miedo.

El filme es criticado, porque, a diferencia de sus anteriores películas donde la sugerencia de ciertas secuencias daba pie al espectador para imaginar situaciones, de las más puras hasta las más enfermas, Tourneur debió incluir imágenes del diablo al principio y final del largometraje, evadiendo recursos usuales en su filmografía, principalmente el de la elipsis, todo con fines de agradar a los norteamericanos, cuyas cintas son por lo regular de afán explicativo.

No obstante, continuaba esa tradición donde sí se sugería que cualquier amenaza está presente desde nuestro inconsciente hasta en el entorno, de modo que percibamos siempre el peligro encarnado en cualquier figura amenazante. “Si en general el cine de la época proponía soluciones ante cualquier amenaza, La noche del demonio desvelaba la impotencia humana contra esos enemigos que se agazapan en terrenos donde el tiempo se confunde, donde la niebla del pasado borra la percepción del presente, lugares poblados por supersticiones, antiguas culturas, mitos y religiones.”¹⁹⁹

Desde ese filme de Tourneur, poco a poco, se vislumbran líneas sobre el Diablo y cultos demoníacos; gradualmente, se volvió un mito hollywoodense, encarnando siempre al Mal, aunque, y eso es una particularidad del Diablo en el cine, no tiene una imagen específica como la del zombie necrófago por ejemplo. Al Diablo bien se le puede caracterizar con cola y cuerno, como puede posesionarse de un cuerpo humano, transformar personar en demonios viscosos o, simplemente, hacer notar su presencia sin que por ello deba salir a cuadro. Eso es lo grandioso de este ser: adopta muchas formas.

“Las raíces de Satán en Hollywood se encuentran, por supuesto, en la mezcla de influencias religiosas que los artistas creadores –protestantes, católicos, judíos– aportan a las películas. Más allá de las creencias personales y de la Biblia, para la cultura anglo-americana el texto clave sobre Satán es el poema épico Paraíso perdido (1667) del puritano inglés John Milton.”²⁰⁰ Tres líneas permean la paranoia hollywoodense sobre Satanás y los demonios; ya las hemos mencionado: el pacto diabólico, la posesión y el apocalipsis final encarnado en el esperado Anticristo.

¹⁹⁹ Hilario J. Rodríguez, *op. cit.*, p. 112.

²⁰⁰ Sara Martín, *op. cit.*, p. 70.

Tales líneas explican la proliferación de famosas cintas de terror, cuya preocupación es entender el porqué del Mal, atribuyéndole al Diablo características como el poder, la tiranía, alguien que puede hacer perder la identidad en el caso de la posesión, una figura central en la eterna batalla cinematográfica del Bien contra el Mal. Cintas como *El bebe de Rosemary* (*Rosemary's Baby*, Roman Polanski, 1968), *La profecía* (*The Omen*, Richard Donner, 1975), *Corazón Satánico* (*Angel's Heart*, Alan Parker, 1987), *Poseídos* (*Fallen*, Gregory Hobblit, 1997) y *El abogado del diablo* (*The Devil's Advocate*, Taylor Hackford, 1997) exploran la fatalidad de relacionarse con el ángel caído, manifestando el miedo latente de sucumbir como sociedad ante su fuerza, una que lo manipula todo.

Incluso, llegado el final de los noventa y a principios del nuevo milenio, Hollywood desató toda la paranoia sobre el inminente fin del mundo en distintas visiones apocalípticas sobre el Diablo: *Estigma* (*Stigmata*, Rupert Wainwright, 1999), *El día final* (*End of Days*, Peter Hyans, 1999), *Almas perdidas* (*Lost Souls*, Janusz Kaminski, 2000) e *Hija de la luz* (*Bless the child*, Chuck Russell, 2000) esta última con algunos tintes sangrientos.

Todas explotan esos temores sociales por el fin del mundo (ojo, ya no por el calentamiento global ni la amenaza atómica), sino por el regreso de Satán a la Tierra, recurso sin duda más rentable aún cuando ya estamos en el 2009 y no hemos sufrido cataclismo alguno (bueno, tal vez en el entorno político y económico, lo que algunos podrían considerar obra del Diablo).

El caso es que esta figura ha estado presente a lo largo de estas décadas, pero no obstante los buenos aciertos de la mayoría de las cintas mencionadas, sin duda vivirán a la sombra de la genial *El Exorcista* (*The exorcist*, William Friedkin, 1973) que además, incluyó espeluznantes secuencias *gore* en un filme dirigido por y para la industria de Hollywood, quien por muchos años lo había visto con recelo. En este punto surge la pregunta ¿Qué hay del *gore* dentro del satanismo?

Las películas hasta ahora mencionadas no explotan el carácter sanguinario de Satán ni de los demonios, siendo que su sola mención remite a rituales con sangre, sacrificios, por ende, muerte. ¿No es la muerte uno de los ejes del *gore*? Desde luego, pero como habíamos mencionado antes, la preocupación principal ha sido la

disertación sobre la naturaleza de su maldad. No hay demasiadas referencias *goremaníacas* al respecto del Diablo, pero si podemos enumerar algunas cuantas.

Desde luego, en el *gore* la película de posesiones por excelencia es *El despertar del diablo* (*The Evil Dead*, Sam Raimi, 1982), cinta de múltiples referencia que fue motivo de estudio en el capítulo tres. Al éxito de sus secuelas, *El despertar del diablo 2* (*The Evil Dead II: Dead by Dawn*, 1987) y *El ejército de las tinieblas* (*Army of Darkness*, 1992) ambas dirigidas por Raimi, se suma el éxito de la franquicia *Puerta al Infierno* (*Hellraiser*, Clive Barker, 1987), coproducción estadounidense/británica donde los demonios cenobitas hacen de las suyas en la Tierra al ser liberados, gracias a una misteriosa caja.

Dado que ambas películas (la de Raimi y Barker) ya han sido citadas en capítulos previos, solo nos queda por destacar su iconografía: en las dos cintas se trata de demonios, pero en la de Raimi se visualizan entes con piel supurante, llenos de toda clase de fluidos, decrepitos, voz cavernosa en algunos, chillante en otros. En *Hellraiser*, dado que se trata de demonios, cuyo fin es llevar a su víctima a un total estado de excitación a través del dolor, su aspecto es más el de un fanático del sadomasoquismo: vestuarios de cuero, piercings por doquier, heridas sangrantes en su cuerpo, cadenas y látigos. Como ya dijimos, el demonio se caracteriza de diversas formas.

Otra cinta sobre posesión, gracias al uso de rituales vudú, es la de *Chucky, el muñeco diabólico* (*Child's Play*, Tom Holland, 1988), referencia irritable para muchos, pero obligatoria, porque ha legado uno de los mitos más rentables, temibles pero, también, graciosos del cine: el muñeco Chucky. Temible, porque explota ese miedo infantil acerca de los muñecos que cobran vida por las noches; gracioso, porque en muchas de sus secuencias no puede evitar el humor involuntario.

Es la historia de Charles Lee Ray (Brad Dourif), asesino en serie que, para evitar ser capturado por la policía, transfiere su cuerpo al de un muñeco, gracias al corazón de Damballah, talismán con el cual el criminal solía hacer sacrificios de magia negra. Ahora, atrapado en el muñequito, debe traspasar su alma a un cuerpo humano o deberá permanecer ahí para siempre. Por ello, elige como objetivo a Andy, un niño en cuyo cuerpo planea residir.

Sobra decir que el alma del asesino quedó atrapada para siempre en el muñeco; prueba de ello, son las cuatro secuelas sembradas por la franquicia, que

alcanzaron el paroxismo sangriento con *La novia de Chucky* (*Bride of Chucky*, Ronny Yu, 1998) y *El hijo de Chucky* (*Seed of Chucky*, Don Mancini, 2003), sangrientas en exceso pero instaladas en el mejor *splatstick*, una mezcla descarada del mejor *gore* con la más cínica comedia involuntaria vista en un filme de terror.

Queremos entonces destacar tres filmes al respecto del satanismo en el *gore*: la primera es *Jóvenes Brujas* (*The Craft*, Andrew Fleming, 1996) referida brevemente en el capítulo tres por su estructura narrativa motivada por invocación; la segunda es *Wishmaster, el amo de los deseos* (*Wishmaster*, Robert Kurtzman, 1997), referida en el capítulo dos por su representación del infierno y por último, una manifestación demoníaca de principios de milenio, *El Demonio* (*Jeepers Creepers*, Victor Salva, 2001) y con secuela en el 2003, todas con afanes de agradar a un público juvenil.

El primer filme gira sobre un grupo de muchachitas de preparatoria religiosa que practican brujería. En el filme se hace saber que esta es una fuerza tanto positiva como negativa, es decir, magia blanca y negra. Si la fuerza se lleva hacia la oscuridad, entonces habrá dramáticos resultados. En IMDb, famoso portal de Internet donde cinéfilos de todas partes califican películas, se le considera como una especie de *Carrie* combinada con *Ni idea* (*Clueless*).

Nada más falso, pues aún cuando está contextualizada en una escuela preparatoria y estereotipa ciertos personajes, maneja con cuidado el tema de la brujería de modo que no raye en la exageración pero tampoco en la inverosimilitud. Sara (Robin Tunney) es una recién llegada a la Academia Saint Benedict. Rápidamente se identifica con las tres incomprendidas del colegio: Bonnie (Neve Campbell), tímida, siempre ocultando su cuerpo bajo enormes ropajes; Rochelle (Rachel True), una chica humillada por ser negra y Nancy (Fairuza Balk), de aspecto *darkie*, promiscua, hostil y con manierismos de desquiciada.

Una noche, justo después de visitar una tienda de brujería a donde Sara ha ido más a fuerzas que con ganas, un hombre muere atropellado justo cuando las cuatro fijan su mirada directamente en él. Es ahí, cuando las otras chicas se dan cuenta que Sara es la que han esperado, la cuarta bruja que completará su círculo. De principio, ella acepta su fuerza natural como hechicera, uniéndose a la cofradía, donde el objetivo es invocar al demonio, en esta ocasión bajo el nombre de Mannon, ser a

quien nunca se le ve físicamente pero se siente su presencia a través de los obsequios que otorga a las chicas.

En un inicio, sus hechizos son inocentes deseos adolescentes: Bonnie desea quitarse las quemaduras de su piel para ser bonita; Rochelle quiere que Laura, quien siempre se burla de ella, deje de hacerlo y Sara pide el amor de Chris (Skeet Ulrich), el ex novio de Nancy. Es esta última, quien lleva el acto de brujería a negras consecuencias: su deseo es absorber todo el poder de Mannon, el cual la vuelve loca y en su locura arrastra a Rochelle y Bonnie. Es Sara, cuya descendencia por línea directa de brujas le da fuerza natural, quien deberá detener el proceso de invocación antes que el *karma* les regrese el daño que han hecho multiplicado por tres.

El director, Andrew Fleming, es cuidadoso en mostrar la transformación de las chicas, de inocentes juguetonas con la brujería, a poderosas hechiceras consumidas por las fuerzas demoníacas, hecho en el que radica toda la energía del filme. Nancy, Rochelle y Bonnie saben que deberán sacrificar hasta su alma si desean la retribución de Mannon, pero no les importa; por ende, les tiene sin cuidado cuando Nancy mata a Chris bajo la excusa de defender a Sara por el intento de violación que éste le hizo, estando bajo el hechizo de amor o, bien, cuando a Laura se le cae el cabello a raudales, hecho que satisface a Rochelle más de lo que pudo imaginar.

Las tres, representantes de la maldad del Espíritu, como ellas llaman a Mannon, son el centro de atención. En contrapunto, está Sara, bruja de magia blanca, que resiente la carga de ser el estereotipo del filme, la hechicera buena, quien se da cuenta de su error e intenta repararlo salvando a sus “amigas” de ir directo al Infierno. Su trabajo es invocar la fuerza positiva del Espíritu, en contra de las intimidaciones de una Nancy enloquecida de poder. Desde luego, ésta es una batalla perdida para el Mal, pues el Bien, encarnado en Sara, encuentra la fuerza mental para vencerlas.

Quizá ese es el desacierto, vencer al Mal, cuando el público está acostumbrado a que en el *gore* esta entidad siempre resulta triunfadora. Esa es la razón por la que Fleming es un tanto recatado en la representación de la violencia; salvo aquella larga secuencia en donde Sara es atacada por serpientes y ratas o, bien, cuando Nancy hace que se corte las venas; estamos hablando de un *gore* muy *light*, uno que no teme mostrarse, porque sus secuencias no son tan sanguinarias como para llegar a lo perturbador.

Sobresale de cualquier modo el trabajo de guion, sin mucha presuntuosidad pero bien cuidado, con elementos de hechicería bien empleados pero sobre todo, el uso de la idea sobre la pérdida de la identidad gracias a los poderes del demonio. Por ello, es buen punto el hecho de situar la historia en una escuela preparatoria, en la que, por lo general, se encuentran adolescentes en busca de su identidad, algo que les agrade, cosas que los anclen a un lugar o algún grupo social o tribu urbana, como se suelen conocer hoy día. En ese contexto, estas aprendices de brujas buscan pertenencia en esa práctica poderosa, pero siempre peligrosa.

Wishmaster, el amo de los deseos (Wishmaster) no esconde sus ánimos de mostrar *gore* a todo lo que da. Aquí el diablo viene en forma de demonios *djinn*, los cuáles existen en la tradición folclórica persa. Son representaciones del Diablo en esa cultura. Peter Atkins retoma esta idea para escribir un guion producido por Wes Craven. Un *djinn* es un genio antiguo que concede deseos, pero, como cualquier genio alevoso, todo lleva un truco.

La primera secuencia muestra al *djinn* (André Divoff), el maestro de todos los genios, concederle deseos a un rey persa. Él pide que le muestre maravillas. Así es como inicia una matanza despiadada que a los ojos del espectador es, en verdad, maravillosa pero para los personajes es el dolor en su máxima potencia. A los mercaderes del palacio les crecen extremidades; su esqueleto se desprende de sus cuerpos, se desangran, las estatuas cobran vida para asesinarlos con filosas espadas, algunos se convierten en aberraciones, todo filmado sin recato. Uno de ellos, transformado en lagarto, pide al Mago de la corte los libere de tan cruenta maldición. Así lo hace y encierra al amo de los deseos en un rubí rojo.

El siguiente corte nos sitúa en la época actual, en la que el profesor Raymond Beaumont (Robert Englund) recibe una de las estatuas que habitaban el palacio del rey persa. Por obra de un conductor borracho, la estatua se rompe; en su interior está un rubí rojo. El resto es predecible: el rubí llega a manos de Alexandra (Tammy Lauren), valuadora de joyas para una casa de empeño. Ella, al frotarlo, despierta al demonio, quien se hace camino entre los hombres concediendo deseos. Con cada uno, empieza a tomar aspecto humano.

Alexandra, quien lo liberó, debe regresarlo a dónde vino. Es un argumento sencillo, de modo que la fuerza de la cinta reside en el espectáculo sangriento. Con

cada deseo, el demonio se posesiona de un alma, a la que castiga en su infierno personal. Convierte en maniquí a una chica de mostrador; extirpa de golpe los ojos de un doctor que atestigua uno de sus crímenes; encierra en cristales a un guardia de policía, a quien rompe en pedazos. Alexandra le sigue la pista aunque es el mismo diablo quien la encontrará, pues ella debe formular el último deseo, aquél que liberará a todos los *djinn*s desterrados al infierno para empezar su reinado en la Tierra.

Hablamos de un demonio más sangriento. Su naturaleza es ser malvado; ello se refleja a través de sus actos sádicos. La cinta se saca un diez por ello, hace verdaderas obras de arte con los efectos especiales para traer a la vida una verdadera pesadilla. Aquella secuencia en la que Beaumont ofrece una fiesta, se da todavía más rienda suelta a la puesta en escena: de nuevo, como en la secuencia de inicio, hay una masacre, cuyo punto máximo llega cuando el amo de los deseos muestra el infierno a Alexandra. Buen trabajo de dirección artística en el que se muestra un averno repleto de ríos de sangre, almas torturadas por tentáculos saliendo de las paredes y un monstruo persiguiendo a la chica.

Otro acierto, es la imagen del demonio; con ayuda del maquillaje nos traen uno muy parecido a la concepción cristiana, excepto por los cuernos. Tiene cola, sin cabello, ojos rojos, dientes puntiagudos, pezuñas, garras en lugar de dedos y viste una capa negra. Se trata de una figura que con su aspecto y acciones causa temor, aspecto que se agradece, pues es difícil la concepción del Diablo como monstruo físico.

¿El guión? Se disipan todas las posibilidades cuando se instala el *gore* pero el director no miente al respecto. Desde el inicio, nos muestra el tipo de filme que veremos, por ello, no se le pide al argumento más de lo que puede dar. Así, el momento de la resolución es buen acierto. Alexandra desea que el conductor de la grúa no hubiera estado borracho el día de la llegada de la estatua a los Estados Unidos. Se regresa el tiempo y el *djinn* nunca fue liberado. Fin de la historia. O no tanto, pues tiene dos secuelas de las que es mejor callar.

Respecto al tercer filme, producido por Francis Ford Coppola, podríamos englobarlo en las visiones finiseculares sobre la figura demoníaca. *El Demonio (Jeepers Creepers)* explota la idea del *boogeyman*, aquél que en la oscuridad de la noche puede entrar por la ventana abierta de nuestra habitación, pero lo combina con el carácter

ancestral de los demonios. Se trata de un demonio de figura repulsiva, sin conciencia, anclado en rituales específicos para su sobrevivencia.

Alex (Justin Long) y Trish (Gina Phillips) son dos hermanos que viajan de regreso a casa. En la carretera, son asediados por alguien conduciendo una vieja camioneta negra. Deciden no reclamar ni levantar problemas, pero algo extraño sucede: cuando en el camino se cruzan ante una vieja parroquia, observan la camioneta estacionada y a quien fuera su conductor, tirando un cadáver a un pozo. *No es un cadáver, podría ser otra cosa*, argumenta Trish pero no hay lugar a dudas. El bulto, envuelto en una sabana, sangraba. Cuando el conductor emprende de nuevo el camino, Alex convence a Trish para inspeccionar el lugar.

Lo que encuentran ahí es aterrador: miles de cadáveres en conserva cosidos unos con otros, pegados a las paredes de una cueva. Cuando escapan de ahí y llegan al pueblo para contar lo sucedido, se encuentran con una escena más aterradora: nadie les cree o, al parecer, nadie quiere creerles. Sólo una mujer que se dice médium, expresa su temor por algo demoníaco que sigue el rastro de los chicos.

La estructura puede parecer la que anima cualquier *slasher* ochentero: los muchachos se meten con alguien que no debían y este les dará alcance; se topan con la cafetería repleta de pueblerinos reticentes a forasteros pero cuyo asombro no deja de emitir ciertas sospechas. Pero la cinta no es un ejercicio sobre el típico *stalker*. Victor Salva puebla su relato de situaciones bizarras, muy truculentas, pero lo importante acerca de la inclusión de este filme, es la representación de su monstruo como una versión más sobre la iconografía del Diablo.

Trish y Alex conocen su figura cuando éste les da alcance en la carretera. Se trata de una criatura alada, verde, calva, con garras filosas en pies y manos. Existe desde hace quinientos años, pero anualmente despierta, pues debe alimentarse durante 23 días para después volver a su letargo. Huele el miedo y, por ello, se siente atraído hacia los dos hermanos.

Si de algo puede preciarse el Diablo es de haber tendido una red inmensa de posibilidades para representar a la maldad, también a la monstruosidad. Como mandatario de las múltiples formas que existen para denominarlo y representarlo, se trata de una figura multifacética, presente en todas las culturas, que son diversas pero siempre unidas bajo un común denominador: el temor que le tenemos.

El Demonio se beneficia de esta idea, el de los muchos rostros que el Diablo puede adquirir o en todo caso, de los muchos servidores que tiene a su disposición. El filme no hace una alusión clara a su nombre pero es fácil intuir la referencia a Satanás por la imagen de este monstruo, pero sobre todo por su antigüedad y el ritual que anualmente debe hacer para mantenerse vivo. El rito no es sólo el alimentarse, sino mantenerse como leyenda, si la gente cuenta sobre su existencia, siempre le tendrán miedo. Aunque nadie más que sus víctimas le vean, siempre estará presente. Es el modo en el que ha subsistido el Diablo en todas las culturas, a través de la expresión oral y cuentos de los que el cine se ha beneficiado bastante.

Todavía en la actualidad se explota el mito en visiones del infierno tales como la de *Constantine* (*Constantine*, Francis Lawrence, 2005) o sobre la paranoia de la posesión demoníaca en *El Exorcismo de Emily Rose* (*The Exorcism of Emily Rose*, Scott Derrickson, 2005); lo cierto es que el demonio va estar presente hasta el fin de los tiempos, sea cual sea el escenario del apocalipsis. Bien dice Roman Polanski, el Demonio siempre será un recurso muy cinematográfico.

4.5. DE MONSTRUOS Y FANTASMAS: ABERRACIONES FÍSICAS Y PARANORMALES

...contemplé en toda su horrible intensidad el inconcebible, indescriptible, inenarrable monstruo...no puedo siquiera decir a qué se parecía, pues era un compuesto de todo lo que es impuro, pavoroso, indeseado, anormal y detestable. Era una sombra fantasmagórica de podredumbre, decrepitud y desolación; la pútrida y viscosa imagen de lo dañino: la atroz desnudez de algo que la Tierra misericordiosa debería ocultar por siempre jamás.
H.P. Lovecraft, *El Extraño*

Siempre que llueve aparece un fantasma
Charles de Lint, *Una pirueta temporal*

Existe una leyenda popular sobre dos chicas de nombre Verónica y Carolina. Ambas eran novicias y vivían en un convento de estrictas reglas religiosas. Una ocasión se celebró una convivencia a la que asistieron otras congregaciones. Allí, las jovencitas conocieron a un muchacho del que quedaron perdidamente enamoradas. Carolina guardó el secreto pero una noche, cuando pretendía contarle a su amiga su decisión de dejar la vida religiosa para casarse con él, encontró a Verónica en la cama con el apuesto joven. Frustrada, cogió unas tijeras y las clavó en el pecho de su amiga al tiempo que repetía su nombre varias veces. Después, la enterró en el patio trasero del convento.

Todos creían que Verónica había huido con su amante, por ello nadie sospechó. Al año siguiente, justo en el aniversario de la muerte de su amiga, Carolina estudiaba en su habitación cuando escuchó pasos en el corredor. Cuando levantó la mirada y vio un espejo colocado frente a ella, no sólo vio su reflejo, sino el de su amiga, ahora putrefacta, aún con las tijeras en el pecho. Antes de poder gritar, Verónica la asesinó con las mismas tijeras que luego colocó dentro de una Biblia, donde relató con sangre lo sucedido. Dicen que si a la medianoche se invoca su nombre cinco veces frente a un espejo, el fantasma de Verónica aparece y da muerte a quien la haya invocado, vengando, de esa forma, su propia muerte.

Desde luego, hay muchas variantes de esa historia, conocida en México y España. Se trata sin duda de una versión más del fantasma al que se le invoca para traer la venganza sobre los vivos y, por ende, nunca completa el descanso eterno después de la muerte. *Candyman* es la variante norteamericana conocida para esta leyenda que llegó en forma de relato de la mano de Clive Barker con *The Forbidden*,

cuento corto incluido en la compilación *Books of blood* y que en 1992 se adaptó al cine con la película *Candyman* de Bernard Rose. El fantasma es un mito presente en el terror, pero en los territorios del *gore*, es el filme de Rose el que representa de forma sangrienta estos dos tópicos: la venganza en manos del fantasma.

Por otro lado, el célebre escritor H.P. Lovecraft escribió en 1930 *The haunter of the dark*, compendió de relatos terroríficos. En uno de ellos, *El que susurra en la oscuridad (The Whisperer in darkness)*, relata la presencia de figuras monstruosas habitantes de cuevas, quienes sólo salen a alimentarse en la oscuridad. Poco a poco, empiezan su ataque a los humanos; uno de los personajes, Akeley, los describe así: “era un gran cangrejo con multitud de carnosas anillas o nudos piramidales de una sustancia gruesa y correosa recubierta por tentáculos en el lugar de la cabeza. La viscosa sustancia verde es su sangre o jugo. Y a cada minuto que pasas llegan otras a la Tierra.”²⁰¹

Tales horrendas figuras son descritas como monstruos que, además, empiezan a apoderarse de los habitantes del pueblo. Dicho relato guarda una semejanza con el filme de 2005 titulado *La Cueva (The Cave, Bruce Hunt)* en la que un grupo de buzos descubre en las grutas de unas cuevas monstruos alados que antes fueron humanos, cuyo rasguño puede transmitir un virus. Una de las doctoras es infectada y lleva consigo el virus al exterior. El monstruo desea adaptarse y, posteriormente, posesionarse del humano.

Los relatos anteriores develan la presencia de dos mitos primigenios ante los cuales cualquiera dobla las rodillas y que en el capítulo tres denominamos como *gore* de lo aberrante y paranormal. El fantasma, aquel ser que vaga en nuestro mundo arrastrando sus cadenas como alegoría de aquella pena que no lo deja descansar en paz, es una figura básica en el terror.

El monstruo, aquél que podría salir del closet o debajo de la cama, también tiene presencia en el género, aparece tanto en buenas películas como en malas producciones de serie B, cuya carga *gore* es mayor a la presencia argumental; en el cine actual está delimitado por el avance de los efectos especiales, que conciben nuevas iconografías para su representación. Empecemos con éste.

²⁰¹ H.P. Lovecraft, *El que susurra en la oscuridad*, p. 151.

En 1979, fanáticos de la ciencia ficción y terror atestiguaron el estreno de la grandiosa *Alien, el octavo pasajero (Alien)* del director Ridley Scott. La película, que narra las desventuras de un grupo de tripulantes de la nave Nostromo cuando se enfrentan a un monstruo alienígena, es uno de los paradigmas de la ciencia ficción y, actualmente, es una saga de referencia obligatoria en la historia del cine, incluso para los detractores del género. Pero lo más importante, es que, por primera vez, se le dio estatus fílmico a la figura del monstruo.

La discusión sobre si *Alien* pertenece a la ciencia ficción o al terror es un debate abierto, porque aún cuando los estudiosos de los géneros cinematográficos tratamos de imponer límites entre uno y otro, es muy probable que siempre hallemos similitudes en filmes de ambos géneros; de ahí, que escritores españoles mencionen la película de Scott en libros donde hacen un recuento de la mejores películas *de terror* de la historia. Lo interesante viene cuando se afirma que “los monstruos son una marca del terror.”²⁰²

Ese es el género que ha explotado más esta figura y, ante cualquier argumento posible en contra de esta idea, tenemos uno contundente: todos los mitos hasta ahora descritos son, a fin de cuentas, monstruos, porque su físico o conducta, sino es que ambos, son anormales y nos provocan temor; en este capítulo hemos demostrado su presencia en innumerables filmes. En este punto debemos recordar la clasificación que del monstruo realiza Sara Martín, la del *monstruo moral*, cuya conducta es aberrante y la del *monstruo físico*, de aspecto repugnante, por lo regular criaturas no humanas.

Este inciso se avoca al estudio del monstruo físico que, en el caso del *gore*, tiene una particularidad: provoca horror, esa sensación de disgusto generada por su aspecto decrepito, su fisiología deforme y por sus grotescas actividades, pues también se alimentan de personas; algunos intentan reproducirse con mujeres, otros cambian constantemente de forma, haciéndose más horribles con cada cambio. A su forma horripilante siempre se suman situaciones tóxicas que en el capítulo tres fueron descritas, a saber: accidentes científicos, saltos genéticos en la evolución o cuando la naturaleza se vuelca contra el hombre y por invocación.

Aunque se dice que los monstruos son parte distintiva del terror, Noël Carroll explica que el monstruo no es condición para que una película sea de terror, pues es

²⁰² Noel Carroll, *op. cit.* p. 42.

una figura cuya presencia se encuentra en distintos relatos, es decir, que se le puede hallar en filmes de otros géneros, concretamente en el *fantástico* y *ciencia ficción*. Pero, para hacerla elemento de un filme terrorífico, propone las siguientes claves: en primer lugar, lo que diferencia a las narraciones de monstruos en el terror de otras es la actitud de los personajes hacia ellos, quienes los consideran perturbaciones del orden natural, por ende, reaccionan atemorizados; en segundo lugar, las criaturas de este género siempre suelen representarse como sucias y repulsivas, por ello, producen en los humanos la convicción de que el mero contacto físico con ellos puede ser letal,²⁰³ parábola de una discriminación latente al otro (se discrimina al monstruo como se discrimina al homosexual, al negro, al vagabundo o, en ocasiones, hasta al pobre).

Pero en el *gore* es una regla que se debe huir de estos seres, porque además de su apariencia fea, su conducta es destructiva. Los monstruos viscosos nacieron bajo el respaldo de la serie B, el cine de bajo presupuesto que casi era clandestino. Muchos de sus argumentos eran corrientes *explotation* y la mayoría no eran alardes de originalidad; por ello, que a esta figura se le desprecie y acuse de ser protagonista de filmes mal hechos, huecos, churros cinematográficos innombrables. Pero la cultura de consumo generada alrededor de este cine hizo de esas cualidades *chafas* su principal atracción.

Además, dado el reto que representa crear una aberración física que de verdad provoque horror, el cine de monstruos ha ido reflejando desde la década de los setenta los avances realizados en efectos visuales, tal como sucedió con el *Alien* de Ridley Scott aunque la animatrónica ya había pegado un buen susto al espectador en 1975 con *Tiburón (Jaws)* de Steven Spielberg, cinta que inaugura un nuevo período del que Rafael Aviña denomina *terror animal*, vigente desde 1933 con la primera versión de *King Kong*, reforzada en 1993 con *Parque Jurásico (Jurassic Park)*, paradigma de los efectos especiales de ese entonces.

En ese sentido, Sara Martín dice que hay tres tipos de efectos especiales implicados de forma directa en la creación de monstruos en el cine: “maquillaje, construcción de modelos (especialmente la animatrónica o modelos animados

²⁰³ Véase Noel Carroll, *op. cit.*, págs. 46-58.

electrónicamente) y la infografía (o animación por ordenador).”²⁰⁴ Para esta autora es también *Tiburón* la que abre una nueva etapa al cine de monstruos que opta por el hiperrealismo.

Porque claro, qué sería de los monstruos del *gore* sino hicieran gala del espectáculo de la sangre. Incluso, muchos filmes rozan con ese subgénero de *gore* llamado *splatter*, donde la sangre se combina con todo tipo de fluidos y desmembramientos de modo excesivo. Nombres como Tom Savini, Rick Baker (a quien debemos la creación de la categoría de mejor maquillaje en la entrega anual del Oscar), Rob Bottin o H.R. Giger (creador de *Alien*), son clave en la evolución del monstruo físico en el cine.

Las primeras películas de terror de la época dorada donde se mencionaba la transformación del humano en seres aberrantes optaban por la elipsis, primero por la tendencia a sugerir en lugar de mostrar, pero además, porque la existencia de efectos visuales en la década de los treinta era casi nula. Así, no era posible que en *La mujer pantera* (*Cat people*, Jacques Tourneur, 1942) se viera a Irena (Simone Simon) convertirse en un felino como la historia sugiere que lo hace cada noche.

En todo caso, es con *El Hombre Lobo* (*The Wolf Man*, George Waggner, 1941) donde se ve un salto en la creación del monstruo, gracias al maquillaje aplicado a Lon Chaney para exhibir su cambio de humano a licántropo. Pero incluso se limita, pues hay cortes de edición que hacen elipsis entre el inicio y término de la conversión. El verdadero paradigma del maquillaje como imprimatura en la confección de la monstruosidad es *Un hombre lobo americano en Londres* (*An American Werewolf in London*, John Landis, 1981).

La historia de dos jóvenes yanquis que van de mochilazo por Europa y son atacados por un hombre lobo que infecta a uno de ellos, es pretexto para mostrar, paso a paso, el cambio de la fisonomía del personaje para lo cual se filmó al actor David Naughton en diversas fases del proceso de maquillaje recurriendo a la técnica *stop motion* lo cual marcó una diferencia con los licántropos clásicos que no exhibían más cambios que el crecimiento de garras y cabello, derivando en una metamorfosis terrorífica y no igualada hasta ahora a pesar de los efectos generados por computadora. Desde luego, no se escatimó en los tintes *gore*.

²⁰⁴ Sara Martín, *op. cit.* p. 32.

Un año después, 1982, justo cuando Sam Raimi definía al *splatstick*, John Carpenter presentó *La cosa del otro mundo (The Thing)*, basada en la versión de 1951 titulada *The thing from another world*. En la versión de Carpenter, un grupo de investigadores aislados en la Antártida se topa con una criatura con la habilidad de mimetizarse con el entorno e imitar conductas humanas. Dado el carácter de claustrofobia que envuelve al filme, éste se convierte en un sangriento *corre que te alcanzo* para todos los involucrados, quienes desconfían unos de otros ante la posibilidad de que alguno de ellos sea la criatura.

La película de Carpenter, además de ser una innovación en el carácter grotesco y sangriento del monstruo, sobresale, porque dota a este personaje de una conciencia que utiliza para sus propios fines, que no son más que los de la destrucción. Se trata de un monstruo estratega, conocedor de las debilidades de carácter de sus presas y sus limitaciones en el espacio donde viven, situación que pone a la criatura en ventaja sobre los personajes, cuyo miedo les hace desconfiar hasta del perro.

“Pese a algunos excesos por parte del equipo de efectos especiales, La Cosa es una de las obras mayores de Carpenter, que reincide en algunos de sus estilemas habituales con excelentes resultados. En el film volvemos a encontrar el típico grupo de humanos en una situación límite, angustiante y claustrofóbica de la que es imposible escapar, o las unidades de espacio y tiempo rigurosamente controladas.”²⁰⁵

Una línea muy similar a la de *Alien* en donde el grupo queda atrapado en la nave con el monstruo persiguiéndolos o bien, *Depredador (Predator, John McTiernan, 1987)* donde el grupo militar enfrenta a la criatura surgida del espacio en un inmenso bosque, que, aunque grande, los limita por la imposibilidad de comunicación, escondites o cualquier ayuda humana. Tal vez es con estos cuatro filmes, *Alien, La cosa, Depredador* y *La Mosca (The Fly, 1986)* de David Cronenberg que se da la ruptura entre el monstruo inteligente y aquél sin razonamiento.

Los monstruos arriba mencionados son de pensamiento inteligente por tratarse de seres superiores, no desarrollan conciencia pero sí son capaces de razonar, entender la situación en la que viven y aplicar la teoría darwiniana de la supervivencia del más apto, donde, en este caso, los perdedores somos la humanidad entera. Luego de 1987, el espectáculo del *gore* renueva iconográficamente la concepción del

²⁰⁵ Eduardo Guillot, *op. cit.*, p. 155.

monstruo pero desprovista de identidad, sin cerebro, con la única motivación de conquistar el mundo sólo porque sí. Nada comparado incluso con los monstruos de antaño, los cuales podían llegar a sentir amor, como la célebre creación de Frankenstein.

Esa ruptura de la que hablamos llega con *La Mancha Voraz* (*The Blob*, Chuck Russell, 1988). Russell es reconocido por realizar espectáculos entretenidos y este caso no es la excepción, pues crea a una criatura ansiosa de sangre, muy vistosa para los efectos visuales de la época. Pero también es famoso por hacer *churros*, películas huecas, sin visión argumental ni objetivo que no sea el éxito económico. Con todo, *La Mancha Voraz* es, de entre tantas, la mejor película de esta nueva era sangrienta de monstruos físicos. La mejor con reservas, desde luego.

Basada en una versión de 1958 con el mismo nombre, dirigido por Irvin S. Yeaworth y protagonizada por la estrella en ciernes Steve McQueen. En aquella versión la cosa monstruosa es una masa gelatinosa que a la vista, parece eso, una gelatina arrastrada por una maqueta del pueblo. La nueva versión es más efectiva. Mientras el pueblo de Arborville se concentra en la preparatoria donde se celebra un juego de fútbol americano, única diversión para todos y así lo delinea el director con una serie de tomas del pueblo solitario en paralelo al estadio lleno de gente, una estrella fugaz cae en el bosque.

Un anciano vagabundo encuentra la masa y al tocarla, ésta se apodera de su brazo, comenzando a comerlo. Brian (Kevin Dillon) lo encuentra pero el viejo corre asustado hacia la carretera donde casi es atropellado por Paul (Donovan Leitch) y Meg (Shawnee Smith), una pareja de preparatorianos en su primera cita. Los tres jóvenes acuerdan llevar al anciano al hospital. Una vez ahí, Brian, quien se cuida solo a sí mismo, deja el lugar mientras que los otros dos, chicos buenos como el pan, se hacen cargo de la situación.

Mientras esperan, Paul revisa al vagabundo en su cuarto, a quien descubre muerto, corroído del cuello hacia abajo por una especie de ácido. En el instante en que llama a la policía, una masa rosa y viscosa cae del techo, apoderándose de él. Meg escucha los gritos y, al entrar, se encuentra con la más horripilante escena: una enorme *cosa* se está tragando entero a Paul, deformando su cuerpo y quemándolo vivo. Ella trata de ayudarlo pero al tomar su brazo, éste se quiebra.

De ahí en adelante, la cosa se escabulle por las alcantarillas del pueblo, comiéndose a quien tenga en frente, creciendo con cada persona que se traga. Buen acierto el de Russell, Tony Gardner, creador del maquillaje y Dream Quest Images, responsables de los efectos visuales para la cinta, pues no dejan nada a la imaginación. En pantalla vemos a la *cosa* tragarse a varios personajes (desde luego prescindibles) cortándolos en pedazos. Le crecen tentáculos, quema la piel del humano, consume hasta los huesos. Todo es un espectáculo ágil y sangriento; el monstruo es el protagonista y satisface cualquier ansia *splatter* del público.

El resto de la trama es evidente. Meg trata de convencer a la policía, su familia y todos en el pueblo que hay algo suelto, algo maligno que crece cada vez que traga personas. Encuentra en Brian el único apoyo; juntos, deben hallar una forma de detenerla. *La Mancha Voraz* regresa a algunos de los tópicos básicos de todo el cine *gore* y de las cintas de monstruos anteriormente descritas.

Ahí está la inquietud generada por la presencia anormal que vino a sacudir la aburrida rutina del pueblo, atrincherado en un lugar apartado, vulnerable, de esos que suelen ser punto de ataque. El eje de la monstruosidad, sugerido por Gubern, toma fuerza cuando esta criatura pretende formarse una identidad a base de robar la de los demás, de quienes, además, arrebatada su forma corpórea e infunde una muerte dolorosa. Innova en la forma física al exhibir a la mancha en su totalidad; no la sugiere, la muestra, aspecto esencial del *gore*.

Lo malo es que esos arranques de originalidad, de plantear el suspenso cuando la cámara registra algún movimiento sospechoso, sugerente de que la mancha anda cerca y, posteriormente, el horror causado por tremendas escenas de muerte, se desdibujan, cuando se instala el hilo conductor predecible; algunos baches de continuidad pero, sobre todo, el estereotípico trazo de los personajes humanos.

He ahí al sheriff intransigente, la muchacha popular, el joven bienintencionado, el rebelde sin causa, el sacerdote como forma de introducir la religiosidad, chicos calenturientos, cuyo castigo es ser devorados por la dichosa mancha. Incluso, llega un momento en que el monstruo empieza a desgastarse conforme avanza el filme, come y solo eso; actúa por instinto pero no piensa; no calcula, ni siquiera se puede saber si pretende la conquista del universo, porque eso sí, no habla. Menos mal, porque la

concepción de este monstruo no hubiera hecho creíble tal episodio, de por sí hay escenas que, honestamente, sacan carcajadas, pero por fortuna son pocas.

No se debe dar por sentado que esas características derrumban al filme, que sí es disfrutable, al menos es placer culpable de muchos cinéfilos. Está en el medio de esa camada de monstruos pensantes, superiores al humano, y esa otra representante de la serie B, que no delinea objetivos ni personalidad, solo ansías de carnicería. “Los tres (director, guionista y maquillista) parecen empeñados desde el principio de la película en querer dar la vuelta a los presupuestos que dieron luz al original. Se trata, de revertir los tópicos del terror de los 50 consiguiendo, a la vez, crear inquietud en el espectador pero también añadiendo una distanciadora carga humorística.”²⁰⁶

Por último, presenta una “bonita” novedad, la de explicar el origen del monstruo, cosa que no se hacía en la original y que también se evade en algunos filmes actuales. En esta versión, el responsable de dicha aberración es el ejército, quienes crearon a la bacteria con fines bélicos, para utilizarla como arma en una guerra bacteriológica. Su laboratorio ha sido el pueblo de Arborville. De nuevo, ese pequeño atisbo a la idea de la sociedad científica tecnológica que se destruye conforme desarrolla más cosas.

Luego de esa película se han lanzado varias sagas de monstruos mal hechos y con resultados pobres. Antes de pasar al tema del fantasma, me permito hacer mención a tres sagas famosas, debido al gusto que los *geeks* del género tenemos por ellas. *Gremlins* (Joe Dante, 1984), con una secuela en 1990; *Critters* (Stephen Herek, 1986) con tres continuaciones, *Critters 2 (Critters: The Main Course)*, Mick Garris, 1988); *Critters 3 (Critters 3: You are what they eat)*, Kristine Peterson, 1991) y *Critters 4 (Critters 4: They are invading your space)*, Rupert Harvey, 1991). Finalmente, *Terror bajo la tierra (Tremors)*, Ron Underwood, 1990), con dos secuelas que se fueron directo a video.

La primera, *Gremlins*, es sobre un padre de familia que regala a su hijo un animalito peculiar, el cual una vez que se moja, da a luz a nuevos *mogwais* como se les llama en el filme. Si se les alimenta después de la medianoche, se transforman en criaturas monstruosas. *Critters* es la más infame de las tres sagas pero, francamente, la más divertida porque, además, no niega su carácter cínico; en resumen, son un grupo

²⁰⁶ *Ibidem*, p. 210.

enorme de criaturas con forma de pelotas peludas, dientes puntiagudos y con la habilidad de lanzar dardos de su espalda; su único propósito es comer y reproducirse. En todas sus continuaciones, la gente debe hallar la forma de derrotarlos. En cuanto a *Terror bajo la tierra*, ésta presenta enormes gusanos debajo de un desierto en Nevada que aterrorizan a una diminuta población.

Salvo *Gremlins*, ninguna es muy original, nada de metáfora social reflejada pero si mucho *gore* mal parido y muerte por doquier. En *Critters*, distribuida por New Line Cinema, se deja ver la intención de una película divertida que no dé miedo, porque no promete ni pretende serlo; los pequeños monstruos no son muestra de efectos visuales sorprendentes pero aquella escena, donde todos se juntan para hacer una bola rodante gigantesca que deja en el hueso a muchos pobladores es de antología.

Ignorada por la crítica especializada e incluso por redactores de serie B, quisimos darle un pequeño espacio a un churro de *culto* entre los seguidores del género. Debemos decir que es superior a joyitas del *gore* como *El ataque de los tomates asesinos*. Como dato para la trivia, Leonardo DiCaprio se deja ver en la tercera entrega.

Por su parte, *Terror bajo la tierra* tampoco añade nada novedoso a la creación física del monstruo. Los gusanos son simple tela que escupe sangre más parecida a la pintura naranja, sin motivo alguno más que comer, sin personalidad ni planes de dominación. No obstante, sobresale el trabajo de suspenso bien elaborado en la primera media hora del metraje, donde se especula la presencia de estos seres pero se reserva su aparición hasta bien entrado el relato, lo cual genera expectativa por verlos, aunque, al final, decepcionen. Aparece el famoso Kevin Bacon, cuya carrera, por así decirlo, ha sido variada.

Gremlins es una buena película que explota el temor infantil a los monstruos que habitan la oscuridad de la noche. Su argumento es creativo y generó un buen *merchandising* alrededor, pues hasta se llegaron a vender figuritas de acción. Aunque contiene escenas violentas, se le catalogó como una película familiar, lo cual es una lástima, pues su anécdota hubiese dado una película más sangrienta.

En 1997, hubo una película casi similar a *La Mancha Voraz*, donde se inventó una criatura aterradora de tentáculos con dientes y ácido como sangre. Hablamos de *Terror Profundo (Deep Rising, Stephen Sommers)*, película sobre un trasatlántico

masacrado por dicha criatura. Aunque regresa la acción a un lugar aislado y no escatima en *gore*, pasó desapercibida en una era por completo digital, donde, constantemente, se mejoran efectos visuales, donde el último avance ha sido, sin duda la tercera versión de *King Kong* (2005) en manos de Peter Jackson y la sobrevalorada *Cloverfield* (2008) de J.J. Abrahams.

Los últimos párrafos de este recuento de mitos deben dedicarse a la figura del fantasma. Regularmente son definidos de diversas formas como “el alma o espíritu de una persona muerta, que frecuenta algún lugar que tenía gran significación emocional durante su vida pasada; la personalidad que adquiere un ser humano después de fallecido, aún atado a la vida, o una clase de memoria psíquica de cierto ser o cosa muerta o destruida pero que sigue existiendo, en una forma semi-corpórea.”²⁰⁷

Tal es su concepción que hasta en la actualidad hay una ciencia denominada *parapsicología* que supone el estudio de estos fenómenos. En el caso del cine, “el fantasma se caracteriza por su carencia de cuerpo, peculiaridad que le libera de las necesidades materiales a las que vampiros, zombis y demás resucitados están sujetos...son difuntos en busca de venganza.”²⁰⁸

Esa es la principal característica en los relatos de fantasmas, el regreso a este plano para completar un asunto inconcluso en vida y ,por lo regular, tiene que ver con una venganza. La mayoría de los fantasmas están fijados a ciertos lugares donde murieron violentamente y por el que vagan sin poder concretar el descanso eterno después de la muerte. En el cine terrorífico ubicamos dos líneas argumentales al respecto: una donde el fantasma bondadoso se aparece a alguien para que éste le ayude a completar su asunto inconcluso o bien, el fantasma violento que regresa para castigar a los vivos en formas aterradoras, más propio del *gore*.

Apoyamos esta afirmación con Sara Martín, quien dice que “hay dos tipos básicos de fantasma: por un lado, la víctima inocente, que quizá es monstruosa y, por el otro, el victimizador, que sí lo es, más por ser una aberración moral que por ser en sí un fantasma.”²⁰⁹ Aquel fantasma con conexión a un lugar y que desea venganza pero solo para lograr el eterno descanso es más antiguo en la historia cinematográfica y

²⁰⁷ <http://www.linkmesh.com/fantasmas.php>

²⁰⁸ Sara Martín, *op. cit.*, p. 77.

²⁰⁹ *Ibíd.*, p. 79.

curiosamente tuvo una buena exposición en los relatos de casas encantadas, situación que se explica por la relación entre el fantasma y su lugar de muerte.

En la década de los sesenta, encontramos dos expresiones magníficas sobre el fantasma y la idea de su conexión no sólo al lugar donde murieron sino, también a aquellos cuya relación en vida fue valiosa. La primera, es *Posesión Satánica* (*The Innocents*, Jack Clayton, 1960) basada en la novela *Another turn of the screw* de Henry James. La señorita Gibbons (Deborah Kerr) es contratada como institutriz para Flora (Pamela Franklin) y Miles (Martín Stephens), sobrinos de un aristócrata británico que no tiene (y no desea invertir) tiempo en los niños, dejándole claro que cualquier crisis deberá resolverla sola. Se muda con ellos a una mansión enorme donde además de los niños, sólo habitan el ama de llaves y un jardinero.

Desde luego, todo marcha normal al principio, dado que Miles no está en la mansión. Es a su llegada que todo cambia; el niño es expulsado de la escuela por su comportamiento corrupto. A ese aire de misterio se suma la predicción que Flora hizo de su llegada. Mientras avanza el relato, la señorita Gibbons se entera de la relación que hubo entre los niños con la anterior institutriz y Quint, uno empleado de la casa. Al trauma infantil de haber encontrado a la mujer ahogada en el lago del jardín, se suma el de haber presenciado relaciones sexuales entre ésta y Quint.

Poco a poco, Gibbons empieza a notar la presencia cada vez más amenazadora de ambos empleados; los fantasmas han venido a completar su relación carnal y planean usar a los niños como receptores. Con esta idea en su mente, la institutriz desea a toda costa evitar la posesión al tiempo que la mansión se vuelve más peligrosa por la presencia de esos seres.

Jack Clayton maneja dos elementos infaltables en esta clase de relatos: la atmósfera, que es oscura no sólo por el planteamiento del filme sino por el trabajo de dirección artística e iluminación y, la idea de corrupción, es decir, siempre el fantasma intenta corromper, ya sea para apropiarse de algo material como en este caso, o para romper de tajo con el ambiente de seguridad.

En ese sentido, a la posesión que los fantasmas pretenden hacer del cuerpo de los niños para corromper su espíritu infantil por otro vulgar y malsano, se adhiere la maestría con que Clayton filma el espacio: enormes planos descriptivos de la mansión donde se aprecian los rincones oscuros, tenue iluminación y un silencio que conforme

avanza el relato se vuelve aterrador. Esa sensación completa de vacío es dominada por los fantasmas, quienes ocupan todo el espacio, porque su presencia, según la señorita Gibbons, *se siente en toda la casa y quiere corromper a mis niños*.

El fantasma como residente de un espacio asombroso pero tétrico se vuelve frecuente desde ese entonces. En 1963, la Metro Goldwin Meyer estrenó *The Haunting*, también basada en una novela, en esta ocasión en *The haunting of Hill House* de Shirley Jackson, misma que la adaptó para su versión cinematográfica dirigida por Robert Wise. En un rápido preámbulo, se nos cuenta sobre la construcción de una maravillosa mansión; pero cualquiera que ha vivido ahí ha terminado muerto.

Años más tarde, y no obstante las advertencias de los pobladores acerca de presencias malignas dentro de la casona, un profesor, deseoso de saber cómo reacciona la gente ante el miedo, reúne un grupo de personas, cuya personalidad es vulnerable, por tanto, perceptible de cualquier manifestación. Así llegan Eleonor (Julie Harris) una mujer neurótica y en cierto grado patética; Teo (Claire Bloom) de quien se dice posee ciertos poderes *mentales* y Richard (Russ Tamblyn), heredero de la propiedad.

En principio todo marcha como un encierro de veraneo en el que todos planean pasarla de maravilla, no así para Eleonor, quien percibe cierta extrañez en el ambiente que no la deja descansar. Tal sensación de inseguridad pronto es reemplazada cuando la mujer asegura estar rodeada de presencias espirituales enojadas. Es tal su angustia, que termina por convencer a Teo de tales apariciones, no así Richard, escéptico y molesto ante el comportamiento de las mujeres, contrapunto perfecto para hacer un choque entre éstas y el escepticismo de él.

Este filme es una buena presentación de los fantasmas, pero sobresale por la capacidad de sugerencia tan poderosa. Nunca vemos a los fantasmas, sólo se sugiere su presencia a través del movimiento de las cámaras para describir lugares amplios azotados por ruidos provenientes de todos los rincones, frenéticos *travellings* que denotan el ataque de los espíritus, ángulo contrapicados que se anuncian como el punto de vista de los fantasmas, siempre observadores de los habitantes, omnipotentes, dueños del lugar.

A esa maestría técnica gracias a la cual se logra un efectivo terror psicológico, se suma el tratamiento del fantasma no como un ser sobrenatural sino como una carga

de nuestra conciencia. El director se concentra en la relación de Eleonor con los espíritus, quienes son una encarnación del carácter apesadumbrado de la mujer, quien se culpa por la muerte de su madre. Ella es el receptáculo para que los fantasmas se manifiesten, pues su carácter débil la hace vulnerable a cualquier daño.

“La película juega continuamente a presentar un terror latente pero jamás visible. Es, en ese sentido, un ejemplo de la indeterminación hacia la cual se encaminaba el género, donde ni siquiera los fantasmas acababan de tener forma, como sí sucedía en otras películas anteriores sobre casas encantadas como *The Uninvited* de Lewis Allen.”²¹⁰ Tuvo una secuela en 1973 titulada *La leyenda de la mansión del infierno (The legend of the hell house)*, también dirigida por Robert Wise.

Asimismo, vio una nueva versión en 1999 de la mano de Jan de Bont, quien la tituló del mismo modo y la impregnó de un carácter atmosférico grandioso pero bastante poblado de efectos visuales. Ese mismo año, se estrenó *La Residencia del Mal (House on Haunted Hill, William Malone)*, remake de la original de 1958, dirigida por William Castle que ya fue objeto de estudio en el capítulo tres.

¿Qué fue sucediendo con los fantasmas? El sutil terror de las películas de fantasmas de los cincuenta y sesenta se sustituyó por el sadismo a todo furor; dicha ruptura sucedió en 1979 con *El horror de Amytville (The Amytville Horror, Stuart Rosenberg)* basada en supuestos *hechos reales* posteriormente desacreditados. Es la historia de Ronald DeFeo, quien asesinó a sus padres y hermanos días después de mudarse a la población de Amytville en Long Island.

El muchacho aseguró haber seguido órdenes de voces provenientes de la casa, incitándole al crimen. Aquella secuencia, donde camina habitación por habitación asesinando a cada miembro de su familia, con cuya sangre escribe atrocidades en las paredes, deja helado del terror a cualquiera. Ya tuvo un remake en 2005, dirigido por Andrew Douglas, una versión demasiado mojigata.

En la misma línea argumental, el genio Stanley Kubrick entregó en 1980 otro de los hitos cinematográficos de horror: *El Resplandor (The Shining)* que es de producción británica pero honestamente no podíamos evitar su referencia. Basado en la novela homónima de Stephen King, es la historia de Jack Torrance (Jack Nicholson), encargado de cuidar durante el invierno el lujoso hotel Overlook. Ahí se vuelve presa de

²¹⁰ Hilario J. Rodríguez, *Museo del miedo*, p. 181.

alucinaciones donde atestigua la aparición de fantasmas, entre ellos el anterior asesino que incita a Jack a aniquilar a su esposa e hijo, un pequeño de poderes telepáticos. Relato macabro con secuencias dosificadas entre el suspenso psicológico y lo explícito, que derivan en un relato perturbador.

Para completar la tercia de ases, otro maestro del género, Tobe Hooper, presentó en 1982 *Juegos diabólicos (Poltergeist)*. Un suburbio norteamericano es construido sobre un panteón del que solo se extrajeron las lápidas. Nadie sabe de ello hasta que los muertos regresan para reclamar su lugar en forma de *fenómenos poltergeist*, manifestaciones espirituales que azotan a la familia Freeling, en cuya casa se apilan las sillas, se va la luz constantemente y el televisor sirve como portal al más allá, sin dejar pasar el inolvidable aquelarre de sucesos paranormales.

Muy similar resulta *El ente* de 1984, donde una mujer ama de casa (Barbara Hershey) es violada por un ícubo, presencia fantasmagórica que acude todas las noches a su habitación para corromperle. Luego de leer esta breve recopilación vemos cuán sustancial es la presencia del fantasma, siempre con la predominante idea de anclarlo a su lugar de muerte para que sea ahí, el lugar donde otros se sienten seguros, su espacio de manifestación, convirtiendo la seguridad en terror.

No obstante los títulos mencionados, la mejor expresión *gore* del fantasma corresponde al filme de Bernard Rose, *Candyman* de 1992. Este también es un relato proveniente de la literatura; se basa en el cuento *The Forbidden* de Clive Barker. *Candyman* (o el Caramelero como se le nombra en el cuento) es un fantasma habitante de los barrios bajos de Prado Cabrini en la ciudad de Nueva York. Nunca nadie le ha visto. La razón es porque su figura es una mera leyenda urbana.

Helen Lyle (Virginia Madsen) es una estudiante de comunicación, cuyo trabajo de tesis consiste en leyendas urbanas. Surge, entonces, el interés en rastrear los orígenes del dichoso Candyman, a quien, según se cuenta, si se le invoca diciendo su nombre cinco veces frente al espejo, aparecerá para asesinar con un gancho desde la ingle hasta el cuello, al osado que lo haya invocado.

Una noche, mientras Helen discute con su amiga Bernadette los orígenes de la leyenda, ambas invocan a Candyman frente al espejo. Al momento no sucede nada, pero el fantasma aparece paulatinamente en la vida de Helen, quien ya ha empezado a disipar la creencia de los vecinos de Prado Cabrini en tal figura. Pero resulta que

Candyman es un fantasma vivo a través del rumor y el miedo; por ello, cuando la estudiante pone en duda su existencia, él emerge para hacer de Helen una compañera en el infierno.

La motivación inicial de Helen es demostrar que esas leyendas son producto de los miedos que crean ciertos sectores de la ciudad de Nueva York. Es una mirada crucial en este tipo de temas, pues siempre se dice que los temores infundados no son más que reflejo de nuestros problemas como sociedad, situaciones que nos negamos a afrontar y, por ello, las disfrazamos como mitos improbables. En una de las secuencias iniciales, cuando Helen asiste a la clase de un profesor, éste expresa que las leyendas urbanas expresan el folclore de la modernidad y el entorno en que se desenvuelven todas las sociedades. Basada en ello, Helen ve en Candyman solo un mito bajo el cual las pandillas de Prado Cabrini mantienen en estado de temor a sus habitantes.

Pero ella descubre en carne propia la veracidad de esta leyenda; el filme sobresale por muchas cualidades, la música, melancólica y desesperanzadora; la puesta en escena, representando un barrio dominado por la ignorancia, opuesto al ambiente intelectual donde se desenvuelve Helen y, la atmósfera, empapada de misterio y horror. La escena donde un profesor explica el origen de Candyman da certeza sobre el poder que ejercen los relatos fantasmagóricos sobre nosotros y porqué nos gusta oírlos.

Bernadette y Helen escuchan absortas cómo es que Candyman, esclavo negro, se enamoró de la hija blanca de un señor feudal, con quien tuvo amoríos. Aterrados por el hecho, varios pobladores lo linchan, cortan su mano derecha y vierten miel sobre su cuerpo para que las abejas lo carcoman, de ahí su nombre, el caramelero. Tan absortas están ellas como nosotros, espectadores, al escuchar tremendo relato digno de contarse alguna noche junto al fogón.

Ese es el mejor acierto de *Candyman*, el manifestar la fascinación por los fantasmas como forma de asustarnos. El filme no olvida el *gore* en ningún momento, amén de reemplazar la mano derecha del fantasma por un gancho con el que destripa a sus víctimas. “En la relación entre Candyman y Helen se mezclan seducción y muerte, no sólo porque Helen se parece a su amada sino también porque él ha encontrado en la leyenda tejida en torno a su terrible muerte una forma de inmortalidad. Sugiere que para alcanza la inmortalidad hay que sobrevivir en el recuerdo y en las creencias de las

siguientes generaciones, aunque para ello sea necesario convertirse en un monstruo.”²¹¹

Dos relatos más sobre fantasmas poblados con el *gore* más extravagante merecerían una revisión por parte del lector. *13 Fantasmas (Thirteen Ghosts, 2001)* y *Barco fantasma (Ghost Ship, 2002)*, ambas dirigidas por Steve Beck, pues en ellas se llega al extremo de mostrar al fantasma como un ente violento, anclado en este mundo para dañar a quienes lo rodeen. Beck utiliza los mejores recursos del maquillaje y efectos visuales para engalanar sangrientos relatos, el primero sobre una familia que hereda una mansión habitada por los trece fantasmas del título, la segunda sobre un grupo de marineros que descubren un barco abandonado en el que viven los espíritus de la gente ahí asesinada. Simples anécdotas, sin ánimo de ser profundas pero bien estructuradas; además, Beck las viste con un espectáculo sanguinolento digno de cualquier goremaníaco.

Por lo demás, sólo *Fantasmas (Phantoms, Joe Chappelle, 1998)* adaptado de la novela homónima de Dean Koontz en la que los habitantes de un pueblo son asesinados por entes misteriosos, es quizá una de las aproximaciones más sangrientas al respecto del mito. Otras, alejadas de lo sanguinolento, se adhieren a la línea argumental sobre el fantasma bondadoso que regresa para concluir un asunto, como en la celebrada *Sexto Sentido (1999)* de M. Night Shyamalan, la efectiva *Ecos Mortales (Stir of Echoes, David Koepp 1999)* o la grandiosa *Los otros (The Others, Alejandro Amenábar, 2001)*, línea que sin duda es menos salvaje que la idea del ente violento, aunque no dudamos que esta última siga abriéndose camino entre la enorme gama de posibilidades que es Hollywood.

²¹¹ Sara Martín, *op. cit.*, p. 85.

4.6. EL GORE Y EL GIRL POWER

Demasiada charla sobre monstruos nos hace preguntarnos ¿qué hay de aquellos que los enfrentan? Desde luego, en todas las películas de terror hay héroes dispuestos a arriesgar el pellejo. Hay cazadores o, tal vez, muchachos galantes y fuertes, pero este último inciso no es sobre ellos sino acerca de una figura potencial pero, por lo regular, olvidada: las mujeres. En el cine *gore* siempre son ellas las que salvan el día, por ello, se merecen una mención sobre su desempeño en el género.

Éste es un inciso muy breve así que vayamos al grano: hay tres directrices en la concepción de la figura femenina en el cine *gore*, la primera, surge del cine *explotation*, donde se les maneja como objetos sexuales desprendidos del cine pornográfico; la segunda, es la idea sobre su denigración en un género regularmente considerado como misógino y, la tercera, su reivindicación, gracias a un ideal primordial en su liberación como sexo débil, es decir, hacer ellas el trabajo de los hombres, en este caso, ser las heroínas.

Su explotación como objeto sexual inicia en el cine pornográfico; pero es bien sabido por los estudiosos de la comunicación que el cine se dirige a audiencias masivas susceptibles de toda expresión cinematográfica. La libre exposición de la pornografía facilitada por el reconocimiento de La corte Suprema de Estados Unidos en 1952 a la libre expresión, se cimentó en la exhibición de la sexualidad femenina con un aspecto más vulgar que erótico. El espectáculo pornográfico ha devenido en la representación de ciertas “desviaciones” como el sadomasoquismo, donde se hace gala de violencia sexual hacia las mujeres.

De esta idea se “agarran” varios directores en el terreno de la *sexplotation*, entre ellos el pionero del *gore* Herschell Gordon Lewis, quien debemos recordar, era un director de cine pornográfico que en su ópera prima, *Blood Feast*, tuvo a bien combinar el galano arte de la desnudez con el sexo *hard core* y un asesino suelto, ingredientes que derivaron en la primera cinta *gore* de la historia. En este contexto de intimidación hacia la mujer como víctima de crueles crímenes, resalta un nombre que aborda la violencia pero la hace trabajar en dos direcciones: las féminas tanto son víctimas como victimarias, siendo esta última la línea más explotada por Russ Meyer.

Este director hizo llegar a la industria el *nudie*, películas con abundantes desnudos, tanto que se le considera el padre de este subgénero del *sexplotation*,

siendo su primera expresión *The Inmoral Mr. Teas* (1959), pero con afán de ganar más dinero, incluyó violencia en sus siguientes cintas; así, con filmes como *Eve and the Handyman* (1960), *Lorna* (1964) y *Mudhoney* (1965), su filmografía empieza a caracterizarse por una combinación de erotismo y violencia descarada, donde la mujer era tanto presa como predador, cuyo punto máximo llega el mismo año de 1965 con *Motorpsycho*.

*A partir de Motorpsycho, se instala en el imaginario del director el prototipo de mujeres guerreras y depredadoras, con la voracidad sexual como rasgo de insumisión. Es el auténtico nacimiento del modelo hiper-mujer made in Meyer, un dibujo bien lejano de las barbies-lampañas tan en sazón, cuya mejor expresión son las cimbreantes gogo girls de Mondo Topless (1966). Una vez encontrado el camino, Meyer rompe moldes sacando provecho de los burladeros legales con su nuevo film Vixen, considerado el primer soft core.*²¹²

No obstante aquel filme, su apoteosis fílmica se dio también en 1965 (aunque la calidad de sus películas en términos cinematográficos era mala dada la rapidez con que filmaba) con *Faster Pussycat! Kill! Kill! Kill!* en la que un grupo de lesbianas motorizadas van por los caminos dejando un rastro de muerte. ¿Se puede considerar a la filmografía de este director como un paradigma en la transformación de la mujer de sexo débil a fuerte? No, porque sus cintas no dejan de estar ancladas en el trinomio sexo-desnudez-muerte, fórmula sobre explotada en los ochenta con la proliferación del *slasher film*.

En esos filmes de terror juveniles, las chicas son las más asediadas por el asesino en turno. Gracias a ello, se le achacó al *slasher*, entre otras cosas, de ser misógino, despreciativo de la mujer, denigrándola en violentas formas. “Estoy convencido de que tiene que ver con el crecimiento del movimiento femenino en E.U. Estos filmes son la respuesta primaria de hombres enfermos que dicen ¡Mujer, vuelve a tu lugar!”²¹³ Se les olvida que en estas cintas es la chica virgen quien se encarga de darle el portazo de muerte al psicópata.

Es algo muy característico del *slasher*; cuando ya todos han caído, es la chica, inocente, aún sin ser “corrompida” por la sexualidad, quien debe aprender a enfrentar

²¹² Ramón Freixas y Joan Bassa, *El sexo en el cine y el cine de sexo*, p. 169.

²¹³ Fragmento de la entrevista a Malek Akad tomada del documental *Going to pieces: the rise and fall of the slasher film*.

al monstruo para acabar con él. Trabajo de peso en todas las películas, pues esta función nunca la juega algún chico, porque los hombres mueren por borrachos, calenturientos y torpes. La mujer es la de la inteligencia pero parece que la crítica, no quiere reparar en ello; tan solo recordemos que en *Viernes 13 (Friday the 13th)*, se trata de una mujer la que asesina.

Se trata de chicas independientes a quienes el asesino desea coartar, porque no está bien que una mujer se rebele. “Diversas feministas, especialmente Carol Clover y Vera Dika, han puesto de manifiesto cómo las películas de asesinos en serie hechas desde los años setenta tienen como objetivo aterrorizar a las mujeres, a quienes se les envía el mensaje de que necesitan someterse a la protección masculina.”²¹⁴

Quizá por ello se expresa que desde los sesenta y hacia adelante “las películas de Hollywood se volvieron cada vez más violentas, las mujeres adquirirían progresivamente el papel de víctimas, y los días del poderoso estrellato femenino y del protagonismo de la mujer independiente habían desaparecido. Molly Haskell proporciona una explicación sociológica para estos hechos, al afirmar que cuanto más nos acercamos al momento en que las mujeres empiezan a reclamar sus derechos y lograr independencia en la vida real, con mayor fuerza y mayor estridencia nos dicen las películas que el mundo es de los hombres.”²¹⁵

Pero hay una ruptura entre el papel de víctima que jugaban las mujeres en el terror y su siguiente paso: el de ser heroínas. Uno de los paradigmas es, sin duda, Ellen Ripley (Sigourney Weaver), protagonista de *Alien*, donde interpreta a una piloto que pronto debe hacerse cargo de la tripulación para salvarla del monstruo acechante. Su papel se prolongó en tres secuelas más donde evolucionó a tal grado que se volvió una mujer de carácter fuerte, capaz de tomar decisiones en momentos de riesgo y proteger a los demás. Ésta es también la nueva concepción de la mujer en el cine *gore*.

La misma Annette Kuhn, a quien acabamos de citar, reconoce que, desde mediados de los setenta, se han realizado en Hollywood algunas películas que pueden invitar a una interpretación de carácter opuesto al del confinamiento de la mujer por medio de violencia física. Las protagonistas pueden ser mujeres no atractivas para no incitar al carácter sexual, mucho menos el apelativo seductor en el que a veces se les

²¹⁴ Sara Martín, *op. cit.* p. 165.

²¹⁵ Annette Kuhn, *Cine de mujeres*, p. 149.

estereotipa.²¹⁶ Ellen Ripley entra, sin duda alguna, en esta racha de películas, donde la mujer se convierte en heroína. O, tal vez, en asesina, castigando al hombre como alguna vez él la castigara a ella.

Tan solo debemos recordar la magnífica secuencia en la que Carrie destroza el gimnasio y mata a todos dentro de él, incluido el joven que es su pareja, pues todos la han humillado al mancharla de sangre de cerdo en *Carrie, extraño presentimiento* (*Carrie*, Brian DePalma, 1976). Nada más claro que esta escena donde la chica afirma mediante sus poderes telepáticos que nunca más será motivo de burla. Incluso, la secuela explota esta idea con más salvajismo. Aunque fallida, *La Ira: Carrie 2* (*The Rage: Carrie II*, Katt Shea, 1999) exhibe asesinatos más cruentos en manos de Rachel, media hermana de Carrie, como forma de autoafirmar su poder.

Incluso, la inocente *Lección Mortal* (*Teaching Mrs. Tingle*, Kevin Williamson, 1997) es ejemplo de cuán inteligentes pueden ser las mujeres para manipular gente o tomar decisiones que cambiarán el curso de sus vidas. LeAnne (Katie Holmes) es reprobada por la intransigente maestra Sherwood (Helen Mirren), razón por la que no podrá ir a la universidad.

Junto con dos amigos, decide raptarla, torturarla para darle una lección sobre el como desarrollar una conciencia aunque en el fondo la chica trasgrede sus propios valores. La maestra, por su parte, es lista y sabe sobre las debilidades de LeAnne, con lo cual manipula a sus amigos para liberarla. Aunque el *gore* es modesto, tan solo gotas de sangre adornando el rostro de Mirren, el filme es una verdadera lucha de poderes entre dos mujeres que llenan la pantalla.

Si hablamos de poder, no olvidemos *Jóvenes brujas* (*The Craft*, 1996) analizada en el inciso anterior. Estas brujas son capaces de invocar a un demonio, labor antes delimitada a los cazadores o exorcistas; a diferencia de las adolescentes del *slasher*, estas mujercitas se rehúsan a ser objeto sexual, morir victimizadas o ser humilladas por la escuela entera. Ansían el poder, uno que pueden obtener. El cine *gore* ha cambiado a las mujeres en muchos aspectos; si bien todavía hay filmes donde se les aprecia desnudas, en relaciones sexuales o escenas de muerte, no las limita a ese papel, sino les brinda la posibilidad de pelear para convertirse incluso en heroínas de acción.

²¹⁶ Véase Annette Kuhn, *op. cit.*, p. 149.

El ejemplo más cercano al respecto, es la trilogía *Resident Evil*, filmes donde hay una plaga de zombies en el mundo a la que una mujer les hace frente como si fuese un batallón: Alice (Milla Jovovich), nueva heroína de esta década, es émulo de Ellen Ripley sólo que ésta se inscribe en cintas donde la sangre salpica la pantalla, y es ella quien la hace salpicar, al matar a monstruos con diversas armas.

En los sesenta, con la formación del *nudie*, y después con el *sexplotation*, la fórmula era desnudez-sexo-muerte, combinación encarnada en la mujer. Ahora, la combinación en personajes femeninos dentro del *gore* también es inteligencia y poder. Ello las ha llevado a hacer el trabajo normalmente atribuido al hombre, ser heroínas, papel que les sienta muy bien, pero también, ser asesinas, función que usualmente desempeñan los hombres. Podemos decir que la visión sobre la mujer ha cambiado no solo en este género sino en todos.

Ello quizá se deba al crecimiento que han tenido en la sociedad actual. Las mujeres obtienen más oportunidades en el campo laboral, mantienen familias, han dejado atrás los tabúes que les impedían disfrutar la sexualidad y pueden ejercer sus derechos reproductivos. Por otro lado, también debemos advertir que incluso con estos logros, aún hay casos de violencia intrafamiliar, violaciones, acoso sexual, discriminación y peor, asesinato. Ante un panorama donde aún falta camino por recorrer para terminar con esa violencia de género, el cine hace de sus heroínas una esperanza para la mujer que lidia con el violentado mundo actual.

REFLEXIONES FINALES

Ni en la legendaria *Historia del cine mundial*, de Georges Sadoul, ni en el ambicioso recuento *El arte cinematográfico*, de David Bordwell y Kristin Thompson, ni en los más recientes intentos revisionistas de Mark Cousins, *Historia del cine*, Jenaro Talens y Santos Zunzunegui, *Historia general del cine*, y Werner Faulstich y Helmut Korte, *Cien años de cine. Una historia del cine en cien películas*, el cine *gore* ocupa un tipo de consideración semejante al de otros géneros como el western, el musical, el melodrama o el cine de terror, del cual es hijo.

No, el estudio del *gore* parece herido de una incomodidad ni siquiera comparable al de la industria pornográfica, que ha motivado un grupo mucho más nutrido de trabajos dentro de la teoría fílmica. El género que analizamos a lo largo de este trabajo ocupa un lugar periférico, apenas tangencial, en las historias del cine. Sin embargo, como hemos intentado demostrar, al igual que con otros géneros, su examen revela no sólo muchos de los mecanismos de la representación cinematográfica en lo que concierne a los criterios de verosimilitud, que rompe y juega constantemente, sino que conserva marcas muy evidentes y precisas del marco cultural en el que se ha desarrollado, particularmente en el cine estadounidense, objeto de estudio de esta investigación.

Por supuesto, el *gore* no tiene el monopolio discursivo sobre la estética de la violencia y la sangre que, día con día, leemos en la prensa y atestiguamos en la televisión. Empero, las peculiaridades del lenguaje fílmico nos obligan a detenernos y subrayar por qué el celuloide sigue siendo una fuente de reflexión cultural fundamental para los estudiosos de la comunicación.

Ligado desde su origen a las industrias culturales globales, el cine ha contribuido a perfilar el imaginario de millones de espectadores. Alrededor de él, se han fundado grandes corporaciones, imperios mediáticos, monopolios cuestionados, pero, también, ha servido de puerta, ventana y bisagra para pensar los temores y deseos de una sociedad.

No coincidimos con las tesis que consideran al cine como un reflejo de la realidad pues, finalmente, la puesta en escena y el ojo de la cámara sobre el que hablara Dziga Dvertov termina por representar un punto de vista sobre los hechos

narrados, pero sería también inútil despojar al universo audiovisual proyectado sobre la pantalla de las significaciones culturales desde las cuales se conciben y cristalizan las historias.

En otras palabras, estudiar al cine nos pone en contacto con esquemas de percepción y formas de valoración que apuntan hacia regiones simbólicas rastreables y reconocibles. En el caso del cine *gore*, hemos podido trazar una constelación de motivos, formas, figuraciones, resortes dramáticos que no sólo hablan de la gramática del cine, sino también de la sociedad estadounidense, cuya influencia y poder paradigmático no puede soslayarse.

Como estudiante de la carrera de Ciencias de la Comunicación, mi interés en el cine articuló distintas preocupaciones de carácter teórico y práctico que desembocaron en esta tesis, pues no sólo me pregunté una y otra vez sobre los procedimientos formales a través de los cuales el *gore* construía sus convenciones, sino también sobre la proximidad de este medio con la cultura popular y el imaginario social.

Por ello, no dejó de sorprenderme siempre que en la currícula de las materias sobre historia del cine, lenguaje audiovisual, principios de iluminación o tratamiento del color en el diseño de producción o guionismo, la mención al género *gore* fuera, en el mejor de los casos, apenas un susurro casi inaudible. Ni siquiera sirvió, para quienes le escamotean cualquier rasgo estético, de ejemplo sobre la abyección a la que, en muchas ocasiones, se le ha confinado.

El caso del *gore*, es inquietante porque ha construido un sólido andamiaje de códigos bajo los cuales lee una gran diversidad de temas (desde la crítica política a las relaciones de género), una puesta en escena que delata tratamientos y resoluciones dramáticas que hemos descrito en los capítulos precedentes; una estética escatológica con aportaciones centrales al campo del maquillaje y los efectos especiales, y un notable éxito de público que abarca lo mismo expresiones dentro de la industria que fuera de ella. Desde mi punto de vista, bastarían estas razones para justificar la pertinencia de este trabajo.

Con el estudio del *gore*, además de aprender modos de producción y rodaje, damos nombre, visualidad y sonoridad a las representaciones sociales, culturales y políticas de distintas regiones del planeta. Por la capacidad de expansión y difusión del

cine estadounidense en todo el planeta, el análisis de los filmes realizados por esa industria es de capital importancia, pues ha fungido desde hace más de un siglo como modelo narrativo de lo emprendido por cineastas de otros países.

Llegados a este punto en el que buscamos defender la necesidad de estudiar al *gore* como un género particular e irreductible, resulta indispensable preguntarse, un poco socráticamente, qué es lo que a este género lo hace ser lo que es. Y la respuesta parece casi inmediata: la sangre, porque en el *gore* el mensaje está en la sangre. Rúbrica del género, la espectacularidad de lo sangriento alimenta la morbosidad del espectador. Sin embargo, decir sangre es decir mucho más porque, como esperamos haber demostrado, ese rojo fluido corporal sirve de premisa para muchos otros elementos.

El gran desafío de esta tesis fue poder justificar que el *gore* es un género cinematográfico por derecho propio, o quizá debimos decir por estética y simbólica propias. Se originó, como la gran mayoría de los géneros cinematográficos, como un subgénero del terror, pero terminó por definir una iconografía e imaginario peculiares, arquetípicos. Se nutre del terror desde la óptica de la violencia; ahí radica su especificidad, su –diríamos– cosmovisión.

Si en el terror, un asesino o un monstruo físico es violento, en el *gore* sus conductas se magnifican; el hilo argumental que por antonomasia es la muerte, aquí se representa sin ninguna censura. El *gore* es el paroxismo de la sangre, resultado de la violencia más cruenta que puede ser motivada o gratuita, pero nunca se presenta bajo formas elípticas.

Son tres las claves básicas que en este género se advierten y dilucidamos a partir del modelo de análisis guberniano: primero, una iconografía distintiva, gracias a la adopción de escenografías básicas que sirven de marco para la representación (en este caso, salas de tortura, lugares aislados), que a fuerza de repetirse se convierten en un lugar común, una seña particular.

Segundo, personajes arquetípicos que aparecen con regularidad (el asesino, el zombie, los vampiros) y no sólo son monstruos sino también personajes humanos con rasgos específicos como en el subgénero *slasher*, donde cada adolescente representa un estereotipo: una chica virginal, el galán, el *nerd*, el tonto, entre otros.

Tercero, y el más importante en cuanto al análisis estructural, la ostentación de estructuras argumentales simples con el simple objeto de dar mayor notoriedad y primacía a la estética de la imagen frente a la narrativa.

Si el *gore* alienta la violencia gratuita no fue una tesis guía para esta investigación. Junto a la originalidad iconográfica que ya destacamos, es evidente también que este género conserva una línea de continuidad respecto a las convenciones instauradas por el cine clásico hollywoodense, el cual divide los relatos en tres actos básicos: una situación inicial, una confrontación y una resolución. Desde luego, una estructura primaria pero efectiva para narrar historias.

Un asunto pendiente para futuras investigaciones, es el análisis comparado entre las producciones estadounidenses y la de otros países. Ello permitiría calibrar en mayor medida lo propio y ajeno, la afirmación regional frente al imperialismo cultural, el universo de las convenciones frente a la anarquía de la(s) ruptura(s).

La estética del *gore* estadounidense es una estética no sólo de lo abyecto, como ya apuntamos, sino de lo sórdido, tanto en el plano escenográfico como de la atmósfera, es decir, de lo tangible e intangible. Los espectadores, perturbados e inquietos, asisten a un ritual de excesos y exageraciones para ser impactados; de oscuridades para provocar miedo y de estallidos de órganos y manar de fluidos para poner a prueba los límites de la soportabilidad mental y estomacal. El reconocimiento de estos paradigmas ha creado alrededor un submundo *geek* que rinde culto a los “clásicos” *gore*.

El acelerado desarrollo del género en Estados Unidos motivó la existencia de un *gore de autor*, pues hay cineastas dedicados a la manufactura de estas películas y son ellos quienes contribuyeron a llevar hasta sus límites las reglas respetadas por casi todos: George A. Romero ha entregado numerosas piezas sobre zombies cargadas de hemoglobina; Wes Craven trabaja a partir de un Mal que surge del seno familiar o el entorno más inmediato; Stuart Gordon mantiene una fijación con el *splatter* y los relatos de Lovecraft. Cada uno de ellos ameritaría una investigación pormenorizada y transversal.

Aunque busquemos sobre todo concentrarnos en las generalidades, hay varias áreas por explorar que esta tesis sólo esbozó: la primera de ellas, es el satanismo,

cuyas resonancias culturales y mitológicas ameritarían un texto independiente; y la segunda es la misoginia, particularmente porque de ello se ha atacado al género.

Lo que resultaría de capital importancia, desde una perspectiva de género es cómo la figura femenina ha sufrido cambios evidentes desde los primeros filmes emblemáticos hasta ahora. De, en efecto, meros objetos sexuales, las heroínas del *gore* en los últimos años se han empoderado en forma muy semejante a lo que ocurre en la vida social y política de Estados Unidos.

El *gore* es cine, existe un público que gusta de él, pero parece inevitable preguntarse si, desde el punto de vista del canon estético, es buen cine. La pregunta, de suyo, resulta irrelevante si el rasero con que se mide no es descrito. Frente a las obras de Keaton, Murnau, Fellini, Welles, Kurosawa o Bergman, quizá ninguna película *gore* alcance, o no ha alcanzado hasta el momento, el estatuto que alguno de los filmes de estos cineastas posee.

Sin embargo, no cabe duda que, muchas de las formas configuradas por los primeros filmes de bajo presupuesto se han estilizado hasta alcanzar configuraciones de un gran refinamiento en cuanto a la reproducción, cada vez más explícita, del horror y sus contextos.

Al igual que en otros géneros, el *gore* no está exento de lo que la crítica especializada suele llamar obras maestras pero que desde el punto de vista de los referentes paradigmáticos, es lo que llamaríamos paradigmas: películas que han trazado una estela y sirven de referencia para trabajos posteriores, no sólo de quienes las crearon sino de otros hacedores del género. *La noche de los muertos vivientes*, *La masacre de Texas* o *Scream* son sólo algunos ejemplos de inventiva y sugestión que utilizamos como referentes para nuestro análisis.

En definitiva, y a partir de las consideraciones de Roman Gubern y Charles Derry principalmente, el *gore* ha construido un conjunto de normativas implícitas que pueden verificarse en la puesta en escena, el desarrollo argumental y la mitología de personajes prototípicos que puebla su iconografía.

¿Qué aportaciones ha ofrecido el *gore* a la sintaxis cinematográfica? Tal vez ninguna, pero el que sus elecciones formales deriven en cuantiosas ganancias, fenómenos de culto plenamente documentados y un núcleo de referentes para la

cultura popular audiovisual de finales del siglo XX es una causa que justifica su interés y necesidad de análisis.

Aunque no es un género único en ese sentido (las películas de ciencia ficción o de animación comparten con el *gore* muchas características extra cinematográficas), las implicaciones de sus filmes rebasan el espacio de la sala cinematográfica para cobrar otra forma a través de la televisión, los disfraces, las revistas especializadas, la industria del DVD y el *soundtrack*, los carteles y material coleccionable. Freddy Krueger, Chucky, Eso, Jason, Pinhead y otros son figuras emblemáticas cuya atracción existe dentro y fuera de la pantalla.

Así, el *gore* es un género comercial. Desde los ochenta y hasta nuestros días la industria apostó fundamentalmente por su rentabilidad económica. Aunque, cabe aclarar, la industria hollywoodense, pues la suerte del género en otros espacios no ha corrido la misma fortuna salvo los casos únicos de Italia y Japón.

La existencia de numerosos fanáticos de todas partes del mundo que rinden pleitesía a los personajes arriba aludidos como si de héroes se tratara, la reproducción de los gestos y maneras –con su correspondiente parafernalia– de dichas figuras en fiestas de disfraces, la proliferación de cineclubes donde se proyectan sólo filmes sangrientos*, la creación de revistas especializadas (*Fangoria* es una de las más famosas), habla de una cultura *gore* vigente y muy poderosa como para no ser tomada en cuenta.

¿Desaparecerá este género? Muchos géneros han visto épocas de gloria que después tuvieron su ocaso (la *slapstick comedy* en los veinte, el *western* actualmente), pero la vitalidad del *gore* tal vez aún esté asegurada por su capacidad de renovación y reinención.

* Aquí hago un espacio para mencionar el proyecto *Pánico de masas*, que mensualmente organiza maratones nocturnos de cine *gore* donde se proyectan películas de distintas partes del mundo. www.panicodemassas.com.

BIBLIOGRAFÍA:

- Alonso Barahona, Fernando. *100 películas de terror*. Centro de Investigaciones Literarias Españolas e Hispanoamericanas. España, 1992.
- Alonso Barahona, Fernando. *Historia del terror a través del cine*. Film Ideal. España, 1998.
- Altman, Rick. *Los géneros cinematográficos*. Paidós Comunicación. México, 1995.
- Andrew, Dudley. *Concepts in Film Theory*. Oxford University. Nueva York, 1984.
- Aumont, Jacques y Michel Marie. *Análisis del film*. Paidós Comunicación. Barcelona, 1990.
- Aumont, Jacques, A. Bergala, M. Marie y M. Vernet. *Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Paidós Comunicación. Barcelona, 1989.
- Aviña, Rafael. *Asesinos seriales. Grandes crímenes: de la nota roja a la pantalla grande*. Editorial Patria. México, 1996.
- Aviña, Rafael. *El cine de la paranoia*. Times Editores. México, 1999.
- Ayala Blanco, Jorge. *Falaces fenómenos fílmicos. Algunos discursos cinematográficos a fines de los 70*. 2ª edición. Editorial Posada. México, 1988.
- Barthes, Roland, Umberto Eco, Tzvetan Todorov, et al. *Análisis estructural del relato*. Diálogo abierto. México, 1996.
- Barthes, Roland. *Mitologías*. Madrid. Siglo XXI, 1982.
- Bordwell, David. *La narración en el cine de ficción*. Paidós Comunicación. España, 1996.
- Brade, Douglas. *Las películas de los años 80*. Editorial Odín. España, 1993.
- Braudy, Leo y Marshall Cohen. *Film Theory and Criticism Introductory Readings*. 6a edición. Editorial Oxford University Press. E.U.A. 2004.
- Burch, Noël. *Praxis del cine*. 7ª edición. Editorial Fundamentos. España, 1998.
- Canda Moreno, Fernando. *Diccionario de Pedagogía y Psicología*. Cultural S.A. España, 2005. Cardero, Ana María. *Diccionario de términos cinematográficos*

FUENTES CONSULTADAS

- usados en México*. Universidad Nacional Autónoma de México, Escuela Nacional de Estudios Profesionales Acatlán. México, 1989. 139 páginas.
- Carroll, Noël. *Filosofía del terror o paradojas del corazón*. Antonio Machado Libros. España, 2005.
 - Casetti, Francesco y Federico Di Chio. *Cómo analizar un film*. Paidós Comunicación. España, 1998.
 - Chatman, Seymour. *Historia y discurso. La estructura narrativa en la novela y el cine*. Taurus. España, 1990.
 - Costa, Antonio. *Saber ver el cine*. Paidós Comunicación. España, 1986.
 - Clover, Carol J. *Men, women and chainsaws. Gender in modern horror film*. Princeton University Press, 1992.
 - Derry, Charles. *Dark Dreams. The horror film from Psycho to Jaws*. Barnes and Co. Nueva Jersey, 1977.
 - Eisner, Lotte H. *La pantalla demoníaca*. Catedra; signo e imagen. España, 1998.
 - Faulstich, Werner y Helmut Korte. *Cien años de cine. Una historia del cine en 100 películas. Volumen 5: 1977-1995*. Editorial Siglo XXI. México, 1995.
 - Freixas, Ramón y Joan Bassa. *El sexo en el cine y el cine de sexo*. Paidós Comunicación. España, 2000.
 - García Isabel y Pedro J. Berruezo. *Laboratorio Infernal*. Midons Editorial. Colección Serie B. España, 1997.
 - Gaudreault, André y Francois Jost. *El relato cinematográfico*. Paidós Comunicación. España, 1995.
 - Gelb, Jeff y Lonnn Friend. *Eros Sangriento. Los mejores relatos de terror*. Robin Book. España, 1989.
 - 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*. Midons Editorial. Colección Serie B. España, 1997.

FUENTES CONSULTADAS

- Hostench, Mike y Jesús Martí. *Pantalla de sangre*. Midons Editorial. Colección Serie B. España, 1996.
- Kracauer, Siegfried. *De Caligari a Hitler*. Paidós Comunicación. Barcelona, 1985.
- Kuhn, Annette. *Cine de mujeres. Feminismo y cine*. Catedra; signo e imagen. España, 1991.
- Lardín, Ruben. *Las diez caras del miedo*. Midons Editorial. Colección Serie B. España, 1996.
- Latorre, José María. *El cine fantástico*. Editorial Dirigido. España, 1987. 491 páginas.
- Losilla, Carlos. *El cine de terror. Una introducción*. Paidós Studio. España, 1993.
- Lovecraft, H.P. *El que susurra en la oscuridad*. 3ª edición. Bruguera. España, 1983.
- Ortega Torres, José Luis. *Mundo gore: El cine descuartizador*. Tesis. Universidad Nacional Autónoma de México, Facultad de Ciencias Políticas y Sociales. México, 2004.
- Martin, Marcel. *El lenguaje del cine*. 5ª edición. Gedisa. Barcelona, 1999.
- Martin, Sara. *Monstruos al final del milenio*. Alberto Santos Editor. Colección Nekrozine. Madrid, 2002.
- Mattelart, Armand y Michele Mattelart. *Historia de las teorías de la comunicación*. Paidós Comunicación. Barcelona, 1997.
- Molina Foix, Juan Antonio, et. al. *El cine fantástico y de terror de la Universal*. Donostia Kultura. España, 2000.
- Mongin, Oliver. *Violencia y cine contemporáneo*. Paidós Comunicación. Barcelona, 1999.
- Navarro, Antonio José. *El demonio en el cine. Máscara y espectáculo*. Valdemar Intempestivas. España, 2007.
- Palacios, Jesús. *Goremanía*. 2ª edición. Alberto Santos Editor. Colección Nekrozine. España, 1995.
- Palacios, Jesús. *Goremanía 2*. Alberto Santos Editor. Colección Nekrozine. España, 1999.

FUENTES CONSULTADAS

- Palacios, Jesús. *Planeta Zombi*. Midons Editorial. Colección Serie B. España, 1996.
- Papini, Giovanni. *El Diablo. Apuntes para una futura diabolología*. Editorial Época S.A. de C.V. México, 2008.
- Pérez, Adolfo. *Cine de terror. Un siglo asustando a los espectadores*. Ediciones Masters. Madrid, 2005.
- Rodríguez, Hilario J. *Museo del miedo. Las mejores películas de terror*. Ediciones JC. España, 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.
- Schajowicz, Ludwig. *Mito y existencia. Preliminares a una teoría de las iniciativas espirituales*. Ediciones de la Torre. México, 1962.
- Skal, David J. *Monster Show. Una historia cultural del Horror*. Valdemar Intempestivas. España, 2008.
- Stam, Robert, Robert Burgoyne y Sandy Flitterman. *Nuevos conceptos de la teoría del cine: estructuralismo, semiótica, narratología, psicoanálisis, intertextualidad*. Paidós Comunicación. Barcelona, 1999.
- Tavernier, Bertrand y Jean Pierre Coursodon. *50 años de cine norteamericano. Tomo I*. Traducción de Francisco Diez del Corral. Akal Ediciones. Madrid, 1997.
- Vanoye, Francis. *Guiones modelo y modelos de guión. Argumentos clásicos y modernos en el cine*. Paidós Comunicación. Barcelona, 1996.
- Vera, Cecilia, S. Badarotti y D. Castro. *Cómo hacer cine 1: Tesis de Alejandro Amenábar*. 2ª edición. Editorial Fundamentos. España, 2003.
- Vidal, Nuria. *Escenarios del crimen*. Océano. España, 2004.
- Wood, Robin. *An Introduction to the American Horror Film. Vol. II*. E.U.A. 1979.

HEMEROGRAFÍA:

- Anderson, Vera. *Desesperadamente buscando a El Coleccionista de Huesos* en Cinemanía. Año 4. Número 40. Enero de 2000. p. 48.
- Cuevas Almazán, Francisco. *Leyenda Urbana. El nuevo ingrediente de las películas de terror* en Cinemanía. Año 3. Número 27. Diciembre de 1998. p. 52.
- Fuentes, Oliver. *30 días de noche: nunca un mes duró tanto* en Cinemanía. Año 12. Número 135. Diciembre de 2007. p. 74.
- Nexus, Alex. *Psicópata Americano. Asesino de nueva generación* en Cinemanía. Año 4. Número 45. Junio de 2000. p. 54.
- Palos, Mariana. *Black Christmas: Profanemos el espíritu navideño* en 24 x segundo magazine. Año 5. Número 49. Diciembre 2007. p. 66.
- PP González. *Una de dos: Halloween, no hay como la primera vez* en CineXS. Año 1. Número 2. Noviembre de 2000. p. 4.
- S/A. *Lo más sangriento de lo sangriento* en Cine Premiere. Año 10. Número 166. Julio de 2008. p. 66.
- S/A. *New Line Cinema clama por Freddy* en Cine Premiere. Año 10. Número 162. Marzo de 2008. p. 16.

OTROS:

- *Going to pieces: The Rise and fall of the slasher film*. Dir. Jeff McQueen. Estados Unidos. 2007.
- *Asesinos seriales: Segunda parte* en Programa especial Radioactivo. Producido por "El Borla" y "Warpig". Escrito por Uriel A. Durán. Conducido por Ilana Sod y Julio Martínez. Octubre de 2001.
- *Vampiros* en Reacción: el programa de investigación de Reactor. Producido por Oscar Trinidad. Investigación de Uriel A. Durán. Conducido por Tania Negrete y César Navarrete. Noviembre de 2008.

FUENTES CONSULTADAS

FUENTES DE INTERNET:

- www.asesinatoserial.com
- <http://blugosi.freeprohost.com/haxan.htm>
- www.cineencanto.com
- www.cineismo.com
- www.mundoparanormal.com