

# Más allá del terror

**Propuesta para una serie de televisión**



Universidad Nacional  
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

**Biblioteca Central**



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

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

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



# Más allá del terror

Propuesta para una serie de televisión

TESINA Y PROTOTIPO PROFESIONAL QUE,  
PARA OBTENER EL TÍTULO DE

**Licenciado en Ciencias de la Comunicación,**

PRESENTA

**Álvar Martínez Acero**

ASESORADO POR

**Eduardo Fernando Aguado Cruz**



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES

CIUDAD UNIVERSITARIA, MÉXICO, D.F.

MARZO DE 2013



# A...

*mi madre, admiradora número uno, por alentarme siempre con mis estudios y motivarme a salir adelante;*

*mi padre por el legado de sus palabras y por nunca alentarme con mis estudios y, con ello, tal vez sin querer, motivarme aún más;*

*mis hermanos, por apoyarme siempre y sobre todo —cuando la economía se ha puesto difícil— por no perder la esperanza en mí —espero;*

*mis tíos y primos;*

*Juan Pablo Córdoba Elías<sup>†</sup> por su cátedra y amistad;*

*Erick Vega Guerrero por un valioso 6 en Lengua Española;*

*todos mis amigos de la FCPS, de la ENP 6 y del Instituto Juárez;*

*mi novia Ana Rodríguez por ser mi mano derecha en este proyecto y en la vida, y*

*todos ustedes, donde sea que estén leyendo estas líneas, con mucho cariño.*

## **Agradecimiento**

*Al profesor Eduardo Fernando Aguado Cruz por su participación como asesor de este trabajo, así como a los profesores Esperanza Alejandra Cabrera Martínez, David Napoleón Glockner Corte, Alma Rosa Alva de la Selva y Rolando Buenaventura Chávez Moreno por sus valiosas observaciones en la revisión del mismo.*



# Índice

Índice	7
Introducción	9
Estructura y lenguaje de la producción audiovisual en televisión	13
1.1. Etapas de la producción televisiva	13
1.1.1. Preproducción	13
1.1.2. Producción o realización	16
1.1.3. Postproducción	17
1.2. Personal elemental en una producción de televisión	19
1.2.1. Personal no técnico	20
1.2.2. Personal técnico	21
Equipo de ingeniería	22
Personal técnico	22
1.3. Uso del lenguaje audiovisual	23
1.3.1. La importancia del encuadre	23
1.3.2. El manejo de los planos	24
1.3.3. La diferencia de los ángulos	26
1.3.4. Los movimientos de la cámara	28
1.3.5. El montaje	30
1.3.6. Los recursos sonoros	31
El género de terror	35
2.1. Introducción al género de terror	35
2.2 Terror en la literatura	37
2.2.1. Figuras fundamentales de la literatura de terror	38
2.2.2. Poe y Lovecraft, un vistazo a los maestros del terror	43
2.3 Terror en el cine	46
2.3.1. Breve cronología del cine de terror y sus tendencias	46
En búsqueda de una tendencia	46
Lo gótico conoce a lo moderno	48

Nuevas criaturas y menos presupuesto	48
El hombre sigue siendo el lobo del hombre	50
Vuelven los grandes presupuestos y el género se consolida	51
Más látex, más sangre y más de lo mismo	52
El terror se disfraza de suspenso	53
Una nueva era de terror	55
Televisión que inspira miedo	59
3.1 La dimensión de Rod Serling	59
3.1.1. Lo mejor de esta dimensión	63
3.2 Cuentos desde el lado más oscuro de la cripta	65
3.2.1. Lo mejor de la cripta	72
3.3 El horror en México	75
Propuesta de una serie de horror para televisión	79
4.1 El proyecto de la serie	79
Idea principal	79
Justificación	79
Objetivo	80
Cliente potencial	80
Canales tentativos de transmisión	80
Horario	80
Duración	81
Público meta	81
Personajes y perfiles	81
Sinopsis	83
4.2 Episodio piloto: “No mires atrás”	83
<i>Storyline</i> original	84
4.2.1 Guión literario original	84
Más allá del terror, episodio piloto: "No mires atrás"	84
4.2.2 Guión técnico original	94
Parte 1 (trama)	94
Parte 2 (presentadora)	121
4.2.3 Presupuesto	123
Conclusiones	125
Bibliografía	129
Cibergrafía	129

## Introducción

Con certeza quienes estén leyendo estas líneas son o han sido en algún momento ávidos consumidores de productos televisivos; si por mera casualidad no encajan en tal condición y, por el contrario, aborrecen cuanto tiene que ver con la caja chica, se les sugiere que abandonen la lectura en este momento.

Si deciden continuar (es un alivio tenerles en este renglón), tengan la confianza de que hacen lo correcto... a menos, claro, de que no les guste el terror, ese maravilloso género que les eriza la piel y los priva del gusto de dormir por miedo a soñar con algo escalofriante: de ser ese el caso y no están interesados en adentrarse en dicho género, tienen ahora una segunda oportunidad de suspender la lectura.

¿Aún por aquí?

Muy bien. Ahora sí es un verdadero placer contar con su atención. Seguir adelante con esta lectura ha sido una sabia decisión porque este trabajo es solamente la fusión de dos complejos pero fascinantes elementos: la televisión y el terror.

El objetivo de este proyecto es elaborar un producto audiovisual que funcione como el episodio piloto de una serie de dicho género. Más allá del reto personal inspirado en una innegable fascinación hacia lo oscuro y macabro, hay de fondo una realidad difícil de soslayar: en México, el género de terror en televisión ha tenido siempre una producción raquítica.

Este proyecto presenta la posibilidad de materializar una porción considerable del conocimiento obtenido durante la licenciatura y, en particular, en el área terminal de producción audiovisual. Si bien la baraja presenta infinidad de opciones cuando se tiene libertad absoluta de elegir qué producir, eso puede convertirse en arma de doble filo.

La elección de un género más trabajado en México —como el drama, el romance o la comedia— pudiera resultar menos riesgosa, al haber fórmulas probadas que facilitan su implementación en un producto audiovisual; sin embargo, también presenta la desventaja de lo poco que se puede innovar en él, las inevitables comparaciones a las que se somete respecto a sus símiles y, sobre todo, lo poco que realmente aporta a la programación de la televisión nacional.

La otra cara de la moneda está lejos de ser más favorable. Una razón importante por la que el terror no es material recurrente en nuestras pantallas, es que se trata de uno de los géneros más difíciles de abordar con éxito ante el apetito del espectador, evidente en las carteleras y en las salas que semana a semana se llenan con alguna película que busca horrorizar a su público. También en las librerías sigue habiendo un lugar privilegiado para los maestros del miedo. La demanda existe pero la oferta es casi siempre importada y, en el caso particular de la televisión, llega a cuentagotas. Por añadidura, la oferta mexicana ha sido prácticamente nula. Es por ello, entonces, que este proyecto tratará de convertirse en una opción viable para cubrir ese desaprovechado espacio en las pantallas nacionales.

El camino fácil sería escribir un guión, dar al formato del programa ciertas características básicas y después grabarlo pero eso resultaría, con toda probabilidad, insuficiente e inefectivo.

La producción audiovisual —como toda tarea de comunicación, por cualesquier medios— tiene mayor complejidad. El trabajo, extenuante, lleno de estrés y tensión, demanda casi la totalidad del tiempo de los involucrados; hay poco margen de error y, por alguna razón que parece cósmica, sin importar cuán bien planeado esté un proyecto, siempre surgen problemas que requieren atención inmediata. Es, sin embargo, muy gratificante.

Suena contradictorio. Tal vez alguna variante del síndrome de Estocolmo está presente en las víctimas voluntarias de este negocio y es importante conocer los múltiples matices y características que tiene el quehacer audiovisual si se pretende ser partícipe del mismo.

Por ello, en el primer capítulo de este trabajo verán un esbozo de todo lo que se necesita saber para tomarse en serio una producción audiovisual, desde la parte organizativa hasta la creativa —porque sí..., el *medium shot* no lo es todo pero es indudablemente importante.

En primera instancia será fundamental conocer las tres etapas en las que generalmente se divide una producción audiovisual —preproducción, realización y postproducción—, indispensables para la obtención de un producto exitoso, y se detallarán las características esenciales de cada una.

Es también indispensable comprender las labores a desempeñar por cada miembro de una producción. Para ello se explicará cuál es el personal elemental con el que debe contar un proyecto audiovisual, las tareas ordinarias y su lugar común: la correcta división del trabajo facilita el proceso y es factor clave para la eficiencia y la calidad.

Otro cimiento de esta investigación es el de ahondar en las diferentes funciones del lenguaje audiovisual, puesto que permite al productor expresarse sin palabras y da mayor peso y sentido a lo que se ve en la pantalla. Es una herramienta indispensable que permite, entre otras cosas, jugar con la percepción del espectador para estar en posición de imbuirlo.

Una vez presentados tales fundamentos de producción, el segundo capítulo penetrará con mayor detalle en el género de terror, quizá el más difícil de abordar con éxito en el presente. Mientras la realidad sea tan perturbadora, resultará difícil convencer a los espectadores de aceptarse vulnerables frente a la pantalla y dejarse asustar —o, mejor, atemorizar. Esa sección parte del análisis de lo que es propiamente el terror, una emoción que ha acompañado siempre a la especie humana y, como cualesquiera escalas del miedo, forma parte de nuestra fortaleza para sobrevivir —o para lo contrario. Después enfoca la importancia que ha tenido como género, en un recorrido por las diferentes adaptaciones en los medios donde ha tenido mayor presencia, en un intento por comprender mejor eso que hace de una historia algo escalofriante.

Hay grandes apellidos en la literatura y el cine que son sinónimos de *terror*: Shelley, Poe, Stoker, Lovecraft, Bloch, Matheson, King, Hitchcock, Romero, Scott, Kubrick, Raimi, Craven y otros muchos han sido creadores de algunos de los momentos más terroríficos que uno puede disfrutar a salvo del peligro físico pero con un alto riesgo —ténganlo por seguro— de adquirir huellas permanentes de ciertas formas de daño psicológico y emocional. Conocer las obras de esos autores es una obligación para quien desee aventurarse en la creación de un producto de este complicado género; por tanto, es algo que compete seriamente a este proyecto.

El recorrido comienza con la literatura de terror, con escalas estratégicas para enmarcar a los personajes más representativos y a dos de los autores más importantes que prestaron sus siniestras plumas al género: Edgar Allan Poe y Howard Phillips Lovecraft.

Prosigue con el terror en la pantalla grande, en una secuencia cronológica del género desde sus inicios hasta la actualidad, en etapas que permiten apreciar su evolución junto con el cine en general y la que ha tenido en la corriente de la preferencia del público.

Se ha dicho que el séptimo arte es hermano mayor de la televisión y que comparten porciones considerables de, digamos, su “ADN”. Como sea, no todo lo que funciona bien en el mayor lo hace en la menor; de hecho parece lo contrario, a juzgar por el hecho de que el género en cuestión, presente en la TV desde prácticamente los inicios de ésta, ha recibido tratamientos muy diferentes de los de la pantalla grande. Con eso en mente, el tercer capítulo se concentra más en el propósito de este proyecto y se apoya sobre referencias a algunas de las series de televisión más representativas del género y que conforman gran parte de la inspiración que dio pauta a este trabajo.

Referentes como *The Twilight Zone* y *Tales From the Crypt* son de particular importancia para comprender algunos elementos distintivos del terror en la televisión que han probado ser efectivos y que, en consecuencia, se les tratará de emular en la producción resultante de este proyecto.

De igual forma es necesario identificar aquellos esfuerzos hechos en México por traer el género a las pantallas nacionales y en específico aquellos que tuvieron oportunidad de trascender como *La hora marcada* y *13 Miedos* que por diferentes razones no lo consiguieron.

Y ya en ese tenor, el último capítulo muestra los diferentes pasos e instrumentos necesarios en la elaboración de un producto audiovisual de terror con formato de serie televisiva. La propuesta de la serie como tal aparece de manera que pueda presentarse a un cliente potencial en el ámbito profesional.

En primer término se muestra el diseño formal de la serie, con las características básicas de su formato y transmisión, contenido y personajes. Le sigue el diseño propio del episodio piloto junto con los diferentes guiones originales que formaron los cimientos de la realización del producto final. Al tratarse de un episodio piloto, éste debe tener un mínimo estándar de calidad que permita a los clientes potenciales darse una verdadera idea del material que se les ofrece, de manera que les parezca atractivo integrarlo a su programación.

Por su propósito, este producto debe ser la consolidación del trabajo de investigación y mostrar con claridad el quehacer de un productor audiovisual y el manejo de su lenguaje para que el género de terror realmente funcione como el eje llamativo para los espectadores que casi no reciben series del mismo por televisión.

Entonces, cabe ahora recalcar la finalidad de este proyecto y recordarles por qué fue buena decisión continuar con esta lectura: el terror en la televisión es un área gris a la que todavía se le puede sacar mucho provecho, principalmente en México, porque el público está disponible y, sin duda, muy mal atendido.

Posibilidades inmensas. Tanto como el riesgo de fracasar penosamente si se descuidan orden y sentido. Este proyecto no pretende ser un manual para hacer televisión ni para fijar reglas al abordar el género de terror; es solamente una proposición de cómo hacerlo con base en una investigación seria en ambas materias y, sin duda, con el conocimiento adquirido en las clases de producción audiovisual. Las herramientas e información que presenta este trabajo contribuyen a mejorar la probabilidad del éxito, previsto, como en todo proceso creativo, estén presentes dedicación, tenacidad, conjugación de talentos y, como siempre, el azar, la improvisación y el humor.



## CAPÍTULO 1

# Estructura y lenguaje de la producción audiovisual en televisión

*Cuando eres joven, miras a la televisión y piensas que hay una conspiración. Las cadenas han conspirado para volvernos tontos. Pero luego creces un poco y te das cuenta de que no es verdad. Las cadenas están en el negocio de darle a la gente exactamente lo que quiere.*

*Steve Jobs*

A menudo, las personas ajenas a la producción audiovisual creen que ésta consiste en tener una cámara y grabar con ella. Difícil culparlos tras observar que los estudiantes de esa especialidad profesional comparten tal idea al dejarse llevar por lo aparente, como si se tratase sólo de "hacer videos".

Un paso delante resulta que la grabación es solamente un fragmento de un proceso productivo que requiere planeación y organización meticulosas, personal, dinero y muchos esfuerzos. Es difícil verlo así cuando sólo recibimos el producto final como espectadores pero del otro lado de la pantalla llegar a ese punto es sólo la punta del iceberg.

Esto se vuelve evidente cuando se comparan los productos finales, pues aquellos creados de manera improvisada suelen tener fallas notorias evidentes que afectan la calidad en general, mientras que los apegados a un proceso ordenado de producción no sufren en ese sentido.

## 1.1. Etapas de la producción televisiva

La producción audiovisual se divide en tres etapas de aparente equidad en importancia (aunque más adelante veremos que esta premisa no es del todo cierta), cada una dependiente de la anterior y que siguen un orden forzosamente lineal.

### 1.1.1. Preproducción

Se trata de la etapa previa a la producción o realización. Es la parte en la que se desarrolla todo el plan de trabajo y organización de la forma más minuciosa y detallada posible. Aquí comienza la "vida" del proyecto, la base de toda producción, en la que se definen la mayor cantidad de aspectos posibles, desde la idea original, los objetivos para el producto final, el público

meta, el presupuesto, el equipo técnico, y otros tantos elementos que se detallarán a continuación con base en la lista que establece Raúl D' Victoria en su libro de producción en televisión<sup>1</sup>:

- **Juntas con el escritor.** Se detalla toda la información y lineamientos de la idea original al escritor para que con base en los objetivos del programa, el público al que va dirigido, la investigación que se haya hecho sobre el tema, producciones semejantes, etcétera, pueda presentar una sinopsis y crear el guión literario (dependiendo del formato de la serie) en el que se aterricen todos estos elementos.
- **Diseño de presupuesto.** Probablemente es la parte más importante de la preproducción, puesto que se determinarán los recursos que son necesarios y su valor económico. La administración de los recursos debe hacerse cuidadosamente para no excederse en gastos que pueden repercutir directamente en la rentabilidad del producto final y de manera ideal sacar adelante todo el proyecto con la menor inversión posible.
- **Elaboración de un plan de producción.** Se deben diseñar los planes de trabajo detallando las fechas y locaciones en que se hará cada actividad; también se define el personal que será necesario, desde directores y actores hasta las maquillistas y los encargados de la limpieza. Es particularmente importante mantenerse lo más apegados a este plan y considerar previamente las situaciones que se pueden presentar para tenerles una solución inmediata y que éste no se altere de manera significativa.
- **Contratación del personal de producción.** Al hacerlo es importante establecer el tiempo que se les requiere y dejar muy clara la dinámica de trabajo así como las cuestiones contractuales. Asimismo será recomendable allegarse de colaboradores que tengan experiencia en la producción audiovisual.
- **Creación del guión técnico y/o storyboard.** Es aquí cuando se transforma la idea en algo más apegado a lo televisivo. Las indicaciones de planos, movimientos, transiciones, efectos y demás, dan la primera idea concreta de cómo se debe ver el producto final. Sin embargo, estos son instrumentos que servirán principalmente al director y productores al momento de realizar el audiovisual y por lo tanto dependerá de ellos seguirlos al pie de la letra o usarlos sólo como una referencia.
- **Casting y contratación.** Elegir adecuadamente al talento artístico es una tarea complicada, pero siempre hay que buscar a la persona más adecuada para el personaje o rol a desempeñar. Una mala elección en este rubro puede destrozarse la calidad del producto audiovisual. En ocasiones por cuestión



Tu nuevo mejor amigo, el storyboard.

Jonathan Woods. Sin título,

en <http://famousframes.com/artists/showArtist/jonathan-woods/filmtv/>

<sup>1</sup> Raúl D'Victoria, *Producción en Televisión: Procesos y Elementos que Integran la Producción en Televisión*. pp. 13-19

de tiempo o de recursos se dificulta mucho encontrar a los actores ideales, pero se debe tratar de mantener un alto control de calidad aún en esas circunstancias.

- **Lectura del libreto y ensayos.** Parece lógico pero no siempre se hace. Leer el libreto tanto con los actores como con el equipo de producción permite que todos se familiaricen con la producción. Los ensayos ayudan a pulir detalles y a evitar problemas que en la etapa de la realización son costosos y difíciles de solucionar.
- **Solicitud de permisos.** En ocasiones es necesario grabar escenas exteriores, o en instalaciones públicas y privadas, en esos casos se deben conseguir los permisos respectivos para dichos espacios, ya sea en las delegaciones o con el personal administrativo de los mismos. De lo contrario se enfrentarán incontables problemas con las autoridades presentes y con un sin fin de individuos que verdaderamente aparecen de la nada para restringir la grabación, aún en la vía pública.
- **Scouting.** La búsqueda de locaciones supone una ardua tarea porque no sólo implica buscar los espacios más apegados a lo establecido en el guión, sino también encontrar las complicaciones que presenta dicho espacio para la producción como iluminación, fuentes de energía, ruido, distancias, etc. Y, por si fuera poco, realizar la contratación o renta de los espacios con fechas predeterminadas y horarios muy limitados.
- **Compra o renta del equipo.** No se puede pasar a la etapa de realización si no se tiene el equipo para hacerlo. Desde las cámaras, luces, micrófonos, sistemas de comunicación, camionetas de transporte y hasta la utilería; todo aquello que fuese necesario debe estar listo y funcionando para poder producir. Aún en las producciones independientes y con presupuestos mínimos se debe conseguir el equipo que el proyecto demande.
- **Contratación de los servicios de comida.** Pareciera innecesario, pero la experiencia dice que con las largas jornadas de trabajo que implica la producción, es mejor tener preparados algunos bocadillos tanto para el equipo de trabajo detrás de la cámara como para el talento artístico.
- **Juntas de producción.** Aunque parezca que ya está todo listo, es indispensable realizar una o más juntas en las que se verifique si hace falta algún elemento, si se están cumpliendo los objetivos, si es necesario realizar alguna modificación y ajustar hasta los más insignificantes detalles.
- **El llamado.** Finalmente se convoca a todos los que vayan a participar en la realización de acuerdo a una calendarización preestablecida y horarios bien definidos. Y por obvio que parezca, se debe verificar nuevamente que estén presentes todas las personas y todos los recursos necesarios para la grabación.

Es una lista extensa pero es imprescindible pues durante la realización nada debe faltar. Es mejor corregir los errores y realizar las modificaciones pertinentes sobre el papel en esta fase y no después al momento de grabar.

En esta supuesta "Era de la Modernidad", todo mundo tiene la posibilidad de montar una cámara y crear un audiovisual, por supuesto en general quienes lo hacen por ocio no se preocupan por cuidar el más mínimo detalle, pero otros tantos comienzan a verlo menos como una actividad lúdica y más como una lucrativa o al menos con mucha más seriedad, sobre todo con tanta información fluyendo en Internet principalmente en las redes sociales. Aún a esas producciones menores, que suelen brincarse directo a la realización, les podría beneficiar en tiempo y calidad el apegarse a un proyecto realizado previamente.

Muchos de los principales problemas que surgen en una producción son precisamente la consecuencia de una mala planeación; pequeños detalles que se podrían corregir de manera sencilla sobre el papel pueden volverse irreparables una vez que se encuentran registrados en la grabación. Por ello se insiste tanto en no omitir esta etapa primaria.

## 1.1.2. Producción o realización

Se trata de grabar todo aquello que se planeó en la preproducción. Involucra la coordinación de todo el equipo de producción con el talento para realizar el producto audiovisual de la forma que se diseñó previamente.

Si se logró una buena preproducción, esta fase será más armónica pues surgirán menos problemas y serán más fáciles de resolver; sin embargo en la práctica la parte más significativa de la realización es la resolución de problemas que se presentan de manera imprevista y que suponen una barrera para concluir las grabaciones.



*Aún las escenas más simples requerirán de mucha coordinación entre el equipo detrás de cámaras y los actores.*

Sin autor, sin título, en <http://collider.com/walking-dead-season-2-images/>

Uno de los imprevistos más comunes es la ausencia de un miembro del equipo de producción, caso en el que se debe buscar su reemplazo inmediato. Por ridículo que pueda sonar una producción es como un reloj, cada miembro del equipo es como un engrane, si algún engrane no está o por alguna razón no funciona, así sea uno pequeño, todo el sistema deja de funcionar, igualmente en una producción cuando falla el encargado de iluminación, o falla el operador de audio, o la maquillista no llega, por dar alguno ejemplos, es menester darle una solución no sólo rápida sino inmediata.

De seguir al pie de la letra el plan de trabajo, en el supuesto de que esté bien hecho claro está, la realización se vuelve la parte más fácil de todo el proceso, si bien hay que revisar que todos los detalles como la utilería, vestuario, escenografía, iluminación, entre otros, sean los correctos y que todo funcione como debe, la tarea en esta fase se reduce prácticamente a grabar las tomas en los diferentes foros y locaciones que se haya preestablecido para recopilar el material "crudo" que será trabajado en la postproducción.

Los diferentes géneros televisivos supondrán retos diferentes; el equipo de un programa de revista que aparece cinco días a la semana no requerirá desmontar la escenografía del foro en que graban, pero sí tendrán que darle un constante mantenimiento, mientras que el equipo de una serie con episodios unitarios tal vez tendrá que montar una escenografía diferente en cada realización, o si se grabó en otra locación instalar y desinstalar el equipo o un sinnúmero de variables relativas al formato del programa.

Pero lo imprescindible es que al final de la etapa de realización, debe quedar la totalidad del material que se deseaba grabar, con sus respectivos respaldos y otro tanto igual de material de apoyo en caso de ser necesario, pues no es para nada malo tener material extra, pero lo que está absolutamente prohibido es que algo falte, pues el costo de producirlo equivale prácticamente al de la totalidad de la producción, por poco que sea.

Aquí todavía se pueden realizar algunos ajustes al proyecto para la etapa de postproducción, cuestiones que se quieran modificar como los guiones para la voz en off, o incluso alteración a la línea de tiempo para el montaje, pero cualquier cosa que se pase por alto tendrá que ser resuelta con sus respectivas complicaciones en dicha etapa.

Si bien la magia de la última fase de la producción no tiene comparación y se pueden corregir muchísimas fallas de la grabación, esto implica dedicarle tiempo adicional que podría retrasar la entrega del producto final.

En este mismo sentido y por último será de vital importancia que se respeten los tiempos establecidos en la planeación previa, pues generalmente el equipo y el espacio utilizado en esta fase se rentan por una determinada cantidad de tiempo y si ésta se rebasa los gastos de la producción se disparan muchísimo.

### 1.1.3. Postproducción

En el caso de los programas que se transmiten en vivo y se editan en tiempo real, el trabajo termina después de la grabación de las tomas. En otras producciones no es así: aún falta mucho por hacer para que el producto audiovisual quede listo y pueda ser mostrado al público; de hecho esta fase suele tomar más tiempo que todas las demás.

Habitualmente se cree que postproducción y edición son lo mismo. No es una premisa del todo falsa, pues editar el material capturado es la parte más significativa y representativa de esta última etapa; sin embargo, hay algunas otras labores que se realizan de manera simultánea que complementan a este proceso.

D'Victorica dice en su libro que "una vez grabadas las tomas que conforman el programa, se procede al acabado final, es decir, a unir cada toma dentro de una secuencia lógica narrativa, ajustándolas a un tiempo delimitado, agregando títulos, créditos, gráficas, efectos especiales, sonidos, música, incidentales, etc."<sup>2</sup>; de cierta manera es aquí donde el producto tomará su forma final a partir de lo obtenido en las dos etapas de producción previas.

Las acciones a desarrollar variarán ligeramente dependiendo del género y el formato del programa, algunos no necesitan inserción de efectos especiales, otros no requieren voz en off, pero en general la lista de tareas a seguir para tener una postproducción apropiada es la siguiente:



Los gráficos generados por computadora ayudan a crear efectos que de otra manera serían muy costosos o imposibles.

Capturado del video *The Walking Dead Visual FX Breakdown*, en <http://hollywoodcgfx.com/the-walking-dead-visual-fx-breakdown/>

<sup>2</sup> Raúl D'Victorica, *Producción en Televisión: Procesos y Elementos que Integran la Producción en Televisión*. p. 18

- **Calificar el material grabado.** Discriminar el material capturado para sólo considerar el mejor o más útil es un paso que simplifica considerablemente la tarea del editor que, de otra manera, tendría que revisar mucho material que no utilizará.
- **Lista de créditos.** En cualquier producción es muy importante saber qué hizo quién y considerarlo en la lista de créditos con la labor que desempeñó.
- **Edición y montaje.** Como ya se mencionó es la parte más significativa de toda esta etapa; implica unir, dividir y acomodar las tomas para darle un sentido narrativo o un orden específico al producto audiovisual.
- **Inclusión de filtros y efectos.** Si el tipo de producción así lo requiere se deben agregar con herramientas de edición de gráficos en movimiento<sup>3</sup> los efectos especiales correspondientes, generalmente imágenes generadas por computadora, y los filtros de color e iluminación que sean convenientes para dar la ambientación correcta a las secuencias de video.
- **Inclusión de créditos y títulos.** Algo no tan complicado pero que no se puede pasar por alto es la inclusión de los créditos iniciales y finales, títulos y subtítulos dependiendo de la producción y si forman parte del guión, y cualquier otra forma de texto que deba superponerse al video.
- **Grabación de voz en off y doblaje.** Si el tipo y diseño de la producción así lo requieren se deben grabar las voces en off que acompañarán al video en momentos determinados. También es importante realizar el doblaje de las voces que no tengan buen volumen o no sean fácilmente comprensibles. En muchos casos incluso se sustituye por completo la voz de un actor por la de otro.
- **Grabación de incidentales.** Los efectos incidentales pueden adquirirse de diversos bancos de sonido, pero siempre será más recomendable grabarlos para que se ajusten más al video. Cabe señalar que no siempre los sonidos más reales son los más efectivos; un claro ejemplo de esto son los sonidos de los puñetazos que suelen ser demasiado exagerados.
- **Musicalización.** La mitad de la importancia de una producción audiovisual, del género que sea, es la música que acompaña (y a veces guía) a la imagen. Por eso se le debe poner mucha atención y cuidado a la música que se elige y al tratamiento que se le da. Una buena elección puede convertir un producto aceptable en una obra memorable; sobre todo si se trata de piezas originales.
- **Regrabación del audio.** Consiste en juntar en una sola pista sonora todos los canales de audio que se agregaron al video. Por supuesto previamente se debe tener cuidado con los niveles y el volumen de cada uno de ellos.
- **Etiquetar.** Ya sea un videocasete, mini dv, DVD, Blu-ray u otro tipo de medio de almacenamiento análogo o digital, es muy importante etiquetarlo con la mayor cantidad de datos trascendentes para su identificación (título, fecha, duración, productor, director, empresa, etc.). Esto facilitará localizarlo cuando se le requiera y evitará problemas posteriores cuando sea almacenado.
- **Realizar copias.** Existen dos muy buenas razones para realizar copias de producto final, la primera es tener varios respaldos en caso de algún imprevisto y la segunda es poder entregar el material en donde sea requerido. Jamás se debe entregar el original a menos que así esté pactado en un contrato.
- **Control de calidad.** Aunque el producto aparenta estar listo, siempre será recomendable pasarlo por un riguroso control de calidad que determinará si todos los elementos están en orden y si no hay algún error, es mejor encontrar las fallas antes de que el producto llegue a las manos finales, donde ya no se puede hacer nada. Se puede tener por seguro que si el cliente encuentra cualquier falla en su producto tratará primero de pedir que se corrija y después puede incluso retractarse de su pedido. Además esto afectará gravemente la imagen de todo el equipo de producción para futuros proyectos.

---

<sup>3</sup> Software que se utiliza para realizar modificaciones a gráficos en movimiento (cine y video) y combinar distintos elementos en un mismo cuadro para aparentar que pertenecen a una misma toma. Ejemplos de este tipo de programas son After Effects de Adobe, Combustion de Autodesk, Motion de Apple y Fusion de Eyeon.

- **Entregar.** En algunos casos sólo resta un sencillo paso, se le hace entrega a quien lo haya requerido o al *master* de la televisora que lo va a transmitir y se da por concluida la producción, aunque dependiendo del producto puede seguir una etapa de distribución, difusión y comercialización.
- **Distribuir.** Es el proceso en el que el audiovisual llega al público para el que fue diseñado y es, por lo tanto, el punto final de todo el proceso de la producción. Generalmente se hace mediante empresas que se dedican específicamente a la distribución, aunque en algunos casos lo lleva a cabo el propio productor o el cliente que solicitó el producto. Ya sea para ser proyectado en cine, televisión, internet o cualquier otro medio, el audiovisual deberá llegar al emisor en tiempo y forma para que este lo haga llegar a la audiencia.
- **Difundir.** Darle difusión al material también forma parte de este proceso, es fundamental darlo a conocer con las estrategias más adecuadas para que los receptores sepan cómo, cuándo, dónde y por qué deben consumirlo. Para ello se utilizan diferentes herramientas como spots en radio y televisión, carteles y espectaculares. En general esta labor es desempeñada por el propio distribuidor o, en su defecto, por una agencia de publicidad, aunque es también común que sea el propio equipo de producción quien cuente con un área dedicada a esa tarea.
- **Comercializar.** Finalmente se deben buscar las mejores estrategias de mercado para que el producto audiovisual recupere los costos de producción y genere una ganancia pues, en casi todos los casos, ese es el propósito de una producción profesional. Nuevamente esta suele ser tarea del distribuidor, quien tratará de vender el producto a los clientes potenciales así como se encargará, si es el caso, de colocar el audiovisual en tiendas donde se vendan o renten videos. Con las nuevas tecnologías existen más canales de transmisión que nunca y es posible comercializar el producto incluso en versiones digitales.

El proceso de postproducción, como se puede ver, implica muchas tareas y tiempo, pero lo más importante es notar que las partes de la producción de las que el público jamás se entera son precisamente las que más trabajo cuestan.

Es difícil determinar cuál es la etapa más importante, el éxito de cada una depende intrínsecamente de la anterior, así se tengan una excelente preproducción y realización, no servirían de nada si se hace una mala postproducción; así como una mala producción limita a la última fase para lograr los objetivos y una mala preproducción compromete prácticamente el resto del proyecto.

Probablemente la preproducción sea un poco más importante porque ahí se diseña lo que se hará en las siguientes etapas y, de hacerse un buen plan de trabajo, se facilita el resto de la producción. Sin embargo, podríamos comparar a todo el proceso con una casa: la preproducción serían los cimientos, sin ellos la casa sería muy endeble; la realización serían las paredes, el piso y el techo, las cuestiones más visibles, pero sin detalles ni acabados; la postproducción serían las ventanas, la pintura, las decoraciones, los muebles y todos los acabados. Sin todos estos elementos una casa no está completa o bien hecha, funciona exactamente igual con las etapas de la producción audiovisual.

## **1.2. Personal elemental en una producción de televisión**

En cualquier producción y en cualquier etapa en la que ésta se encuentre, se requieren diferentes herramientas, estas pueden ser desde lápiz y papel para escribir un borrador hasta la computadora con el hardware y software adecuados para editar. En cualquier caso, sin demeritar la importancia de contar con este equipo, hay otro que resulta mucho más importante: el personal que lo dirige y opera.

Existe en casi cualquier producción, especialmente si se trata de algo profesional, un orden jerárquico de trabajo que sirve a la vez como un sistema de distribución eficiente del trabajo; ya sea el camarógrafo, el operador de audio, un miembro del elenco o cualquier otro, deben desempeñar labores específicas relacionadas con su rol dentro de la producción, así cada quién tiene un parámetro perfectamente establecido de cuáles son sus tareas.

Hay algunos roles que pueden ser desempeñados en diferentes momentos por una misma persona, así el productor puede ser a la vez el escritor, director y hasta actor, un asistente de producción puede ayudar con las tareas del personal de piso y después fungir como productor de campo, y la encargada del vestuario puede igualmente ser la maquillista; el punto es que sin importar quién las desempeñe, estas tareas deben realizarse de acuerdo a lo estipulado en el proyecto.

Ya se mencionó cómo pueden traslaparse muchas funciones dentro del personal de trabajo, por lo tanto la clasificación que se presentará a continuación no debe ser entendida como única y canónica, sin embargo, sí se puede tener en cuenta como la más común y funcional en el ámbito de la producción audiovisual.

### 1.2.1. Personal no técnico

Se trata del personal de producción encargado de la transformación y "traducción de un libreto o un acontecimiento a imágenes reales de televisión".<sup>4</sup> De manera más concreta podemos establecer que, en la mayoría de los casos, se trata del personal encargado de dirigir y llevar a cabo las labores que no están ligadas directamente con el manejo de equipo (cámaras, iluminación, *switcher*, etc.).

La estructura jerárquica y actividades pueden variar entre cada producción; lo convencional es que funcione de la siguiente manera:



*Joss Whedon, productor ejecutivo y director, les da instrucciones a Amy Acker y Andy Hallett. Todos ellos forman parte del personal no técnico de Angel.*

Fotografía propiedad de 20th Century Fox Film Corporation. Sin título, en <http://www.imdb.com/media/rm3985807872/ch0004932>

- **Productor ejecutivo.** Tiene bajo su responsabilidad la parte administrativa de una producción, aunque en una cadena de televisión suele tener varias a su cargo; es responsable del presupuesto y debe conseguir los recursos para llevar a cabo todo el proyecto. Es quien consigue a los clientes, patrocinadores, algunos proveedores, se coordina con los representantes del talento y resuelve las cuestiones contractuales del personal y los asuntos legales, entre otras tareas.
- **Productor.** Se encarga de coordinar a todo el personal de la producción; debe delegar responsabilidades y supervisar que los involucrados en el proyecto desempeñen correctamente sus labores.
- **Productor asociado.** Generalmente es quien apoya al productor con el trabajo de coordinación del personal, aunque también lo asiste en todo lo relacionado con el proceso de la producción.
- **Productor de campo.** Es quien funge como productor en las operaciones que se llevan a cabo fuera de estudio.

<sup>4</sup> Herbert Zettl. *Manual de producción de televisión*. p. 384

- **Asistente de producción.** Durante la etapa de realización se encarga de apoyar al productor y/o al director con cualquier tarea que le soliciten, ya sea técnica o no. Por lo general el resto del tiempo sólo toma notas y algunas veces realiza observaciones de lo que dice el productor.
- **Escritor.** Su labor principal es escribir los libretos para la etapa de realización; puede también proponer su adaptación al lenguaje audiovisual.
- **Director.** Es quien se encarga del talento y del personal técnico. Su labor principal es convertir la idea que se estableció en el proyecto en un producto televisivo.
- **Director asociado.** Es un apoyo para el director cuando el asistente de producción no tiene la encomienda de hacerlo.
- **Director de arte.** Resuelve parte del diseño creativo de un programa; colabora con la parte artística de la escenografía, decoración, utilería, vestuario, maquillaje, efectos especiales, sonido, entre otras, para lograr que el producto final sea más estético.
- **Talento.** Ya sean actores, conductores o locutores, son los responsables de ejecutar a cuadro o en off el contenido del programa. En algunos casos interpretando un personaje y en otros siendo ellos mismos son el vínculo directo entre el espectador y la producción.
- **Floor manager.** También llamado gerente de piso y su tarea principal es ser la voz del productor (que generalmente estará en cabina) en el estudio. También desempeña tareas del personal de piso.
- **Personal de piso.** Son conocidos también como las manos del escenario, y hay muchos roles involucrados en este concepto; básicamente deben apoyar con tareas de escenografía, utilería, apoyar al personal técnico deteniendo lámparas, micrófonos, jalando los cables de las cámaras, deteniendo las tarjetas de lectura del talento (chuletas), activando o desactivando aparatos dentro y fuera de cuadro, apoyando con el maquillaje, con el guardarropa y hasta apareciendo como personajes de relleno a cuadro si así fuese necesario. Si bien por lo general hay un elemento destinado para cada una de estas actividades, en algunos casos una misma persona debe desempeñar varias de estas labores.

Podemos apreciar que en la mayoría de los casos la función de cada miembro depende de la que desempeñe otro dentro de la producción, nuevamente debemos hacer hincapié en la labor de equipo que está implícita en este proceso, y aún falta analizar la otra mitad del personal, justamente el encargado de operar el equipo técnico.

## 1.2.2. Personal técnico

Herbert Zettl establece que el término "técnico" no es utilizado en este caso para referir experiencia en aspectos electrónicos, sino a la habilidad (técnica) y la confianza requeridas para manipular el equipo.<sup>5</sup>

Nos referimos a personal técnico, entonces, cuando hablamos de aquellos encargados del trabajo que involucra el uso de diversos aparatos y dispositivos que requieren cierta habilidad y especialización para hacerlo, así como aquellos que diseñan los planos y maquetas que servirán como guía de los mismos.



*Tanto en televisión como en cine, el personal técnico debe cuidar muy bien de su costoso equipo, en especial cuando la escena es en un espacio difícil.*

*The Shining, en:*

*Awesome Behind The Scenes Photos from Horror Movies*

<sup>5</sup> Herbert Zettl. *Manual de producción de televisión*. p. 386

En este personal, el equipo de ingeniería se separa del resto, principalmente porque los ingenieros supervisan, reparan y dan mantenimiento al equipo pero es raro que lo operen; en las producciones más grandes suele no hacerse esta distinción y se les llama ingenieros a todos los técnicos. Según este criterio, la distribución del trabajo del equipo técnico funciona así:

### **EQUIPO DE INGENIERÍA**

Su principal responsabilidad es comprar, instalar, reparar y dar mantenimiento al equipo técnico para que funcione correctamente:

- **Jefe de ingenieros.** Es la cabeza de este equipo, funge como coordinador del personal técnico. Debe responder por el presupuesto y el equipo.
- **Supervisor de ingeniería.** Trabaja como un asistente del jefe de ingenieros; lo apoya en las cuestiones técnicas y operativas.
- **Supervisor de estudio.** También se le conoce como EIC, como su nombre lo dice es el encargado de supervisar todas las operaciones técnicas en el estudio y en ocasiones también fuera de él.
- **Ingeniero de mantenimiento.** Se encarga de cuidar y dar mantenimiento a todo el equipo técnico así como asistir en otras tareas a los demás ingenieros.

### **PERSONAL TÉCNICO**

Algunos de los integrantes del resto del equipo técnico tienen vastos conocimientos de ingeniería pero no necesariamente se desempeñan como ingenieros sino como operadores.

- **Director técnico.** Es quien opera el *switcher* (edición en vivo) y comanda al personal técnico.
- **Operador de cámara.** Debe haber al menos uno por cada cámara y son aquellos que la manipulan de acuerdo a las indicaciones que se le dan en un guión técnico o desde cabina.
- **Director de fotografía.** Puede ser quien diseña la iluminación, los tiros de cámara o un operador de cámara cuando sólo se graba con una.
- **Director de iluminación.** También diseña las plantas de iluminación, y se encarga de todo lo relacionado con luces y lámparas.
- **Operador de video.** Ajusta las cámaras para registrar las imágenes con la calidad óptima de color, contraste e iluminación.
- **Técnico de audio.** Conocido también como ingeniero u operador de audio, es quien maneja el registro sonoro durante la realización a través de la consola de audio.
- **Operador de videocinta.** Tarea sencilla pero de vital importancia. Consiste en manipular la grabadora en la que quedará el material en crudo (videocintas u otros dispositivos). Como las cámaras modernas almacenan la información en su propia memoria o en servidores, este rol tiende a desaparecer.
- **Editor.** Se encarga de operar el equipo de edición durante la etapa de postproducción.
- **Artista gráfico.** Diseña y elabora material gráfico por computadora para integrarlo al producto final.

Este personal conforma sólo la parte esencial que debe reunir un equipo de producción; hay producciones televisivas que integran cientos de personas, cada una aportando una parte importante para que el producto tenga la mejor calidad posible. Esto no quiere decir que un equipo menos numeroso no pueda conseguir el éxito, pero habrá más trabajo individual.

Cabe destacar que no todas las producciones tienen las mismas necesidades, dependerá del género, del medio y los objetivos, entre otras cosas, para lograr determinar qué equipo y personal se requerirá, pero el listado anterior cubre a grandes rasgos las partes más comunes que requiere cualquier proyecto audiovisual.

La calidad del producto final no estará garantizada sólo por cumplir con estos elementos así como tampoco estará condenada de no hacerlo, es sólo un complemento que facilita el trabajo, pero lo más importante para que un programa sea atractivo es su contenido, y en ello participa sólo una parte del personal de producción.

Un buen contenido no sólo es aquel que es ingenioso, novedoso o creativo, es de particular importancia el tratamiento que se le dé, sea el género que sea; por ello se debe elegir correctamente a los integrantes de la producción, porque todo lo que sucede tras la pantalla repercute en lo que sucede frente a ella, y todos deben estar conscientes de cuál es el fin que se busca, pero sobre todo la forma para llegar a él.

Es también importante que el equipo de trabajo conozca desde un inicio las limitaciones del proyecto, principalmente si éstas son por cuestiones de recursos; no para resignarse sino todo lo contrario, el conocer los puntos débiles permite buscarles alternativas y trabajar más en los fuertes. Así sea una producción independiente y sin presupuesto disponible, lo más recomendable será asumir que hay límites para trabajar sobre las mejores formas de conseguir el producto y su objetivo a pesar de ellos.

### 1.3. Uso del lenguaje audiovisual

Ya se habló en los dos apartados anteriores de la importancia de cada fase de la producción y de la distribución del trabajo pero no se ha profundizado en el producto, que debe tener ciertas características para transmitir correctamente el mensaje al espectador y así cumplir con los objetivos del proyecto.

Dichas características serán variables dependiendo no sólo del tipo de producción sino de la intención que se tiene con el mismo; el tratamiento que se le da al contenido comienza con la idea y el guión, pero es sólo a través del lenguaje audiovisual que el mensaje estará completo.

La misma escena puede dar diferentes connotaciones si se modifican el ángulo, plano, movimiento o foco de la cámara, así como diferentes piezas musicales pueden dar intencionalidades distintas; a este manejo de las imágenes y sonidos implícito en cualquier producción es justamente a lo que llamamos lenguaje audiovisual.



En el lado positivo, fue gracias a la cámara estática que Georges Méliès inventó los efectos especiales.

Capturado de *Le Manoir du Diable*, en <http://www.youtube.com/watch?v=3fAZdC8vCVg>

#### 1.3.1. La importancia del encuadre

Las imágenes en movimiento que se nos muestran en el cine o la televisión están compuestas de diversos elementos simbólicos representativos de la realidad o del universo que nos quieren mostrar, pero por las limitaciones de registro de la cámara sólo se nos puede mostrar un fragmento del todo a la vez. Aunque hablemos de que a cuadro se ve un inmenso paisaje, sólo será una parte de todo lo que podríamos ver con nuestros ojos si estuviésemos en ese lugar.

Se conservan algunos de los primeros experimentos y producciones cinematográficas de finales del siglo XIX y principios del XX, en los que podemos observar cómo ante la limitación de mostrar completa la realidad, comenzaban a surgir soluciones elementales como representar todo en el mismo cuadro de forma muy parecida al teatro con una toma muy abierta y fija.

Progresivamente se ingeniaron otras soluciones que, apoyadas por el montaje, daban mejor ritmo a las producciones filmicas y permitían al espectador, con sólo un fragmento de la realidad a cuadro, completar inconscientemente los espacios que no podía ver. La cámara dejó de ser estática; surgieron movimientos, planos y ángulos que mejorarían sustancialmente la comunicación en los audiovisuales. Algunos descubrimientos relativos al encuadre son:

- **Omitir elementos innecesarios para los propósitos narrativos**, pues sólo distraen la atención sobre la acción principal; por ejemplo para una pareja que mira una película en el cine no es necesario mostrar ni la película misma ni toda la sala, o para alguien que mata a sangre fría a otro, tal vez basta con ver la pistola o el gesto de dolor de quien recibe el disparo. Dicho de otra manera, sólo dar al espectador la información necesaria para captar lo que se quiere comunicar.
- **Encuadrar únicamente un elemento simbólico o representativo** de algo que sea alusivo al todo que se quiere mostrar; por ejemplo bastaría con ver el sombrero del sheriff para comprender que él es la autoridad, o unos niños pidiendo monedas en la calle para expresar la miseria de un lugar.
- **La composición del cuadro** de formas poco convencionales así como el cambio del punto de vista respecto al natural permiten jugar con simbolismos, como lo podría ser un personaje que está triste sentado junto a su ventana en un día lluvioso que acentúa su estado de ánimo, o un personaje que se vuelve loco quedará más acentuado si la cámara se encuentra inclinada hacia un lado.
- **Explotar la tridimensionalidad del espacio** en que se graba para darle profundidad a las tomas puede ayudar crear diversas sensaciones a medida que un personaje se aleja o se acerca y no sólo se mueve de un lado a otro, así el barco que se va con la amada del protagonista causará melancolía mientras que la silueta que se acerca desde la distancia causará suspenso.



*Aquí nuestro inofensivo modelo nos ayuda a mostrar visualmente cómo se componen los planos en función del sujeto.*

Modelo de Zombi 3D por Evan Saccoccio, en <http://cgghub.com/images/view/267463/>

Junto con estos recursos aparecieron nuevas funciones narrativas pues al modificar los elementos del encuadre también se modifica la percepción que de ellos tiene el público; con el paso del tiempo se han establecido patrones que permiten expresar diferentes ideas, mensajes y sensaciones modificando no lo qué se muestra sino el cómo se muestra.

La forma de componer la realidad en el pequeño cuadro que permite la cámara es lo que llamamos encuadre, sin duda alguna el elemento básico del lenguaje audiovisual; aprender a implementarlo de acuerdo al contenido y su intención es una de las principales obligaciones de todo productor.

### 1.3.2. El manejo de los planos

Plano y encuadre son dos conceptos que suelen confundirse, y con justa razón pues se tiende a usarse de forma indistinta; de hecho si echamos un ojo a la terminología del lenguaje audiovisual en el idioma inglés notaremos que únicamente usan la palabra *shot* para definir ambos.

En el punto anterior se trató de dar una explicación de lo que es el encuadre, ahora para distinguirlo del plano se debe considerar que mientras el encuadre es la forma de mostrar la realidad a través de la cámara, el plano se centra en el sujeto y es elementalmente la distancia que hay entre la cámara y éste, así como la proporción de espacio respecto al mismo.

Aunque aquí se detallarán los planos más utilizados, el propósito no es hacer una lista completa de todos ellos, sino explicar en qué condiciones es adecuado utilizar tal o cual tipo no sólo por practicidad sino por las diferentes sensaciones que producen.

Antes de comenzar la descripción es menester volver a recalcar que no existe una forma única y perfecta para determinar el plano más adecuado para cada situación, si bien existen ciertos patrones y convenciones que se han establecido con el paso de los años, no son ni remotamente definitivos en el quehacer audiovisual; una vez establecido esto demos un vistazo a los más comunes y sus aplicaciones más recurrentes:

- **Extreme Close Up (ECU).** Muestra únicamente un rasgo facial del sujeto, ya sea uno o ambos ojos, la nariz, la boca o una composición de todos ellos sin abrir la toma más allá de la frente. Cumple una función tanto descriptiva como expresiva; se busca con él mostrar alguna característica del rostro del personaje o una expresión del mismo ante alguna situación determinada.
- **Close Up (CU).** A cuadro únicamente se ve la cabeza del personaje, su función es también descriptiva para mostrar algún rasgo en el rostro pero principalmente se le usa de manera expresiva, pues permite ver claramente cualquier gesto que haga el sujeto.
- **Medium Close Up (MCU).** Es un punto intermedio entre los planos medios y el Close Up; Se pueden observar desde el pecho hasta la cabeza del sujeto y se le utiliza generalmente como un balance entre lo expresivo y lo narrativo pues se esboza la acción del personaje a la vez que se puede ver aún con claridad su expresión facial.
- **Big Close Up (BCU).** Se utiliza para mostrar a detalle otra parte del cuerpo del sujeto, generalmente las manos; cumple normalmente con un valor narrativo que puntualiza la acción del personaje aunque en ocasiones funciona también como una descripción de alguna característica física o en el atuendo del mismo.
- **Tight/Thing Shot (TS).** En muchas ocasiones es necesario mostrar un objeto (cualquiera), ya sea manipulado por un sujeto o no, sea cual sea el caso se le considerará como un TS, y cumple tanto con un valor narrativo como descriptivo, pues nos muestra a detalle cómo es el objeto pero también puede mostrarnos para qué sirve o qué hace el sujeto con él.
- **Medium Shot (MS).** Esta toma abarca desde la cintura hasta la cabeza del personaje y se utiliza para mostrar tanto la acción como las expresiones de manera simultánea; suele ser la toma más recurrente en las producciones dada su versatilidad, pues también a partir de este plano se comienza a esbozar con un poco más de claridad el espacio en el que se encuentra el personaje así como sus cualidades físicas, de manera que cumple también, aunque en menor grado, con una función descriptiva.
- **Plano Americano (PA).**<sup>6</sup> Encuentra sus orígenes en el género western del cine, y era utilizado principalmente para mostrar a los vaqueros desde un poco abajo de las rodillas hasta la cabeza, lo que permite ver con facilidad los cinturones con las pistolas que cargaban; ahora se le utiliza principalmente con propósitos narrativos, pues es un plano que facilita mucho la apreciación de la acción del personaje y además nos da ya un contexto más amplio de dónde se encuentra.

---

<sup>6</sup> En inglés se le conoce mejor como Knee Shot o Medium Long Shot; de hecho en los Estados Unidos no es común que le llamen American Shot; a pesar de que el resto de la terminología está en inglés, la forma más común de llamarle en México es Plano Americano aunque también se le puede denominar como Plano 3/4.

- **Full Shot (FS).**<sup>7</sup> Es una toma de cuerpo completo del sujeto, de pies a cabeza más un pequeño aire superior e inferior para que no dé la impresión de que apenas cabe en el cuadro (aunque se puede usar con este propósito también); Es una toma que se centra principalmente en la acción pero también nos da una muy buena descripción del espacio donde se desarrolla.
- **Long Shot (LS).** Se muestra a uno o varios personajes de cuerpo completo pero sobre todo se muestra el espacio en el que se encuentran. Este plano aún permite mostrar la acción pero sobre todo resalta el contexto de la misma. Se le puede usar también para disminuir al personaje ante un determinado escenario y también para denotar su soledad en algunas circunstancias.
- **Extreme Long Shot (ELS o XLS).** Se pierde el sujeto y lo que se muestra es un espacio de grandes dimensiones que en la mayoría de los casos cumple con un valor de ubicación, dado que el personaje (si lo hay) ya no se aprecia con facilidad. También se le puede utilizar narrativamente para describir una acción masiva en la que participan muchos sujetos en un gran escenario, como una batalla.

Estos son sólo los planos más comunes y sus funciones más recurrentes, sin embargo, existen más planos preestablecidos que involucran tanto la posición de la cámara como la de los sujetos; todos ellos, así como estos, pueden cumplir no sólo con una función predeterminada sino con muchas otras que se justifiquen de acuerdo a las necesidades del audiovisual.

También es apropiado mantener en mente el factor creativo que puede presentarse en esto; hay un número casi infinito de posiciones que puede tener la cámara respecto al sujeto y por lo tanto una cantidad incalculable de variaciones entre los mismos planos ya mencionados; por ello la sensibilidad de quien esté detrás de la cámara será también de suma importancia.

### 1.3.3. La diferencia de los ángulos

La posición natural de la cámara es a la altura de los ojos del camarógrafo y apuntando hacia el frente; para fines prácticos se puede grabar cualquier audiovisual en esa posición pero hay diferentes ángulos y movimientos de cámara que dan diferentes intenciones y mejoran el ritmo de lo que se ve.

Al modificar el ángulo de la cámara automáticamente creamos una sensación diferente en el espectador y, como veremos a continuación, en algunos casos la posición de la cámara permite al público tener una visión de las cosas que en la vida real sería muy complicado o incluso imposible:

- **Cenital.** La cámara se coloca exactamente por encima de los sujetos en una línea perpendicular al piso; se le pueden dar muchas interpretaciones pero es común que se utilice para mostrar la distribución del espacio, para ver cómo un objeto pasa de un lugar a otro, apreciar lo que los personajes no pueden ver (como lo que ocurre en una habitación contigua, o lo que se esconde detrás de un mueble) y en ocasiones incluso se le utiliza para denotar una especie de perspectiva divina o suprema.
- **Picado.** Tomando como referencia su posición natural, la cámara se eleva lo suficiente para grabar al sujeto de arriba hacia abajo; esto causará la sensación de que el personaje ha sido disminuido, que es inferior o ha perdido su ánimo.

---

<sup>7</sup> Con una sencilla búsqueda por internet podremos acabar más confundidos que convencidos respecto a la diferencia entre Full Shot, Wide Shot y Long Shot, hay quienes los usan indistintamente para el mismo plano, pero hay quienes dan un valor diferente a cada uno. La terminología más común homologa al Wide Shot con el Long Shot, pero deja al Full Shot como una toma menos abierta y así se utilizará aquí.



*Desde este ángulo contrapicado dan aún menos ganas de que Freddy te dé tu medicina.*  
A Nightmare on Elm Street 4: The Dream Master. Tomada de: <http://www.lostinthemultiplex.com/extras/features/item/3297-a-franchise-on-elm-street-a-nightmare-on-elm-street-4-the-dream-master-1988.html>

- **Contrapicado.** Es prácticamente lo opuesto al anterior, la cámara se coloca por debajo del ángulo normal para grabar de abajo hacia arriba; el efecto que dará este ángulo es el de enaltecer la figura del personaje, se le verá más grande y poderoso, superior y magnánimo.
- **Nadir.** Exactamente lo opuesto al ángulo cenital, la cámara se coloca en posición perpendicular al techo o cielo; se trata de un ángulo poco común para registrar sujetos, pero en esos casos da la idea de absoluta inferioridad, como la vista de una hormiga; su uso más común es para mostrar la grandeza de algún edificio.
- **Aberrante u holandés.** Si la cámara se inclina hacia uno de sus costados puede dar la sensación de alguien que no se encuentra en posición vertical, pero dependiendo del contexto también puede acentuar el desbalance emocional de algún personaje, desde locura hasta desorientación; también se puede usar como un efecto para que el terreno se vea inclinado y aunque el sujeto en realidad camina hacia atrás o hacia adelante, parecerá que sube o baja una pendiente (que tiene otras implicaciones psicológicas como mayor o menor esfuerzo, alcanzar o perder el éxito, etc.).

Se puede jugar mucho con los ángulos de la cámara, prácticamente se le puede colocar en cualquier posición respecto a los ejes XYZ del espacio; así se pueden lograr todo tipo de tomas que no parecerán naturales al espectador; es importante no abusar de este recurso pues el público se puede fatigar muy rápido de la alteración de su percepción normal.

Hasta este punto ya tenemos dos elementos a combinar, planos y ángulos, ambos se complementan para cambiar o acentuar las funciones descriptivas, narrativas y expresivas del encuadre y forman la base indispensable de todo audiovisual.



*Desafortunadamente para Yoko, muchas veces el movimiento de la cámara revela cosas espeluznantes.*  
Capturada del DVD de *The Grudge*, propiedad de Columbia Pictures.

### 1.3.4. Los movimientos de la cámara

Ya se mencionó que en su origen la cámara era estática, esto tiene dos interpretaciones igualmente correctas, la primera es que la cámara siempre tenía la misma posición, los mismos ángulos y encuadres; pero también significa que mientras grababa permanecía inmóvil.

Un movimiento de cámara es cualquiera que implique una trayectoria entre dos o más puntos mientras la cámara se encuentra grabando (físicos). También se consideran aquellos que se logran al realizar un acercamiento o alejamiento utilizando únicamente la lente (ópticos).

Así como en los dos puntos anteriores, aquí se detallarán las características de cada movimiento, pero como lo hace Marcel Martin en su libro *El lenguaje del cine*<sup>8</sup> es importante definir primero qué podemos hacer en términos generales con este recurso del lenguaje audiovisual:

- Seguir o acompañar con la cámara a un sujeto u objeto que se encuentra en movimiento.
- Dar la sensación de movimiento a un objeto que se encuentra estático, así aunque el objeto no se mueva la cámara que sí lo hace creará esta ilusión.

- Describir un espacio al recorrerlo con la cámara.
- Precisar las relaciones espaciales de los personajes entre sí o con otros elementos (como un objeto o el entorno) dentro de la acción.
- Notar o destacar a un personaje que será importante en la acción o que causará sorpresa.
- Adoptar la posición de un personaje directamente como sus ojos.
- Acentuar las emociones y sensaciones de los personajes.

Con los movimientos de cámara, entonces, se podrán apoyar los valores descriptivo, narrativo y expresivo de la toma; qué movimiento será necesario para expresar una u otra cosa dependerá necesariamente del contexto de la acción, pues el mismo movimiento de cámara puede significar cosas diferentes en escenas diferentes. Aun así, al igual que en los puntos anteriores, también aparecen algunos patrones y convenciones que detallaremos a continuación:

<sup>8</sup> Marcel Martin. *El Lenguaje del Cine*. p. 51

- **Tilt Up/Down.** Movimiento vertical en el que la cámara apunta hacia arriba o hacia abajo desde una posición fija. Su función principal es la de describir, en el caso de un sujeto nos permite verlo de pies a cabeza, de manera semejante a un edificio podremos verlo en toda su magnitud.
- **Pan Left/Right.** Movimiento horizontal en el que la cámara gira sobre su eje para voltear hacia un lado. Se utiliza igualmente como un descriptor, principalmente del espacio donde se desempeña la acción pues permite verlo de lado a lado.
- **Dolly In/Out.** Este movimiento requiere que la cámara se mueva físicamente hacia adelante o hacia atrás sin modificar el ángulo de la toma. Puede atribuírsele cualquiera de los tres valores que se mencionaron, esto dependerá de la escena y la distancia que recorre la cámara; un ejemplo común es el de la cámara que se acerca al personaje, cerrando el plano poco a poco, creando una sensación de interiorización con él.
- **Zoom In/Out.** Es un efecto óptico de la lente de la cámara, que permite acercar o alejar la distancia aparente de lo que se ve a cuadro. Aunque la perspectiva no es la misma que con el Dolly, la aplicación es bastante similar y se presta para la misma intención sin necesidad de mover la cámara hacia delante o hacia atrás (que en ocasiones es muy complicado). Dado que el *zooming* no modifica la perspectiva, los resultados pueden no verse naturales, pero dado que la cámara no se tiene que mover ofrece mayor estabilidad en la imagen.
- **Arc.** Esta toma, cuya función principal es crear una atmósfera donde se encierra a uno o varios personajes, consiste simplemente en girar alrededor de los mismos parcial o totalmente.
- **Pedestal Up/Down.** Movimiento vertical en el que la cámara baja o sube sin modificar su ángulo. Semejante al Tilt pero ésta con un poco más de valor narrativo pues crea sorpresa por ejemplo al descubrir un personaje de pies a cabeza o suspenso si, por ejemplo, al descender nos muestra algo (o alguien) que se esconde bajo la cama que el sujeto no puede ver pero el espectador sí.
- **Travelling.** Hay quienes denominan como travelling a todo movimiento físico con la cámara, el mismo Marcel Martin que resulta la principal inspiración para este apartado lo cataloga como aquel que "consiste en un desplazamiento de la cámara durante el cual permanece constante el ángulo entre el eje óptico y la trayectoria del desplazamiento"<sup>9</sup>; desde esa perspectiva *Dolly*, *Pedestal*, *Arc* y otros más serían sólo variantes del travelling, sin embargo aquí se manejará éste únicamente como el movimiento lado a lado de la cámara a una distancia constante del sujeto. Sirve principalmente para acompañar a un personaje que avanza de un punto a otro.

Por supuesto que hay mucha libertad de combinar diferentes movimientos de cámara, aunque se debe advertir que sin las herramientas adecuadas puede complicarse bastante hacerlos correcta y sobre todo fluidamente. Afortunadamente son un recurso versátil y pueden utilizarse de acuerdo a los recursos y necesidades del audiovisual.

A pesar de todo se sugiere fuertemente no dejar que la falta de una grúa, un estabilizador o un riel limiten el potencial de una toma, muchos de estos movimientos se pueden lograr con técnicas que no requieren equipo costoso y brindando resultados más que aceptables. Ahora que en los casos en que realmente no haya otra opción será recomendable buscar minuciosamente en los ángulos y planos las mejores alternativas para transmitir las mismas sensaciones.

Durante la etapa de preproducción se deben elegir adecuadamente los planos, ángulos y movimientos que se emplearán en la realización, pero también se debe contemplar la edición del material en la etapa de postproducción, lo que nos lleva a los siguientes dos puntos que, aunque breves, mostrarán la importancia del montaje y el sonido.

---

<sup>9</sup> Marcel Martin. *El Lenguaje del Cine*. p. 54

### 1.3.5. El montaje

El término se ha mencionado en algunas ocasiones en los apartados anteriores, y se le catalogó como fundamental en la etapa de postproducción; sin embargo aún no se ha definido adecuadamente y a eso dedicaremos este punto.

Para empezar se debe aclarar la permanente confusión entre edición y montaje, que podemos encontrar indistintamente en diversas fuentes aplicados a un mismo concepto; otra vez debemos echar un vistazo al inglés para encontrar el término más común empleado para esta actividad: *Film Editing* cuya traducción literal es Edición de Película, que en cine es exactamente lo mismo que el montaje.

En video, por otro lado, la terminología se ha modificado ligeramente, y debido a los programas (software) de edición, que permiten la inclusión de efectos, sonidos, transiciones y otras tareas de postproducción además del montaje, se ha creado esta confusión pues se asocian más los conceptos de edición y postproducción que los de edición y montaje.

Ya se ha explicado en qué consiste la última fase de la producción, por lo tanto aquí se utilizarán ambos términos indistintamente aplicados a la misma actividad para evitar cualquier confusión en lo sucesivo, así sea para cine, televisión u otro medio audiovisual.



*Con un simple corte directo de una imagen a otra nos enteramos de que estos son los fantasmas de dos hermanas que fueron masacradas con un hacha.*  
Capturada del DVD de *The Shining*, propiedad de Warner Bros.

El concepto de montaje no es particularmente complicado. Se trata simplemente de organizar las tomas del audiovisual en ciertas condiciones de orden y duración en una línea de tiempo que dará forma y sentido al producto audiovisual final. Es preciso, no obstante, distinguir entre dos funciones primordiales al editar:

- **Montaje narrativo.** Se trata de la tarea primordial del montaje, consiste en organizar lógicamente o cronológicamente la historia de acuerdo a las acciones que suceden dentro de la misma con base en las tomas que fueron grabadas en la etapa de realización; estas se colocan sucesivamente en una línea de tiempo, no necesariamente lineal, en la que queda determinado el orden y duración que tendrán en el producto final. Este tipo de montaje contribuye a darle ritmo al audiovisual y se centra en mostrar la acción dramática de una forma simple y comprensible para el espectador.

- **Montaje expresivo.** Es aquel que busca modificar la percepción del espectador al yuxtaponer una imagen sobre otra, reducir o aumentar la duración lógica de un plano, incorporar más tomas para modificar el ritmo y hacerlo muy rápido o quitarlas para hacerlo muy lento, jugar con la secuencia de tomas para crear metáforas o analogías de lo que se ve en una y luego en otra. Para fines prácticos este tipo de montaje busca crear una idea diferente y así redondear lo que se trata de expresar desde el contenido de la escena, los planos, los ángulos y los movimientos de cámara en conjunto.

En la teoría pueden parecer completamente distantes uno de otro, de hecho en la práctica será difícil distinguir entre ambas formas de montaje, pues hay funciones narrativas que pueden funcionar a la vez como expresivas y viceversa, pero se deben tener en cuenta las posibilidades que permite la edición, que para muchos es sinónimo de una producción audiovisual por la importancia que le dan.

### 1.3.6. Los recursos sonoros

El tema del sonido hasta este punto simplemente se había dado por sentado, pero se le debe considerar no sólo como un complemento de las imágenes, sino como su semejante, si bien es cierto que en ocasiones uno puede pesar más que el otro, en general tendrán la misma importancia (por ello que se les llame producciones audio-visuales) y se complementan mutuamente.

El sonido tiene distintos niveles y aplicaciones en una producción, entre sus funciones más importantes encontramos:

- **Otorga mayor realismo y credibilidad a las imágenes.** En la vida real las personas perciben sonidos todo el tiempo, cada espacio, cada acción y cada momento están acompañados por uno o varios sonidos que forman parte intrínseca de la forma en que se percibe el mundo; debemos recordar que el cine en su origen era "mudo", y al dotarlo de voces, ruidos, música y demás recursos sonoros, se le dotó también de realismo.
- **Da continuidad.** Las imágenes de un audiovisual suelen estar mucho más fragmentadas que la banda sonora<sup>10</sup> y por ello la narrativa suele apoyarse en recursos sonoros que enlacen una secuencia de imágenes con otra, principalmente musicales.
- **Le otorga voz.** Una de las enormes desventajas del cine mudo era la necesidad que se producía de explicar todo a través de la mímica de los actores y tener que recurrir a los molestos intertítulos que en buena medida rompían el ritmo de las escenas; que los personajes puedan hablar libera a los sujetos de esa sobreactuación innecesaria y a las imágenes en general de encasillarse en la explicación más que en la expresión. El recurso de la voz en



*Aún en el cine mudo las proyecciones se hacían con una interpretación musical en vivo como apoyo.*

Capturada de *Das Cabinet des Dr. Caligari*, en <http://www.youtube.com/watch?v=a1bfajYzwJA>

<sup>10</sup> Se le considera Banda Sonora a la totalidad de recursos sonoros que se mezclan con las imágenes de un producto audiovisual; también se le utiliza para distinguir únicamente la musicalización total de este tipo de producciones.

off<sup>11</sup> permite que participe un narrador como personaje y puede exteriorizar los pensamientos de los sujetos.

- **Permite usar el silencio como recurso, no como necesidad.** Sin sonido no podríamos comprender lo que es el silencio, a este recurso sonoro es necesario contemplarlo no como la carencia total de sonidos, sino como la administración consciente de la ausencia de música, voces, ruidos o todos los anteriores. Desempeña un fuerte papel dramático que crea una atmósfera de tensión, soledad, miedo, suspenso, entre otras.
- **Se pueden usar elipsis.** Al suprimir algunas secuencias sonoras, se crea una elipsis que puede hacernos entender toda una charla con tan sólo escuchar cómo inicia e inmediatamente cómo concluye, o sin necesidad de cortar la secuencia de imágenes, como la mujer que entra a un antro muy ruidoso y un hombre se acerca a susurrarle algo que no podremos oír, pero que podemos intuir de qué se trata.
- **Yuxtaponer y/o contrastar los sonidos con las imágenes.** Es posible combinar una imagen con un sonido que no sea el natural, pero que tenga cierta relación paralela o contraria y cree una metáfora (y también un enlace o transición entre una imagen y otra), por ejemplo un niño anota un gol jugando con sus amigos en la calle y se escuchan los gritos de festejo en un estadio, en caso contrario, lo que vemos es a un joven deprimido a punto de cometer suicidio, y escuchamos en contraste una melodía alegre o risas.
- **Ambienta la escena.** Con una mezcla de sonidos o con música se puede crear una atmósfera de cualquier estado de ánimo, pero también se puede dar un sentido de ubicación temporal y espacial.

Los recursos sonoros, ya sean voces, ruidos circunstanciales, efectos especiales, música, sonidos ambientales, o cualquier otro, pueden utilizarse no sólo en un sentido natural sino, como se mostró en la descripción anterior, también con diferentes intenciones que redondean lo que expresa el producto final.

Por ningún motivo se debe disminuir la importancia que tiene el conjunto auditivo en la producción, como ya se mencionó fundamentalmente se le debe dar el mismo peso y cuidado; si bien cada proyecto requerirá de sus propias características sonoras, conocer las diferentes funciones que pueden tener los sonidos ayudará a emplearlos de manera correcta y efectiva, eso a su vez facilitará que el producto comunique o exprese las ideas y mensajes que tiene como objetivos.

Así, entonces, podemos darnos cuenta de lo amplio que es el lenguaje audiovisual que se utiliza en cine y televisión principalmente; lo que en este capítulo se esbozó no pretende para nada ser un manual o una guía, ni siquiera intenta proponer una visión única y canónica de cómo se debe trabajar en las producciones audiovisuales, de hecho constantemente se trató de hacer notar la flexibilidad que supone esta labor en muchas áreas.

Por otro lado, lo que sí pretenden estos puntos, es dar una introducción a este mundo que a los ojos de muchos consiste solamente en tomar una cámara y grabar, pero que en realidad es por mucho más complejo y requiere de conocimiento y especialización en muchas áreas para que el producto final sea satisfactorio tanto para el público como para sus creadores pero, sobre todo, que cumpla con los objetivos que dieron origen a todo el proyecto.

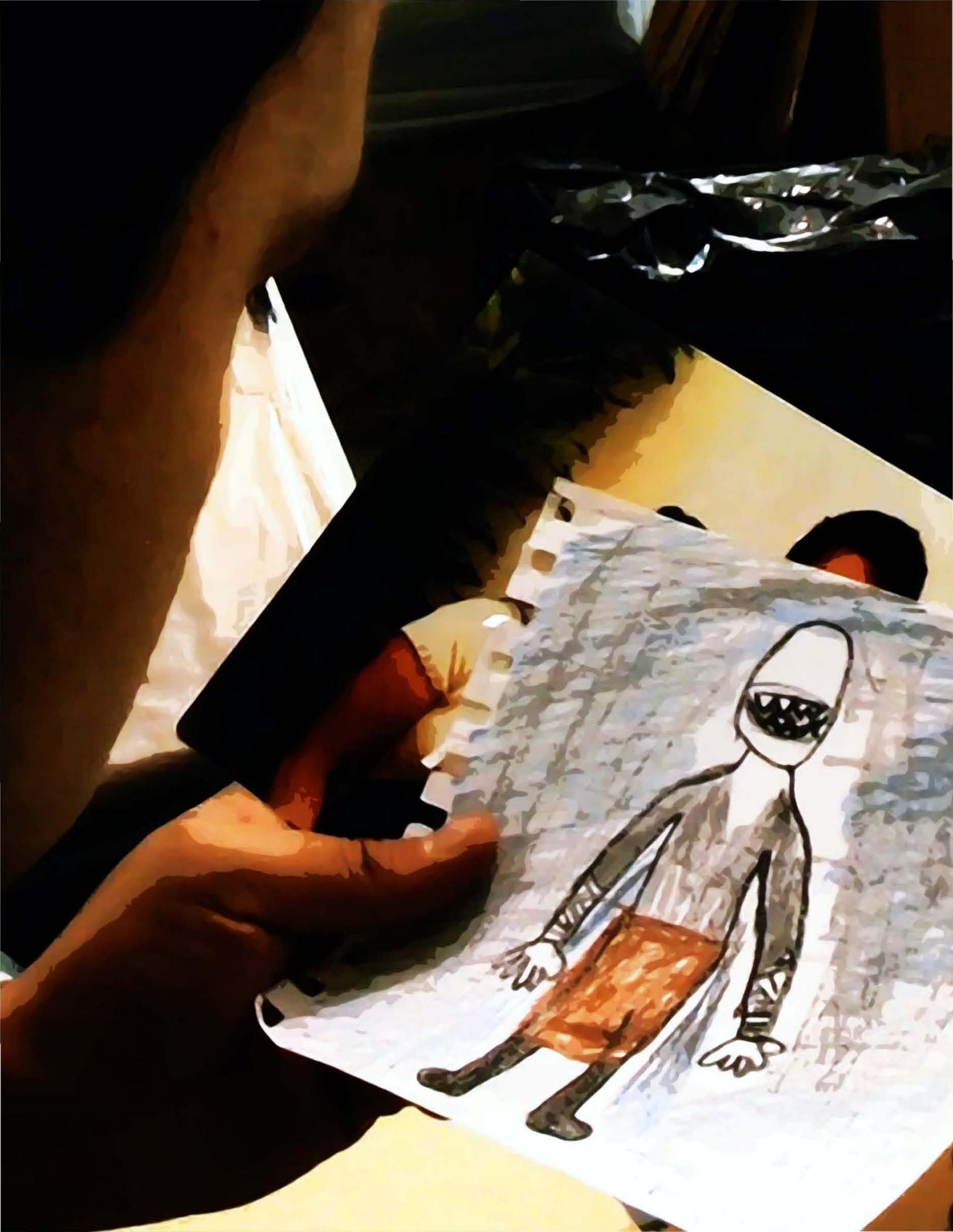
Cada productor de televisión y cada director de cine van desarrollando sus propios estilos en función de sus proyectos; es por ello que al ver diferentes películas o series realizadas por las mismas personas ya se tiene una noción de qué esperar. Por ello se sugiere, sí, mantener un

---

<sup>11</sup> La fuente de la voz proviene de un sujeto que no se encuentra a cuadro y tal vez ni siquiera físicamente en la escena que bien podría estar en negro.

estilo en ciertos elementos que sirvan a modo de sello personal pero también reinventarse y buscar las mejores combinaciones del sin fin de variables que ofrece el lenguaje audiovisual.

Por último es importante reiterar, principalmente para todos aquellos que estén dando sus primeros pasos en este negocio, la producción es organización y requiere de mucho trabajo; sin importar si se trata de un proyecto escolar, un cortometraje independiente o una actividad profesional será de gran ayuda mantener en mente lo que se mencionó en este capítulo respecto a las estructuras, formas y herramientas del quehacer audiovisual.



## CAPÍTULO 2

# El género de terror

*El miedo es la emoción más fuerte y antigua de la humanidad, y el tipo de miedo más fuerte y antiguo es el miedo a lo desconocido.*

*Howard Phillips Lovecraft*

¿Alguna vez han estado solos, en la oscuridad, con todo en silencio y tenido en ese momento la sensación de que hay algo o alguien más ahí que los acecha? El miedo a la oscuridad es quizá el más común y antiguo entre los seres humanos, lo tenemos impreso en el cerebro como un mecanismo de defensa que quizás salvó a varios de nuestros ancestros de ser comidos por algún tigre u oso en una cueva.

En el presente capítulo tocaremos justamente el tema del terror, que forma parte intrínseca del pensamiento de todas las personas y que por lo tanto se ha apoderado de un buen espacio en el la literatura, el cine, la televisión y otros medios. Son justamente esas diferentes adaptaciones mediáticas las que más nos interesan para este proyecto, pues no sólo queremos comprender el género como tal sino tener los referentes que lo definen.

Para ello, las próximas páginas trataran de dar un recorrido desde lo más elemental del terror como tal para dar pie a su integración a la cultura a través de la literatura y el cine; conocer los principales autores, personajes y tendencias de este género en los dos medios donde más ha prosperado resulta una pieza clave para la pretensión última de este trabajo; en otras palabras, para poderle aportar algo al terror es muy recomendable echar un vistazo hacia atrás, en especial cuando lo que hay atrás puede tener colmillos.

## 2.1. Introducción al género de terror

Cuando somos niños es común que los adultos nos cuenten alguna historia de monstruos, fantasmas o fenómenos paranormales. Esto —cuyo origen cultural probablemente se pueda rastrear hasta los primeros hombres— forma parte de la tradición oral que da pie a un sinnúmero de leyendas o que las prolonga.

Casi todas las personas están familiarizadas con alguna leyenda de su comunidad, sea urbana o rural. Una estructura común de estos relatos es que a tal hora en tal lugar se aparece algún ser o espectro que devora, rapta, espanta o hasta mata a la gente (niños, con frecuencia), y quien relata la historia asegura que ha conocido a las víctimas de tan desafortunados sucesos, siempre lo bastante emparentadas para que se perciba la cercanía pero a la vez ligeramente distantes o desconocidas para no dar pie a indagar más: el hijo de un primo lejano, un tío abuelo, algún supuesto vecino, etc.

Los pueblos son grandes exportadores de historias de este tipo. Al interior, más allá de tratar de infundir miedo, son una forma de persuadir (y sobre todo a los niños) de no mero-dear por lugares peligrosos, ser más devotos con su religión, colaborar más con las tareas de la comunidad, cuidar la moral y no violar ciertas reglas.

Fuera de ese entorno la perspectiva cambia sustancialmente; para empezar, por semejantes que puedan ser las leyendas de casi cualquier lugar, aquellas pequeñas distinciones que tienen entre sí logran que se forme una especie de identidad de la comunidad que a los ojos de los fuereños la harán más pintoresca.

Por otro lado, para la gente foránea las leyendas tendrán otros sentidos muy distintos, es posible que no se sientan identificados con ellas por la falta de elementos que los vinculen, pero es muy probable que quienes se las relaten traten a toda costa de sembrarles dudas respecto a la veracidad que puedan tener las historias, pero sobre todo, intentarán asustarlos.

Efectivamente hay muchas leyendas con moralejas que no buscan precisamente aleccionar mediante el miedo. Al contrario, pueden satirizar algún aspecto de determinada sociedad, ser románticas o dramáticas, o simplemente una mezcla de todas estas intenciones; sin embargo, de lo que no cabe duda es de que la leyenda es la primera forma en la que el género de terror encontró arraigo y sigue teniendo tanto éxito que muchos libros y películas las toman como fuente de inspiración.

Pero qué sería de este género sin el extraño masoquismo morboso de la gente, porque realmente de todas las sensaciones posibles que puede tener una persona, el miedo es probablemente una de las menos agradables; en el momento que surge te hace sentir mal, los músculos se tensan, el ritmo cardiaco y respiratorio se acelera, se comienza a sudar más, las pupilas se dilatan, y la presión arterial se eleva; realmente no suena agradable, y eso es apenas parte de la reacción física del cuerpo, que puede ser poca cosa comparada con la psicológica.

Ante el miedo las personas pueden actuar de diversas formas, algunos serán violentos, otros se someterán simplemente ante cualquier amenaza, habrá quienes corran, quienes griten y traten de protegerse, no faltarán los que lloren, otros tantos que se paralicen y por supuesto algunos que pierdan el conocimiento. Todos ellos quedarán marcados psicológicamente por aquello que les infundió el miedo y es muy probable que por algún tiempo, si bien no llegarán a sentirlo igual, sí lo tendrán presente en sus pensamientos.

Probablemente para los hombres primitivos esa sensación era útil para entrar en alerta ante tantos peligros inminentes que suponía su forma de vida (no parece tan divertido el estrés de ser la merienda potencial de tantos animales), pero para el hombre moderno el miedo se ha vuelto placentero, suena muy loco después de la descripción anterior ¿no lo creen? Tal vez es una especie de adicción a la variedad de sensaciones producidas por el coctel de adrenalina y otras sustancias que sobrecargan nuestro sistema.

Esa puede ser una parte de la respuesta, pero la clave del enigma es la innegable sensación de fortaleza que acompaña el superar aquello que nos asustó, sobrevivir al peligro invisible que nos amenazó nos hace darnos cuenta de lo débiles que podemos llegar a ser los seres humanos, y a la vez nos permite crear la fantasía de que hemos adquirido la fuerza para confrontar peligros más grandes y reales.

Aquí surge ahora un problema: los monstruos que tenemos que enfrentar en la realidad han superado por amplio margen a los que solían causar el miedo en la fantasía... Imaginen un segundo lo que haría Drácula, gran figura del terror en cientos de leyendas vampíricas, novelas y películas, atrapado en mitad de Iraq durante un bombardeo del ejército de los Estados Unidos; a cuántas jóvenes bellas seducirá el mismísimo Lucifer en los bailes populares de numerosos poblados mexicanos, si las chicas ya no salen de sus casas por temor a las balaceras entre

narcotraficantes, o cómo podría la pobre Llorona atreverse a salir por la noche en Ciudad Juárez.

A las personas todavía les extraña que entre aquello que leen en libros y lo que ven en películas y televisión, nada las pone nerviosas —y mejor no abundar en que les cause miedo. No es culpa de escritores, productores y directores; simplemente, una vez más, la realidad ha superado avasalladoramente a la ficción.

Esto no significa que la humanidad no haya tenido siempre guerras, criminales y otros problemas pero a medida que aumenta la población, inevitablemente también los conflictos y sobre todo en el presente la dinámica mediática que prevalece hace mucho más evidente cualquier incidente de este tipo y en poco tiempo todo el mundo se ha empapado ya de tanta información (o tal vez desinformación), que se ha perdido sensibilidad y capacidad de asombro, y con ella la de asustarnos con facilidad con la fantasía.

Nuevamente, entonces, ¿por qué tiene tanto éxito el género de terror, si las personas ya no logran asustarse? Por una simple y sencilla razón: están dispuestos a "creérsela" por un momento, con tal de sentir esa sensación que se explicó en las líneas anteriores adoptan por el tiempo que sea necesario una postura de vulnerabilidad, fingen que no saben lo que va a ocurrir, aunque seguramente lo dedujeron desde el inicio de la trama, se someten a la fantasía de sus pensamientos y así, aunque sea por un instante, se verán sorprendidos por el miedo.

Por eso, los niños se siguen acercando a los abuelos que cuentan tan escalofriantes historias; los lectores siguen buscando ese libro que no conocen de Lovecraft, King, Matheson, Bloch, Poe o de cualquier otro "maestro" del terror; los cinéfilos esperan la nueva película de Romero, Craven y Raimi o buscan entre su colección películas como *El exorcista*, *El resplandor*, *Psicosis* y, por qué no, *Sexto sentido*, que sin duda ya se saben de memoria pero sirven para soportar mientras aparece alguna película nueva de terror que valga la pena.

Por supuesto, la televisión, al igual que su "pariente" el séptimo arte, tiene también su buena dosis de programación de este género y la ha tenido prácticamente desde sus inicios, ha tomado bastante de la literatura y el cine, pero tiene también sus propios méritos y más adelante se detallará un poco más al respecto.

No existe aún medio audiovisual que pueda siquiera empatar los horrores que puede imaginar una persona, ni los más costosos efectos especiales o el mejor maquillaje podrían lograrlo, por ello es presumible que la tradición oral y la escrita tengan ventaja en este aspecto pues si bien cualquier historia lleva una buena cantidad de descripciones y adjetivos por parte del emisor, la mayor parte estará abierta para la interpretación (seguramente retorcida y sinietra) de sus receptores.



*La leyenda de la Llorona, con múltiples versiones regionales, es la más conocida en México.*

Capturada de la serie *Grimm* en el episodio "La Llorona" (T2E9).  
La imagen y todos sus derechos pertenecen a NBCUniversal.

## 2.2 Terror en la literatura

¿Será posible hablar de personajes literarios de este género sin pensar en Drácula, Frankenstein, Mr. Hyde o el Hombre Lobo? Todos ellos ficticios y todos grandes celebridades alrededor del mundo, cada vez más venerados que temidos, guardan un lugar muy significativo en el imaginario global. Se les puede encontrar en casi cualquier lugar, revistas, películas, caricaturas, historietas, series de TV, juguetes, adornos y hasta en el cereal.

Son personajes surgidos de novelas del género gótico<sup>12</sup> durante el siglo XIX, originados en historias y creencias antiguas que, a través de las plumas de autores como Mary Shelley, George W. M. Reynolds, Robert Louis Stevenson y Abraham "Bram" Stoker retomaron fuerza y volvieron al imaginario popular. Antes del gótico —primera forma literaria seria de terror—, lo oscuro y lo sobrenatural no se tomaban con la seriedad y recurrencia debidas. El término se acuñó por analogía con el arte medieval y la arquitectura que solía acompañar a los relatos ambientados en las penumbras de lóbregos castillos, iglesias y casonas, escenarios que son una base idónea para crear historias escalofriantes pero no suficiente, porque la literatura gótica "...hurga en lo más profundo de las mentes y traduce a formas sobrenaturales las preocupaciones inherentes al ser humano: la soledad, nuestra propia oscuridad, el miedo, la incertidumbre del futuro, la muerte y, por supuesto, la indagación sobre la naturaleza humana".<sup>13</sup>

### 2.2.1. Figuras fundamentales de la literatura de terror

Ya mencionamos a ciertos personajes sin los cuales realmente no se podría hablar del género de terror tal y como lo conocemos en la actualidad, todos ellos destacan entre el resto de los personajes ficticios del mismo género y llevan más de un siglo presentes en el imaginario popular; sus autores estarían felices (y enriquecidos por las regalías) si pudieran ver en lo que se han convertido sus creaciones, cuyos nombres se han vuelto más grandes que ellos mismos en la historia.

Conocerlos no sólo nos permite llevarlos a nuestra propia ficción —algo muy llamativo para quienes crecieron temiéndoles y admirándoles— sino también permite identificar y comprender las características elementales que debe poseer un personaje de horror para podersele considerar como tal.



Este grabado muestra, al parecer, una tranquila y cotidiana mañana en los bosques de Alemania del siglo XVI... al menos para un hombre lobo.

Lucas Cranach el Viejo. *Hombre Lobo*, grabado en madera (1512), en <http://en.wikipedia.org/wiki/File:Werwolf.png>

- **El Hombre lobo o licántropo.**<sup>14</sup> Es difícil identificar el origen literario de este personaje, pues se puede rastrear su presencia hasta en textos medievales e incluso en el periodo clásico. Ya en el siglo XIX podemos observar que se comienzan a definir las características principales que ahora lo definen: es una persona que durante las noches de luna llena o bajo ciertas otras condiciones se transforma en un lobo ligeramente antropomorfizado y pierde todo tipo de razón al convertirse en una fiera.

<sup>12</sup> El género gótico en la literatura surge a mediados del siglo XVIII y se considera al escritor irlandés Horace Walpole como su primer exponente con su novela *El Castillo de Otranto* de 1764.

<sup>13</sup> Norma Lazo, *El horror en el cine y en la literatura*, p. 55

<sup>14</sup> Como personaje literario es necesario atribuírselo a varios autores, entre los que destacan: G. W. M. Reynolds con *Wagner the Wehr-Wolf* de 1847, Clemence Houseman con *The were-wolf* de 1896 y el más prestigiado y aclamado probablemente es Guy Endore con *The Werewolf of Paris* de 1933.

Entre lunas llenas, maldiciones familiares, pactos demoniacos, castigos divinos y otras cosas como muérdago, eucaliptos y sobre todo armas de plata, es muy difícil encasillar los rasgos de los hombres lobo, efectivamente estos serían los más distintivos en el imaginario popular del presente pero el folclor que hay como trasfondo es tan grande que sencillamente no hay una definición precisa.

Lo que si hay son coincidencias, y es precisamente en lo que nos basaremos; Salvo algunas excepciones, el licántropo no tiene control alguno de sus actos, reacciona por instinto y se presume particularmente feroz, en muchos casos inclusive intrínsecamente maligno o demoniaco; esto lo que nos refiere es un punto que tocaremos mucho en este apartado, el miedo al lado oscuro del ser humano.

A pesar de que está rodeado de muchos aspectos sobrenaturales, lo que hace a esta criatura más terrorífica es que se trata de una persona convertida en una bestia, y si a algo tenemos los *Homo sapiens* es justamente a otros *Homo sapiens* pues sabemos cuán peligrosos resultamos al perder la razón.

Algunos relatos de hombres lobo incluso proponen que se trata de alguna especie de maldición infecciosa que se puede adquirir con la mordida o hasta un simple rasguño de dicho ser, aunque este principio es relativamente más moderno, ya desde principios del siglo XX se ha implementado como casi obligatorio para las historias de los licántropos, lo que refuerza el punto del miedo no sólo a la fiera *per se*, sino el potencial de convertirse en una también.

Este personaje es fundamental para comprender el punto al que tratamos de llegar, a diferencia de las otras figuras literarias que mencionaremos a continuación carece de una identidad, es decir, no se trata de "Fulanito El Hombre Lobo", no importa el nombre de quién se convierte en tan feroz personaje, tampoco si era un buen samaritano y mucho menos la razón por la que cargue con esa maldición, lo único que importa es que una vez transformado es una manifestación del aspecto más brutal y salvaje de nuestra especie: *Homo homini lupus est*.

- **Mr. Hyde.**<sup>15</sup> A pesar de ser probablemente el menos importante de los personajes de los que estamos hablando y quizá el que debiera inspirar menos miedo, es a la vez, el único que en el presente tal vez pueda defender su categoría como personaje de terror con más recursos.

Esta extraña contradicción surge al analizar la trama original del personaje; el Dr. Henry Jekyll, una persona ordinaria de buenos modales y relativamente pacífica secretamente se transforma con una poción en Mr. Edward Hyde (que hasta prácticamente el fin de la trama aparentan ser dos personajes distintos), un hombre a quien no le importa ninguna moral y que es realmente capaz de cualquier acto despreciable, por decirlo de alguna manera es todo lo negativo que el buen Dr. no es o no se atreve a ser.

No suena tan mal considerando que la inmoralidad de dicho personaje se basa en cosas como tener vicios, relacionarse con prostitutas y no mostrar respeto alguno por nada ni nadie. Su mayor crimen es asesinar a un miembro del parlamento que aparentemente era un buen hombre; si lo vemos en gran escala, realmente se trata de crímenes poco impresionantes para un personaje descrito como repugnante y siniestro.



Albert Fish (1870-1936), asesino serial y caníbal, parecía un anciano inofensivo pero sus crímenes demostraron lo que pasa cuando un individuo permite que su Mr. Hyde tome las riendas.

Foto por New York Daily News. Del artículo "Albert Fish, serial killer & cannibal: Inside the grisly 1928 murder of Grace Budd", en <http://www.nydailynews.com/new-york/1928-murder-grace-budd-albert-fish-gallery-1.1277430>

<sup>15</sup> Del libro *Strange Case of Dr Jekyll and Mr Hyde* de Robert Louis Stevenson, que fue publicado por primera vez el 5 de enero de 1886 en el Reino Unido.

Es cuando vemos el fondo de la idea cuando nos podemos dar cuenta de cuál es realmente el aspecto terrorífico de la novela de Stevenson, lo que él básicamente propone es que dentro de cada persona hay potencialmente un Mr. Hyde, aún dentro del buen Dr. Jekyll. La pócima que produce este efecto es una metáfora del autocontrol: todos hemos experimentado sentimientos como la ira y el odio, o por momentos deseamos dañar a otros, salirnos del orden social e imponer nuestra ley; sin embargo, estamos educados para controlar tales estímulos y así la sociedad aparentemente logra funcionar.

Cuando se pierde el autocontrol, comienzan los problemas para todos, pues al responder a los estímulos que se acaban de mencionar generalmente se transgrede el orden social o se cae en alguna inmoralidad. Cuando se dejan de dominar dichos impulsos y en cambio estos son los que toman el control, es cuando aparecen individuos como Charles Manson, John Wayne Gacy, Ted Bundy o Gregorio Cárdenas, algunos de los monstruos de la vida real.

Es aquí donde cobra sentido la contradicción que mencionamos sobre este personaje, tal vez como ficción tiene algunos elementos siniestros, pero tomado como una metáfora de la personalidad humana, en la realidad se vuelve por demás macabro, si no lo creen sólo echen un vistazo a la vida de alguno de los asesinos seriales que mencioné, o a cualquier otro como Juana Barraza, Albert Fish o Ed Gein, todos muy claros ejemplos de lo que pasa cuando se deja que Mr. Hyde tome el control.

- **Frankenstein.**<sup>16</sup> Este nombre puede ser reconocido prácticamente por cualquiera que lea estas líneas, pero cabe señalar que hablaremos en conjunto de dos personajes, Victor Frankenstein y su creación a la que nos referiremos como el monstruo o la criatura.

La novela originalmente propone que Frankenstein, un todavía joven estudiante de medicina, gracias a sus conocimientos de química y alquimia e impulsado por el orgullo a su propia inteligencia, crea a un ser con órganos extraídos de cadáveres humanos y otros objetos no especificados y luego le brinda vida, sólo para después darse cuenta de que aquello que supuso que sería bello y magnífico era en apariencia un monstruo abominable de casi dos metros y medio al que prefiere abandonar.

Tal vez de manera superficial la criatura puede parecer maligna o monstruosa, pero claramente se trata de una persona como cualquier otra que tiene la mala suerte de ser temible por su aspecto y tamaño; es bastante difícil no sentir empatía por él más que por su creador quien presuntamente es el verdadero monstruo por abandonar a su "hijo" y luego cazarlo.



*Frankenstein en peligro de conocer a su creador a manos de su creación, irónicamente el verdadero monstruo aquí es él.*  
Ilustración por Bernie Wrightson para el libro *Bernie Wrightson's Frankenstein*, en <http://img195.imageshack.us/img195/3678/sfrankensteinpage34.jpg>

<sup>16</sup> Del libro *Frankenstein*, también conocido como *The Modern Prometheus* de Mary Shelley, que fue publicado el 11 de marzo de 1818 en el Reino Unido.

Pero Victor no es el único que se debe despreciar y temer en la novela: nuevamente es a los hombres en general, de quienes el monstruo es más víctima que victimario, rechazado, agredido y segregado de cualquier contacto humano a pesar de ser bastante inteligente y no manifestar malas intenciones en un principio; aunque cabe señalar que eventualmente éste busca venganza y al consumirla se descubre a sí mismo como aquello que tanto despreció: un humano.

El monstruo no causa horror verdadero en el lector hasta que paulatinamente cobra las vidas de aquellos cercanos a su "padre", y aún entonces, cuando le pide a éste que le cree una pareja (con partes de cadáveres de mujeres) notamos que en el fondo es como cualquier persona, en busca de la felicidad simplemente, la cual se le es negada por su aspecto y nada más. Lo que demuestra esta historia es que el hombre es el principal temor de sí mismo: al saber de lo que es capaz, teme liberar a ese lado generalmente oculto. El monstruo tiene, al menos, la justificación de ser atacado e imposibilitado para vivir plenamente; Victor es más macabro al pretender la creación de un ser viviente y experimentar con vida y muerte sin una justificación de peso pues ni siquiera es en nombre de la ciencia, sino de su propio ego.

Hemos de admitir que si nos encontráramos a un gigante parcialmente deforme y con partes de diferentes cuerpos probablemente también reaccionáramos con miedo y violencia pero eso es exactamente lo que da vigencia a este relato y sus personajes. Más que tratarse sobre un científico loco, un monstruoso humano armado por pedazos o una muchedumbre ignorante y violenta, es un testamento de la conducta humana y nuestra permanente capacidad de cometer atrocidades.



Vlad Tepes pudo servir como inspiración para crear a Drácula, pero sin duda tiene méritos propios para ser una leyenda sanguinaria.

Anónimo. Vlad Tepes, en <http://www.itusozluk.com/gorseller/vlad+tepe%FE/101077>

- **Drácula.**<sup>17</sup> Es difícil no pensar en el Conde de Transilvania cuando se habla de personajes literarios en general y específicamente en relatos de horror. Su popularidad original no fue tan grande pero pronto alcanzó el nivel de celebridad.

Ninguno de los personajes que mencionamos y ningún otro que podamos mencionar (hablando de la literatura de terror) ha sido tan influyente en la cultura popular como Drácula, personaje inspirado en cierto grado en el príncipe Vlad III de Valaquia (1431-1476; llamado Vlad Tepes, que en rumano significa Vlad el Empalador).

Aunque la novela propiamente no es la primera que trata el tema de los vampiros, sí es en la que más se han inspirado para desarrollar toda una mitología literaria, cinemática y televisiva para casi convertirse en un género independiente. Todo a raíz del personaje Drácula quien para fines prácticos es, nuevamente, un humano castigado y convertido en un demonio que aparentemente encarna la maldad misma.

Un vampiro tiene increíbles cualidades sobrenaturales. Está muerto o, de hecho, "No Muerto",<sup>18</sup> y potencialmente puede existir por siempre a menos de que sea decapitado y simultáneamente su corazón sea atravesado por una estaca de madera o, según otros mitos, plata.

<sup>17</sup> De la novela vampírica *Dracula* de Abraham "Bram" Stoker, que fue publicada en mayo de 1897 en el Reino Unido.

<sup>18</sup> El término proviene del inglés "undead" y se refiere a toda criatura que a pesar de estar indudablemente muerta sigue comportándose como si estuviese viva. Aunque Stoker no fue el primero en usarlo, sí fue quien lo popularizó con su novela vampírica y hasta la fecha es un término común para referirse a criaturas sobrenaturales como vampiros y momias.

Sumemos a sus habilidades la del poder proteico de convertirse en diferentes animales y/o comunicarse con ellos y cambiar de estado físico (niebla). Por añadidura, tiene cierto control sobre los fenómenos atmosféricos, establece vínculos telepáticos, afilia a otros humanos al convertirlos en vampiros y posee fuerza y destreza sobrehumanas. Nada mal para ser un chupasangre. Y ya tocado ese tema, cabe señalar que justamente de eso debe alimentarse este personaje para mantenerse joven; una alusión probable a Erzsébeth Báthory, condesa húngara de los siglos XVI y XVII, famosa por haber asesinado a unas 650 jóvenes con el fin de beber su sangre y bañarse con ella a fin de mantenerse por siempre joven y hermosa —amén de alguna tortura como del ritual.

Lo hace tan enigmático e interesante al conde es su nivel de sofisticación. Él matará generalmente para alimentarse, respetará a un hombre que le haga frente y seducirá a cualquier mujer que desee; nada mal para un demonio de pura maldad. Todo ese "encanto" hace difícil de calcular el nivel de malicia de Drácula quien, por otro lado, parece no tener problema en devorar a todos los tripulantes de un barco o en permitir que una de sus vampiresas asesine niños pequeños.

Por supuesto, como el vampiro que es, tiene ciertas debilidades heredadas del folclor: durante el día pierde la mayor parte de sus poderes; no se lleva muy bien con las cruces y el ajo, y no podrá entrar a una casa a menos de que sea invitado a pasar (pero una vez invitado, podrá entrar siempre que lo desee). Todas ellas creencias y prácticas antiguas para prevenir el ataque de un no muerto.

Aún no hemos mencionado que el conde, al menos en el relato original, lo que busca es mudarse de Transilvania a Londres<sup>19</sup> para desde ahí establecer la base de lo que presuntamente sería su reinado de maldad en todo el mundo; aunque falla en su plan, aquí emerge quizá lo que lo distingue por encima de todo de los otros personajes de este apartado: es quien tiene claramente las mayores ambiciones.

Resulta evidente que el autor hizo todo lo posible para cerrar el libro con un final feliz, pues si hacemos un balance entre los grandes poderes que tiene este vampiro y las ridículas debilidades a las que está expuesto, resulta ilógico que no consiguiera su objetivo y peor aún que sea por tratar de afiliar a la mujer equivocada, *deus ex machina* sin duda. Pero ni siquiera este recurso literario de Stoker logró demeritar a su gran personaje, quien por su profunda y a la vez enigmática personalidad ha sido magnificado en la cultura popular; muchos quisieran ser como él y muy pocos —tal vez sólo los que lleven por apellido Van Helsing— se atreverían a enfrentarlo.

El verdadero Vlad Tepes, tres veces voivoda de Valaquia, sigue siendo considerado en la historia como un héroe y un buen gobernante de su país, el único problema de su buena reputación es que tenía como método de ejecución predilecto el empalamiento, que utilizó contra decenas de miles de sus enemigos, casi todos soldados turcos.

Como se trata de historia vagamente documentada, es seguramente muy imprecisa y con toda probabilidad exagerada, pero los miles que hayan realmente muerto bajo su régimen y sobre todo los que hayan caído directamente por su propia mano le dan un aspecto increíblemente siniestro ante los ojos modernos, y sirven como un trasfondo fabuloso para su contraparte ficticia, quien parece haber abandonado el empalamiento y adoptado métodos más prácticos como las mordeduras en el cuello.

Resulta casi deprimente que en el presente la figura más grande del vampirismo y probablemente del género literario de horror es cada vez menos temido, pero su legado es innegable y su figura se ha levantado de peores circunstancias (como las 400 películas de Christopher Lee como el conde Drácula). No hay duda de que Vlad seguirá presente en el imaginario popular y que algún día, más temprano que tarde, volverá a causar terror en nuestras mentes.

---

<sup>19</sup> En aquel momento Inglaterra seguía siendo la potencia económica y militar más grande del mundo, por ello es que probablemente Stoker eligió esta ciudad, donde residía.

## 2.2.2. Poe y Lovecraft, un vistazo a los maestros del terror

Podemos escuchar muchos apellidos que van de la mano con lo gótico, el romanticismo oscuro o cualquier otro género literario de horror; Shelley, Stoker, Stevenson, Walpole, Blake, Dumas u otros más modernos como Matheson, Rice y King. Todos grandes escritores con invaluable aportaciones a la literatura; ninguno de ellos, sin embargo, ha sido tan influyente como los dos que dan nombre a este apartado.

Podríamos dedicar no sólo un capítulo entero, sino varias tesis completas para analizar a cada uno de ellos y sus respectivos escritos, ambos son autores de algunas de las más grandes joyas literarias de este género; para fines de este proyecto, sin embargo, tendrá que bastar con este apartado en el que detallaremos los aspectos más trascendentales de Poe y Lovecraft, sus respectivos escritos y el porqué de su importancia para la literatura de terror.

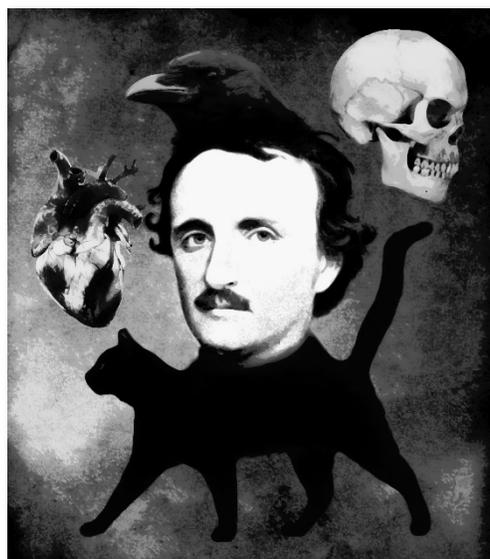
- **Edgar Allan Poe.** Es increíblemente complicado hablar de este autor de manera concreta. Virtuoso en la narrativa, ingenioso poeta y prácticamente el padre del cuento de terror en la forma y estructura que se le conoce hasta el día de hoy. Reconocido por sus historias macabras en las que plasmó un trasfondo psicológico oscuro a sus personajes, concepto que hoy es prácticamente obligatorio, pero entonces era realmente notable.

Encasillarlo parece por demás indigno de sus credenciales, aunque el tiempo no le ha hecho justicia a sus historias, pues un sinnúmero de éstas sentaron un precedente para prácticamente todos los escritores contemporáneos y posteriores que las tomaron como cátedra para hacer las propias —muchas de ellas mejores y con mejor blindaje contra el tiempo, pero que sin Poe no hubieran podido siquiera ser la sombra de lo que son.

No se trata tampoco de ensalzar la figura de este autor a niveles estratosféricos, tenía también sus defectos, particularmente al escribir otros géneros, aunque particularmente el detectivesco (o novela negra) también era uno de sus fuertes, sus incursiones en la sátira, el humor y el bulo eran menos afortunadas, lo suyo era definitivamente lo oscuro.

Y cómo no lo iba a ser, si otro de sus aspectos más famosos era su mala suerte, inevitablemente responsable de su carácter lúgubre, siempre rodeado de muerte e infortunios es de esperarse que su literatura fuera *ad hoc* con esta triste forma de vida que lo acompañaba. No sorprende que sus personajes sean siempre hombres agobiados, deprimidos, sensibles, solitarios, con gustos extravagantes y que generalmente padezcan la muerte de su bella amada; sólo les faltaría llamarse Edgar. Es así como se explica mejor el gran entendimiento que tenía Poe sobre la psicología oscura de sus personajes y cómo podía transmitirla tan bien: sencillamente proyectaba mucho de él mismo en ellos, en sus ambientes, en sus tramas de muerte, resurrección, locura y el constante agobio de los pensamientos siniestros. Jugar con la mente de su lector y con sus emociones más profundas fueron sin duda las claves de su éxito.

El autor de cuentos como *The Raven* o *The Black Cat* realmente tenía maestría en elegir qué detalles enfatizar y cuáles otros dejar a la imaginación, en crear el ambiente más tétrico y darle un ritmo u otro a la historia para aumentar la tensión, atar los cabos sueltos en el tiempo indicado para generar mayor



*Edgar Allan Poe. Sus historias, a pesar de ser bastante oscuras, tratan aspectos muy humanos y reales como la muerte, la paranoia y la pérdida del ser amado.*

Diseño original a partir del retrato de Edgar Allan Poe de Oscar Halling.

sentido e impacto, dar giros a la trama justo cuando menos esperados son y sin perder sentido, estos y muchos otros recursos oscuros y perfeccionados con su pluma sólo son la muestra de lo bien que comprendía la mecánica y psicología del miedo y lo siniestro, esto en palabras incluso del mismo H. P. Lovecraft que valga la redundancia se tratan de palabras mayores como veremos en el siguiente punto.

Edgar Allan Poe murió a los 40 años de edad y, como muchos artistas de su siglo, no vivió para cosechar su éxito. La causa de su muerte se desconoce pero se sabe que, tras enviudar unos años atrás, cayó en el alcoholismo y perdió la cordura. Fue encontrado en estado crítico y delirante tirado en una calle; aunque fue llevado a un hospital perdió la vida sin poder explicar cómo había llegado a estar en tan deplorable estado, prácticamente el destino funesto que podría tener cualquiera de sus personajes, el desenlace lógico de su propia historia oscura y llena de tragedias.

Tal vez tenía sus mejores trabajos por venir, alguna obra magistral por la que sería aún más venerado en el presente, quizá simplemente su tinta se había secado, son cosas que jamás sabremos, solamente podemos especular al respecto, pero de lo que hay certeza es de la innegable cátedra dada a otros escritores a través de sus historias, cuyas formas, estructuras y principios fueron adoptadas e implementadas en la literatura de horror desde entonces.

Así, pues, cada vez que tomen un libro de su autor favorito de terror o cualquier clásico del género (por supuesto posterior a Poe), recuerden agradecerle a este hombre por su mente brillante y retorcida, por su psicología oscura y personajes extrañamente siniestros, pero sobre todo por crear un universo sombrío a través de su pluma. Escritores magníficos seguirán apareciendo, pero como Edgar Allan Poe no habrá otro; y *el cuervo* dijo: "nunca más".<sup>20</sup>

- **Howard Phillips Lovecraft.** Durante la mayor parte del siglo XIX y todos los previos a éste la literatura sobrenatural y de terror trataba principalmente sobre fantasmas, demonios y humanos malditos o malvados. Poe logró modificar para siempre la forma en que se debe relatar una historia macabra introduciendo aspectos psicológicos y contextos lúgubres. Lovecraft, quien claramente se inspiró en él, perfeccionó el género y de paso creó un universo mitológico que sigue vigente en otros textos (y otros medios); hablemos pues del maestro de maestros, el único e indiscutible amo del terror.

Este hombre sobresale notablemente entre el resto de los escritores de dicho género por su magistral manejo y conocimiento del horror. Sus textos pueden guiarnos a través del mundo de lo desconocido en contextos sumamente familiares pero suficientemente alterados para que sepamos desde un inicio que algo no está del todo bien.

Su forma de relatar es probablemente la clave principal para que sus historias sean tan interesantes, pues poco a poco se va desenmarañando una compleja trama sobre un tema oscuro que, de inicio, es completamente desconocido tanto para el lector como para los



*Howard Phillips Lovecraft. Muchos de sus monstruos son humanoides con características de moluscos y otros animales marinos, pero en sus versiones más repulsivas y grotescas.*

Diseño original a partir de la foto de H.P. Lovecraft por Lucius B. Truesdell/Arkham House y la ilustración de Cthulhu por Jesse McGibney, en:

<http://mcgibs.iseenothing.com/images/gallery/fantasy/cthulhu.jpg>

<sup>20</sup> Extracto del poema *The Raven* o *El Cuervo*, uno de los relatos más famosos de Edgar Allan Poe y que en su momento (Enero de 1845) sirvió al autor para convertirse en una figura reconocida y célebre.

protagonistas y que al final en realidad seguirá lleno de enigmas, son siempre muy pocas respuestas pero dadas en los momentos indicados para generar intriga y suspenso; pase lo que pase, al final tanto sus personajes como nosotros terminaremos con más dudas y miedos.

Quizá el tema más recurrente de Lovecraft sea el del "conocimiento prohibido", aquello que, salvo contadas excepciones, no debe caer en las manos de los seres humanos. Desde niños todos experimentamos la curiosidad por la información que se nos niega; de los adultos nos intrigan, por ejemplo, sus drogas legales e ilegales, las películas, revistas y libros y otras muchas cosas. Durante la infancia, muchas veces nuestros intentos fallidos por investigar sobre dichos "misterios" pueden tener consecuencias menores como un regaño o un castigo, otras tantas, sobre todo ante la reincidencia, los escarmientos son mayores, pero cuando el espíritu aventurero es exitoso surgen nuevas complicaciones, ya sea que el nuevo hallazgo sea decepcionante o, peor aún, que sea escalofriante y/o incomprensible.

Libros como *The Case of Charles Dexter Ward* o *The Shadow Over Innsmouth* logran exactamente ese propósito, hacernos sentir ese niño que sabe que no debe indagar demasiado y, sin embargo, sigue adelante hasta sus últimas consecuencias; llegar al final es tan grato como espeluznante, por la sencilla razón de que hemos, al menos en apariencia) conquistado el miedo a lo desconocido, pero a la vez hemos abierto las puertas a otros miedos, principalmente, al de saber ahora una verdad que no nos correspondía.

Muy al estilo de Stoker con Drácula, Lovecraft utiliza como recurso común en sus historias documentos ficticios como cartas, libros y artículos, que sirven a un personaje cuya participación en la trama es secundaria para fungir como un narrador "testigo" de la misma. Así, de alguna manera, el lector descubre a la par de dicho personaje lo ocurrido a otros, generalmente los verdaderos protagonistas de la historia, y de esa forma comparte con él la tensión, suspenso y horror que el autor plasmó en éste.

El maestro del terror, además de ser un virtuoso de la narrativa, también tenía una imaginación macabra y retorcida; las comparaciones entre él y Poe son casi inevitables, ambos nacieron en Nueva Inglaterra, ambos carecieron de la figura de su padre biológico, ermitaños y temerosos del mundo y de su gente, a pesar de ser estadounidenses admiraban fervientemente todo lo inglés y, principalmente, que ninguno de los dos quiso darle importancia a su contexto y a sus contemporáneos.

Así como su antecesor del siglo XIX, Howard solía usar arcaísmos en su escritura, así ésta adquiriría un aire "antiguo", sobre todo considerando que sus relatos no tenían alusiones a eventos trascendentes de su presente como la gran depresión, la revolución de los bolcheviques, la primera guerra mundial, la prohibición de alcohol o todos los conflictos que derivaron de ésta. Así, entonces, sus textos parecían de otra época y otros lugares, pero a la vez era familiar y extrañamente cercano.

Que estos elementos mantengan su vigencia para los lectores modernos es plausible, pero no es ese el legado más grande que dejó H.P. Lovecraft, un punto que merecía ser reservado para cerrar este apartado con broche de oro; ciertamente él lo inició, pero incontables autores lo han retomado y adoptado desde entonces, haciéndolo uno de los universos ficticios más recurrentes en la literatura de terror, hablemos entonces de los "Mitos de Cthulhu".

Si bien la deidad primigenia que da nombre a esta mitología es sin lugar a dudas el personaje más famoso de este autor, y por ello que se use como referencia, dista mucho de ser la más recurrente (o la más poderosa dentro de la ficción), por ello es de suma importancia no asociar éste universo únicamente con Cthulhu.

El término se refiere en realidad a todo un universo ficticio, en el que divinidades antiguas provenientes de otros mundos, pequeños poblados desconocidos en la región de Nueva Inglaterra,<sup>21</sup> libros

---

<sup>21</sup> Principalmente cerca de la ciudad de Providence, Rhode Island, donde él vivió casi toda su vida. Pero también cambió los nombres de algunos poblados como Ipswich, Newburyport y Rowley por Dunwich, Arkham e Innsmouth, que a su vez eran versiones más siniestras y retorcidas de los mismos.

mágicos y oscuros, además de una serie de cultos siniestros, sirven como los elementos de enlace entre diferentes relatos.

Si bien el concepto se le acredita a August Derleth, un escritor estadounidense que mantenía una relación de amistad por correspondencia con Lovecraft, es este último el verdadero y único creador de dicha mitología, misma que ha visto un sin fin de interpretaciones y adaptaciones en diferentes medios durante el siglo pasado y el presente, basta con decir que escritores como Robert Bloch y Stephen King, directores como Sam Raimi y Ridley Scott, grupos musicales como Metallica y Iron Maiden, artistas gráficos como John Coulthart y H.R. Giger o incluso empresas desarrolladoras de videojuegos como Nintendo y Konami han incursionado de una manera u otra en los "Mitos de Cthulhu".

Algunos se refieren a ellos como "Horror Lovecraftiano", realmente no hace diferencia alguna, se les diga de una forma u otra es una realidad que el más grande maestro del terror dejó un enorme legado que se sigue manifestando en mayor o menor grado en la cultura popular; tengan por seguro que H.P. Lovecraft seguirá presente durante muchos años más en la literatura, el cine, los videojuegos, la música, el arte, en Nueva Inglaterra, en lo más profundo del mar, en aquel rincón oscuro, detrás de ustedes, sí, ahí, en lo más oscuro de sus pensamientos.

## 2.3 Terror en el cine

Como surgió prácticamente a la par de la cinematografía, es casi tan antiguo como la mayoría de los libros que se han mencionado en los apartados anteriores; el mundo ha tenido cine de terror desde hace 115 años, durante ese tiempo se han producido miles de películas del género y está consolidado como uno de los favoritos entre los cinéfilos.

Georges Méliès, conocido por ser uno de los pioneros del cine filmó en 1896 *Le Manoir du Diable*,<sup>22</sup> un corto de aproximadamente tres minutos que es considerado como la primera producción cinematográfica del género de terror; al igual que en cualquier otro medio, el público demanda satisfacer esa bizarra necesidad de sentir miedo y por ello ininterrumpidamente desde ese lejano origen los cineastas se han dado a la tarea de crear diferentes experiencias que asusten a sus espectadores.

El camino es largo, hay ciertas tendencias por cada década, directores especializados en la materia y temas recurrentes que han sido tal vez demasiado utilizados; este apartado tratará de esbozar cuáles han sido las tendencias más notables en el género y cuáles son los nombres a seguir en el mismo.

### 2.3.1. Breve cronología del cine de terror y sus tendencias

#### EN BÚSQUEDA DE UNA TENDENCIA

El cine, en sus primeros (y silentes) años, era más una serie de esfuerzos entusiastas por documentar la realidad y experimentos visuales que cualquier otra cosa, pasaron algunos años para que se comenzaran a producir verdaderos largometrajes y si bien no se tiene un registro exacto de todas las producciones que se hicieron durante las primeras dos décadas del siglo XX, se sabe de la existencia de muchas de ellas, y en algunos casos se han rescatado las obras completas o al menos fragmentos que comprueban su existencia.

---

<sup>22</sup> La traducción literal al español es *La Mansión del Diablo*. En inglés se conoce como *The Haunted Castle*, es decir, *El Castillo Embrujado*.

Entre este abismo de cintas perdidas se encuentra *Der Golem*, que sólo si se llegara a descubrir alguna otra película desaparecida del mismo género, seguirá siendo reconocida como el primer largometraje de terror. Paul Wegener se inspiró en una leyenda hebrea antigua para realizar en 1915 esta producción en la que él mismo interpreta al Golem, un monstruo de arcilla creado por un rabino hace cientos de años que cobra vida cuando un vendedor de antigüedades le coloca un amuleto en el pecho para usarlo como sirviente y que tras no ser amorosamente correspondido por la esposa de su amo comienza a matar inocentes.

Suena como una trama simple, pero al ver las pocas escenas que existen de esta película inmediatamente se percibe una increíble semejanza con otra historia que ya mencionamos en el apartado anterior, la del monstruo de Mary Shelley, la abominación del Dr. Frankenstein<sup>23</sup> que parece haber servido de inspiración a Wegener por la forma en que relata cómo el Golem cobra vida y la forma en que acecha a sus víctimas.

Un dato curioso es que dicha escritora parece haberse inspirado en la leyenda hebrea para darle forma a su moderno Prometeo, lo que nos remite a lo que se mencionó al inicio de este capítulo, una gran parte de las historias de terror encuentran su origen en el folclor.

Durante los inicios del género de horror en el cine se percibe, entonces, una fuerte influencia de la literatura del siglo XIX y principios del XX; claros ejemplos de ello son, como ya se mencionó, *El Golem* (y su "remake" de 1920), *Nosferatu* de F.W. Murnau que es la primera adaptación de la novela *Drácula*,<sup>24</sup> *El Fantasma de la Ópera* que recibió sus primeras adaptaciones fílmicas en 1916 en una cinta que se encuentra perdida y de la que se conoce su existencia sólo por referencias y en 1925 una versión más conocida realizada por los Estudios Universal, también existen múltiples adaptaciones de la novela de Robert Louis Stevenson *El extraño caso del Dr. Jekyll y el Sr. Hyde* y de *El jorobado de Notre Dame* de Victor Hugo.

Fueron muy pocas las historias originales de horror escritas exclusivamente para el séptimo arte, quizá la más destacada y recordada de ellas es *El gabinete del Dr. Caligari*, que curiosamente es una de las más reconocidas de la época y una clara influencia para cineastas contemporáneos y posteriores; salvo por contados esfuerzos como dicha película por crear nuevas historias para la pantalla grande, los primeros 30 años del cine de terror tienen una clara tendencia por adaptar las historias de la literatura del mismo género; si bien esa práctica continúa en menor proporción hasta el día de hoy, en aquel momento era predominante.



*El Golem no es particularmente escalofriante, pero seguro que no dan ganas de encontrárselo en la calle.*  
Capturada de *Der Golem* de Paul Wegener, en  
<http://www.cinema.de/bilder/der-golem-wie-er-in-die-welt-kam,1332153.html>

<sup>23</sup> Esa historia ya había sido llevada a la pantalla grande en 1910 por el estudio de Tomás Edison en un cortometraje de aproximadamente 12 minutos que lleva por título únicamente *Frankenstein* y ahora pertenece al dominio público.

<sup>24</sup> Esta película tiene algunas modificaciones en nombres y en la trama respecto a la novela, derivadas no de una propuesta creativa sino de un litigio con la viuda de Bram Stoker por los derechos de la obra.

## LO GÓTICO CONOCE A LO MODERNO

Sólo viendo la lista de títulos es difícil notar algún cambio en la siguiente etapa del cine de horror, a partir de la década de 1930 prácticamente queda olvidado el cine mudo para dar paso a los *talkies*, es decir, a las películas con sonido. El género se vio fuertemente beneficiado, pues la música y los efectos sonoros agregaban toda una dimensión que permitía lograr mejor el objetivo primario de dichas cintas: asustar al espectador. Nuevamente la inspiración viene de la literatura, principalmente la gótica del siglo XIX; Drácula y Frankenstein sin duda fueron los que sacaron más provecho y fama de las nuevas adaptaciones. Pero junto con la nueva tecnología también llegaron nuevas propuestas, es difícil determinar qué factor fue más influyente en este sentido pues también pudo ser el resultado del ánimo que quedó la Gran Depresión o el tenso preludio a la Segunda Guerra Mundial, lo más probable es que sea la combinación de esos y otros factores, de cualquier manera las películas de terror tomaron una mayor importancia en las salas de cine y se comenzaron a producir más historias originales.

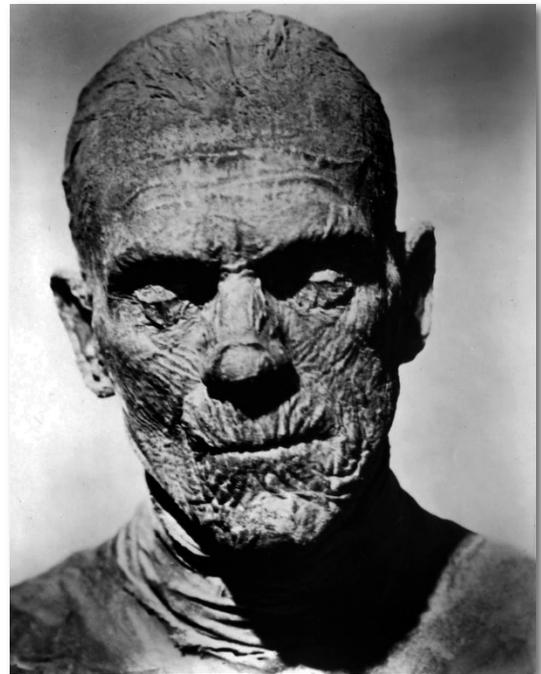
Si bien Bela Lugosi que interpretó al conde más famoso de Transilvania y Boris Karloff que interpretó a la famosísima criatura de Mary Shelley adquirieron renombre con sus películas y las numerosas secuelas posteriores, nuevas temáticas fueron las que realmente se apoderaron del género; cuando el antagonista no es un monstruo acechante, la trama gira alrededor de un doctor/científico loco que muy al estilo del Dr. Frankenstein realiza perturbadores experimentos; ambos elementos suelen ir muy de la mano.

Historias como la de *La isla del Dr. Moreau*, *El hombre invisible* y *Los crímenes en la calle Morgue* reciben sus respectivas adaptaciones cinematográficas, pero son mucho más notables y trascendentes los esfuerzos originales como *King Kong*, el temible primate gigante que se enamora de la adorable joven rubia, y *La momia*, el millenario muerto viviente que busca recuperar el amor de su amada reencarnada en una bella joven y causa estragos a su paso.

Se redondea esta etapa durante la Segunda Guerra Mundial con más criaturas que provienen principalmente de la literatura, los hombres lobo y las mujeres gato, los primeros con mucho más éxito, pero ambos con prácticamente la misma idea: el lado feroz y animal del ser humano. A pesar de todo, las tramas mantenían la idea de la temible criatura (generalmente humanoide) que acecha principalmente en la oscuridad y cobra las vidas de quienes se interponen en su camino.

## NUEVAS CRIATURAS Y MENOS PRESUPUESTO

Al parecer, después de la guerra hubo tensión generalizada en el mundo, primero por la ignorancia de cómo sería el desenlace del conflicto y posteriormente por la llamada Guerra Fría, que tenía a todos demasiado preocupados de que alguien se atreviera a tirar la primera bomba. La palabra "radioactividad" se integró al vocabulario de chicos y grandes y con ella también una serie de desinformaciones de lo que ésta puede provocar.



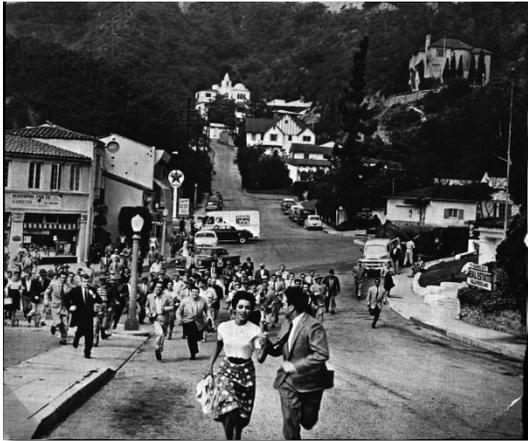
*Boris Karloff dio "vida" a la primera momia popular del cine. Su personaje pasa muy poco tiempo como tal y mucho más con aspecto humano.*

Capturada de *The Mummy*, propiedad de Universal Studios, en <http://quietroomentertainment.com/?p=86>

Criaturas mutantes y/o extraterrestres invadieron la pantalla grande para ocupar el lugar de las figuras góticas; pulpos, cangrejos, diversos insectos, lagartos, dinosaurios y otros tantos animales protagonizaron las nuevas películas de terror, la idea del científico loco aún se hace presente durante esta etapa sólo que, en general, las nuevas amenazas se derivan de un accidente por hacer mal uso de material radioactivo.

Algo que se debe destacar es el espíritu de unión y solidaridad que prevalece en las películas de criaturas mutantes gigantes, naciones colaborando para detener un peligro en común y el compañerismo de toda la sociedad para lograr esa difícil tarea eran sólo el manifiesto de lo que no estaba ocurriendo en la vida real, una válvula de escape para dirigir en otra dirección más optimista ese temor que se respiraba durante los inicios de la Guerra Fría.

Pero no todas las criaturas venían de este mundo. La batalla tecnológica entre EUA y la URSS incluyó la carrera espacial, que insertó en la ecuación una nueva variable que se apoderó del género de terror en la pantalla grande, todo lo que puede venir de otro mundo para apoderarse del nuestro. Los extraterrestres no eran precisamente una novedad, tras el famoso incidente de Roswell, Nuevo México, había una seria atención en el tema, pero el verdadero boom se origina del conflicto entre dichos países y sus respectivas posturas capitalistas y comunistas.



Es comprensible correr de una muchedumbre enardecida, más si se trata de clones extraterrestres que además, en el subtexto, son comunistas.

Capturada de *Invasion of the Body Snatchers*, propiedad de Allied Artists Pictures Corporation, en <http://scottsfilmwatch.blogspot.mx/2011/01/film-44-invasion-of-body-snatchers-1956.html>

Películas como *Invasion of the Body Snatchers* y *The Brain Eaters*<sup>25</sup> son ejemplo de la percepción que se tenía respecto a una amenaza de otro mundo, ambas tratan de seres parásitos capaces de poseer en cuerpo y mente a sus huéspedes humanos. Por supuesto detrás de la ciencia ficción y del terror que pregonan, hay un discurso político, es el cómo puede un ente malvado de otro mundo, digamos comunista, poseer a las buenas mentes occidentales capitalistas.

Cabe señalar que durante toda esta etapa el cine de horror se salvó por aquello que estaba destinado a terminar con él; tras las grandes inversiones que hicieron en este género los más importantes estudios de cine<sup>26</sup> durante la década de 1930, hubo una gran caída en los presupuestos para realizar nuevas películas de terror; esto se vio reflejado en producciones apresuradas, malos efectos especiales y tramas improvisadas.

Las películas conocidas como Clase o Serie B tenían como propósito ser un gancho para que las audiencias siguieran asistiendo a las salas de cine, se proyectaba la cinta principal realizada con el soporte completo de su casa productora (Serie A) y como parte de una función doble se proyectaba consecuentemente una película de bajo presupuesto y con poco valor de producción (Serie B). Aunque la práctica de proyectar más de un largometraje por el precio de un boleto dejó de ser necesaria, el término se siguió implementando para las cintas de bajo presupuesto a partir de ese momento.

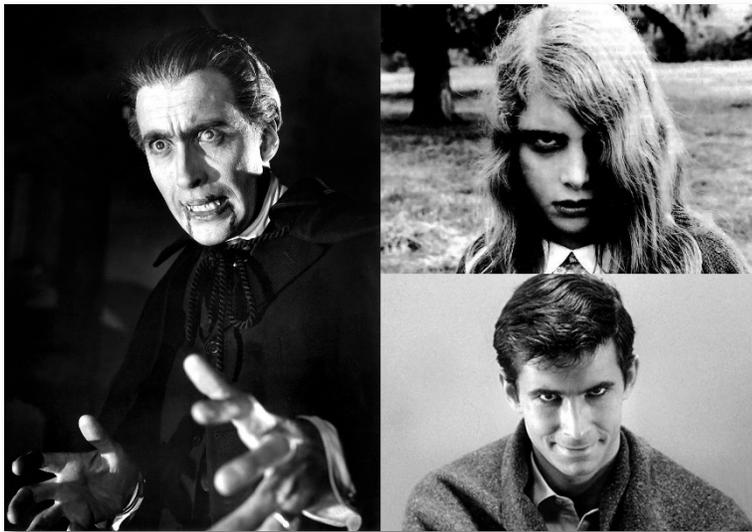
<sup>25</sup> Ninguna de las dos películas tiene un título oficial en español, la primera se traduce en sus reediciones como *Los Usurpadores de Cuerpos*, y la segunda podría traducirse de manera literal como *Los Come Cerebros*.

<sup>26</sup> En este aspecto se destaca fuertemente la labor de los Estudios Universal, que invirtieron muchísimo en sus películas de terror y dominaron dicho mercado por varios años.

Así, entonces, las películas de terror comenzaron a ser relegadas a ser películas Serie B, lo que parecía que resultaría perjudicial, pues en la mayoría de los casos este tipo de películas resultaban ser mediocres, pero el público probó que estaba dispuesto a perdonar las incontables fallas técnicas a cambio de un nuevo valor creativo al que se forzaba a los directores de las mismas. Tal vez se podían ver los falsos disfraces de los mutantes, o los cables que les permitían volar, pero a cambio se volvió mucho más sencillo experimentar con el género y hubo películas que sacaron cada gota de jugo posible a sus limitados presupuestos.

## EL HOMBRE SIGUE SIENDO EL LOBO DEL HOMBRE

La cortina de humo terminó por desvanecerse, la cruda realidad que se escondía tras esa falsa actitud de progreso y armonía es expuesta; se vuelve evidente que las cosas no están bien en el mundo, hay desigualdad, hambre, muerte, guerras y por fin aparece el verdadero y único responsable de tantas desgracias que aquejan al ser humano: él mismo



*Es muy difícil definir qué fue más trascendente para el cine de horror en esa época, Psycho abrió nuevas puertas al género con el suspenso y el terror psicológico, las películas de Hammer Films lo consolidaron gracias a la Serie B y la ópera prima de Romero cimentó al subgénero zombi, uno de los más populares de la actualidad.*

Capturas de *The Horror of Dracula*, *Night of the Living Dead* y *Psycho*, por Hammer Films, George Romero y Shamley Productions respectivamente.

Quedan en el pasado las fantasías de las amenazas mutantes y los visitantes de otros mundos. Los jóvenes que veían ese tipo de películas una década atrás ahora se rebelan ante la falsedad que pusieron frente a sus ojos; resulta ser que no hacen falta radioactividad, la mano de un científico loco o parásitos extraterrestres para que las personas se comporten como verdaderos monstruos, basta con lo que traen dentro de su mente.

Bajo esta premisa, las producciones cinematográficas de terror no abandonaron lo sobrenatural, pero sí se enfocaron en gran medida a mostrar lo que es capaz de hacer el hombre cuando pierde la razón y así se inauguró la década de 1960 con

Psicosis, una de las más grandes joyas del cine de terror, una obra maestra de Alfred Hitchcock inspirada en la novela homónima de Robert Bloch.

Fueron algunos años en los que las mentes trastornadas convivieron con los espectros en las salas de cine, algunas veces formando parte de la misma historia (imposible negar la naturaleza humana de los fantasmas). El terror se volvió más verosímil y la actitud cómplice del espectador, además de perfeccionarse en esta etapa, también fue mejor manejada. Es más fácil adoptar una actitud de vulnerabilidad por el vecino loco o por la vieja historia de la casa maldita, que por un hombre disfrazado de anfibio en un traje de látex maquillado con lodo.

Simultáneamente, y de manera ininterrumpida se siguieron creando películas de monstruos, mutantes, extraterrestres y demás, de hecho Peter Cushing y Christopher Lee forjaron su carrera con base en un sinnúmero de secuelas de *Frankenstein* y *Drácula*, Cushing participando en ambas franquicias además. Esto gracias a la incursión de *Hammer Films*, un estudio

británico que retomó el horror gótico múltiples veces adaptado en los años treinta, pero le agregó un toque erótico que en aquel momento despojó a sus películas del tono familiar.

Junto con dichos actores, Vincent Price aprovechó su mancuerna con el productor y director Roger Corman y protagonizó películas como *House of Usher*, *Tales of Terror*, *The Raven* y *The Last Man on Earth* para volverse todos ellos los principales referentes de la época en el género de terror.

En medio de tanta locura y espectros surgieron casi al final de la década de 1960 los "Zombis", muertos vivientes que poco tienen que ver con el vudú haitiano y que de la mano del brillante director George Romero se convirtieron en los amos de la Serie B. La película de *La noche de los muertos vivientes* puede no ser la primera donde los muertos vuelven a la vida, pero sin lugar a dudas es la más influyente en el subgénero de terror zombi.

### **VUELVEN LOS GRANDES PRESUPUESTOS Y EL GÉNERO SE CONSOLIDA**

Apenas comenzando la década de los setenta, se vuelve a invertir en las películas de horror el presupuesto completo para un largometraje; es decir, el terror regresa a la Serie A. Casi por culto permaneció como indispensable una buena proporción de películas de bajo presupuesto pero la nueva tecnología y más dinero para las producciones permitieron perfeccionar los esfuerzos anteriores encausados a causar miedo en los espectadores.

Quizá la mayor aportación en cuestión de temática a partir de ese momento fue la introducción del

demonio como principal antagonista. Películas como *El bebé de Rosemary*, *La profecía* y *El exorcista* se consideran entre las mejores del género y fueron muy influyentes para muchos cineastas en las décadas posteriores. Aun así, es difícil englobar una tendencia predominante. A partir de ese momento, hubo todo tipo de historias y temáticas, y una enorme cantidad de clásicos del cine de terror tienen su origen en este periodo que llamaremos de "perfeccionamiento". Por nombrar algunos ejemplos, Steven Spielberg horrorizó a los bañistas de todo el mundo con su brillante adaptación fílmica de *Tiburón*; Ridley Scott revolucionó el miedo a los extraterrestres con *Alien*, y Kubrick incursionó genialmente en el género con *El resplandor*, donde realizó numerosas modificaciones respecto a la novela homónima de Stephen King<sup>27</sup> quien, por cierto, ya había prestado su *bestseller Carrie* para ser producido en la pantalla grande.



Aún el día de hoy *El exorcista* es una de las películas más reconocidas en el género de terror; como ésta, muchas de sus escenas se han integrado a la cultura popular.

Capturada del DVD de *The Exorcist*, propiedad de Warner Bros.

<sup>27</sup> King, quien es considerado uno de los maestros modernos del terror, es probablemente el escritor vivo con más novelas convertidas en películas, muchas de ellas son de las favoritas entre los fanáticos del cine de horror como *Carrie*, *El Resplandor*, *Creepshow*, *Cujo*, *Los Niños del Maíz*, *Cementerio de Mascotas*, *Eso*, *Misery*, *Sonámbulos*, *La Ventana Secreta*, *El Cuarto 1408* y *La Niebla*, entre muchas otras.

Del lado menos afortunado en cuestión de recursos también fueron creadas un par de cintas que probaron ser más que competitivas en las taquillas y que inspiraron una nueva línea de películas semejantes en los años sucesivos, *La masacre de Texas* y *Halloween*, ambas sobre jóvenes que se convierten en las víctimas de asesinos seriales que carecen de una gota de humanidad y piedad; curiosamente ambas películas pioneras del subgénero *Slasher*<sup>28</sup> fueron criticadas y hasta censuradas por su alto nivel de violencia a pesar de no ser demasiado explícitas como otras películas posteriores de este género.

### MÁS LÁTEX, MÁS SANGRE Y MÁS DE LO MISMO

A pesar de los fuertes cimientos que la década de 1970 dejó para el cine de horror, durante los años ochenta el aporte en innovación fue muy escaso; se abusó de las nuevas técnicas de maquillaje y efectos especiales que, además de verse más verosímiles, se volvieron más accesibles en razón de los presupuestos de producción. Las temáticas fueron prácticamente las mismas de siempre pero con propuestas visuales mucho más explícitas.



Por escenas como ésta en *The Evil Dead* es que uno crece traumatado, desarrolla miedos irracionales hacia los sótanos y escribe trabajos como éste.

Capturada de *The Evil Dead*, propiedad de New Line Cinema, en <http://www.filmosaure.com/wp-content/uploads/2013/04/01-the-evil-dead.png>

Los resultados en un inicio parecieron favorables pero, con el paso de los años, se deterioró el aspecto narrativo de las películas. Quedaron atrás las elaboradas tramas de suspenso y el acecho de lo que se oculta en la oscuridad o aquel ser maligno cuyas formas deben ser mayormente interpretadas por el espectador; durante este periodo lo más importante fue, en cambio, mostrar la sangre y las vísceras de los incontables muertos de cada película además de siempre ver con acer-

camientos y lujo de detalle a los demonios, criaturas y demás antagonistas dejando muy poco a la imaginación. La primera mitad de dicha década arrojó un gran número de cintas que hoy se pueden considerar como "de culto", John Carpenter, que ya había tenido mucho éxito con *Halloween*, creó *The Thing* una de las mejores películas del género que mezcla elementos gore con una trama impredecible y un ambiente muy tenso de principio a fin.

Sam Raimi quien el día de hoy es un director muy aclamado, en 1981 era un novato en la industria y aun así logró crear *The Evil Dead*, su primer largometraje y probablemente lo mejor de la Serie B durante la década. Inspirado en los cuentos de Lovecraft, este grotesco filme de terror sobrenatural y psicológico sigue siendo una joya del cine de culto.

Wes Craven, quien durante los años setenta dirigió *Last House on The Left* y *The Hills Have Eyes*, dos de las películas más veneradas por los amantes del terror, tenía guardada bajo

<sup>28</sup> Los slashers son un subgénero de las películas de terror que no es fácil definir objetivamente, algunas características comunes son: Un grupo de jóvenes que comete o está por cometer algún abuso de sustancias ilícitas o alcohol y sobre todo que es sexualmente activo. Un héroe o heroína que forme parte de ese grupo pero sin caer en dichas actividades. Un villano acechante y generalmente silente que parece invencible independientemente de si su origen es sobrenatural o no; sus armas de elección nunca son de fuego.

la manga la que sería sin lugar a dudas su obra maestra: *Nightmare on Elm Street*. Comparada con películas de la saga *Friday the 13th* u otros *slashers* de la misma época el número de muertes en dicha cinta es mucho menor, pero la forma en la que el "villano" Freddy Krueger asesina a sus víctimas es increíblemente violenta y retorcida.

A pesar de estos increíbles y remarcables esfuerzos, esta industria volvió a entrar en una crisis, el abuso de los efectos especiales grotescos desensibilizó a los espectadores, pero la principal causa de la debacle del terror durante este periodo fueron las incontables secuelas que se realizaron de la mayoría de las películas exitosas. Jason Vorhees, Freddy Krueger, Michael Myers, Chucky y muchos otros protagonistas del terror fueron sobreexplotados y muy pronto el público les perdió el "respeto", y eso se vio directamente reflejado en las taquillas.

Si a eso se le suma la desafortunada combinación entre cine de horror y cine familiar que pretendieron algunos estudios con películas como *Gremlins* y *The Ghostbusters*, no es de extrañar que los espectadores dejaran de sentir miedo.

Por si fuera poco, con la generalización de los reproductores de video caseros muchos productores comenzaron a crear películas directamente en este medio utilizando pocos recursos, esto dio origen a los *Video Nasties*<sup>29</sup> que, basados casi enteramente en la cantidad de muertos, sangre y demás elementos grotescos, fueron muy populares durante algún tiempo pero inevitablemente terminaron por dañar al género.

## EL TERROR SE DISFRAZA DE SUSPENSO

El género de horror en las películas tal vez no regresó al estado crítico en el que se encontró décadas atrás, pero no se puede negar que al final de la década de 1980 se encontraba sumido en una crisis severa, cada secuela de las exitosas películas del principio de la década era menos terrorífica y más cómica; parece ser que después de ver vísceras y cerebros explotar o ser arrancados de un cuerpo las suficientes veces se torna hilarante.

Sin embargo, cada generación necesita algo de qué asustarse y los estudios de cine necesitan hacer dinero, son los unos para los otros; dado que todo lo que estaba etiquetado como "Cine de Terror/Horror" perdió popularidad, la solución fue llamarle de otra forma y, por el



Así como el protagonista de esta película, después de cinco entregas se vuelve fácil alucinar a Jason.

Capturada de *Friday the 13th Part V: A New Beginning*, propiedad de Paramount Pictures, en <http://bmoviedetective.wix.com/b-movie-detective/apps/blog/tag/friday-the-13th>

<sup>29</sup> Se les llama así por su alto nivel de violencia que implica desmembramiento, explosión e implosión de partes humanas, exceso de sangre que fluye de los cadáveres y demás elementos grotescos y explícitos propios de estas películas. El término se originó en el Reino Unido tras la polémica que generaron las películas de terror distribuidas directamente en video sin tener una clasificación preventiva para las audiencias, lo que dio pie a una crítica severa sobre la inmoralidad implícita en las mismas y cómo deformarían las mentes de los jóvenes espectadores. Eventualmente esto derivó en una legislación que prohibió la mayoría de estas películas en dicho país.

bien del género, reducir significativamente los efectos grotescos. Así, durante más de la mitad de la década de 1990 el miedo en la pantalla grande fue cortesía del "Suspenso".<sup>30</sup>

Si bien no se interrumpió la producción de películas con la misma línea de la década anterior, durante los noventa lo que proliferó fue la figura del psicópata, principalmente la del asesino serial, un tema que no había sido explotado aún en la gran pantalla y que al parecer la sociedad estaba lista para recibir en grandes dosis sin remordimientos.

Personajes que antaño debían causar auténtico miedo como Drácula y otros vampiros, Frankenstein y el hombre lobo, fueron protagonistas de grandes producciones que, a pesar de ser excelentes películas y superar en muchos aspectos a las de tiempo atrás, le dieron un viraje demasiado grande a dichos seres que causaron más empatía que terror.

La película que probablemente comenzó con la nueva tendencia del thriller es *Misery*, que no es de extrañar que sea una adaptación de la novela del mismo nombre escrita por Stephen King; en esta cinta de Rob Reiner vemos a Kathy Bates interpretar a quien de principio parece sólo una mujer alterada pero mientras avanzan los minutos también su personaje se revela cada vez más oscuro y desquiciado.

El filme no tiene nada de sobrenatural y es quizá eso lo que lo hace más terrorífico, el público no espera encontrarse con un monstruo tan humanamente escalofriante, puede estar disfrazado de suspenso pero lo que el espectador realmente recibe es un horror muy maduro, tangible y potencialmente real.

Qué decir de *The Silence of the Lambs* donde Hannibal Lecter, interpretado por Sir Anthony Hopkins, parece ser un villano cooperativo, cortés y pasivo sólo para después mostrar su verdadera cara como el brillante sociópata caníbal. El espectador sabe desde el inicio que no debe confiar en Lecter, no es fortuito que se encuentre encerrado con medidas de seguridad especiales, pero simultáneamente es inevitable sentir admiración por un personaje tan malévolamente genial.



*Hannibal Lecter aparece en The Silence of the Lambs durante pocos minutos y aun así alcanzó una tremenda popularidad, quizá por ser tan potencialmente real.*

Capturada de *The Silence of the Lambs*, propiedad de Orion Pictures, en <http://tomenotaq.files.wordpress.com/2012/06/hannibal-lecter1.jpg>

<sup>30</sup> Como género cinematográfico, el suspenso ha sido completamente remplazado por el "Thriller", éste busca principalmente dar un paseo ininterrumpido al espectador por diferentes emociones utilizando principalmente el propio suspenso, ansiedad, tensión y terror para así mantenerlo al borde del asiento. Esta forma narrativa suele mezclar diferentes géneros y por lo tanto complica la clasificación de una obra.

A pesar de que a la fecha existen una secuela y dos precuelas,<sup>31</sup> todas ellas basadas en las novelas homónimas de Thomas Harris, la realidad es que ninguna es tan intrigante y escalofriante como la original, y cabe destacar que ninguna otra película de la década de 1990 arrojó un personaje tan icónico para el género de horror como lo es el Dr. Lecter.

Otras películas de suspenso que recibieron buenas críticas y ayudaron a consolidar la charada del horror convertido en suspenso fueron *Kalifornia*, *Natural Born Killers*, *Copycat*, *American Psycho* y la verdaderamente escalofriante *Seven* que para muchos es la mejor película en tratar el tema de los asesinos en serie.

Otros buenos esfuerzos durante la década fueron cortesía del propio Wes Craven, el primero al retomar la franquicia que él creó y virarla por completo, la sexta y última secuela del villano Freddy Krueger es una buena película de terror a la vez que es muy crítica con el género, un acercamiento que el mismo director explotaría nuevamente con *Scream*, una cinta que se burla de los clichés del horror a la vez que los recrea con suspenso y humor.

### UNA NUEVA ERA DE TERROR

Tras más de un siglo de inspirar miedo en sus espectadores, era justo que el cine de horror lograra encontrar un periodo prolongado de estabilidad; se puede decir desde finales de los años noventa y hasta el día de hoy que el género goza de excelente salud y muy buenos números en las taquillas.

Películas como *The Sixth Sense* y *The Blair Witch Project* colaboraron en buena forma para permitir que las películas de terror recuperaran el prestigio perdido sin necesidad de disfrazarse de "suspenso" o "thriller"; la primera por su casi filosófico acercamiento a la muerte y la "vida" posterior, la segunda por dar pauta a que el subgénero del "metraje encontrado"<sup>32</sup> se volviera popular.

Parece mentira, pero fue durante este tiempo que el mundo se volvió también un lugar más pequeño gracias a la Internet y a un proceso de globalización que define todavía la dinámica del presente. Con las barreras de comunicación que antes parecían insuperables ahora desvanecidas se volvió mucho más fácil encontrar películas de otros países, por supuesto incluyendo muchas de terror y los primeros en alzar la mano fueron los japoneses.

No tardó mucho en convertirse en un boom el cine de horror asiático, ya sea con las versiones originales como *Ringu* y *Ju-On* o sus adaptaciones hollywoodenses *The Ring* y *The Grudge*, quedó muy claro que en oriente tenían una visión distinta de cómo infundir miedo con una cinta; nada como un pequeño fantasma japonés para poner los pelos de punta a los occidentales.

Todos conocemos el evento que cambió al mundo el 11 de septiembre de 2001 y sin duda también cambió, aparentemente para bien, la temática de las películas de terror. Ya sea por la semejanza entre un terrorista y un asesino serial, o la verdadera preocupación de ser víctima de un ataque con bombas o ántrax, el sociópata/psicópata fue virtualmente relegado de las pantallas que invadió una década atrás y se mudó en mayor medida a la pantalla chica y películas de otros géneros.

---

<sup>31</sup> El término "precuela" proviene de "prequel" en inglés y se refiere a una obra cuya trama es temporalmente anterior a la de otra obra de la misma serie pero cuyo lanzamiento es posterior. Aunque no es aceptado aún por la Real Academia Española, es el más utilizado en el medio debido a la ausencia de otro más correcto que lo sustituya.

<sup>32</sup> En inglés se le conoce como "Found Footage" y en estas películas se trata de simular la experiencia de un documental o reportaje dado que lo visto por el espectador fue supuestamente grabado de manera real por los personajes cuyo destino fatal queda generalmente implícito desde un inicio.

La puerta se quedó abierta y así llegaron a las carteleras nuevas propuestas para viejas aproximaciones al género. Si ha de señalarse una tendencia ligeramente dominante es la de darle más realismo visual al género, en ocasiones con el afán de causar alguna sensación hasta en el más desensibilizado espectador llevan esto a grados extremos como en las sagas *Saw* y *Hostel*, donde la tortura explícita lleva a imágenes tan violentas y grotescas que hacen palidecer a cualquier película de los años ochenta.

El precio es que el espectador puede no tener el estómago para soportar dichas escenas y más que miedo lo que termina por sentir es náusea y asco. Sin embargo otras películas como *28 Days Later* o *I Am Legend* presentan de manera verosímil y realista los cataclismos que tanto teme la humanidad sin necesidad de mostrar con lujo de detalle las tripas y los chorros de sangre que salen de un cuerpo; por si fuera poco logran ser buenas películas semejantes al subgénero de los muertos vivientes o *zombies* en el proceso.



*Un demonio, zombies, una niña escalofriante y mucha sangre, todo al estilo del "metraje encontrado" y traído desde el viejo continente; esa fue la fórmula ganadora de REC, una de las películas más aclamadas de los últimos años.*

Capturada de REC, propiedad de Filmax International, en <http://www.graiiarea.com/wp-content/uploads/2011/10/rec.jpg>

Si algo ha de definir al género de terror en el pasado reciente y la actualidad es la variedad, para gusto de casi todos cada año se producen muchas películas y si no se les encuentra en una sala de cine basta con buscar en alguna tienda o mercado de discos; ya sea hollywoodense o independiente y de otros continentes nunca fue tan fácil tener acceso a tantas cintas de horror; ahora sumen los nuevos servicios de transmisión directa por Internet con catálogos cada vez más grandes y el resultado es aún más impactante y prometedor.

Sencillamente si echamos un ojo a la películas que vieron la luz en los últimos tres años encontramos excelentes propuestas de terror, para los que gustan de los *zombies* están *REC*, *Zombieland*, *Pontypool* y *Survival of the Dead*; para los que gustan del tipo *Found Footage* están *Paranormal Activity*, *The Troll Hunter* y *Grave Encounters*; de demonios y fantasmas encontramos *Insidious*, *Drag Me to Hell*, *The Rite* y *The Woman in Black*; otras tantas como *The*

*Human Centipede, The Innkeepers, Don't Be Afraid of the Dark* y muchas más (incluyendo algunas buenas secuelas y refritos de las antes mencionadas) redondean lo que ha sido una muy buena época para ser un fanático del terror y cualquiera de sus subgéneros.

Tal vez la cereza en el pastel que tanto urge es que figuras clásicas como Drácula y los vampiros, el hombre lobo, el monstruo de Frankenstein y algunos otros reciban un tratamiento moderno y serio que les permita regresar a un medio que les va de maravilla; a pesar de que no son reales siguen siendo íconos de la cultura moderna y tienen derecho a reclamar su lugar en la pantalla grande donde sencillamente ya se les ha perdido el respeto.

El futuro siempre puede traer inesperadas sorpresas, pero con más de cien años de cine de horror al menos nos podemos dar una idea de lo que depara el camino; el inmenso desarrollo tecnológico ha contribuido en gran medida para la transformación del miedo en la pantalla y seguramente seguirá siendo un factor determinante al igual que los procesos sociales y el contexto en que se produzca cada cinta, sin embargo, al menos en apariencia el género ha encontrado una muy merecida estabilidad y pasará algún tiempo para que la pierda.



### CAPÍTULO 3

## Televisión que inspira miedo

*No hay nada en la oscuridad que no esté allí  
cuando las luces están encendidas.*

*Rod Serling*

El título puede ser engañoso. Hay programas de televisión terriblemente malos, al grado que pueden inspirar terror en cualquier espectador pero... no se confundan: este capítulo trata acerca de algunas producciones del género de horror para la pantalla chica, que realmente causan miedo en los insensatos que esperan a la noche para verlas; producciones que desde mediados del siglo pasado han intentado horrorizar a los televidentes y suponen una enorme inspiración para el proyecto audiovisual que este trabajo propone.

Durante muchos años la radio fue el único medio no impreso que podía tenerse en casa, incluidos los primeros años posteriores al inicio (1948) de la televisión comercial, porque los receptores de TV eran lujos inaccesibles para muchas familias. En el decenio siguiente, la TV entró prácticamente en todos los hogares y con ella un mundo audiovisual sin precedentes.

Los programas radiofónicos inspiraron los primeros de la TV de manera más significativa que el cine. Durante los primeros años comerciales, la pantalla chica tuvo shows con formatos muy semejantes a los de la radio pero prácticamente desde el inicio de la década de 1950, el todavía joven medio audiovisual cobró formas propias y las series de distintos géneros comenzaron a invadir los hogares de aquellos afortunados poseedores de un televisor.

Lamentablemente desde entonces y hasta la fecha —en menor grado—, el terror ha batallado para mantenerse en la programación habitual de las diferentes cadenas de televisión tanto en México como en Estados Unidos. Son pocas las series que figuran en el género, aun cuando se consideren las que son meras aproximaciones. Esto enaltece el valor de las producciones de las que se hablará a continuación, pues han soportado el tiempo y las limitaciones propias del medio para infundir miedo.

### 3.1 La dimensión de Rod Serling

En los años cincuenta la televisión se configuró casi de la manera como la conocemos en el presente. Muchas series comenzaron a producirse en este periodo, algunas de ellas hoy son consideradas clásicos y siguen transmitiéndose para deleite de los espectadores.

Tal vez Alfred Hitchcock pueda ser considerado el pionero de las series antológicas de misterio y suspenso con su serie *Alfred Hitchcock Presents*, sin duda una de las más veneradas de todos los tiempos; sin embargo, la diversidad temática de la misma dificulta el colocarla propiamente en algún género, particularmente el que compete a este trabajo.



*Una dimensión de sonido, una dimensión de visión, la dimensión de la mente, estamos entrando a un mundo desconocido de sueños e ideas, estamos entrando en... la dimensión desconocida.*

Diseño de John Youssi para la máquina de pinball *Twilight Zone*, propiedad de Midway, en <http://images.kaneva.com/filestore1/56109/3016721/twilightUzoneUpriceUcustom.jpg>

Rod Serling, quien había trabajado por algunos años como libretista tanto para radio como para la pantalla, se volvió un nombre reconocido en ese periodo gracias a sus guiones, a su activismo en contra de la censura y sus críticas hacia las limitaciones de la televisión. A finales de la década de los cincuenta él creó la serie antológica de géneros mixtos *The Twilight Zone*, misma en la que escribió casi dos tercios de los episodios y donde tuvo colaboración de escritores como Charles Beaumont y Richard Matheson.

Dicha producción, conocida en México como *Dimensión desconocida*, tiene como principio presentar una serie de escenarios explicables sólo a través de argumentos que rebasan la lógica convencional y caen en terrenos de lo paranormal y lo ficticio. Los personajes que participan en dichos escenarios suelen tener desenlaces desafortunados que sirven sólo para dar una especie de moraleja respecto a por qué ocurrieron tan misteriosos acontecimientos.

Ciertamente la serie tuvo episodios de muchos géneros distintos, pero el formato se prestaba a que aparecieran a menudo historias de terror y suspenso que realmente eran magníficas, no es casualidad que esta serie figure entre el top 10 de las series de mayor culto en los EUA según la famosa revista *TV Guide*.

Es importante, entonces, que definamos cuáles son las características que hicieron de ésta una serie tan venerada por la crítica:

- **El formato antológico.** El tener la posibilidad de hacer una serie en la que cada episodio es completamente independiente del anterior en términos de trama y personajes es un arma de doble filo; por un lado se presta para tener una mayor variedad temática y jugar con diferentes recursos audiovisuales, como si cada emisión fuese un cortometraje; por otro lado presenta el dilema de la continuidad de la historia, pues para muchos ese es el incentivo principal para ver un programa semana tras semana a pesar de que algunos capítulos no sean buenos, mientras que en una serie antológica no existe ese mismo "gancho".

En el caso de *The Twilight Zone*, parece haberse cumplido un poco de cada uno de esos escenarios, por un lado los críticos de la TV la elogiaron y aseguraron que era la serie que esperarían cada semana, sin embargo, los ratings semanales eran bajos y Rod Serling tuvo dificultades durante todos los años de producción para conseguir patrocinadores y lograr mantenerse al aire.

Si consideramos que la calidad de prácticamente la totalidad de los episodios mantiene un estándar muy alto y que a la fecha siguen siendo muy bien criticados, resulta paradójico y contrastante que no recibiera números de audiencia suficientemente buenos; es muy probable que la causa principal de esto sea justamente el formato, pues el espectador no se siente obligado a sintonizar cada semana para seguir el hilo de una trama.

Cual fuese la razón, después de 5 temporadas y un total de 156 episodios, la serie fue cancelada supestando por no tener los ratings esperados y sus presupuestos demasiado abultados; de cualquier manera la serie sirvió de cimiento para que en lo sucesivo el género de terror y suspenso adoptara el mismo formato,<sup>33</sup> incluso el mismo Serling lo utilizó en su aclamada serie de horror *Night Gallery*.

- **Horror, suspenso y ciencia ficción.**

Este es un punto que debe estudiarse con cuidado y manteniendo una mente muy abierta: lo que define que una obra corresponda a un género u otro puede caer en terrenos de lo subjetivo, aunque generalmente sea fácil reconocer los patrones para definirlo —incluso cuando se mezclan unos géneros con otros que no son del todo compatibles, como comedia y horror, drama y suspenso o acción y fantasía.

El problema surge al mezclar aquellos que son muy afines y se vuelve difícil encontrar la línea que los separa. Es un fenómeno que ocurre mucho en los episodios de *Dimensión desconocida*; por ello es que algunos sitios de Internet donde clasifican las mejores series de horror tiendan a dejar fuera a ésta pero siempre haciendo una mención honorífica.<sup>34</sup>

Decir que este programa es claramente de terror es tan equivocado como decir que lo es de ciencia ficción. Aquí es cuando se debe tener medida, es tanto de uno como de otro en porcentajes diferentes variables en cada episodio. De la lista de más de ciento cincuenta se encuentran, efectivamente, algunos que se inclinan significativa o totalmente hacia algún género, sin embargo, la tendencia general es la mezcla de estos como herramienta discursiva; aún aquellos en los que el escenario principal es propio de la ciencia ficción, el horror y el suspenso suelen formar parte intrínseca de la trama.



*Parece sospechoso que una raza alienígena súper avanzada se interese tanto en el peso de los terrícolas. Para un kanamita, el México de hoy debe ser como un McDonald's.*

Capturada del episodio "To Serve Man" en *The Twilight Zone* (T3-E24), propiedad de CBC Productions, en <http://mcgarnagle.files.wordpress.com/2011/10/screen-shot-2011-10-23-at-11-44-42-pm1.png>

<sup>33</sup> La primera serie de televisión en presentar los géneros de horror, suspenso y misterio en un formato de antología fue *Alfred Hitchcock Presents*, que desde 1955 y tras diez años de estar al aire tuvo un total de 363 episodios; en conjunto con las dos series más populares de Serling son sin duda la inspiración para muchas series antológicas que fueron producidas desde entonces y hasta el día de hoy.

<sup>34</sup> Una sencilla búsqueda en Google sobre las mejores series del género de horror arroja resultados donde siempre aparece *The Twilight Zone*, generalmente entre los primeros lugares de las listas o en su defecto como una mención honorífica por su diversidad de géneros. Ejemplo de esto son sitios como io9.com, esplatter.com, flavorwire.com y ugo.com.

La variedad temática y la gran versatilidad narrativa que tiene esta serie son uno de sus puntos más fuertes, ya sea que un género se haga más presente que otro, el resultado final es en casi todos los casos efectivo, los siempre presentes y aun así generalmente inesperados giros finales de cada episodio son sólo una muestra más de cómo una trama puede virarse hacia el horror en un instante.

Por ejemplo recordemos el episodio *To Serve Man*, uno de los clásicos de la serie: los kanamitas, una civilización extraterrestre tecnológicamente avanzada, llegan a la Tierra con un mensaje de paz y con la absoluta disposición de hacer que la humanidad logre la armonía que especies muy desarrolladas de otros mundos han logrado. Uno de los voceros kanamitas trae consigo un libro que llega a manos de una agencia gubernamental de criptografía. Después de analizarlo sólo se logra traducir el título del libro, homónimo del episodio y cuya traducción sería "Para servir al hombre". El desarrollo del episodio es propio de la ciencia ficción; con su tecnología los extraterrestres ayudan a mejorar la vida en la tierra y las naciones, confiadas en la generosidad y ayuda de los visitantes del espacio, dejan de tener conflictos al grado de deshacerse de sus armas de destrucción masiva.

Muchos humanos son invitados a viajar al planeta de los kanamitas a cambio de que otros tantos de esta especie vengan a la tierra. Aunque evidentemente uno como espectador sospecha que el desenlace será de alguna forma desafortunado para la humanidad el giro final convierte todo el episodio en algo de verdadero horror, pues se descifra que el libro que trataban de traducir no se trataba de una guía para "servir" al hombre en el sentido de ayudarlo, sino de un libro de cocina alienígena.

Como este hay muchos otros ejemplos, algunos de los cuales serán detallados más adelante en este trabajo, sencillamente esta serie le quitó el sueño a muchos espectadores, de hecho lo sigue haciendo gracias a la magia de la TV, los discos de video y la Internet; el miedo puede vestirse de muchas formas y esta serie vaya que tiene un gran ropero para ello.

- **Rod Serling presenta.** Tal vez el tener un presentador en una serie antológica no era nada nuevo cuando se produjo *The Twilight Zone*, sin embargo, es necesario destacar la labor de Rod Serling en ese rol; pues pasó a convertirse en parte indispensable de cada episodio.

Indudablemente la figura de este hombre se convirtió en un eje conector entre cada capítulo, un factor muy necesario dada la variedad temática propia del formato; sus introducciones, aunque breves, ayudan a saber un poco más del contexto de la historia, detalles de los personajes y datos relevantes para el desarrollo de la trama; asimismo, sus conclusiones nos dan una idea del destino de los personajes y una especie de moraleja que suele tener matices de injusticia, todo siempre justificado con lo inexplicable que es la "dimensión desconocida".

A decir verdad es también debido a su carisma que se vuelve tan fundamental el mencionar su participación, cumpliendo la misma función de un narrador omnisciente casi se mofa del destino inexplicable y desafortunado de los protagonistas y con su actitud de seguridad y su sonrisa casi cínica juega con el espectador que teme padecer los mismos destinos; esto suele reflejarse en sus monólogos introductorios y conclusivos, principalmente aquellos en los que aparece justo en el lugar de los hechos.



*Aunque siempre fue el presentador-narrador, Rod hizo su primera aparición a cuadro tras 36 episodios; a partir de ese momento su presencia se volvió indispensable al final de cada emisión.*

Capturada del episodio "A World of His Own" en *The Twilight Zone* (T1-E36), propiedad de CBC Productions.

### 3.1.1. Lo mejor de esta dimensión

Es un ejercicio muy complicado elegir cinco episodios de entre más de ciento cincuenta para hacer un top de lo mejor de esta serie; por lo tanto la siguiente es una lista subjetiva que no pretende ser definitiva pero que puede servir como una muy buena guía para interesarse y adentrarse más en la dimensión desconocida.

Se advierte que, aunque se hará un esfuerzo por no mencionar detalles importantes de la trama, las reseñas que se presentan a continuación pueden contener información relevante de sus respectivos episodios.

- **Living Doll (T5-E6 1963).** El episodio trata sobre la nueva y malévolas muñeca parlante *Talky Tina* que le compra su madre a Christie, una niña de escasos 6 años que llevaba muchos meses pidiendo que se la compraran. Su padrastro, Erich, es un hombre aparentemente acomplejado por el hecho de no poder tener hijos y tras mostrarse molesto por la compra de dicho juguete provoca el descontento de la pequeña y despierta la ira de Tina en su contra.

Lo que hace tan increíblemente escalofriante a este episodio es que la muñeca, a pesar de ser un objeto inanimado, tiene algunas líneas muy macabras; en teoría lo único que puede decir es "My name is Talky Tina and I love you very much!", sin embargo, cuando Erich se encuentra solo con ella sus frases cambian, le dice que no le agrada, que lo odia e incluso lo amenaza de muerte.

Es de notar que este episodio ha sido referenciado y parodiado en otras series y películas, como en el tercer especial de noche de brujas de *Los Simpson*, cuando Homero regala a Bart un muñeco Krusty parlante que resulta ser malvado, o en la reciente emisión del canal de videos SMOSH con *Siri tried to kill me*; además de tener muchas semejanzas con la cinta *Child's Play* mejor conocida por su antagonista Chucky.



Definitivamente el horror de esta dimensión tiene muchas caras.  
Capturado de los episodios "Living Doll", "Nightmare at 20,000 Feet", "Eye of the Beholder" e "It's a Good Life" en *The Twilight Zone* (T3-E24), propiedad de CBC Productions.

- **Nightmare at 20,000 Feet (T5-E3 1963).** Aunque es una historia sencilla, éste es definitivamente uno de los episodios más clásicos de la serie. El legendario William Shatner protagoniza la historia de un hombre que tras una severa crisis nerviosa a bordo de un avión y seis meses de estar recluido en una institución mental, vuelve a tomar un vuelo en el que, para su mala fortuna, puede ver a través de su ventanilla a un gremlin<sup>35</sup> que trata de sabotear una de las alas de la aeronave.

<sup>35</sup> Un gremlin es una criatura fantástica generalmente malévolas que se popularizó durante la Segunda Guerra Mundial. Se decía que estos seres sabotaban las aeronaves indistintamente del bando al que pertenecieran en pleno vuelo sin que el piloto pudiese hacer nada al respecto, y así se trató de explicar la caída de muchas de ellas aún cuando no había fuego enemigo.

El hecho de que la credibilidad del personaje esté viciada por su antecedente psicopatológico es lo que da peso a la trama, y sirve como eje rector para que el espectador dude también de si aquello que ve es real o sólo producto de la sugestión del protagonista.

Incontables parodias se han hecho de este episodio como en *Los Simpson*, *Saturday Night Live* y *3rd Rock from the Sun* (donde incluso aparece como invitado William Shatner), pero sin duda el más grande tributo que se le ha hecho a este episodio está en *Twilight Zone: The Movie*, en el segmento dirigido por el director George Miller quien lo recreó completamente con algunas variaciones menores.

- **Eye of the Beholder (T2-E6 1960).** Para quien mire este episodio el día de hoy el desenlace puede ser muy obvio, pero la historia de la pobre mujer que se somete a su decimoprimer cirugía para reparar su aparentemente deforme rostro es tan triste y enternecedora como terrorífica.

A ella sólo se le puede ver con un vendaje que cubre completamente su cabeza, y de cierta forma es como si cubriera también la del espectador pues en todo momento los rostros del doctor y del personal del hospital en el que se encuentra se mantienen ocultos con diversos juegos de cámara y luces. Esto de alguna forma acentúa el estrés por saber qué hay debajo de esa máscara de vendas y da un impacto aún mayor al desenlace tras descubrir su monstruoso aspecto.

Si se le suma a esto el impactante final y una moraleja que jamás perderá su vigencia no es de extrañarse, por lo tanto, el increíble impacto cultural que ha tenido este episodio con recreaciones, referencias y parodias en incontables series de televisión. Incluso se hizo una nueva versión fiel a la original en casi todos los aspectos en la serie *The Twilight Zone* del siglo XXI.

- **It's a Good Life (T3-E8 1961).** Otro clásico más de esta serie y sin duda uno de los episodios más conocidos de la misma. Anthony Fremont, interpretado por "Billy" Mumy, es un niño con un poder mental casi divino que le permite hacer prácticamente cualquier cosa; la forma en que usa caprichosamente sus habilidades lo configuran como un verdadero y temible monstruo que tiene completamente aislado y aterrorizado a su pueblo, obligándolo a "tener buenos pensamientos" y a seguir todas las actividades que a él le placen.

La trama es simple pero tiene un clima de tensión constante pues todos los habitantes del pueblo, incluyendo sus propios padres, deben felicitar y alabar constantemente todas las abominaciones y crueldades que comete Anthony con el simple fin de no hacerlo enojar, o de lo contrario puede mandarlos instantáneamente y sin retorno a un lugar conocido como "El Campo de Maíz", que por cierto se ha vuelto un lugar muy referido en la cultura pop norteamericana por su connotación.

Para darnos una idea de la importancia de este episodio como parte del universo de esta saga, otro de los segmentos en *Twilight Zone: The Movie* recrea la trama de este capítulo, asimismo, en el año 2003 se hizo una secuela titulada *It's Still a Good Life*, donde Mumy vuelve a interpretar a su personaje ahora convertido en adulto y con una hija que posee las mismas habilidades.

- **The Monsters Are Due on Maple Street (T1-E22 1960).** Los residentes de la calle Maple se encontraban realizando sus actividades cotidianas cuando lo que parece ser un meteorito que pasa cerca de ahí provoca que todos los aparatos que utilizan electricidad dejen de funcionar.

Tras no tener certidumbre alguna de qué ocurrió y bajo la influencia del comentario de un joven aficionado a las historietas de ciencia ficción que asegura que los responsables son extraterrestres con apariencia humana, este grupo de vecinos comienza a comportarse de manera histérica culpándose los unos a los otros y sacando lo peor de la especie humana motivada por el miedo. No es posible decir mucho más sin develar detalles sumamente importantes de la trama, pero se debe saber que éste episodio muestra de manera brillante esa faceta pulsante de la humanidad que preferimos mantener siempre oculta.

Es necesario comprender que este episodio se hizo durante la guerra fría y cuando el miedo a las "conspiraciones" comunistas estaba fuertemente presente en el imaginario norteamericano y esto se refleja de manera constante aunque no directa en su trama. Haciendo esto a un lado, el tono de ciencia ficción combinado con la constante tensión que se genera a lo largo de la trama hacen de este uno de los mejores episodios de la dimensión desconocida y tiene también uno de los finales más sorprendidos de la serie.

Cabe señalar que también fue recreado en la última versión de *The Twilight Zone* con algunas variantes en la trama, principalmente utiliza como punto de partida el miedo hacia el terrorismo que se ha vivido en los Estados Unidos desde el incidente de las torres gemelas en 2001.

### 3.2 Cuentos desde el lado más oscuro de la cripta

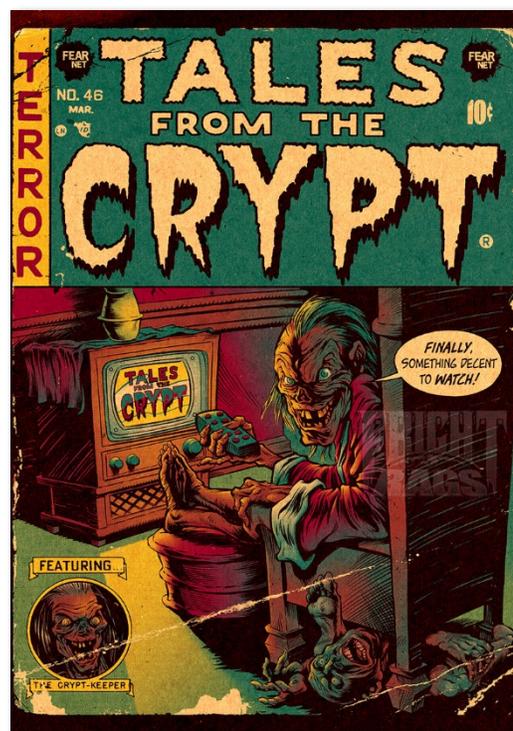
Para el año de 1989 la televisión ya no era más un medio joven, con tantos años de presencia resultó inevitable que se consolidara como el medio más importante del mundo, sin embargo, ni todo ese tiempo, ni toda esa masificación fueron favorables en lo que respecta al género de terror; al contrario, cada programa nuevo parecía sufrir más, incluso algunos muy prometedores desaparecieron rápidamente tras una o dos temporadas al aire.

Realmente muy pocas series tuvieron éxito al abordar el horror de alguna u otra forma durante las décadas de 1970 y 1980, en general éste no tenía presencia en la programación de las televisoras norteamericanas y se cuentan con muy pocos de los excepciones.

Algunos excelentes programas como *Freddy's Nightmares* o *Friday the 13th: The Series* vieron su éxito coartado por agrupaciones de padres de familia que pidieron su salida del aire a causa del contenido particularmente sanguinario y explícito que se mostraba en cada episodio, que ciertamente el día de hoy podría ser mucho más común pero entonces era mayor a lo acostumbrado en televisión.

Durante los años ochenta surgieron algunas series antológicas, el esquema que parece más afín y efectivo al género en cuestión; de esas pocas excepciones que lograron mantenerse al aire por varias temporadas es necesario destacar *Tales from the Darkside* y *Tales from the Crypt*, series que se pueden considerar casi hermanas que ejecutaron de muy buena manera el formato mencionado.

Aunque este apartado busca propiamente analizar la segunda de dichas producciones, es pertinente tomar en cuenta el estrecho lazo que tan convenientemente las une:



En contra de todo pronóstico, *Tales From the Crypt* logró trascender entre todas las series de televisión de la época.

Diseño de Jared Moraitis para FRIGHT-RAGS y FEAR.net, en <http://pop-monkey.deviantart.com/art/TALES-FROM-THE-CRYPT-comic-cover-354504234>

- **Del papel a las pantallas.** Los años cincuenta parecen ser un punto común cuando hablamos del género de horror y sus diferentes adaptaciones mediáticas; la explicación obvia es que la radiación afectó las mentes de los escritores, guionistas y demás creativos; claro que también puede ser el resultado de los verdaderos horrores que la Segunda Guerra Mundial desafortunadamente legó al mundo.

Cualquiera que sea el caso, nuevamente debemos retroceder un poco a esta época para encontrar las historietas de horror que publicó EC Comics a partir de 1950: *Tales from the Crypt*, *The Vault of Horror* y *The Haunt of Fear*. Éstas fueron todo un éxito durante los siguientes cinco años, antes de que algunas organizaciones de padres de familia, maestros, religiosos y demás interesados protestasen por las temáticas de las mismas y provocasen su injusta cancelación prematura.

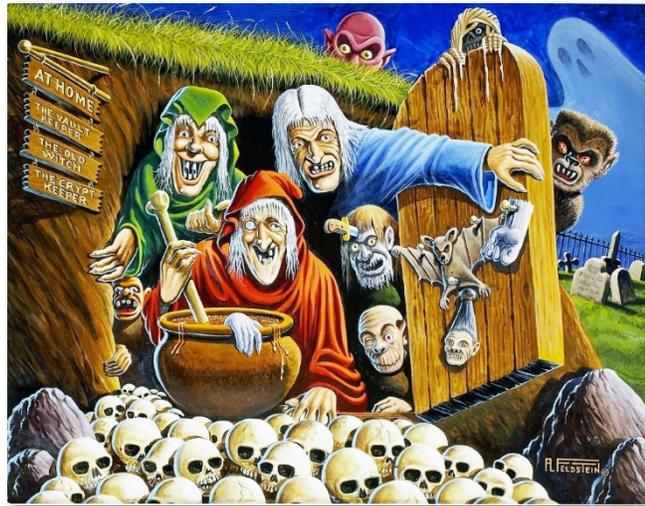
Las tres tenían en esencia las mismas características; historias de horror irónicas con dibujos grotescos y explícitos, un presentador tétrico que aportaba también un toque de humor sombrío y, principalmente, desenlaces inesperados con moralejas muy severas.

Cada cómic tenía su propio presentador principal, pero esto no evitaba que los tres apareciesen como invitados para relatar una de las cuatro historias de cada número publicado. De esta manera El Guardián de la Cripta (*The Crypt Keeper*), El Guardián de la Bóveda (*The Vault Keeper*) y La Vieja Bruja (*The Old Witch*) se mofaban los unos de los otros al igual que de los lectores, al tiempo que creaban un pequeño universo literario de EC.<sup>36</sup> A estos personajes se les conoce como los *Ghoulunatics*.

Este cosmos ficticio es justamente el elemento clave en este apartado, pues es gracias a él que casi dos décadas después de ser canceladas dichas historietas, fue posible resucitarlas en la pantalla grande con una película de origen británico. *Tales from the Crypt* (1972) es una película que toma como base la estructura de la historieta homónima de EC, se trata de cinco relatos presentados por el Guardián de la Cripta basados no sólo en dicha historieta sino en sus dos "hermanas".

El aspecto de dicho personaje es más sereno y sombrío que el de su contraparte ilustrada pero la principal diferencia de la película respecto de las publicaciones es la pequeña trama introductoria en la que cinco turistas se separan de su grupo al visitar unas catacumbas y terminan encontrándose con el guardián, que les relata una a una sus propias muertes.

Para ser el primer esfuerzo fílmico relacionado con las historias de horror de EC se debe admitir que es bastante afortunado; si bien se modificaron algunos aspectos del guardián y el tono satírico no se explota como en el material original, la idea fue lo suficientemente buena para que incluso al año siguiente llegara a los cines la secuela que de manera bastante lógica se llamó *The Vault of Horror* (1973).



Los célebres presentadores de EC Comics, los Ghoulunatics, te abren la puerta de su casa, sólo recuerda que una vez que entres ya no habrá forma de salir.

EC Comics Ghoulunatics : *The Vault Keeper, The Old Witch, and The Crypt Keeper*  
por Al Feldstein, en  
[http://24.media.tumblr.com/tumblr\\_in08qzRG651qf83cro1\\_1280.jpg](http://24.media.tumblr.com/tumblr_in08qzRG651qf83cro1_1280.jpg)

<sup>36</sup> Otras publicaciones de dicha empresa como *Shock SuspensStories*, *Crime Suspensstories*, *Weird Science* y *Weird Fantasy* también forman parte de esta ecuación; todas ellas se manejaban bajo una misma línea dado que detrás de ellas estaban William Gaines, el dueño de EC Comics, y sus editores Al Feldstein y Harvey Kurtzman con quienes compartía un gusto por las historias retorcidas de horror, suspenso, guerra y ciencia ficción.

En esta última el presentador ya no hace su aparición y son cinco personajes los que cumplen esta función al platicarse sus pesadillas los unos a los otros con un sorpresivo giro en el desenlace. Es curioso que la historieta homónima cedió sólo el título de la película pues cuatro de las historias son de *Tales from the Crypt* y una más es de *Shock SuspenStories*.

Ambas pueden considerarse películas de culto; si bien su éxito y reconocimiento fueron moderados en su momento, han logrado permanecer dentro del radar durante todos estos años y su principal mérito es poner los cimientos de las futuras adaptaciones audiovisuales de las historietas de horror.

Avancemos unos cuantos años más y retomemos dos nombres sinónimos del terror, en el año de 1982 George A. Romero y el múltiples veces mencionado Stephen King hicieron equipo como director y guionista respectivamente para crear la joya *Creepshow*, que si bien no está basada en ninguna historieta de EC Comics propiamente, sí es un claro tributo a éstas.

Las referencias son claras e inmediatas, desde el formato de cinco relatos, hasta el cómic ficticio que da nombre a la película cuyas características emulan la tipografía, estructura e ilustraciones de EC, además del presentador acreditado sólo como *The Creep* que cumple la función de los *Ghoulunatics* y de quien hablaremos más adelante.

Romero hizo un excelente trabajo al recrear la sensación de estar observando una historieta; la inclusión de segmentos animados junto con transiciones y viñetas con características de cómic conformaron la emulación perfecta; el resultado final es efectivo, hay algunos buenos sustos combinados con situaciones satíricas y esa misma sensación que dejaban las publicaciones de William Gaines.

El legado de esta producción nos acerca mucho al propósito de este apartado, su éxito sorpresivo derivó en una adaptación en novela gráfica con las mismas historias de la película, una aceptable secuela algunos años después y la serie de televisión *Tales from the Darkside*.

En 1983, el mismo estudio que produjo *Creepshow* aprovechó los reflectores y con el buen George Romero a la cabeza como productor se dieron a la tarea de crear una serie de televisión que siguiera la misma línea del film, sin embargo muchos de los derechos de éste pertenecían a Warner Brothers y por lo tanto algunas modificaciones de forma tuvieron lugar, sin embargo en el fondo el espíritu de las historietas de terror de los años cincuenta se mantuvo presente.

A pesar de sus limitaciones en cuestión de recursos y presupuesto propias de la pantalla chica, *Tales from the Darkside* logró 90 episodios a lo largo de cuatro temporadas y una muy buena reputación, todo gracias a dos factores clave, el primero la gran creatividad y experiencia que había detrás; el segundo es la poca competencia que hubo durante los años ochenta en lo que a series de horror y suspenso se refiere.

Es ese segundo factor en el que hemos hecho tanto énfasis el principal mérito de esta serie, pues a pesar de no ser transmitido por televisión de paga ni ser producido por una cadena grande, ésta se mantuvo durante muchos años al aire, aún más si consideramos los 72 episodios de la serie *Monsters*, su "sucesor espiritual", que fue producida por el mismo estudio tras la cancelación de *Tales* en 1988 y mantuvo la misma estructura antológica, los mismos finales retorcidos e incluso se centró más en el género de horror.

Incluso un par de años después Laurel Studios produjo una película derivada de la serie, *Tales from the Darkside: The Movie*, donde curiosamente en el segundo segmento George A. Romero participó con su guión "Cat from Hell" que adaptó de una historia homónima escrita por Stephen King. Esta cinta, al igual que la serie, tiene tatuado *Creepshow* en las entrañas.

Por fin hemos llegado al punto clave de este apartado, es el año 1989 y la industria audiovisual se encuentra en un gran momento, basta con mencionar algunas de las series que debutaron ese año como lo fue *COPS*, *Quantum Leap* (*Viajeros en el tiempo*), *Seinfeld*, *Saved by the Bell* (*Salvados por la campana*), *American Gladiators* (*Gladiadores americanos*), *Doogie Howser*, *Baywatch* (*Guardianes de la bahía*) y por supuesto la que probablemente sea la serie más exitosa de todos los tiempos, *Los Simpson*.



Por su relevancia en la cultura popular, no puede faltar una alusión a *Tales From the Crypt* en *Los Simpson*.

Capturada del episodio "Treehouse of Horror XVII" en *The Simpsons* (T18-E4), propiedad de 20th Century Fox Television, en <http://irc.lv/video?id=nmeWdA9eyzV>



El tono sangriento y súper explícito de la serie seguramente provocó que más de uno perdiera la cabeza.

Capturada del episodio "Korman's Kalamity" en *Tales From the Crypt* (T2-E13), propiedad de HBO. En <http://www.youtube.com/watch?v=m5x3zhmDQ7Q>

Con una lista tan grande de series exitosas uno no puede más que esperar que también el género de horror haya tenido una rebanada del pastel, y afortunadamente para los amantes del miedo así fue, pues de la mano de Richard Donner,<sup>37</sup> Walter Hill<sup>38</sup> y Robert Zemeckis,<sup>39</sup> tres muy reconocidos directores en Hollywood, el aclamado productor Joe Silver y al también notable David Giler que conforman este *Dream Team* de la producción audiovisual, *Tales from the Crypt* hizo su brillante y macabra aparición en la pantalla chica.

Y es que, además de contar con una producción de primer nivel, se combinaron dos factores indispensables para el gran éxito de este programa; en primera instancia se trató de una producción de la cadena HBO,<sup>40</sup> lo que significó un elevado presupuesto propio de la televisión premier por cable, y justamente el ser transmitida originalmente por ese espacio exclusivo fue el segundo elemento determinante, pues la serie estaba prácticamente blindada contra la censura que tanto frenó al género en la TV.

A diferencia de otros magníficos esfuerzos que ya fueron mencionados con anterioridad, esta serie no fue víctima de las organizaciones de padres de familia, ni tuvo que batallar para exprimir hasta el último centavo de un bajo presupuesto; así en los últimos suspiros del gran boom del género de terror en la década de 1980 esta serie realmente aprovechó todos los astros que se alinearon a su favor.

Además contó con la participación de actores de primera clase como Brooke Shields, Tim Roth, Demi Moore, Dan Aykroyd, Hank Azaria, Steve Buscemi, Daniel Craig, Timothy Dalton, Kirk Douglas,

<sup>37</sup> Reconocido por dirigir películas como *The Omen* (1976), *Superman* (1978), *The Goonies* (1985) y la saga completa de *Lethal Weapon*.

<sup>38</sup> Su trabajo como director en películas como *The Warriors* (1979) *48 Horas* (1982) y *Crossroads* (1986) ha sido opacado sólo por su propia labor como productor en la saga completa de *Alien*.

<sup>39</sup> Probablemente el nombre más importante en la producción de esta serie de televisión es también uno de los directores más sobresalientes de la industria cinematográfica; creador de la saga *Back to the Future* y de películas como *Who Framed Roger Rabbit* (1988), *Death Becomes Her* (1992) y *Forrest Gump* (1994).

<sup>40</sup> Home Box Office (HBO), es una de las cadenas más importantes de televisión premier por cable en Estados Unidos y en más de 50 países con alrededor de 35 millones de suscriptores. Por su exclusiva posición no ha padecido de los duros embates de la censura al producir series con lenguaje vulgar, escenas explícitas, alta violencia y nudismo, lo que en general ha resultado ser una ventaja respecto a otras cadenas de cable básico y televisión abierta que deben lidiar con esas limitaciones.

Whoopi Goldberg, Teri Hatcher y hasta jóvenes talentos que muy poco tiempo después se volverían estrellas de Hollywood como Ewan McGregor, Benicio del Toro y Brad Pitt.

Desde la primera temporada de tan sólo seis episodios, se impuso el tono que tendría la serie en lo sucesivo; los primeros tres en ser producidos fueron cortesía de Hill, Zemeckis y Donner respectivamente, quienes a lo largo de toda la serie sólo repitieron la labor de dirección en un par de ocasiones pero dejaron muy clara la línea a seguir y su compromiso, por cierto previamente pactado en contrato con el propio Bill Gaines, de utilizar como base e inspiración los relatos de las historietas de horror de EC en cada emisión.

De nueva cuenta el universo de dichos cómics resurgía de la ultratumba para deleite y miedo de los amantes del terror sólo que esta vez con más fuerza que nunca; y si bien HBO ya había tenido éxito incursionando parcialmente en este género unos años atrás con la serie *The Hitchhiker*, lo que logró con *Tales from the Crypt* no tiene comparación y es en buena medida por la brillantez del material original en el que tienen sus cimientos.

De forma deliberada se está omitiendo aquí un detalle fundamental de esta serie, uno imprescindible que de haberse suprimido en el formato de la misma seguramente no estaríamos hablando de ella; un elemento clave en las series antológicas más exitosas y en este caso particular también de las historietas en cuestión, sin duda ya imaginaron que éste es nada más y nada menos que un presentador.

No había mejor candidato para desempeñar esa labor que el mismo Guardián de la Cripta que, al igual que en los cómics de los años cincuenta, fue fundamental en el desarrollo y éxito de la serie; sus segmentos introductorios y despedidas con un distintivo humor macabro sirvieron como el enlace perfecto para mantener la serie cohesionada a lo largo de todas sus temporadas, recibiendo casi tanta atención como los propios relatos.

Y con esto el apartado por fin cobra sentido, fue un largo camino para llegar hasta este punto aun considerando que en realidad se trató de un atajo; así el conocer más del universo de EC y cómo derivó en una gran serie de televisión sólo nos lleva a analizar algunos detalles clave de ésta que resultan ser piezas inexorables del verdadero fin de este proyecto.

- **Presentando desde su cripta.** El guardián de la cripta puede ser reconocido incluso por personas que no están tan familiarizadas con la serie; su aspecto cadavérico, su voz aguda y rasposa, su característica risa tan burlona como macabra y su particular humor negro son algunas de sus características más identificables.

A pesar de sus diferencias físicas respecto a su versión impresa, este simpático personaje conservó la esencia de las historietas; al igual que en estas cada relato es presentado por él y a manera de conclusión siempre hace un comentario final relacionado con el desenlace de la historia, generalmente con un tono exagerado y cómico.

Y cómo no desarrollar simpatía por él a pesar de ser el host de un show de terror, si como bien lo definió Zemeckis "Él te hará reír, pero quizás también te mate, es un pequeño desgraciado".<sup>41</sup> Esta personalidad tan divertidamente cínica se volvió una atracción de cada episodio, pues en sus segmentos el



Es un saco putrefacto de huesos, pero el guardián de la cripta tiene estilo, por eso no extraña que tenga tantos admiradores. Capturada de *Tales from the Crypt Presents: Demon Knight*, propiedad de Universal Pictures.

<sup>41</sup> Digby Diehl, *Tales from the crypt - The official archives*, p. 172

guardián podría estar torturando, mutilando o asesinando alguna víctima *ad hoc* con el consecuente relato y a pesar de ser escenas explícitas aun así causar una extraña gracia.

A diferencia de otros programas como los ya mencionados *The Twilight Zone* y *Alfred Hitchcock Presents* o incluso su contemporáneo *Freddy's Nightmares*, el presentador de esta serie no era sólo una persona, si bien el mayor peso del personaje era responsabilidad del actor y comediante John Kassir, la voz del guardián, al tratarse éste de un títere con características mecánicas electrónicas implicaba una mayor complejidad; seis titiriteros debían trabajar de manera muy coordinada entre expresiones faciales y movimiento corporal para darle "vida" al guardián.

El tener siete personas configurando un solo personaje suena complicado pero ciertamente rindió sus frutos. Quizá parezca innecesariamente complejo, tal vez un poco de maquillaje sobre el mismo Kassir hubiera sido suficiente para tener un gran presentador, aún sin tomar como inspiración al guardián original; sin embargo, al ver el resultado final no se les puede culpar, más allá de su labor como host, éste personaje se volvió la imagen de la serie y una celebridad *sui generis*.

Y en todo personaje recurrente una cuestión muy importante es que éste tenga cierto desarrollo y crecimiento con el tiempo; y ese es otro factor que se debe aplaudir en este caso, pues a pesar de ser "sólo" el presentador, el guardián evolucionó a lo largo de las siete temporadas y de manera gradual. De inicio se le veía en general solo en su cripta vestido con una vieja túnica, pero conforme fue pasando el tiempo su vestuario se fue modificando de acuerdo a cada episodio y también sus rutinas cambiaron en este mismo sentido volviéndose cada vez más complejas incluso en locaciones fuera de la cripta.

Es imposible saber si la serie hubiera tenido el mismo éxito sin esta magnífica marioneta; quizá hubiera bastado con el talento de John Kassir y la misma dirección del personaje; Freddy Krueger presentó su serie con un tono muy similar y durante 44 capítulos a lo largo de dos temporadas al aire fue bastante efectivo bastándose únicamente del actor Robert Englund y un gran trabajo de maquillaje para personificarlo, es una pena que jamás sabremos de su trascendencia como anfitrión gracias a los conservadores padres de familia de la época.

Tal vez él hubiera sido un digno adversario del guardián de la cripta y ambas producciones serían recordadas por igual. De cualquier forma es evidente que HBO podía invertir lo que fuera necesario para consolidar su serie sobre cualquier otra del género y es evidente que mucho de ese "empeño" se le puso al presentador de la misma; aun así es interesante notar que no ha habido un esfuerzo semejante desde entonces y de igual forma es difícil, si no imposible, encontrar algún otro host de una serie de horror que valga siquiera una mención "horrorífica".

- **La cripta del terror.** Para este momento debe estar bastante claro que las historietas de horror de EC son el material base para la serie *Tales from the Crypt*, de hecho salvo por un par de episodios con guiones completamente originales, el resto están fuertemente vinculados con alguno de los cientos de relatos de horror de dicha editorial.

Si bien ya se mencionó el tono humorístico que comparten los mencionados cómics con sus adaptaciones en la pantalla chica, algo debe quedar muy claro en este momento y en adelante, esta no es una comedia, es uno de los shows más escalofrantes, aterradores y sangrientos de la televisión, del tipo de los que dan pesadillas y dejan marcados por mucho tiempo a los espectadores.

Aún los ya mencionados segmentos del guardián de la cripta pueden poner nervioso a más de uno, pero los relatos en general, principalmente en las primeras temporadas, son de verdadero miedo, y lo logran con una sencilla fórmula, primero toman como base las ilustraciones grotescas, explícitas y exageradas de los cómics y las plasman en la realidad, en muchos casos llevándolas aún más allá de sus contrapartes impresas.

El segundo paso es aún más sencillo, pues las historias de Gaines y Feldstein ya son bastante terroríficas y se defienden por sí mismas así que bastó con adaptarlas a una producción audiovisual tratando de no modificar su esencia y los giros inesperados de las mismas.

El punto más importante para cerrar la fórmula y derivado del paso anterior, consiste en tener suficiente variedad en cada episodio, pues si le mostraba a la gente los mismos monstruos cada semana terminarían por perderles el miedo y el respeto, pero la propia diversidad temática que se tenía en las historietas permitió abarcar un gran número de sub géneros del terror a lo largo de la serie.



Arnold Schwarzenegger aprovechó su debut como director para tratar de poner en forma al esquelético guardián.

Sin título ni autor, en <http://entertainment.ca.msn.com/tv/gallery.aspx?cp-documentid=25989811&page=9>

Parece pertinente ejemplificar con tres episodios las diferentes tangentes que tomó el show aún cuando en apariencia manejaba tramas muy semejantes. En *The Thing from the Grave*, la historia trata de inicio sobre un asesinato derivado de un triángulo amoroso y luego vira en una dirección sobrenatural al regresar la víctima de la tumba para vengarse y demostrar su amor que va más allá de la muerte.

Apenas en el anterior *Three's a Crowd* la trama presentaba un presunto triángulo amoroso, en el que una pareja con problemas derivados de no lograr concebir un hijo acepta vacacionar en la cabaña de un amigo; el marido, un sujeto muy acomplejado por su aparente infertilidad, comienza a sospechar que su esposa lo engaña con su anfitrión, decide matarlos a ambos sólo para descubrir después que el verdadero motivo de su viaje era una fiesta sorpresa organizada por su amigo para celebrar que su mujer por fin esperaba un bebé.

Y curiosamente en el posterior *The Sacrifice* la trama gira aparentemente en torno al mismo conflicto, pues un agente de seguros engaña y asesina a un millonario para quedarse con su esposa, quien es cómplice, y de paso su fortuna. Su jefe, el ex esposo de dicha mujer, tomó fotos del crimen para chantajearlo, lo obliga a compartir a su nueva pareja para abusar de ella y humillarla; finalmente para exculparla de todo crimen y liberarla de su martirio él se suicida no sin antes dejar una carta donde acepta toda la responsabilidad del asesinato, el giro inesperado viene cuando se descubre que ella lo planeó todo junto a su ex desde el inicio.

El que estos tres episodios consecutivos compartan el elemento del triángulo amoroso es una mera coincidencia y no por ello se debe pensar que la serie en general ahonda demasiado en ese tema; lo verdaderamente curioso es en realidad cómo los tres viran en su propia dirección partiendo de diferentes (aunque afines) formas del horror.

Ni siquiera el hecho de que la gran mayoría de los capítulos estuvieron a cargo de directores poco conocidos o novatos, algunos de ellos actores invitados para estrenarse en ese rol, pudo afectar la mencionada fórmula, dado que la solidez del material original siempre con la macabra mano de Bill Gaines presente era prácticamente a prueba de errores... eso es, por supuesto, hasta que dejó de serlo.

Desde la sexta, pero principalmente en la séptima y última temporada se notó una drástica caída en el factor terror, si bien la serie siguió guiándose por la misma línea, comenzó a valerle demasiado de los mismos recursos hasta agotarlos y, como cualquier otra producción de este tipo, tarde o temprano estaría condenada a llegar a su fin. Eso no quiere decir que no haya sus excepciones, pero lo cierto es que no son suficientes.

Particularmente la última temporada es difícil de juzgar pues, tras mudar toda la producción al Reino Unido, también se modificó drásticamente la esencia de horror de la serie que a partir de ese momento

se tornó mucho más hacia las historias de crímenes. Sumado a esto el reparto se conformó casi en su totalidad por actores británicos y la presentación de la serie se adaptó a estas circunstancias. A pesar de que el guardián también llegó al viejo continente, la serie no volvió a ser la misma.

Efectivamente *Tales from the Crypt* cambió mucho en esos últimos episodios, no hubo más exageración de lo grotesco ni de la sangre, tampoco de la sensualidad y de lo explícito; ese toque británico trajo consigo una autocensura que no se llevaba muy bien con el show. Sus trece capítulos no son precisamente malos, incluso analizándolos al margen de la serie pueden tener muchas virtudes, sólo no preservan el espíritu de la misma.

La octava temporada ya no tuvo lugar, pero HBO hizo un último intento por aprovechar el impulso, así de la mano de Zemeckis y de Silver apareció *Perversions of Science* para ocupar ese espacio con diez poco memorables episodios basados en *Weird Science*, otra historieta de EC enfocada a la ciencia ficción. Pero el terror que emanaba de la cripta, junto con su guardián, al parecer se tomaron unas largas vacaciones de la pantalla chica, tan largas que aún no terminan.

Esta serie dejó un legado difícil de ignorar, todavía es fácil encontrarla en su colección de DVD, atrapar de vez en cuando un episodio en canales como Syfy (con su censura moderada) o incluso gracias a las bondades de la Internet tener la posibilidad de verla en su totalidad en servidores como YouTube.

Incluso *Tales from the Cryptkeeper*<sup>42</sup> y las películas que trataron de expandir la marca tienen su mérito por difundirla e intentar llevar el horror a otros espectadores, pero la huella más grande que dejó está en los magníficos episodios que inspiran verdadero miedo; por ello aquí se presenta una lista con los cinco que se proponen en este trabajo como los imperdibles de la serie.

### 3.2.1. Lo mejor de la cripta

Nuevamente se advierte que, aunque se procura no hacerlo, es inevitable mencionar en estas reseñas algunos detalles significativos de la trama y estos pueden mermar parte de la sorpresa al ver el episodio en cuestión.

- **Cutting Cards (T2-E3 1990).**<sup>43</sup> La trama de este episodio es simple pero efectiva; dos apostadores profesionales que se conocen de tiempo atrás se reencuentran y motivados por el odio que sienten el uno por el otro deciden jugar para decidir de una vez por todas quién es el mejor y de paso exiliar a su rival.

Los juegos pasan de una simple tirada de dados, a una muy tensa partida de ruleta rusa en la que ya no está sobre la mesa sólo la permanencia en el pueblo sino en el mundo de los vivos. Por difícil que parezca a partir de ahí las cosas siguen subiendo de tono y al final, tras una partida de "póker cortante", lo único claro es que cuando de apostar se trata los dos comparten la misma suerte.

Gran parte del encanto de este episodio son las memorables actuaciones de Lance Henriksen y Kevin Tighe que dan vida a estos competitivos personajes de una manera muy auténtica y logran dale un aire de verosimilitud a toda la situación a pesar de tener una naturaleza completamente descabellada.

---

<sup>42</sup> *Tales from the Cryptkeeper* es una serie animada infantil cuyo tono es mucho más ligero que el de su contraparte adulta, pero gracias a la presencia del guardián de la cripta interpretado en ambas series por Johnn Kassir, se percibe un nexo entre las dos. La producción estuvo igualmente a cargo de Zemeckis, Silver, Donner, Giler y Hill. Tuvo originalmente dos temporadas en 1993 y 1994, donde hicieron su aparición La Vieja Bruja y El Guardián de la Bóveda para tratar de vincular la caricatura con los cómics de EC. En 1997 y ya sin el respaldo de su "hermana mayor" se produjo una tercera temporada que tenía un tono aún más inocente.

<sup>43</sup> Basado en "Cutting Cards!" el tercer relato de *Tales from the Crypt* No. 32, publicado por EC Comics en octubre de 1952.



En su presentación, el guardián nos muestra estas ilustraciones al estilo de las historietas de EC donde se ve un esbozo de la trama de estos magníficos episodios.

Capturado de los episodios "Cutting Cards", "Abra Cadaver", "Dead Right" y "Television Terror" en *Tales From the Crypt*, propiedad de HBO.

- **Abra Cadaver (T3-E4 1991).**<sup>44</sup> Marty (Beau Bridges), el hermano mayor de Carl (Tony Goldwyn), sufre un ataque al corazón cuando éste último le realiza una pesada broma; las secuelas de este evento lo imposibilitan para consumir su sueño de ser un reconocido cirujano. Tiempo después, mientras Carl ve realizado ese mismo sueño, Marty desarrolla una droga que mantiene por algún tiempo la actividad cerebral de una persona después de que ésta muere. Entonces, para devolverle el favor a su hermano menor, Marty le provoca un infarto y lo convierte en su primer sujeto de pruebas.

Este extremo duelo fraternal configura uno de los episodios más creativos de la serie, pues es a través de los ojos de Carl que experimentamos algunos de los más grandes temores de la muerte. Él debe presenciar paso a paso los rigores de su propio deceso y nosotros como espectadores nos vemos forzados a acompañarlo. Por si fuera poco el giro final es uno de los mejores y más sorprendidos de la serie.

- **Dead Right (T2-E1 1990).**<sup>45</sup> Este peculiar episodio se engalana con la presencia de Demi Moore. De inicio ella es una secretaria con ansias de riqueza que tras visitar a una vidente pierde su trabajo y encuentra inmediatamente uno nuevo, tal como ésta lo predijo en su encuentro. Menos incrédula y con su nuevo trabajo de mesera como evidencia de la precisión de las predicciones, visita de nuevo a la adivina quien ahora le augura que conocerá a un hombre que heredará una fortuna y luego éste morirá.

<sup>44</sup> Basado en "Dead Right!" el primer relato de *Tales from the Crypt* No. 37, publicado por EC Comics en agosto de 1953.

<sup>45</sup> Basado en "Dead Right!" el primer relato de *Shock SuspenStories* No. 6, publicado por EC Comics en diciembre de 1953. (No confundir con el título homónimo apenas citado)

La nueva visión también se cumple, efectivamente conoce a un hombre en el bar donde trabaja. Es repugnante y obeso pero la ambición de ella supera los límites de lo racional, y más tras descubrir que él tiene un tío muy adinerado. Así, lo seduce fácilmente y poco tiempo después acepta ser su esposa.

El ver a la pobre Demi soportar la compañía y afectos de ese hombre grotesco es suficiente para que a cualquiera se le revuelva el estómago; el giro final, aunque algo predecible, es suficientemente impactante y deja a uno pensando sobre los peligrosos que puede ser conocer su propio futuro.<sup>46</sup>

- **Television Terror (T2-E16 1990).**<sup>47</sup> La historia de un reportero que visita una casa embrujada para hacer un reportaje en vivo puede no ser sorprendente el día de hoy pero en los años noventa era bastante original. La trama de este corto episodio es simple y tal vez predecible, incluso el giro final es uno de los menos rebuscados de la serie. Pero como uno de los precursores del sub género "Metraje Encontrado" (*Found Footage*) logra perfectamente su cometido.

Horton Rivers es el reportero en cuestión, y la casa que visita era la residencia de una mujer de mente que asesinó y descuartizó a varios hombres sin motivo alguno; un psíquico le advierte que no debe entrar ahí pues la casa, que ha estado vacía por cinco años, tiene una vibra negativa. Por supuesto, como ocurriría con casi cualquier comunicador, eso no lo detiene para realizar el reportaje.

Dentro de la casa su sentencia estaba dictada. De inicio sólo encuentra ratas pero rápidamente descubre que hay cosas que se deben dejar en paz aunque los espectadores lo demanden. De hecho parte del encanto de este episodio, además de ser uno de los más terroríficos, es que nos presenta una producción dentro de la producción y de alguna forma somos los verdaderos espectadores de ambas.

- **And All Through the House (T1-E2 1989).**<sup>48</sup> Las historias navideñas son muy comunes en las series de televisión norteamericanas, principalmente conforme se aproximan los festejos decembrinos; pero el acercamiento de este episodio a esta festividad dista mucho de ser el convencional.

En la víspera de navidad una mujer mata a su marido sin tocarse el corazón y sin pensarlo dos veces; su plan aparentemente es cobrar el seguro de vida y compartirlo con su amante. Bajo la nieve todo parece ir de maravilla, salvo por el asesino de mujeres que anda suelto sin que la protagonista se entere. Cuando ella trata de salir para deshacerse del cuerpo es sorprendida por nada menos que Santa Claus, que hecha en mano trata encargarse de ella.

Tras escapar de él y refugiarse en casa donde su pequeña hija duerme en la planta alta, se enfrenta a la realidad de no poder llamar a la policía, de lo contrario descubrirían su crimen. Mientras tanto el asesino sigue suelto y acechante fuera de la casa. Finalmente se le ocurre la brillante idea de inculpar al susodicho del homicidio pero desafortunadamente para ella su niña estaba tan ansiosa por la llegada de Santa que le ayudó a entrar a la casa.

Como espectador es difícil saber si tenerle simpatía a esta mujer que acaba de matar a su marido a sangre fría, si bien tampoco se le tiene al asesino disfrazado de San Nicolás, al final lo único que uno pide es quizá que la inocente niña se salve. La vibra de este episodio es bastante tensa y reúne todas las características de un *Slasher* y lo hace con cinco estrellas gracias a la mano de Robert Zemeckis.

---

<sup>46</sup> Por cierto, como parte del propósito final de este proyecto, el verdaderamente desagradable personaje de este episodio interpretado por Jeffrey Tambor ha sido una de las principales inspiraciones para desarrollar a uno de los protagonistas de la propuesta audiovisual que se presentará más adelante.

<sup>47</sup> Basado en "Television Terror!" el segundo relato de *The Haunt of Fear* No. 17, publicado por EC Comics en septiembre de 1950.

<sup>48</sup> Basado en "...And All Through The House..." el primer relato de *Vault of Horror* No. 35, publicado por EC Comics en febrero de 1954.

### 3.3 El horror en México

Salvo contadas excepciones, la mayoría de las producciones audiovisuales que han sido mencionadas hasta este momento aparecieron de una u otra forma en nuestro país; principalmente en diferentes canales de televisión abierta pero conforme transcurrió el tiempo también aparecieron en la televisión de paga y los posteriores sistemas de reproducción caseros en formatos como VHS y DVD.

Hasta hace pocos años, cualquier serie del país vecino y en general del extranjero podía tardar años en llegar a Latinoamérica. A pesar de todo, se las arreglaban para traerlas lo más pronto posible, incluso con doblaje al español, y hoy se distribuyen de manera casi simultánea en el continente.

Como son mercados afines, en México siempre se han importado programas de Estados Unidos; ha funcionado bastante bien los últimos cincuenta o sesenta años, muchas series de dicha nación forman parte entrañable del catálogo de transmisiones de los canales mexicanos desde sus inicios y hasta la fecha muchos de ellos se retransmiten esporádicamente.

Es un sistema efectivo pero no a prueba de fallos, y desafortunadamente las series de horror no han recibido suficiente espacio en nuestras pantallas; si bien la televisión abierta se engalanó en diferentes épocas con horrores como *The Twilight Zone*, *Alfred Hitchcock Presents*, *The Outer Limits*, *Night Gallery* y otros más recientes como *Freddy's Nightmares* y *Tales from the Crypt*, la verdad su presencia no puede considerarse más que experimental y en la mayoría de los casos la cifra de episodios transmitidos dista mucho de la cifra total.



Aunque escasos, *Lo que la gente cuenta* tiene momentos escalofriantes y moralejas, como nunca confiar en una niña fantasma. Capturada del episodio "La niña del lago" en *Lo que la gente cuenta*, propiedad de TV Azteca, en <http://www.azteca.com/videos/loquelagentecuenta/146334/la-nina-del-lago>



Si ven a la mujer de negro miren al reloj y no teman, significa que ha llegado la hora marcada y como bien lo diría don Juan Manuel el de la leyenda "dichoso usted que sabe la hora de su muerte". Capturada del episodio "La Visita" en *La Hora Marcada*, propiedad de Televisa.



Quizá "Embalsamante", protagonizado por Dominika Paleta, es de lo más rescatable de la serie.

Capturada del episodio "Embalsamante" en *13 Miedos*, propiedad de Televisa. En <http://televisamas.blogspot.mx/>

La televisión de paga ha resultado mucho más benevolente en los últimos años trayendo de manera casi simultánea y en su totalidad series como *The Walking Dead* y *American Horror Story*, pero son las tiendas de discos las que realmente han puesto decenas de series de terror al alcance de todos aunque, por supuesto, estas últimas dos opciones requieren desembolsar una buena cantidad de dinero.

Afortunadamente para este proyecto, también hay algunos antecedentes de series de terror producidas en México, al menos un par que vale la pena repasar y uno más que debe ser mencionado a pesar de su pobre calidad. Este último sería *Lo que la gente cuenta*, un esfuerzo de Televisión Azteca por cubrir ese escalofriante y necesario espacio en sus transmisiones pero uno que jamás ha sido llevado con suficiente cuidado.

En el papel tiene bastante potencial para ser muy buena pues trata sobre leyendas de terror mexicanas y la premisa principal es que aquellos que las relataron no tienen duda de que son reales. En general las tramas giran alrededor de fantasmas y espíritus vengativos, manifestaciones del diablo y en menor medida de criaturas sobrenaturales como los nahuales y el chupacabras.

El problema principal de esta serie, sin embargo, es que no se toma en serio a sí misma, para empezar está tan bajada de tono que puede transmitirse en horario familiar; los efectos especiales más que complementar la historia la dañan por verse demasiado falsos y en varios episodios hasta el maquillaje que podría ser más sencillo se ve exagerado o fuera de lugar. Aunado a esto la serie rara vez presenta actores experimentados y esto se traduce en actuaciones poco verosímiles.

A pesar de todo la serie ha logrado mantenerse en la televisión y a juzgar por los comentarios que se hacen sobre esta en su sitio oficial de Internet, goza de suficiente éxito como para seguir en ese espacio por mucho más tiempo. Pareciera una contradicción, cómo una producción con tantas carencias podría sostenerse de manera tan prolongada, sobre todo tratándose de un género tan difícil; sencillamente se debe a que su acercamiento es suficientemente ligero para que cualquiera lo pueda ver y busca más entretener que realmente causar miedo.

Las otras dos series que mencionamos son algo así como madre e hija, *La hora marcada* y *13 Miedos* representan la propuesta de horror de Televisa aunque con casi veinte años de distancia entre una y otra. Ambas tienen sus propios méritos y son probablemente lo mejor que ha salido de este país en términos del género de horror para la pantalla chica, por ello a continuación se presentará un breve análisis de cada una:

- **La hora marcada.** Esta producción de Carmen Armendáriz y Emmanuel Lubezki surgió en 1986 y se mantuvo hasta 1990 con un total de 87 episodios. Algunos nombres importantes del cine mexicano tuvieron sus primeros ensayos ahí, entre ellos los hermanos Carlos y Alfonso Cuarón, Alejandro González Iñárritu y Guillermo del Toro.

El programa constaba principalmente de historias de horror fundamentado en la fantasía y lo sobrenatural; asimismo, a pesar de no poder eludir la censura propia de la televisión abierta, el tono general era bastante macabro y crudo para la época y esto fue posible gracias a su horario nocturno.

Su variedad temática es producto de todas las manos que participaron en este proyecto, algo que sorpresivamente le vino bien a este show; un capítulo podía tratarse de androides usurpadores de vidas, el siguiente de una banda/culto que trafica con órganos y luego uno más sobre una niña que juega con su hermano fantasma. Hombres lobo, vampiros, fantasmas, locos y *zombies* podían aparecer indistintamente en la serie semana tras semana.

Si bien ésta en sí no contaba, por cierto, con lo que se considera propiamente un anfitrión, sí hubo un importante personaje que fungió como el enlace preciso que brindó la identidad a *La hora marcada*.

La Mujer de Negro, de quien no se daba mayor detalle, aparecía al final de cada episodio justo en el momento en el que se presentaba la muerte o la desdicha de los personajes.

Sin decir palabra alguna y sin interactuar con nadie, únicamente como testigo de la escena, este personaje daba un cierre macabro a cada historia; se trata de la metáfora de la muerte que trae con su llegada siempre el fin, sólo que en este caso para fortuna de los espectadores, únicamente era la culminación del episodio.

Otra característica muy importante de esta terrorífica serie es la incontable cantidad de actores talentosos que tuvieron créditos en ella, nombres consolidados como Marga López, Pedro Armendáriz, María Rojo, Silvia Pinal, Ofelia Guilmáin, Margarita Isabel y Patricia Reyes Spíndola cobijaron a otros que pocos años después se volvieron también reconocidos como Leticia Calderón, Eduardo Palomo, Edith González y Mario Iván Martínez por nombrar sólo algunos.

Para la mala fortuna de quienes recuerdan esta serie, ha tenido muy pocas retransmisiones y es por demás difícil de conseguir; se puso a la venta una compilación en formato DVD con once episodios y hasta la fecha no han hecho otra; mientras tanto es posible encontrar en la red varios episodios que los fanáticos de la serie han rescatado de sus propias colecciones en videocasete.

- **13 Miedos.** A cualquier amante del horror que haya visto esta serie le será difícil hablar de ella y no molestarse. Es uno de los mejores esfuerzos en términos de producción audiovisual que se han hecho en este país en los últimos años; contó con todo el respaldo de la máquina que es Televisa y aun así se quedó en eso, en el esfuerzo, pues jamás llegó a las expectativas que se tenían de ella.

La producción estuvo a cargo de los hermanos Billy y Fernando Rovzar, que coincidentemente son primos de Emilio Azcárraga. Ambos aprovecharon el impulso que acarrió su producción previa, la película Km 31, para seguir en la línea del horror sólo que esta vez en la pantalla chica.

Utilizaron como base la estructura antológica de *La hora marcada* pero agregaron una ligera variación, esta vez en vez de sólo aparecer La Mujer de Negro, optaron por un verdadero anfitrión del show y para ello usaron al mismísimo diablo, un "hombre" con los ojos negros y sin pupilas acreditado únicamente como "narrador".

Salió al aire en 2007 y a lo largo de sus trece episodios la serie abordó formas del terror sobrenatural en combinación con el psicológico, manifestando algunos de los más profundos miedos que pueden tener las personas, sin embargo, a pesar de contar con muy buenos efectos especiales y maquillaje, actuaciones bastante aceptables y en general una buena estética, es bastante raro que algo logre hacernos brincar del asiento y las pocas veces que eso ocurre no son suficientes para quitarnos el sueño.

De *13 Miedos* se pueden aprender un par de cosas, la más importante es que hacen falta más que un elevado presupuesto y recursos para hacer una buena serie de terror, aunque esto no significa que no sean bastante útiles para conseguirlo; las buenas historias se defienden solas estén en el formato que estén.

También le podemos aprender que es posible crear series de ese perfil en México, que busquen realmente ocupar ese descuidado lugar que el horror no ha logrado llenar en la pantalla chica de nuestro país; cualquiera puede decir que este género es muy difícil y por ello batalla tanto, pero cuál no lo es, todo es cuestión de darle el enfoque apropiado y voltear hacia otros lados para encontrar los esquemas que le funcionan.



## CAPÍTULO 4

# Propuesta de una serie de horror para televisión

Todo lo visto previamente en este proyecto conforma la cimentación de este último segmento. Comprender el quehacer de la producción audiovisual, la esencia del género de terror y sus diversas manifestaciones mediáticas, particularmente en la pantalla chica, no cumpliría ningún propósito para este trabajo a menos de que pudiéramos aterrizar ese conocimiento de alguna forma y en conjunto.

Con esa idea en mente, lo que se presenta a continuación es una propuesta formal para una serie televisiva del género de horror; sin embargo, dejar las cosas sólo en el papel parece insuficiente y por lo tanto la producción de un episodio piloto se vuelve necesaria para lograr manifestar de manera concreta y material la pretensión final de este trabajo.

### 4.1 El proyecto de la serie<sup>49</sup>

Título del programa: *Más allá del terror*

#### IDEA PRINCIPAL

Historias de terror contadas por los cuatro integrantes de una familia de aparentes espectros que viven en una tétrica casona antigua. Cada episodio es independiente del anterior y dependiendo de la temática<sup>50</sup> es presentado por uno u otro personaje.

#### JUSTIFICACIÓN

En años recientes las principales televisoras nacionales han intentado colocar entre su programación un programa del género de terror. Salvo por *Lo que la gente cuenta* de Azteca 7, los demás no tuvieron continuidad y salieron del aire.

Cabe señalar que dicho programa de TV Azteca maneja un concepto semejante de tramas independientes en cada episodio, pero el presentador es sólo una voz en off y el formato en que se presenta es mucho más parecido al de una telenovela que al de una serie televisiva.

Otra diferencia notable es el público meta, pues este programa es transmitido los domingos a las 15:00 horas, lo que permite que sea visto por toda la familia, específicamente por niños y por ello se ve forzado a reducir o censurar los contenidos violentos, sangrientos, sexuales y el uso de lenguaje explícito.

---

<sup>49</sup> Tal y como fue realizado para la producción del episodio piloto de *Más allá del terror*.

<sup>50</sup> Pueden ser basadas en leyendas, cuentos o historias de la vida real.

Más allá del Terror lo que intenta es llegar a un público más maduro en un horario nocturno y hacerlo en un formato de serie televisiva, es decir, un episodio por semana. Contar con una estructura antológica como la tuvieron exitosas series del género como *Tales From the Crypt*, *The Twilight Zone* y *La hora marcada*. Al igual que éstas también se contará con la figura "enlace" que en este caso serán los cuatro presentadores/anfitriones del show.

No es del todo comprensible que el terror, siendo un género tan popular en el cine, no sea igualmente explotado en un medio con tantas similitudes como lo es la televisión, no sólo en México sino en todo el mundo se opta más por hacer series cómicas, programas de revista y telenovelas. Es probable que la principal causa sea que la realidad se ha vuelto más terrorífica que la ficción.

En un mundo en el que si algo sobra es violencia parece lógico que las personas le tengan miedo a los vivos y se olviden de los no-vivos; se ha perdido el "respeto" que se le tenía a criaturas sobrenaturales como los vampiros y los hombres lobo que se han convertido en seres pasivos que protagonizan las historias de amor de las adolescentes del presente.

Cada vez resulta más difícil ver una película, leer un libro, o simplemente escuchar una historia que nos asuste de verdad; lo que a nuestros padres horrorizaba hace treinta años ahora es risible, incluso para ellos. Por supuesto con sus contadas excepciones que han logrado sobrevivir al duro paso de los años.

Aunque decirlo es más fácil que hacerlo, la posibilidad de volver a infundirle miedo al público es genuina, cabe destacar que no es lo mismo que asustarlo; verdadero miedo que se mantenga grabado en sus mentes por mucho tiempo. Si bien un recurso que se ha utilizado con éxito para este propósito es el de la exageración de lo grotesco, como el cine gore por ejemplo, paulatinamente va perdiendo su efecto y demuestra que se necesita también de un argumento que signifique un buen respaldo.

Por lo tanto, a falta de una serie que realmente pueda entretener y atemorizar a su público, resulta muy oportuno proponer una que devuelva el prestigio al género y sea la pauta para que exista un espacio dedicado al mismo en televisión. Muchos han olvidado lo que se siente tener miedo, *Más allá del terror* se los recordará.

## **OBJETIVO**

Retomar y explotar los géneros de "Terror" y "Suspense" a los que no se les da suficiente espacio en la televisión nacional tomando como base conceptos que se han manejado en series mexicanas como *La hora marcada* y otras de importación como *The Twilight Zone (Dimensión desconocida)*, *Tales From the Crypt (Cuentos de ultratumba)* y *Freddy's Nightmares (Las pesadillas de Freddy)*, entre otros.

Con esto se pretende cubrir un espacio que actualmente está muy desaprovechado en las pantallas nacionales y superar los intentos de llenarlo como lo son *Lo que la gente cuenta* de Televisión Azteca y *13 Miedos* de Televisa.

## **CLIENTE POTENCIAL**

Cualquier televisora nacional que desee insertar el género de horror en su programación.

## **CANALES TENTATIVOS DE TRANSMISIÓN**

Canales de televisión abierta.

## **HORARIO**

Viernes de 23:30 a 00:00 o sábado de 00:00 a 00:30 horas.

La única competencia para este programa en televisión nacional sería indirectamente *Lo que la gente cuenta*, (domingos a partir de las 15:00 horas); aunque su contenido está enfocado a un público menos maduro, el género puede prestarse para que se realice una comparativa, por ello se ha elegido un día diferente y un horario diferente al de dicho programa.

Se propone que el programa sea emitido cerca de la media noche por dos razones, la primera, como ya se mencionó, esto permite mayor libertad en los contenidos pues está considerado como un horario para adolescentes y adultos, lo que permite una censura mucho más moderada; la segunda es el folklore que existe alrededor de este horario, pues en muchas culturas se le considera la hora en que salen las criaturas de la noche (brujas y demonios generalmente) para atormentar a los mortales y esto permite crear una mejor atmósfera de terror.

Se piensa en la madrugada del sábado no sólo para separarse de la posible competencia, sino también para reducir las complicaciones que supone este horario en cuestiones de actividades diarias, pues el fin de semana supone una suspensión de labores para muchas personas.

## **DURACIÓN**

Trece episodios de 30 minutos. La duración está pensada bajo el principio de integrar de manera discreta la publicidad en la trama de cada episodio de tal forma que se eviten los cortes comerciales. De manera ideal esto permite aumentar el contenido del programa y no perder la atención de los televidentes. Al tratarse de un horario nocturno los espacios publicitarios en televisión son menos demandados y por lo tanto menos costoso, por ello no resulta descabellado pensar en la colaboración de un patrocinador por episodio o un patrocinador general de la serie que permita mantener este esquema.

## **PÚBLICO META**

Hombres y mujeres de clase media/media alta (C y C+) entre 25 y 30 años.

## **PERSONAJES Y PERFILES**

Cuatro conductores principales (los miembros de la familia de espectros): Sr. Terror (papá), Abuela, Ángel (hijo) y Lyssa (hija).

**Sr. Terror (papá).** Es un hombre blanco de aproximadamente 60 años, parcialmente calvo y muy obeso. Su apariencia es grotesca, tiene marcas y protuberancias en toda la cara y unos dientes muy amarillos. Su forma de ser, sin embargo, es la de un hombre con muchos modales y gran educación, lo que contrasta fuertemente con su gusto por las cosas grotescas y sangrientas, principalmente en el aspecto culinario. Especialista en literatura de terror y en la retórica, gusta de las historias más macabras con finales inesperados, sin embargo suele alterar las versiones originales para darles un toque personal. Cuenta con una biblioteca bastante grande que le sirve de base para relatar un sin fin de historias. Nunca se presenta con su nombre por considerarlo impronunciable, por lo que siempre pide que le llamen Sr. Terror.



**Abuela.** Mujer blanca de aproximadamente 70 años, pálida, casi en los huesos, de cabello muy blanco, ojos muy abiertos, dentadura incompleta y sucia, y su principal característica es una voz rasposa. Luce siempre viejos vestidos de noche, en malas condiciones. Tiene una fascinación peculiar por coleccionar objetos raros, animales exóticos y todo lo relacionado con la muerte. Mujer de mundo, conoce historias y leyendas oscuras de todos los rincones del planeta, mismas de las que alega ser todas ciertas y tener evidencia de ello.



**Ángel (hijo).** Hombre moreno de aproximadamente 35 años. Bien parecido, de cabello castaño, estatura promedio y a juzgar por su apariencia se trata de una persona común y corriente a diferencia de sus familiares.

Viste casual, es carismático y casi pareciera un buen individuo, sin embargo, es cínicamente amante de la sangre y la tortura, admite haber matado a por lo menos 50 personas "sin contar a los niños" y admira a asesinos como Charles Manson, Ted Bundy y John Wayne Gacy, entre otros.

Gusta de imitar las torturas que realizaban sus ídolos, a quienes ha estudiado a la perfección y de quienes conoce sus historias con lujo de detalles.



**Lyssa (hija).** Morena de aproximadamente 25 años. Atractiva y bella, gusta de cubrirse el rostro con vendas, bolsas de papel e incluso tiene máscaras que parecen hechas con piel humana.

Suele verse muy desaliñada. Gusta de vestir atuendos sensuales pero descuidados y sin estilo. Es tímida pero tiene múltiples personalidades que explotan momentánea e inesperadamente. De manera inexplicable su voz cambia dependiendo de qué personalidad esté dominándola y es aún más misterioso cuando emergen dos voces simultáneas.

Tiene un gusto particular por inventar historias y escribirlas en su diario, al parecer se inspira en cualquier cosa que llama su atención en la radio que tiene en su cuarto. Aunque de manera extraña suele tener textos que coinciden con noticias de eventos que ocurren tiempo después.



## SINOPSIS

El programa estará conformado únicamente por un bloque de 30 minutos y éste a su vez estará dividido en Un segmento introductorio a cargo de uno de los cuatro presentadores, seguido de la trama del episodio en cuestión y por último una conclusión y despedida por parte del mismo personaje.

Cada presentador tendrá su propio género predilecto, así el espectador sabrá desde un inicio qué tipo de historia esperar, pero todos tendrán en común ser historias de Terror con un toque satírico oscuro: el papá contará cuentos (Populares), la abuela contará Leyendas, el hijo contará historias de asesinos seriales y la hija contará historias originales.

Por supuesto no se trata de un programa de contar las historias, sino algo mucho más parecido a los programas que se mencionaron en un inicio por lo que dichos personajes no son más que presentadores de los relatos y anfitriones del show.

## 4.2 Episodio piloto: “No mires atrás”

Basado en: guión original inspirado en el popular mito de reciente creación en Internet "Slender Man"<sup>51</sup>. Presentador: Lyssa (hija).

Este personaje apareció en un concurso dentro de los foros del sitio web Something Awful por cortesía del usuario Victor Surge.<sup>52</sup> Las bases eran editar una foto con algún ser o elemento paranormal. Dicho usuario decidió agregar algunas notas a sus imágenes para dar mayor profundidad a su creación y así de la nada se formó el mito. El nombre del personaje significa "El Hombre Delgado". Es un ser de origen desconocido con múltiples habilidades sobrenaturales que utiliza en esencia para atormentar niños, por ello que aparece en casi siempre en fotos donde hay infantes presentes.

Con el tiempo se han ido incorporando más elementos al mito. Por ejemplo, se dice que, cuando él está cerca, la tecnología falla o se torna errática. Se dice asimismo que él puede inducir alucinaciones en sus víctimas y, sobre todo, se han "documentado" sus apariciones en prácticamente cada rincón del mundo. En 2012 un estudio independiente de videojuegos desarrolló una adaptación del mito para la PC. *Slender: The Eight Pages*.<sup>53</sup> Tiene una dinámica simple: el jugador comienza en un escalofriante bosque a mitad de la noche y debe encontrar 8 páginas mientras Slender Man acecha sin dar tregua. Cada una de estas hojas tiene algún mensaje escrito por el propio SM o por alguna de sus víctimas.

Estos elementos se conjuntan como la fuente de inspiración principal del guión para el episodio piloto de la serie, que buscará aprovechar el furor actual respecto a dicho personaje para captar la atención de más espectadores y, asimismo, aportar nuevos detalles al mito y ayudar a popularizarlo aún más.

---

<sup>51</sup> El nombre tiene muchas variaciones, por lo general se ha simplificado para sólo llamarle "Slender", pero también se le encuentra como "Slenderman" y "Slendy". En otros lugares se le ha nombrado "Der Ritter", "Fear Dubh" y "Schlankwald" entre otros.

<sup>52</sup> Ésta es la liga directa para el post original del foro.  
<http://forums.somethingawful.com/showthread.php?threadid=3150591&userid=0&perpage=40&pagenumber=3>

<sup>53</sup> Este simple pero escalofriante juego ayudó a popularizar aún más el mito y tuvo mucho éxito, entre otras cosas por ser gratuito; ahora está por aparecer *Slender: The Arrival*, una secuela con un precio muy accesible que ahondará aún más en toda la mitología del personaje.

### **STORYLINE ORIGINAL<sup>54</sup>**

Un estudiante de universidad, quien en su infancia padeció la trágica e inexplicable muerte de su padre y la desaparición de su madre, comienza a ser acechado por un ente de aspecto cadavérico y largos brazos, que aparentemente viste un traje negro y cuya principal característica es no tener rostro. Mientras más investiga sobre dicho ente, más recuerda sobre la muerte de sus padres y cómo "El Pálido" ya lo perturbaba desde entonces.

Cuando más cerca está de descubrir la verdad, también está más cerca de perder inexplicablemente la razón y ya no puede distinguir entre sus alucinaciones y la realidad. El ente que lo acecha cumple su macabro cometido y decide ponerle fin a su obra terminando con la vida del joven, quien horas más tarde aparece en las noticias como una presunta víctima más del crimen organizado.

### **4.2.1 Guión literario original<sup>55</sup>**

A continuación se muestra el primer guión con la historia completa, en él se definieron la trama y los personajes sin ahondar en el aspecto audiovisual.

#### **MÁS ALLÁ DEL TERROR, EPISODIO PILOTO: "NO MIRES ATRÁS"**

Guión original<sup>56</sup> basado en los mitos de "Slender Man".

#### **1 INT. OFICINA. NOCHE**

DIEGO está en su pequeño cubículo trabajando en su computadora mientras ya no queda nadie en la oficina.

Siente que alguien lo observa en la oscuridad pero al voltear y ver que no hay nadie sólo sonrío, guarda sus cosas y se va.

#### **2 EXT. CALLE. NOCHE**

DIEGO va en el transporte público escuchando música con sus audífonos. Camina por la calle y se compra un café de una tienda que abre toda la noche. Café en mano se dirige a su casa.

#### **3 INT. CASA DE DIEGO. NOCHE**

DIEGO entra a su casa, se dirige al baño y se lava la cara viéndose en el espejo.

Con un vaso de leche y un pan dulce se sienta a cenar en la mesa mientras trabaja en su computadora. Sube a su recámara, prende la tele y se queda dormido.

---

<sup>54</sup> Tiene variaciones respecto a la trama final.

<sup>55</sup> Ídem.

<sup>56</sup> Todos los derechos reservados © Álvar Martínez Acero, México, 2013.

#### 4 INT. CUARTO DE DIEGO. NOCHE

La televisión se enciende y muestra sólo estática, esto despierta a DIEGO quien comienza a ver cómo la imagen se aclara y muestra su propia habitación y la figura de SLENDER MAN se distingue justo a los pies de la cama.

DIEGO voltea temeroso en esa dirección y comienza a descubrir que, efectivamente, hay un cuerpo parado ahí.

DIEGO despierta en ese momento, la tele está prendida mostrando su programación regular y él sonríe al ver que todo fue sólo un sueño.

#### 5 INT. CASA DE DIEGO. DÍA

DIEGO se levanta temprano y le hace una llamada telefónica a su tío.

DIEGO

Hola tío, cómo estás.

TÍO DE DIEGO (OFF)

Bien hijo, bien, qué se te ofrece.

DIEGO

(Burlón)

¿Estabas dormido verdad? Pinche viejo huevón ya párate, jaja.

TÍO DE DIEGO (OFF)

(Ofuscado)

Qué formas son esas de hablarle al hombre que te crío ichamaco desvergonzado! ya mejor dime qué quieres.

DIEGO

Ya no te enojas tío, es pura cábula; nada más te quería preguntar si de casualidad van a ocupar hoy la cabaña, si no para lanzarme.

TÍO DE DIEGO (OFF)

No mijo para nada, ahí "nomás" ten mucho cuidado si te llevas el coche y abusado porque andan asaltando mucho en la zona ¿eh?

DIEGO

Puro cuento tío, pero está bueno ya me voy, ahí me saludas a mi tía.

TÍO DE DIEGO

Órale pues, Dios te bendiga mijo, bye.

DIEGO

Bye

**6 INT. BODEGA DE DIEGO. DÍA**

DIEGO sube por su mochila de acampar a la bodega y se encuentra que una con una nota escrita a mano que dice "Aquí Está" pegada en una caja que está muy a la vista.

DIEGO

Ah canijo ¿y esto de dónde salió? Pinche tío jaja, ya me vino a botar su caja prohibida por fin.

Mete la nota en su bolsillo y se va de ahí con la mochila.

**7 EXT. CAMINO/CARRETERA. DÍA**

DIEGO va en su auto por un camino hacia la cabaña de su tío.

**8 INT. AUTO DE DIEGO. DÍA**

DIEGO llega en su coche y lo estaciona, vuelve a tener esa sensación de que algo lo está mirando, echa un ojo por el retrovisor y al ver que no hay nada agacha la cabeza.

DIEGO

Que nerviosito andas güey...

**9 EXT. ZONA DE LA CABAÑA. DÍA**

DIEGO echa un par de leños a su fogata, saca de la maleta una bocina y la coloca a un lado, pone una canción y saca una salchicha para cocinar en la fogata.

La música se comienza a distorsionar, DIEGO trata de arreglarla y cuando voltea ve parado a unos metros de ahí a su difunto padre con marcas de que tiene el cuello roto y con aspecto cadavérico.

Mientras huye de ahí, DIEGO comienza a tener flashes de la televisión con estática y SLENDER MAN ahí parado, que se mezclan con la imagen del padre.

PAPÁ DE DIEGO

(Alegre y Siniestro)

Ven hijito, te prometo que no duele nada.

PAPÁ DE DIEGO

(MUY ENOJADO y DEMONIACO)

¡Te dije que vengas!

El PAPÁ DE DIEGO aparece en los flashes sin decir nada y de pronto en su lugar está SLENDER MAN.

DIEGO sigue corriendo y sin podérselo explicar regresa a su fogata. Vomita un poco, apaga su fogata y se va de ahí.

## 10 INT. BODEGA DE DIEGO. NOCHE

DIEGO, un poco alterado todavía, entra a la bodega de su casa y encuentra la misma caja que vio en la mañana con otra nota que dice "Ya es tiempo".

DIEGO

(ALTERADO)

A ver Diego, tranquilízate, esto no está pasando...

Mira un momento la caja y con una navaja suiza que trae en la mochila la abre.

Saca de su mochila una linterna y comienza a revisar las fotos y papeles que vienen dentro de la caja.

Lo primero que ve es un extraño volante que sólo dice "La sacerdotisa te puede dar la respuesta que buscas" y tiene una dirección. Lo pone a un lado y luego mira un par de fotos más hasta que toma una foto de sus padres y la mira detenidamente.

## 11 INT. CASA DE DIEGO. NOCHE

DIEGO comienza a recordar la última vez que vio a sus padres, él se está escondiendo mientras ellos discuten en la cocina.

PAPÁ DE DIEGO

(Muy Enojado)

A mí me recibes en estas fachas, pero no fuera uno de tus pinches amantes porque entonces sí te pondrías tu ropa buena ¿no?

MAMÁ DE DIEGO

(Nerviosa)

Mi amor cálmate, no sé de qué me estás hablando ¿qué tienes?

PAPÁ DE DIEGO

(Muy Enojado)

¿Que qué tengo? ¿Qué tengo? Lo que tengo es una puta por esposa, una cualquiera que le da las nalgas a todos y a mi ya no me da ni la pinche cena.

MAMÁ DE DIEGO

(Muy Nerviosa)

Yo sería incapaz de algo así...

Estás muy alterado, vamos a tratar de tranquilizarnos...

El PAPÁ DE DIEGO se voltea y sin que ella vea toma un cuchillo grande.

PAPÁ DE DIEGO

(Muy Tranquilo)

Tienes razón, sólo hay una cosa que me puede tranquilizar, ven dame un abrazo.

Aunque lo duda un momento, la MAMÁ DE DIEGO se acerca y justo cuando ella lo va a abrazar él la apuñala en el estómago.

En ese momento DIEGO los deja de ver y sólo escucha cómo su padre apuñala a su madre varias veces.

El PAPÁ DE DIEGO sale de la cocina sin verlo y sube por las escaleras, DIEGO se asoma lentamente a la cocina y ve a su madre en el piso con un cuchillo clavado en el abdomen, se percata conforme se acerca más que hay otra figura ahí y descubre que SLENDER MAN también está ahí parado.

Él huye de ahí, también corre en dirección a las escaleras y justo cuando está a punto de llegar a ellas es sorprendido por el cuerpo de su padre que cae y cuelga de su cuello justo frente a él.

## **12 INT. BODEGA DE DIEGO. NOCHE**

DIEGO está en shock por el recuerdo que acaba de revivir; sólo toma unas cuantas fotos y el volante que encontró en la caja y sale apresuradamente de la bodega.

## **13 INT. CASA DE DIEGO. NOCHE**

DIEGO, sentado y con las fotos en la mesa llama nuevamente a su tío.

TÍO DE DIEGO (OFF)

Hola hijo, qué pasó ¿no que ibas a ir a la cabaña?

DIEGO

(Alterado)

Tío, ayúdame por favor, estoy viendo cosas, hay un tipo...  
Una cosa que me está siguiendo y mi papá estaba ahí y la mató...

TÍO DE DIEGO (OFF)

(Serio)

A ver Diego tranquilízate y háblame claro que no te entiendo nada.

DIEGO

(Suspira y Contesta más Tranquilo)

Ok, escucha, en la mañana vi la caja que me trajiste.

TÍO DE DIEGO (OFF)

(Dubitativo)

Cuál caja, yo no te llevé nada.

DIEGO

(Serio)

La caja que guardabas en tu clóset, la que tiene las fotos de mis papás.

TÍO DE DIEGO (OFF)

(Nervioso)

No es posible... Hijo no veas esas fotos, por lo que más quieras...

DIEGO

(Enojado)

Si las estoy viendo, y ahora recuerdo todo, ¿Por qué nunca me lo dijiste? ¿Por qué nunca hiciste nada?

El TÍO DE DIEGO se queda en silencio y DIEGO se pone muy nervioso al ver una de las fotos.

DIEGO

(Muy Asustado)

Tío... Tú siempre lo supiste ¿verdad? Lo de mis papás, lo que realmente los mató...

En la foto está DIEGO de niño y atrás a la distancia se ve claramente a SLENDER MAN

TÍO DE DIEGO (OFF)

(Muy serio)

Dices las mismas cosas que tu papá unos días antes de morir, cuando esa maldita bruja le envenenó el cerebro y la vida... Perdóname hijo, no puedo hacer nada por ti, de verdad perdóname.

El TÍO DE DIEGO cuelga el teléfono, DIEGO grita y rompe la foto. Voltea y ve el volante de la Sacerdotisa.

DIEGO

(Dubitativo)

La maldita bruja...

Toma el volante, lo mira y suspira.

DIEGO

La maldita bruja...

## **14 EXT. CALLE. DÍA**

DIEGO, con el volante en la mano, llega a la dirección que éste enmarca. Es un lugar que no tiene muy buen aspecto pero aun así decide entrar.

## **15 INT. LOCAL DE LA BRUJA. DÍA**

Dentro del local se encuentra sentada detrás de una pequeña mesa una mujer de aspecto misterioso. Frente a ella hay sólo una silla vacía, es un espacio muy reducido.

DIEGO

Disculpe, buenas tardes, busco a la sacerdotisa.

BRUJA

(Señalando la otra silla)

Siéntate, te estaba esperando.

DIEGO se sienta, voltea a ver un vaso con un letrero que dice "El futuro es gratis, conocerlo es barato (\$50), cambiarlo es imposible". Él se lleva la mano a la bolsa en busca de un billete y ella lo detiene.

BRUJA

Eso no será necesario, tú vienes aquí por tu pasado, no tiene caso decirte tu futuro...

DIEGO

(Nervioso)

Gracias, eh... no sé cómo empezar, verá, desde hace un par de días...

BRUJA

(Lo interrumpe)

Shh shh shh, sé exactamente por qué estás aquí... Diego... Hace 15 años tu padre se sentó en esa misma silla.

DIEGO

Lo sé, lo que sea que le haya dicho o hecho usted arruinó su vida, la de mi madre y...

BRUJA

(Lo vuelve a interrumpir)

¡Que te calles! Eso que aparece en tus fotos, Él que se te presentó en la cabaña, que mató a tus padres e hizo de tu vida una mierda, Él es por quien vienes, pero no te preocupes, no, tú quieres saber quién es y yo te lo voy a mostrar...

La BRUJA saca de entre sus cosas la hoja arrancada de un códice de la época de la conquista. En él aparece SLENDER MAN en un ritual de sacrificio.

BRUJA

Ellos le llamaban Ixachi Kanauak, "El Grande Delgado" y creían lo podían ahuyentar con un ritual de automutilación.

Ella le retira la hoja de las manos y le muestra una ilustración virreinal en la que SLENDER aparece retirando los intestinos a una víctima mientras los mete simultáneamente en un costal.

BRUJA

En la Nueva España le llamaban "Macilento" y fue borrado por la Santa Inquisición de casi todas las representaciones que hicieron de él en la época, ésta es una de las pocas que se rescataron...

DIEGO

(Asustado)

Pero qué quiere de mi, por qué yo y...

BRUJA

(Lo interrumpe muy enojada)

¡Te dije que te callaras! Es la última vez que me interrumpes...

Le arrebató la imagen de las manos.

DIEGO

(Sorprendido)

Perdón, sólo estoy muy asustado, no sé que está pasando, por favor ayúdeme, dígame qué puedo hacer para librarme de Él.

BRUJA

(Tras tomarse un segundo para respirar sonrío)

Yo te puedo dar una manita...

En ese momento la BRUJA toma un machete y comienza a rebanarse los dedos de las manos y luego la mano completa.

DIEGO huye de ahí y al voltear ya no hay nadie, sólo la mancha de la sangre en la mesa. Él se da la vuelta y se va.

## **16 EXT. AFUERA DE LA CASA DE DIEGO. NOCHE**

DIEGO llega a su casa, se le ve muy alterado, al abrir encuentra una nota más, ésta dice "No mires atrás". La toma y entra a su casa.

## **17 INT. CASA DE DIEGO. NOCHE**

DIEGO se va directamente a su baño, se mira en el espejo, se agacha para enjuagarse la cara y cuando vuelve a mirar el espejo SLENDER MAN aparece ahí a unos cuantos metros.

Cuando se da la vuelta para mirar en esa dirección se encuentra con que SLENDER MAN ahora está parado justo en la puerta. DIEGO reacciona azotando la puerta y recargándose en ella.

En ese momento la luz del baño se apaga y del otro lado de la puerta DIEGO comienza a escuchar la voz de su madre.

MAMÁ DE DIEGO

Ven hijito, todo va a estar bien, yo te voy a cuidar.

DIEGO toma una linterna y duda en abrir la puerta. Después de amagar en un par de veces se arma de valor para abrirla.

Lo que encuentra del otro lado al apuntar con la linterna es, efectivamente, a su madre, que tiene una mano en la espalda y con la otra lo llama hacia ella.

MAMÁ DE DIEGO

No te va a doler más mi niño.

En ese momento con la mano que tenía en la espalda muestra que tiene un cuchillo y comienza a apuñalarse en el abdomen en repetidas ocasiones.

MAMÁ DE DIEGO

(Con los ojos muy abiertos y con la cabeza un poco temblorosa)

Ya ves cómo no duele... Mami te va a cuidar.

DIEGO

(Muy alterado)

¡No! ¡Tú no estás aquí!

DIEGO camina contra la pared sin dejar de voltear a ver a su madre a quien sigue apuntando con la linterna cuando llega al área de las escaleras y se encuentra ahí nuevamente a su padre, esta vez él tiene una soga en la mano.

PAPÁ DE DIEGO

(Enojado)

No le hables así a tu madre.

Al ver a su padre DIEGO tiene flashes, primero ve a su padre enojado, luego lo ve sonriendo y finalmente lo ve colgando.

DIEGO no soporta esas imágenes y sale corriendo de la casa.

## **18 EXT. AFUERA DE LA CASA DE DIEGO. NOCHE**

Al salir de la casa DIEGO se encuentra muy alterado y tira accidentalmente sus llaves y se agacha a levantarlas.

## **19 EXT. BOSQUE. NOCHE**

DIEGO toma sus llaves del piso y al levantarse se da cuenta de que está parado en medio del bosque.

Grita por ayuda y encuentra que en un árbol está pegada una nota que dice "No puedes correr".

Al mirar atrás SLENDER MAN está parado a unos cuantos metros. Naturalmente DIEGO comienza a correr de él; mirando en todas direcciones lo que parece ser un bosque interminable. Cada vez que voltea hacia atrás SLENDER MAN está ahí, hasta que llega a un punto en que al apuntar con su linterna, descubre una nota más que dice "Odio que me mires así".

Mira alrededor y descubre que hay notas por todos lados; justo al regresar la mirada descubre que SLENDER MAN está parado frente a él sólo iluminado con la lámpara de DIEGO.

SLENDER MAN al parecer se le abalanza y DIEGO suelta la linterna.

## **20 EXT. BOSQUE. NOCHE**

La linterna de DIEGO apunta a su cuerpo, SLENDER MAN, de cuclillas y con un aspecto un poco distinto a como se había mostrado; éste introduce en un saco los intestinos de DIEGO que aún tiembla ligeramente, de manera similar a la ilustración virreinal.

## **21 INT. ESTUDIO DE TV. NOCHE**

En las noticias un hombre anuncia que fue encontrado en la Ciudad de México un ejecutado más.

PERIODISTA

Fue encontrado un cuerpo en el bosque del Ajusco en la Ciudad de México. Se trata de un presunto líder de los zetas.

PERIODISTA

(Hace una ligera pausa)

Las imágenes que le mostraremos a continuación son muy perturbadoras.

Al parecer a este líder de los zetas fue capturado por integrantes de la familia michoacana quienes le retiraron todos los órganos, los metieron en un saco y los pusieron de vuelta en el cuerpo.

Con esto enviaron una clara señal a todos los demás cárteles y a las autoridades que dicen ya estar tomando cartas en el asunto...

FIN.

## 4.2.2 Guión técnico original<sup>57</sup>

A continuación se muestra la adaptación del guión literario para adecuarse a un formato de televisión. Está dividido en dos partes, la primera corresponde propiamente a la trama del episodio y la segunda a las escenas de introducción y conclusión de la presentadora.

### PARTE 1 (TRAMA)

Video			Audio	
Escena	Plano	Acción	Sonido	Texto
1 INT. OFICINA. NOCHE.	1 (LS)	Se ve a DIEGO trabajando en un pequeño cubículo de una oficina en la que ya no hay nadie más. <i>Dolly In lento para dar énfasis a contexto.</i>	Música de fondo suave que proviene de los audífonos de DIEGO.	
	2 (MS)	Toma frontal de DIEGO trabajando en su computadora. Tiene puestos unos audífonos y hace <i>lip sync</i> con la canción que está escuchando. <i>Dolly In lento para dar énfasis a personaje.</i>	Continúa la música de fondo pero con un volumen más fuerte.	
	3 (FS)	Se ve a DIEGO de espaldas trabajando en su computadora. Su música comienza a distorsionarse un poco y trata de arreglarla. Un ruido lo hace voltear súbitamente hacia atrás. <i>Dolly In lento para dar énfasis a la actividad del personaje.</i>	La música de fondo continúa fuerte y se distorsiona. Se escucha un objeto metálico que cae al piso.	

<sup>57</sup> Tiene algunas variaciones mínimas respecto al producto final.

*Más allá del terror*  
Propuesta para una serie de televisión

Video			Audio	
Escena	Plano	Acción	Sonido	Texto
	4 (LS)	Toma de la oficina. Se ve un espacio oscuro y vacío. <i>Dolly In para dar la impresión de que algo aparecerá en ese espacio.</i>	La música fuerte continúa distorsionada y comienza a disminuir de volumen hasta quedar casi inaudible.	
	5 (OSS) - (MCU)	Se ve a DIEGO aún volteando hacia atrás con cara de nerviosismo. <i>Dolly In lento hasta llegar a (MCU).</i>	La música distorsionada continúa casi imperceptible y vuelve a la normalidad	
	6 (MS)	Toma frontal de DIEGO que vuelve la mirada al monitor y sonríe. Se quita los audífonos; guarda sus cosas muy rápidamente y se levanta de su lugar.	Continúa la música de fondo y se interrumpe totalmente..	
	7 (LS)	Se ve a DIEGO caminando con sus cosas, en dirección a la cámara.		
2 EXT. CALLE. NOCHE.	8 (LS)	Toma del interior del transporte público con muy poca gente. <i>Paneo lento hasta (FS) de DIEGO, sentado con sus audífonos puestos.</i>	Música de fondo suave que proviene de los audífonos de DIEGO. Sonido Ambiental.	
	9 (PA)	Se ve a DIEGO salir con un vaso de café de una tienda que abre toda la noche. <i>Traveling que acompañe a DIEGO manteniendo un (FS) de frente.</i>	Música de fondo suave que proviene de los audífonos de DIEGO. Sonido Ambiental.	
	10 (LS)	Se ve a DIEGO llegar a la entrada de su casa.	Música de fondo suave que proviene de los audífonos de DIEGO. Sonido Ambiental.	

Video			Audio	
Escena	Plano	Acción	Sonido	Texto
	11 (MS)	Se ve a DIEGO desde adentro de la casa abriendo la reja exterior.	Música de fondo suave que proviene de los audífonos de DIEGO. Sonido Ambiental.	
	12 (FS)	Se ve a DIEGO desde la calle abriendo la puerta principal de la casa, ingresando y cerrando la puerta tras él.	Continúa la música de fondo y se interrumpe totalmente..	
3 INT. CASA DE DIEGO. NOCHE.	13 (OSS)	Se ve a DIEGO dejar sus cosas sobre la mesa (mochila, café y audífonos) y entrar al baño. <i>Traveling que acompañe a DIEGO manteniendo (OSS).</i>		
(Baño de Diego)	14 (MS)	Se ve en el espejo del baño a DIEGO que se acerca y mira en él. Se agacha y lava su cara en el lavamanos. Levanta la cara y vuelve a mirarse en el espejo. Finalmente se seca la cara con una toalla.	Sonido del agua corriendo en el lavamanos.	
(Comedor)	15 (LS)	Se ve a DIEGO salir de la cocina en su pijama con un vaso de leche en una mano y un pan dulce en la otra. Camina hacia la mesa del comedor, donde está su computadora. Se sienta y deja su cena sobre la mesa. <i>Dolly In lento para dar énfasis a la actividad del personaje.</i>		

*Más allá del terror*  
Propuesta para una serie de televisión

Video			Audio	
Escena	Plano	Acción	Sonido	Texto
	16 (MS)	Se ve a DIEGO de frente trabajando en su computadora.  <i>Traveling lento hacia la derecha manteniendo (MS)</i>	Sonido del tecleo en la computadora.	
(Cuarto de Diego)	17 (OSS)	Se ve a DIEGO entrar a su cuarto, sentarse en su cama y quitarse las pantuflas para acostarse a dormir. Toma el control remoto de la TV y la enciende. <i>Traveling que acompaña a DIEGO hasta que éste se sienta en la cama en (FS)</i>	Sonido de TV que se enciende.	
	18 (LS)	Se ve a DIEGO acostado en su cama cambiando de canal con el control remoto.	Se escucha el sonido de la televisión.	
	19 (MCU)	DIEGO comienza a dormitar y rápidamente se queda dormido	El sonido de la televisión se desvanece.	
4 INT. CUARTO DE DIEGO. NOCHE.	20 (LS)	Se ve a DIEGO dormido en su cama y la televisión se enciende con estática. <i>Dolly In lento para ver la televisión con más detalle.</i>	Sonido de TV que se enciende. Estática (Ruido Blanco).	
(Sueño de Diego)	21 (MCU)	DIEGO se despierta por el ruido y voltea hacia la televisión.	Estática (Ruido Blanco).	
	22 (LS)	Se ve que la televisión con estática que comienza a definirse. La imagen que muestra es el propio cuarto de DIEGO (LS). Él se ve acostado y al pie de la cama se ve parado SLENDER MAN.	Estática (Ruido Blanco) intermitente.	

Video			Audio	
Escena	Plano	Acción	Sonido	Texto
	23 (MS)	DIEGO voltea lentamente al pie de la cama y lentamente descubre que SLENDER MAN efectivamente está ahí. <i>Paneo a la izquierda hasta mostrar parte del cuerpo de SLENDER MAN al pie de la cama.</i>	La estática (Ruido Blanco) sube de volumen y se funde con un grito de mujer suave.	
(Día)	24 (FS)	DIEGO despierta muy alterado. Voltea hacia la televisión.	Se escucha el sonido de la televisión.	
	25 (LS)	Se ve la televisión con su programación normal.	Se escucha el sonido de la televisión.	
	26 (MCU)	DIEGO sonríe al ver que se trataba sólo de una pesadilla. Se recuesta nuevamente.	Se escucha el sonido de la televisión.	
5 INT. CASA DE DIEGO. DÍA.	27 (LS)	Desde el descanso de la escalera se ve a DIEGO salir de su habitación y bajar a la planta baja.		
(Estancia)	28 (LS)	DIEGO se dirige a la mesa del comedor y toma de ahí el teléfono.		
	29 (MS)	DIEGO marca el número de teléfono de su TÍO	Se escucha el sonido de los números marcados.	
	30 (FS)	DIEGO camina hacia la cocina mientras espera que su TÍO conteste el teléfono.	Se escucha suave el sonido del tono telefónico.	
(Cocina)	31 (PA)	Se ve a DIEGO entrar a la cocina en dirección al refrigerador hasta que llega a la puerta del mismo y lo abre.	Se interrumpe el tono telefónico y suena una ligera estática.	DIEGO Hola tío, cómo estás. TÍO DE DIEGO (OFF) Bien hijo, bien, qué se te ofrece.

*Más allá del terror*  
Propuesta para una serie de televisión

Video			Audio	
Escena	Plano	Acción	Sonido	Texto
	32 (MCU)	Desde dentro del refrigerador se ve a DIEGO abrir la puerta del mismo y tomar un yogurt y un paquete de salchichas. DIEGO cierra la puerta del refrigerador.	Continúa sonido de estática suave.	DIEGO (Burlón) ¿Estabas dormido verdad? Pinche viejo huevón ya párate, jaja. TÍO DE DIEGO (OFF) (Ofuscado) Qué formas son esas de hablarle al hombre que te crío ichamaco desvergonzado! ya mejor dime qué quieres.
	33 (PA)	DIEGO coloca las salchichas y el yogurt sobre la mesa de la cocina y toma una bolsa de plástico para guardar las salchichas. DIEGO abre su yogurt	Continúa sonido de estática suave.	DIEGO Ya no te enojés tío, es pura cábula; nada más te quería preguntar si de casualidad van a ocupar hoy la cabaña, si no para lanzarme. TÍO DE DIEGO (OFF) No mijo para nada, ahí "nomás" ten mucho cuidado si te llevas el coche y abusado porque andan asaltando mucho en la zona ¿eh?
	34 (MS)	Se ve a DIEGO sostener su yogurt y darle un sorbo. DIEGO cuelga el teléfono y da un gran sorbo a su yogurt hasta que se lo termina.	Continúa sonido de estática suave y se interrumpe cuando DIEGO cuelga y se escucha el sonido del botón del teléfono.	DIEGO Puro cuento tío, pero está bueno ya me voy, ahí me saludas a mi tía. TÍO DE DIEGO Órale pues, Dios te bendiga mijo, bye. DIEGO Bye
(Escalera de servicio)	35 (LS)	Se ve a DIEGO subir la escalera de servicio en dirección a la bodega y acercarse a la puerta de ésta.		

Video			Audio	
Escena	Plano	Acción	Sonido	Texto
6 INT. BODEGA DE DIEGO. DÍA.	36 (FS)	Desde adentro de la bodega se ve a DIEGO abrir la puerta, entrar y prender la luz. Frente a él en el piso hay una caja y a un lado una mochila de campismo.		
	37 (OSS)	DIEGO se agacha para ver con más detalle la caja y se da cuenta de que tiene pegada una nota escrita a mano que dice "Aquí Está".		DIEGO Ah canijo ¿y esto de dónde salió? Pinche tío ija! por fin me vino a botar su caja prohibida.
	38 (FS)	DIEGO mira la nota y la guarda en su bolsillo. Se pone de pie y toma la mochila de campismo. DIEGO se da la vuelta, apaga la luz y cierra la puerta al salir de la bodega.		
7 EXT. CAMINO/CARRETERA. DÍA.	39 (WS)	Vista del paisaje en la carretera.	Música de fondo suave que proviene del auto de DIEGO. Sonido ambiente	
	40 (LS)	Se ve al coche de DIEGO pasar por el camino.	Música sube de volumen conforme el auto se acerca a la cámara y disminuye cuando el auto se aleja..	
	41 (TS)	Se ve la llanta del coche en movimiento hasta que el auto se detiene.	Continúa música de fondo con volumen fuerte.	
8 INT. AUTO DE DIEGO. DÍA	42 (MS)	DIEGO apaga el vehículo y se da cuenta de que la música se comienza a distorsionar así que toma el cable auxiliar del reproductor y lo ajusta.	Continúa música de fondo fuerte y se distorsiona.	

*Más allá del terror*  
Propuesta para una serie de televisión

Video			Audio	
Escena	Plano	Acción	Sonido	Texto
	43 (BCU)	Se ve la mano de DIEGO ajustando el cable auxiliar del reproductor de música y detrás en el fondo se percibe una persona sentada.	Continúa música de fondo fuerte distorsionada.	
	44 (MCU)	Se ve a DIEGO nervioso y con la vista al frente soltar el reproductor y lentamente levantar su mano hacia el espejo retrovisor.	La música de fondo todavía distorsionada baja de volumen.	
	45 (OSS)	DIEGO toma el espejo retrovisor, mantiene su mano en él y en un solo movimiento lo gira para revelar que no hay nadie en el asiento trasero.	La música de fondo continúa casi imperceptible.	
	46 (MS)	DIEGO baja la mano y en ese momento la música regresa lo que le causa un susto y luego le provoca una sonrisa. DIEGO apaga el radio.	La música de fondo se restablece súbitamente y con mucho volumen.	DIEGO Que nerviosito andas güey...
9 EXT. ZONA DE LA CABAÑA DÍA	47 (WS)	Con la cabaña al fondo, se ve una fogata, un pequeño banco y la mochila de DIEGO. DIEGO entra a cuadro con un par de leños que coloca en la fogata.	Sonido ambiental.	
	48 (TS)	Se ve la fogata y la mano de diego que con una vara acomoda los leños.	Sonido Ambiental.	
	49 (FS)	DIEGO se sienta en el banco y toma la mochila.	Sonido Ambiental.	
	(BCU)	Se ve que DIEGO saca de la maleta una bocina portátil y el paquete de salchichas que guardó en una bolsa de plástico.	Sonido Ambiental.	

Video			Audio	
Escena	Plano	Acción	Sonido	Texto
	50 (FS)	DIEGO conecta su teléfono a la bocina y comienza a reproducir una canción.	Entra música de fondo proveniente de la bocina de DIEGO.	
	51 (MS)	DIEGO coloca una salchicha en una vara y la cocina en la fogata.	Continúa la música de fondo.	
	52 (OSS)	Se ve a DIEGO cocinando una salchicha en la fogata.	La música de fondo comienza a distorsionarse.	
	53 (MS)	Se ve a DIEGO voltear hacia la bocina para componerla. <i>Paneo lento hacia la derecha hasta que aparezca en fondo el cuerpo del PAPÁ DE DIEGO</i>	La música de fondo cambia por la pista "El Fantasma" de Cri Cri distorsionada.	
	54 (FS)	Se ve al PAPÁ DE DIEGO con el cuello roto, aspecto macabro y cadavérico parado a unos metros de DIEGO.	Continúa "El Fantasma" de Cri Cri distorsionada.	
	55 (OSS)	DIEGO mira a su difunto padre, entra en pánico y comienza a correr.	Continúa "El Fantasma" de Cri Cri distorsionada.	
	56 (POV)	DIEGO sigue corriendo adentrándose en el bosque y al voltear para atrás ve que a pesar de estar estático su PAPÁ está muy cerca de él.	Continúa "El Fantasma" de Cri Cri distorsionada.	
	57 (OSS)	DIEGO vuelve la mirada al frente mientras sigue corriendo y unos metros más adelante vuelve a mirar atrás. <i>La cámara persigue a DIEGO y mantiene (OSS)</i>	Continúa "El Fantasma" de Cri Cri distorsionada. y baja de volumen	
	58 (FS)	Se ve al PAPÁ DE DIEGO parado a tan solo unos metros.	Continúa suave "El Fantasma" de Cri Cri distorsionada.	PAPÁ DE DIEGO (Alegre y Siniestro) Ven hijito, te prometo que no duele.

*Más allá del terror*  
Propuesta para una serie de televisión

Video			Audio	
Escena	Plano	Acción	Sonido	Texto
	59 (FS)	En un parpadeo aparece SLENDER MAN en lugar del PAPÁ	Continúa suave "El Fantasma" de Cri Cri distorsionada.	
	60 (LS)	DIEGO se da cuenta de que correr es inútil y se detiene por un momento a encarar a SLENDER MAN.	Continúa suave "El Fantasma" de Cri Cri distorsionada.	DIEGO (Desesperado) ¡Qué quieres de mi!
	61 (LS)	En un parpadeo aparece nuevamente el PAPÁ DE DIEGO en el lugar de SLENDER MAN.	Continúa suave "El Fantasma" de Cri Cri distorsionada.	PAPÁ DE DIEGO (Muy enojado y con voz demoniaca) ¡Te dije que vengas!
	62 (MCU)	Se ve que DIEGO se toma la cabeza y la mueve en señal de negación.	Continúa suave "El Fantasma" de Cri Cri distorsionada y sube de volumen.	DIEGO (Desesperado) ¡No, no, no! No...
	63 (LS)	Se ve a SLENDER MAN nuevamente en el lugar donde estaba el PAPÁ.	Continúa "El Fantasma" de Cri Cri distorsionada.	
	64 (CU)	Se ve a DIEGO tomándose la cabeza y moviéndola en señal de negación. Al verse en el mismo lugar DIEGO se asusta aún más y se voltea a un lado a vomitar. La toma se abre de (CU) hasta (FS) y revela que DIEGO sigue sentado frente a la fogata.	Se interrumpe "El Fantasma" de Cri Cri y continúa la pista anterior.	
	65 (CU)	Se ve a DIEGO muy nervioso y agitado.	Continúa la música de fondo proveniente de la bocina.	
	66 (LS)	DIEGO decide irse y apaga la fogata	La música de fondo se desvanece.	

Video			Audio	
Escena	Plano	Acción	Sonido	Texto
10 INT. BODEGA de DIEGO. NOCHE	67 (FS)	Desde adentro de la bodega se ve a DIEGO abrir la puerta, entrar y prender la luz. Frente a él en el piso sigue la caja misteriosa.	Entra música de fondo de suspenso suave.	
	68 (OSS)	DIEGO se da cuenta de que sobre la caja hay una nueva nota escrita a mano que dice "Ya es tiempo".	Continúa música de fondo de suspenso suave.	
	69 (MCU)	Se ve que DIEGO se lleva una mano a la cara y su expresión aún denota mucho nerviosismo y agitación.	Continúa música de fondo de suspenso suave.	DIEGO (Alterado) A ver Diego, tranquilízate, esto no está pasando...
	70 (OSS)	DIEGO observa un momento la caja, quita la nota y con una navaja que saca de su mochila abre la caja.	Continúa música de fondo de suspenso suave.	
	71 (TS)	Lo primero que se ve dentro de la caja es un volante que dice "La sacerdotisa te puede dar la respuesta que buscas"	Continúa música de fondo de suspenso suave.	
	72 (MS)	DIEGO pone el volante a un lado y sigue revisando el interior de la caja.	Continúa música de fondo de suspenso suave.	
	73 (OSS)	DIEGO saca un par de fotos y las coloca a un lado.	Continúa música de fondo de suspenso suave.	
	74 (TS)	Se ve que DIEGO saca una foto de sus padres.	Continúa música de fondo de suspenso suave.	
	75 (MCU)	DIEGO mira detenidamente la foto de sus padres y se paraliza. <i>Acercamiento hasta (CU) de DIEGO.</i>	Continúa música de fondo de suspenso suave.	

Video			Audio	
Escena	Plano	Acción	Sonido	Texto
11 INT. CASA DE DIEGO. NOCHE.	76 (POV)	Flashback en el que DIEGO mira a sus padres discutiendo en la cocina. El PAPÁ DE DIEGO entra a la cocina y la MAMÁ DE DIEGO está sentada picando verdura en la mesa. <i>Plano secuencia desde (POV) de DIEGO, quien está recordando un evento de su infancia.</i>	Continúa música de fondo de suspenso suave.	PAPÁ DE DIEGO (Enojado) ¿Todavía no está? ¿Pues qué haces en todo el jodido día? MAMÁ DE DIEGO (Sorprendida) A ti qué mosquito te picó, relájate ya casi está. PAPÁ DE DIEGO (Muy Enojado) Además me recibes en esas fachas, pero no fuera uno de tus pinches amantes, ¡ah no! porque entonces sí te arreglas ¿verdad? MAMÁ DE DIEGO (Nerviosa y Extrañada) Mi amor cálmate, no sé de qué me estás hablando ¿qué tienes? PAPÁ DE DIEGO (Muy Enojado) ¿Qué tengo? ¿Que qué tengo? Lo que tengo es una esposa puta, todo el día le da las nalgas a todo mundo y a mí... a mí no me tiene ni la pinche cena.

Video			Audio	
Escena	Plano	Acción	Sonido	Texto
	77 (POV)	Continúa el Flashback. <i>Continúa Plano Secuencia desde (POV) de DIEGO</i>	Continúa música de fondo de suspenso suave.	MAMÁ DE DIEGO (Asustada) Yo sería incapaz de algo así... Estás muy alterado, vamos a tratar de tranquilizarnos... PAPÁ DE DIEGO (Toma el cuchillo y comienza a rebanar una zanahoria) (Sarcástico) Ves qué difícil es, toma una eternidad ¿no?
	78 (POV)	Continúa el Flashback. El PAPÁ DE DIEGO se da la vuelta y deja con fuerza el cuchillo sobre la barra de la cocina integral. Se toma un segundo para respirar y voltea hacia la MAMÁ DE DIEGO- <i>Continúa Plano Secuencia desde (POV) de DIEGO</i>	Continúa música de fondo de suspenso suave.	PAPÁ DE DIEGO (Más Tranquilo) Tienes razón, estoy demasiado alterado, no sé qué me pasa, perdón, ven dame un abrazo.
	79 (POV)	Continúa el Flashback. La MAMÁ DE DIEGO lo duda un momento pero se levanta y abraza a su marido, dándole la espalda a DIEGO. El PAPÁ DE DIEGO la abraza un momento, se lleva una mano a la espalda (donde está el cuchillo) y sin titubear atraviesa de un cuchillazo el abdomen <i>Continúa Plano Secuencia desde (POV) de DIEGO</i>	Continúa música de fondo de suspenso suave.	

Video			Audio	
Escena	Plano	Acción	Sonido	Texto
	80 (POV)	Continúa el Flashback. La MAMÁ DE DIEGO cae al piso con el cuchillo clavado en el abdomen. El PAPÁ DE DIEGO la mira un segundo sin cambiar su expresión tranquila y sale de la cocina sin notar a DIEGO. El PAPÁ DE DIEGO camina hacia las escaleras y sube a la planta alta. DIEGO vuelve a mirar a hacia la cocina y ve a SLENDER MAN parado al lado de su MAMÁ. <i>Continúa Plano Secuencia desde (POV) de DIEGO</i>	Continúa música de fondo de suspenso suave.	
	81 (POV)	Continúa el Flashback. DIEGO corre muy asustado hacia las escaleras y ahí se estampa con las piernas de su padre, que se colgó del cuello y está suspendido. <i>Continúa Plano Secuencia desde (POV) de DIEGO</i>	Continúa música de fondo de suspenso suave.	
	82 (POV)	Continúa el Flashback DIEGO voltea hacia la cocina y mira nuevamente a SLENDER MAN ahí parado. DIEGO voltea a ver el cuerpo de su padre y luego fijamente el rostro que aún mantiene una expresión serena que en un instante se torna en una macabra sonrisa . <i>Continúa Plano Secuencia desde (POV) de DIEGO</i>	Continúa música de fondo de suspenso suave.	

Video			Audio	
Escena	Plano	Acción	Sonido	Texto
12 INT. BODEGA de DIEGO. NOCHE	83 (ECU)	La expresión de DIEGO muestra que está en shock por el recuerdo que acaba de revivir.	Continúa música de fondo de suspenso suave.	
	84 (FS)	DIEGO toma unas cuantas fotos y el volante que encontró en la caja y sale apresuradamente de la bodega.	Continúa música de fondo de suspenso suave.	
13 INT. CASA de DIEGO. NOCHE	85 (LS)	Se ve la escalera en fondo mientras DIEGO marca por teléfono a su TÍO <i>Traveling lento hasta mostrar (MS) de DIEGO que está sentado en el comedor.</i>	Continúa música de fondo de suspenso suave. Sonido de las teclas del teléfono y el tono telefónico.	
	86 (MCU)	Se ve DIEGO de perfil tomándose la cara con una mano.	Se interrumpe el tono telefónico y suena una ligera estática.	TÍO DE DIEGO (OFF) Hola hijo, qué pasó ¿no que ibas a ir a acampar?
	87 (TS)	Se ven las fotos que sacó DIEGO de la caja sobre la mesa.	Continúa sonido de estática suave	DIEGO (Alterado) Tío, ayúdame por favor, estoy viendo cosas, hay un tipo... Una cosa que me está siguiendo y... y yo estaba ahí cuando mi papá... él estaba y... la mató...
	88 (FS)	Se ve a DIEGO hablando por teléfono.	Continúa sonido de estática suave	TÍO DE DIEGO (OFF) (Serio) A ver Diego tranquilízate y háblame claro que no te entiendo nada. DIEGO (Suspira y Contesta más Tranquilo) Ok, escucha, en la mañana vi la caja que me trajiste.

*Más allá del terror*  
Propuesta para una serie de televisión

Video			Audio	
Escena	Plano	Acción	Sonido	Texto
	89 (BCU)	Se ve la mano de DIEGO deteniendo el teléfono en su oreja. <i>Acercamiento lento para enfatizar la llamada del TÍO de DIEGO.</i>	Continúa sonido de estática suave	TÍO DE DIEGO (OFF) (Dubitativo) Cuál caja, yo no te llevé nada. DIEGO (Serio) La caja que guardabas en tu clóset, la que tiene las fotos de mis papás. TÍO DE DIEGO (OFF) (Nervioso) No es posible... Hijo no veas esas fotos, por lo que más quieras...
	90 (MS)	DIEGO toma una de las fotos y la observa fijamente.	Continúa sonido de estática suave	DIEGO (Enojado) Si ya las estoy viendo, y ahora recuerdo todo, ¿Por qué nunca me lo dijiste? ¿Por qué nunca hiciste nada? No entiendo cómo pude olvidar algo así...
	91 (OSS)	El TÍO DE DIEGO se queda en silencio y DIEGO se pone muy alterado al observar la foto.	Continúa sonido de estática suave	DIEGO (Muy Asustado) Tío... Tú siempre lo supiste ¿verdad? Lo de mis papás, lo que los mató... Lo que me jodió la vida...
	92 (TS)	Se ve la foto, en la que aparece DIEGO de niño y atrás a la distancia se logra ver SLENDER MAN	Continúa sonido de estática suave	DIEGO (Espera un momento y se altera aún más) ¡Contéstame! Dime por qué tío...

Video			Audio	
Escena	Plano	Acción	Sonido	Texto
	93 (MCU)	Se ve DIEGO de perfil deteniendo el teléfono en su oreja.	Continúa sonido de estática suave	TÍO DE DIEGO (OFF) (Muy serio) Dices las mismas cosas que tu padre unos días antes de morir, cuando esa maldita bruja le envenenó el cerebro y la vida... Perdóname hijo, no puedo hacer nada por ti, de verdad perdóname...
	94 (OSS)	El TÍO DE DIEGO cuelga el teléfono, DIEGO grita y avienta la foto.	Se escucha que se cuelga el teléfono.	
	95 MS	Se ve a DIEGO voltear a un lado, donde están las fotos y el volante sobre la mesa.		DIEGO (Dubitativo) La maldita bruja...
	96 (OSS)	DIEGO toma el volante, lo mira y suspira.		DIEGO La maldita bruja...
14 EXT. CALLE. DÍA	97 (LS)	DIEGO va caminando por la calle y voltea a ver el volante que trae en la mano.	Entra música de tensión.	
	98 (TS)	Se ve el volante con la dirección de la BRUJA	Continúa música de tensión.	
	99 (MS)	DIEGO camina unos cuantos pasos hasta llegar a una puerta de metal. Vuelve a mirar el volante y luego mira la puerta con indecisión.	Continúa música de tensión.	
15 INT. LOCAL DE LA BRUJA. DÍA	100 (FS)	La BRUJA está sentada detrás de una pequeña mesa que está casi vacía. Frente a ella se ve una silla vacía. <i>DIEGO entra a cuadro hasta (OSS)</i>	Continúa música de tensión.	
	101 (MCU)	DIEGO mira a la BRUJA dudoso de si se trata de ella.	Continúa música de tensión y baja a fondo.	DIEGO Disculpe, buenas tardes, busco a la sacerdotisa.

*Más allá del terror*  
Propuesta para una serie de televisión

Video			Audio	
Escena	Plano	Acción	Sonido	Texto
	102 (MS)	La BRUJA señala la silla e invita a DIEGO a sentarse.	Continúa música de tensión en fondo.	BRUJA (Señalando la otra silla) Siéntate, te estaba esperando.
	103 (OSS)	DIEGO se sienta	Continúa música de tensión en fondo.	
	104 (MCU)	DIEGO mira a un lado	Continúa música de tensión en fondo.	
	105 (TS)	Se ve un vaso con un letrero que dice "El futuro es gratis, conocerlo es barato (\$50), cambiarlo es imposible".	Continúa música de tensión en fondo.	
	106 (MS)	DIEGO se lleva la mano a la bolsa para sacar un billete.	Continúa música de tensión en fondo.	
	107 (2S)	La BRUJA extiende su mano para detener a DIEGO	Continúa música de tensión en fondo.	BRUJA Eso no será necesario, tú vienes aquí por tu pasado, no tiene caso decirte tu futuro...
	108 (MS)	DIEGO saca la mano de su bolsillo	Continúa música de tensión en fondo.	DIEGO (Nervioso) Gracias, eh... no sé cómo empezar, verá, desde hace un par de días...
	109 (OSS)	La BRUJA interrumpe a DIEGO	Continúa música de tensión en fondo.	BRUJA (Lo interrumpe) Shh shh shh, sé exactamente por qué estás aquí... Diego... Hace 15 años tu padre se sentó en esa misma silla.
	110 (MS)	DIEGO mira con enojo a la BRUJA	Continúa música de tensión en fondo.	DIEGO Lo sé, lo que sea que le haya dicho o hecho usted arruinó su vida, la de mi mamá y...

Video			Audio	
Escena	Plano	Acción	Sonido	Texto
	111 (MS)	La BRUJA vuelve a interrumpir a DIEGO esta vez molesta.	Continúa música de tensión en fondo.	BRUJA (Molesta lo vuelve a interrumpir) ¡Que te calles! Eso que aparece en tus fotos y en tus dibujitos, Él, que se te presentó en el bosque, que mató a tus padres e hizo de tu vida un infierno, Él es por quien vienes... pero no te preocupes, no (con una sonrisa), tú quieres saber quién es y yo te lo voy a mostrar...
	112 (BCU)	La BRUJA saca de abajo de su mesa una hoja de papel de aspecto antiguo doblada en tres partes y se la entrega a DIEGO, se trata de un códice maya con una representación de SLENDER MAN.	Continúa música de tensión en fondo.	
	113 (OSS)	DIEGO toma el códice que le entrega la BRUJA y lo abre.	Continúa música de tensión en fondo.	
	114 (TS)	Se ve que en el códice se trata de una escena en la que un personaje se arranca un brazo frente a SLENDER MAN	Continúa música de tensión en fondo.	BRUJA Ahí lo tienes, recibiendo como tributo el brazo de un fuerte guerrero.
	115 (MCU)	La BRUJA mira fijamente a DIEGO sin parpadear. <i>Arc lento manteniendo (MCU) de la BRUJA.</i>	Continúa música de tensión en fondo.	BRUJA Ellos le llamaban Nuuk Bek'ech, "El Grande Delgado" y creían que lo podían ahuyentar con un ritual de automutilación.
	116 (OSS)	La BRUJA le retira con cuidado el códice a DIEGO y lo guarda.	Continúa música de tensión en fondo.	

*Más allá del terror*  
Propuesta para una serie de televisión

Video			Audio	
Escena	Plano	Acción	Sonido	Texto
	117 (BCU)	La BRUJA saca del mismo lugar otra ilustración, ésta en lo que parece ser la hoja arrancada de un libro, se trata de una representación virreinal de SLENDER MAN. DIEGO toma la ilustración.	Continúa música de tensión en fondo.	
	118 (MS)	La BRUJA sigue viendo fijamente a DIEGO	Continúa música de tensión en fondo.	BRUJA Como puedes ver Él tiene gustos poco convencionales.
	119 (TS)	Se ve en la ilustración a SLENDER MAN tomando los intestinos de un hombre que aún está vivo y metiéndolos en un gran costal.	Continúa música de tensión y vuelve a subir de nivel.	BRUJA En la Nueva España le llamaban "Macilento" y fue borrado por la Santa Inquisición de casi todas las representaciones que hicieron de él en la época, ésta es una de las pocas que se rescataron...
	120 (CU)	DIEGO se ve muy impresionado por las ilustraciones.	Continúa música de tensión.	
	121 (MS)	DIEGO sostiene la ilustración y no la deja de mirar con horror.	Continúa música de tensión.	DIEGO (Asustado) Pero qué quiere de mi, por qué yo y...
	122 (CU)	Se ve a la BRUJA muy molesta mirando fijamente a DIEGO.	Continúa música de tensión.	BRUJA (Lo interrumpe muy enojada) ¡Te dije que te callaras! Es la última vez que me interrumpes...
	123 (OSS)	La BRUJA arrebató la ilustración a DIEGO y con enojo la deja sobre la mesa sin quitar su mano de encima de la misma.	Continúa música de tensión.	

Video			Audio	
Escena	Plano	Acción	Sonido	Texto
	124 (MS)	DIEGO se ve sorprendido de que le han arrebatado la ilustración.	Continúa música de tensión.	DIEGO (Sorprendido) Perdón, sólo estoy muy asustado, no sé qué está pasando, por favor ayúdeme, dígame qué puedo hacer para librarme de Él. Ya no soporto más.
	125 (OSS)	La BRUJA escucha atentamente a DIEGO. Ella toma un machete con la mano derecha y se corta la mano que aún sigue sobre la ilustración.	Continúa música de tensión.	BRUJA (Se toma un momento para respirar y sonrío de forma macabra) Yo te puedo dar una manita... (Pone la cara muy seria y lanza el primer machetazo)
	126 (BCU)	Se ve la mano siendo impactada varias veces por el machete.	Continúa música de tensión.	
	127 (CU)	DIEGO mira con horror y angustia a la BRUJA y se levanta apresurado para irse.	Continúa música de tensión.	
	128 (MCU)	DIEGO se está marchando del lugar pero al voltear la BRUJA ya no está ahí, pero aún está la ilustración con una mancha de sangre. DIEGO se va del lugar <i>La toma pasa de (MCU) a (OSS) cuando DIEGO voltea a la mesa.</i>	Continúa música de tensión y baja hasta terminar la pista.	
16 EXT. CASA DE DIEGO. NOCHE	129 (LS)	DIEGO llega a la puerta de su casa muy nervioso.	Entra música de suspenso.	
	130 (OSS)	Se ve que DIEGO abre la primera reja de su casa y en la puerta principal encuentra pegada una nota.	Continúa música de suspenso.	

*Más allá del terror*  
Propuesta para una serie de televisión

Video			Audio	
Escena	Plano	Acción	Sonido	Texto
	131 (TS)	DIEGO toma la nota y se lee que dice "No mires atrás"	Continúa música de suspenso.	
	132 (CU)	La expresión de DIEGO denota miedo	Continúa música de suspenso.	
	133 (OSS)	DIEGO guarda la nota y abre la puerta.	Continúa música de suspenso.	
17 INT. CASA DE DIEGO. NOCHE	134 (FS)	Se ve que DIEGO camina velozmente en dirección a su baño.	Continúa música de suspenso.	
	135 (MS)	Se ve que DIEGO entra a su baño, se mira en el espejo y agacha la cara para mojársela en el lavamanos. Cuando DIEGO se agacha se ve en el reflejo del espejo la figura de SLENDER muy al fondo. DIEGO vuelve la mirada al espejo, se da la vuelta y se topa con SLENDER justo en la entrada del baño. DIEGO azota la puerta del baño y en ese momento se apaga la luz y no se ve nada. <i>Plano Secuencia desde (MS).</i>	Continúa música de suspenso y termina al cerrarse la puerta.	DIEGO (Con la respiración agitada) Ya tranquilízate, nada de esto está pasando. MAMÁ DE DIEGO Ven hijito, todo va a estar bien, yo te voy a cuidar.
	136 (MCU)	DIEGO enciende una linterna directo sobre su rostro. Se ve que está recargado con la espalda en la puerta. Se ve que se da la vuelta y amaga en abrir la puerta un par de veces hasta que toma coraje para hacerlo.		

Video			Audio	
Escena	Plano	Acci3n	Sonido	Texto
	137 (MS)	Se ve desde afuera c3mo se abre lentamente la puerta de ba1o y a DIEGO asomarse con temor.	Entra mÚsica de tensi3n.	
	138 (OSS)	DIEGO mira la figura de su madre en la oscuridad y la ilumina con la lÁmpara. La MAMÁ DE DIEGO tiene una mano en la espalda ocultando algo y con la otra llama a DIEGO.	ContinÚa mÚsica de tensi3n.	MAMÁ DE DIEGO (Con los ojos muy abiertos y la cabeza un poco temblorosa) No te va a doler mÁs mi ni1o, ven, ven conmigo.
	139 (MS)	Se ve que la MAMÁ DE DIEGO ocultaba un cuchillo, con el que se comienza a apu1alar.	ContinÚa mÚsica de tensi3n.	
	140 (TS)	Se ve c3mo el cuchillo entra una y otra vez en el abdomen de la MAMÁ DE DIEGO	ContinÚa mÚsica de tensi3n.	
	141 (CU)	La MAMÁ DE DIEGO sigue apu1alÁndose.	ContinÚa mÚsica de tensi3n.	MAMÁ DE DIEGO (Con los ojos muy abiertos y con la cabeza un poco temblorosa) Ya ves c3mo no duele... Mami te va a cuidar.
	142 (LS)	DIEGO camina contra la pared sin dejar de voltear a ver a su madre a quien sigue apuntando con la linterna.	ContinÚa mÚsica de tensi3n.	DIEGO (Muy alterado) ¡No! ¡TÚ no estÁs aquÍ! ¡TÚ estÁs muerta!
	143 (LS)	Se ve que DIEGO avanza por el pasillo sin dejar de ver a su madre quien ahora s3lo mira fijamente.	ContinÚa mÚsica de tensi3n.	DIEGO (Grita alterado) ¡TÚ estÁs muerta!
	144 (WS)	DIEGO llega a las escaleras y la luz se enciende revelando que su padre estÁ ahÍ parado con una cuerda en las manos.	ContinÚa mÚsica de tensi3n.	PAPÁ DE DIEGO (Enojado) ¡No le hables asÍ a tu madre!

*Más allá del terror*  
Propuesta para una serie de televisión

Video			Audio	
Escena	Plano	Acción	Sonido	Texto
	145 (MS)	Se ve al PAPÁ DE DIEGO muy enojado y luego sonriente.	Continúa música de tensión.	PAPÁ DE DIEGO (Macabro y alegre) Ya vamos a estar contigo.
	146 (LS)	DIEGO corre hacia la puerta y la abre.	Continúa música de tensión.	
18 EXT. CASA DE DIEGO. NOCHE	147 (OSS)	DIEGO abre el candado de la reja <i>La toma se cierra lentamente hasta (TS) del candado.</i>	Continúa música de tensión.	
	148 (MS)	Al abrir el candado DIEGO tira las llaves accidentalmente y se agacha a levantarlas.	Continúa música de tensión.	
19 EXT. BOSQUE. NOCHE	149 (TS)	Se ven las llaves en el piso y la mano de DIEGO se extiende para tomarlas. <i>La toma se abre hasta mostrar (LS) de DIEGO que está parado en la mitad de un bosque desconocido.</i>	Continúa música de tensión hasta que la pista termina.	
	150 (OSS)	Al voltear a un árbol DIEGO encuentra otra nota, la alumbró con su linterna y ésta dice "No puedes correr". DIEGO mira hacia atrás de él y su expresión delata que SLENDER MAN está parado a algunos metros.		DIEGO (Nervioso) ¿No puedes correr?
	151 (LS)	Se ve a SLENDER MAN a uno metros de distancia y DIEGO comienza a correr en el sentido contrario.	Entra pista de persecución y acecho.	

Video			Audio	
Escena	Plano	Acción	Sonido	Texto
	152 (MS)	DIEGO corre por el bosque sin lograr avanzar mucho y desprenderse de SLENDER MAN. DIEGO voltea hacia atrás para ver si aún lo sigue SLENDER MAN. <i>Traveling, la cámara persigue a DIEGO y mantiene (MS).</i>	Continúa pista de persecución y acecho.	
	153 (FS)	Se ve que SLENDER MAN está parado pero cada vez más cerca.	Continúa pista de persecución y acecho.	
	154 (MS)	DIEGO alumbra con su linterna una hoja más que está pegada en un árbol y dice "Odio que me mires así" DIEGO apunta con su linterna a otro árbol y mira que también tiene una nota pegada.	Continúa pista de persecución y acecho.	
	155 (LS)	Se ve que en casi todos los árboles hay notas pegadas. <i>Arc alrededor de DIEGO para denotar que se encuentra rodeado.</i>	Continúa pista de persecución y acecho.	
	156 (CU)	Se ve la expresión de terror de DIEGO que entra en shock y se queda paralizado. SLENDER MAN, que ahora tiene colmillos, abre la boca de manera intimidatoria. <i>Arc alrededor de DIEGO hasta llegar a (MS) Lateral en el que se ve a SLENDER MAN justo frente a él alumbrado con la linterna.</i>	Continúa pista de persecución y acecho.	

*Más allá del terror*  
Propuesta para una serie de televisión

Video			Audio	
Escena	Plano	Acción	Sonido	Texto
	157 (OSS)	Se ven a SLENDER MAN y a DIEGO de perfil uno frente al otro. SLENDER MAN continúa con la mandíbula muy abierta y exhalando aire de manera intimidatoria mientras DIEGO está totalmente paralizado y suelta la linterna.	Continúa pista de persecución y acecho que se funde y termina con un sonido de Gruñido de bestia.	
20 EXT. BOSQUE. NOCHE	158 (FS)	La linterna de DIEGO apunta a su cuerpo, SLENDER MAN, de cuclillas y aparentemente sin su traje introduce en un saco los intestinos de DIEGO que aún tiembla ligeramente en señal de que aún permanece con vida, de manera similar a la ilustración virreinal.	Se escucha el sonido que produce manipular el intestino y los gemidos suaves de DIEGO.	

Video			Audio	
Escena	Plano	Acción	Sonido	Texto
21 INT. CUARTO DE LYSSA.. NOCHE *Nexo entre fin del episodio y escena 2 de LYSSA.	159 (TS)	Se ve una radiograbadora. <i>Dolly Back hasta mostrar la grabadora completa que es apagada por la PRESENTADORA.</i>	Se escucha la voz del Locutor con un poco de estática.	LOCUTOR Fue encontrado un cuerpo en el bosque del Ajusco en la Ciudad de México. Se trata de un presunto líder de los zetas. LOCUTOR (Hace una ligera pausa) Estoy viendo algunas imágenes en este momento y déjeme decirle que jamás había visto algo igual. Al parecer este líder de los zetas fue capturado por integrantes de la familia michoacana quienes le retiraron todos los órganos, los metieron en un costal, sí, escucho usted bien. un costal y los pusieron de vuelta en el cuerpo. Con esto me queda claro que enviaron una clara señal a los demás cárteles y a las autoridades que dicen ya estar tomando cartas en el asunto... (Apagan la radiograbadora).

## PARTE 2 (PRESENTADORA)

Video			Audio	
Escena	Plano	Escena	Plano	Escena
1 INT. CUARTO DE LYSSA.. NOCHE	1 (WS)	Se ve a la presentadora LYSSA en el rincón de su cuarto.	Entra pista de caja musical (Tema de Lyssa).	LYSSA (Personalidad Seria) Así que tenemos visitas... Buenas noches almas condenadas, mi nombre es Lyssa. No las esperaba pero ya que están aquí...
	2 (MS)	Se ve que LYSSA voltea en dirección a la cámara	Continúa pista de caja musical.	LYSSA (Personalidad Macabra) Qué tal si les cuento una historia, estoy segura de que les gustará tanto como el suave tronar de un cráneo atropellado... de bebé...
	3 (FS)	LYSSA nuevamente voltea en dirección a la cámara que ahora está en picada.	Continúa pista de caja musical	LYSSA (Personalidad Infantil) "Síppi", les voy a contar una historia, y les va a gustar y, y... les va a dar miedo...
	4 (WS)	LYSSA camina dentro de su cuarto mientras habla.	Continúa pista de caja musical.	LYSSA (Personalidad Seria) Es la historia de Diego, un joven que a sus 24 años vive solo, y no me refiero únicamente a que se mantiene sin ayuda de nadie, no...
	5 (MS)	LYSSA vuelve a voltear hacia la cámara.	Continúa pista de caja musical.	LYSSA (Personalidad Infantil) Está muy solito, no tiene papis... no...
	6 (FS)	LYSSA mira nuevamente a la cámara.	Termina pista de caja musical (Tema de Lyssa).	LYSSA (Personalidad Macabra) Afortunadamente él descubrió que uno siempre está menos solo de lo que cree, a esta historia la llamo "No Mires Atrás"...

Video			Audio	
Escena	Plano	Escena	Plano	Escena
2 INT. CUARTO DE LYSSA.. NOCHE	7 (TS)	Se ve una radiograbadora. <i>Dolly Back hasta mostrar la grabadora completa que es apagada por la PRESENTADORA.</i>	Se escucha la voz del Locutor con un poco de estática. Al apagarse la radio se deja de escuchar el ruido.	LOCUTOR Fue encontrado un cuerpo en el bosque del Ajusco en la Ciudad de México. Se trata de un presunto líder de los zetas. LOCUTOR (Hace una ligera pausa) Estoy viendo algunas imágenes en este momento y déjeme decirle que jamás había visto algo igual. Al parecer este líder de los zetas fue capturado por integrantes de la familia michoacana quienes le retiraron todos los órganos, los metieron en un costal, sí, escucho usted bien. un costal y los pusieron de vuelta en el cuerpo. Con esto me queda claro que enviaron una clara señal a los demás cárteles y a las autoridades que dicen ya estar tomando cartas en el asunto... (Apagan la radiograbadora).
	8 (FS)	LYSSA apaga la radiograbadora y mira hacia la cámara.		LYSSA (Personalidad Infantil) Me encantan los finales felices, sí sí sí.
	9 (MS)	LYSSA mira de nuevo a la cámara.		LYSSA (Personalidad seria) A Diego parece que le salieron muy bien las cosas, estoy segura de que no volverá a sentirse solo...
	10 (WS)	LYSSA mira una vez más a la cámara		LYSSA (Personalidad Macabra) Qué tal ustedes ¿también creen estar solos? Yo en su lugar lo dudaría mucho... (Se ríe)
	11 (FS)	LYSA está viendo a la cámara y se voltea hacia el rincón del cuarto tras gritar.		LYSSA (Personalidad miedosa) Yo tampoco estoy sola, ustedes están aquí... ya váyanse, ¡Que se larguen! (Gritando)

### 4.2.3 Presupuesto

El valor estimado en un inicio para el episodio piloto fue de \$4000.00 en función de las posibilidades económicas del productor. La premisa principal, como debe ser en casi cualquier proyecto de esta índole, era tratar de reducir los gastos y sacar el mayor provecho a los recursos disponibles.

La cuestión del presupuesto es un asunto muy delicado, en primera instancia se deben contemplar los gastos fijos que implica la serie durante todos sus episodios, ejemplos de esto serían los salarios del equipo operativo y administrativo, renta de equipo técnico, renta del foro y otros más.

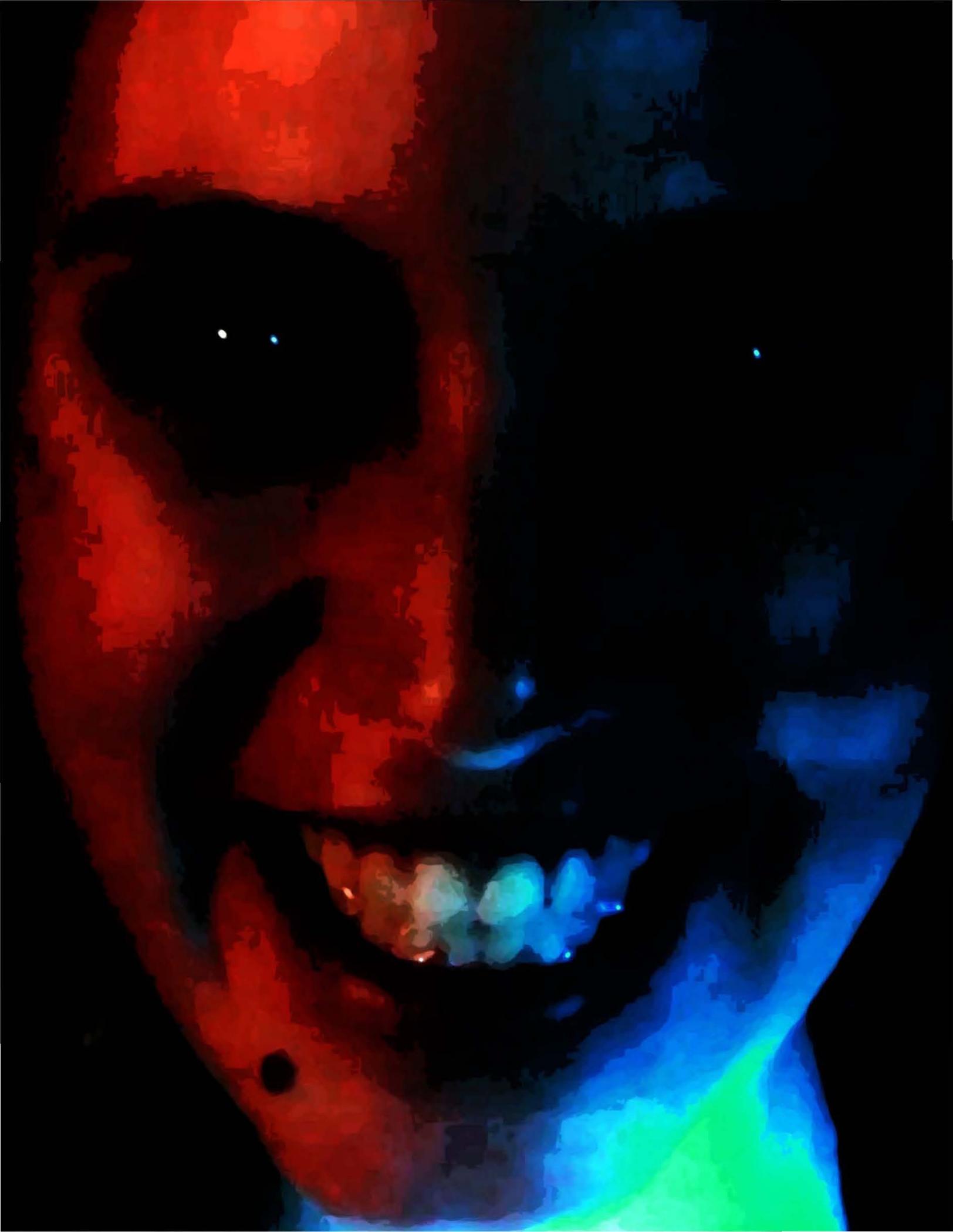
También hay que considerar los gastos de cada episodio como la remuneración a los actores, la utilería, el vestuario, el catering, etc. Cada producción tiene necesidades muy particulares en cuestión del presupuesto, en este caso particular todos los involucrados en el proyecto participaron sin recibir una remuneración económica, además de que ya se contaba con la mayor parte del equipo técnico como las cámaras, trípodes, lámparas y la PC con el software de postproducción.

Dependiendo del cliente parte o la totalidad de esos gastos pueden estar resueltos, las cifras pueden variar significativamente también en función de las personas que participan en el proyecto y los fines del cliente.

Realizar un presupuesto con cifras que contemplen los gastos previamente señalados como si se tratara de un estudio o casa productora establecida sería un ejercicio meramente especulativo que, efectivamente, multiplicaría de manera considerable la cifra estimada.

Por ello aquí se ha optado por mostrar los gastos reales que derivaron únicamente del proceso de producción del episodio piloto y en función de las necesidades planteadas por el guión:

<b>Concepto</b>	<b>Cantidad</b>	<b>Valor Uni.</b>	<b>Total</b>
<b>PREPRODUCCIÓN</b>			
Publicidad para captación	50	\$0.50	\$25.00
Hojas de control p/casting	125	\$0.50	\$62.50
<b>PRODUCCIÓN</b>			
Estabilizador de cámara	1	\$167.00	\$167.00
Micrófono Escopeta	1	\$1,422.00	\$1,422.00
Equipo de Audio	1	\$161.00	\$161.00
Iluminación	1	\$158.00	\$158.00
1lt de látex SFX	1	\$300.00	\$300.00
Vestuario	1	\$300.00	\$300.00
Maquillaje	1	\$100.00	\$100.00
Utilería	1	\$583.50	\$583.50
Transporte	1	\$400.00	\$400.00
Alimentos y Catering	1	\$300.00	\$300.00
<b>POSTPRODUCCIÓN</b>			
Disco DVD	5	\$10.00	\$50.00
<b>TOTAL</b>			<b>\$4,029.00</b>



## Conclusiones

En definitiva la producción audiovisual no es un trabajo sencillo aunque así lo parezca, cada una de las fases que conforman este quehacer es igualmente compleja e importante. La preproducción es sin duda la etapa donde se debe poner especial atención, pues un buen trabajo en ésta puede facilitar el resto de la producción.

Como en casi cualquier otro trabajo, una buena planeación es la mejor base para un buen trabajo, eso es casi obvio y no se está tratando de descubrir el hilo negro, pero el énfasis viene de la perspectiva generalizada de que hacer una producción es equivalente a tomar una cámara y grabar.

Lo preocupante es que algunos colegas de profesión se rijan bajo esa misma perspectiva y en cada oportunidad que se les presenta, efectivamente sólo toman una cámara e improvisan lo mejor posible. Si bien algunas ocasiones los resultados pueden ser sorprendentemente favorables, la realidad es que la mayor parte de esos intentos no son del todo efectivos, en especial si se trata de proyectos que demandan mayor seriedad.

Es justamente en la preproducción que se configuran cuestiones tan elementales del producto audiovisual como qué, para quién, cómo, dónde y cuándo, aún en proyectos menores tener resueltas esas preguntas puede ser la diferencia entre un producto bueno, uno aceptable y uno malo. Si bien no hay fórmulas mágicas y cada audiovisual tiene sus propias necesidades, poner un poco de atención extra en esta fase es fundamental.

Pero ya se mencionó que todas éstas son importantes por igual y efectivamente la fase de realización o producción requiere cada gramo de atención también, pues de nada sirve un gran proyecto previo si no se ejecuta correctamente, además es aquí donde ocurren la mayor cantidad de problemas que requieren soluciones rápidas y contundentes.

Durante la realización pueden ocurrir un sinnúmero de contingencias y es justo ahí cuando el equipo de producción es puesto a prueba, aún en una de muy bajo presupuesto como la que se desarrolló en este proyecto cualquier inconveniente puede costar mucho dinero además de repercutir en la calidad final.

De igual forma con la postproducción, aún cuando las fases previas fueran muy exitosas y por lo tanto faciliten el trabajo de esta última etapa, la realidad es que siempre resulta una labor titánica. Dar al producto su forma final requiere de mucha dedicación, es posible corregir fallas e incluso tomar algunas decisiones en función del material que se tiene que puedan mejorar respecto al objetivo o diseño original, pero de la misma forma y con mucha facilidad se puede echar a perder todo el trabajo previo.

Si se desea obtener un buen producto, por lo tanto, el primer paso será tener una buena estructura de trabajo que sea adecuada para el tipo de producción y que se adapte a las necesidades y objetivos de la misma.

Por supuesto, no podemos olvidarnos del lenguaje audiovisual, al utilizar de manera adecuada las imágenes y sonidos podemos expresar mucho más de lo evidente. Es un hecho que

cada espectador puede percibir una escena de muy diferentes maneras, pero si utilizando determinados encuadres y ángulos en combinación con la sonorización adecuada podemos encastrar su atención a lo que como creadores queremos mostrar estaremos mejorando la calidad de nuestro audiovisual.

Y sí, mientras mejor planeado y estudiado esté ese factor en una producción mejor será el resultado final en función de los objetivos que ésta se plantee. Por ello es un paso que no puede omitir cualquiera que se tome en serio esta profesión. Dejar la cualidad expresiva enteramente al contenido puede funcionar, pero apoyarla con el lenguaje audiovisual sin duda es el siguiente paso del camino correcto a un producto exitoso.

Por otro lado, de nada serviría un manejo impecable de todos los recursos previamente mencionados si no existe un objetivo concreto para siquiera pensar en comenzar tan extenuante empresa. En este caso particular el objetivo siempre fue conseguir un producto audiovisual que tuviera las características necesarias para poder ser ofrecido a las diferentes cadenas de televisión nacionales y que con él éstas llenen un espacio muy desaprovechado en su programación, el del género de terror.

Si bien ese último paso aún no se ejecuta, en principio el producto parece cumplir con ese objetivo primario pues cuenta con la calidad de contenido y estética que de origen se esperaba obtener.

Pero llegar a ello requirió de un análisis a conciencia sobre el género del terror, pues tanto en la cuestión narrativa como en la audiovisual en sí, el horror tiene demasiadas particularidades y convenciones que ha adquirido a lo largo de más de doscientos años desde que se consolidó como género con la novela gótica y por supuesto aún más tiempo como parte del folclor de cualquier rincón del mundo.

Numerosas plumas le han dado forma así como lo han hecho las cámaras de cine y televisión, pero una prueba de que la vigencia del horror y sus convenciones es relativa, se manifiesta en cómo algunos de los personajes más escalofriantes concebidos para aterrorizar, hoy son mascotas de alguna marca en la caja de un cereal o son adorables peluches que cuidan a los niños de otros monstruos bajo sus camas.

Tener presentes a los grandes referentes del género en definitiva resultó una gran herramienta para descifrar cuáles son los recursos que aún funcionan, cuáles por el momento han perdido su efectividad y, sobre todo, qué renglones aún están abiertos para la innovación o para ser abordados de otra manera.

Lógicamente hay que tener en cuenta el mercado al que está dirigido el producto. A pesar del simpático fenómeno de la globalización, las diferencias culturales y sociales de un país y otro se ven impresas en sus productos mediáticos, y por ello su recepción puede variar significativamente en diferentes latitudes.

Para bien o para mal, en México la gente consume ávidamente los libros, películas y series de televisión del país vecino del norte. Eso ha cubierto gran parte de la demanda nacional por productos de estos medios, pero también ha descuidado el mercado propio en cantidad y calidad.

El género de terror en nuestro país es prácticamente inexistente como producto propio, parece curioso dada la vasta cantidad de mitos y leyendas que se encuentran en toda la república.

Quizá lo más rescatable ha estado en el cine, donde ha habido algunos buenos intentos, en particular se destacan los de Carlos Enrique Taboada, pero hace muchos años que no existe al menos una buena propuesta por parte de algún cineasta mexicano y por supuesto hecha en México.

En televisión pueden contarse con una mano los intentos serios de aportar algo al género, incluso las series importadas de los EUA han sido realmente pocas en comparación con la cantidad de series policiacas y cómicas que se transmiten habitualmente. *Más allá del terror* en toda probabilidad no será un programa que se apodere del "prime time" de alguna cadena de TV, pero sí puede ser un engrane para que los productores mexicanos se acerquen más a este género y que por fin la demanda por el terror en la pantalla chica quede satisfecha con un producto nacional.

Tal vez fue realizado con poco presupuesto, pero tengan por seguro que se exprimió cada centavo hasta la última gota, tampoco fue un equipo de trabajo muy numeroso, pero sí muy talentoso y sobre todo entregado y comprometido al proyecto; qué decir de los actores, su invaluable participación es únicamente equiparable al enorme esfuerzo que realizaron, la mayoría de ellos incluso sin la menor experiencia histriónica pero la mayor de las voluntades.

Así se configuró, este tal vez ambicioso proyecto que sin duda se prolongó mucho más de lo esperado pero que al escribir estas últimas palabras se puede concluir con toda sinceridad que ha sido de lo más gratificante, esperemos lo haya sido para ustedes también.



## Bibliografía

- BORDWELL, David / THOMPSON, Kristin. *Arte cinematográfico*. McGraw-Hill, México, 2003.
- BRAVO, Raymond. *Producción y dirección de televisión*. Limusa, México, 1993.
- D' VICTORIA, Raúl. *Producción en televisión: procesos y elementos que integran la producción en televisión*. Editorial Trillas, México, 2002.
- DIEHL, Digby. *Tales From the Crypt: The Official Archives*. St. Martin's Press, New York, 1996.
- GARCÍA, Fernando. *La tesis y el trabajo de tesis: recomendaciones metodológicas para la elaboración de los trabajos de tesis*. Limusa, México, 2004.
- LAZO, Norma. *El horror en el cine y en la literatura: acompañado de una crónica sobre un monstruo en el armario*. Paidós, México, 2004.
- LOVECRAFT, H.P. *Supernatural Horror in Literature*. Dover Publications, EUA, 1973.
- MARTIN, Marcel. *El lenguaje del cine*. Gedisa, Barcelona, 1996.
- MUÑOZ, Carlos. *Cómo elaborar y asesorar una investigación de tesis*. Prentice Hall Hispanoamericana. México, 1998.
- PÉREZ, Adolfo. *Cine de terror, un siglo asustando a los espectadores*. Ediciones Masters, Madrid, 2005.
- ZETTL, Herbert. *Manual de producción de televisión*. International Thomson, México, 2000.

## Cibergrafía

- Dr. Pere Marqués Graells. *Introducción al lenguaje audiovisual* (Adaptado del multimedia interactivo para Multigestor Windows: "introducción al lenguaje audiovisual"). En: <<http://www.peremarques.net/avmulti.htm#av>> Consulta: 9 de diciembre de 2010. Vigente: 24 de marzo de 2013.
- Glen Berry. *Five Phases of Filmmaking*. En: <<http://www.filmunderground.com/180/article/NWFS/Page/3/Five-Phases-of-Filmmaking.htm>> Consulta: 24 de noviembre de 2011. Vigente: 24 de marzo de 2013.
- Matt Hoffman. *A History of Horror on Television*. En: <[http://www.mania.com/history-horror-television\\_article\\_129603.html](http://www.mania.com/history-horror-television_article_129603.html)> Consulta: 12 de marzo de 2011. Vigente: 24 de marzo de 2013.
- Lucius Gore. *Top 10 Greatest horror TV Shows of All Time*. (Y consulta general en el sitio). En: <<http://www.esplatter.com/news.php?id=706>> Consulta: 12 de marzo de 2011. Vigente: 24 de marzo de 2013.

Robert Bloch. *Poe & Lovecraft*. (Artículo completo tal y como fue publicado en la revista *Ambrosia* No. 2 en Agosto de 1973). En: <<http://alangullette.com/lit/hpl/bloch.htm>> Consulta: 21 de junio de 2011. Vigente: 24 de marzo de 2013.

John J. O'Connor. *Review/Television; 'Tales From the Crypt' Raises Ratings for HBO* (Artículo completo tal y como fue publicado en el diario *The New York Times* el 26 de junio de 1991). En: <<http://www.nytimes.com/1991/06/26/news/review-television-ales-from-the-crypt-raises-ratings-for-hbo.html>> Consulta: 12 de septiembre de 2011. Vigente: 24 de marzo de 2013.

Karina Willson. *Horror Film History: A Decade by Decade Guide To The Horror Movie Genre*. En: <<http://www.horrorfilmhistory.com>> Consulta: 11 de octubre de 2011. Vigente: 24 de marzo de 2013.

Tim Dirks. *Horror Films*. En: <<http://www.filmsite.org/horrorfilms.html>> Consulta: 11 de octubre de 2011. Vigente: 24 de marzo de 2013.

Koke González. *La hora marcada*. En: <<http://lamaquinadeltiempo.mx/2011/11/la-hora-marcada.html>> Consulta: 16 de Abril de 2012. Vigente: 24 de marzo de 2013.

Sitio oficial de *Lo que la gente cuenta*. En: <<http://www.azteca.com/loquelagentecuenta>> Consulta: 16 de Abril de 2012. Vigente: 24 de marzo de 2013.

Más Allá del Terror - Episodio 01 (Piloto) - No Mires Atrás

En: <http://www.youtube.com/watch?v=TzQg3I0pQIQ>

Episodio Piloto de la serie Más Allá del Terror.

La presentadora Lyssa nos relatará la historia de Diego, un joven solitario que descubrirá que uno siempre está menos solo de lo que cree.

Todos los derechos reservados.

Las siguientes pistas musicales pertenecen a sus respectivos dueños:

Metallica - All Nightmare Long

Warmen - Somebody's Watching Me

Dark Moor - Born in the Dark

Cri cri - El Fantasma

Este es un proyecto académico y sin fines de lucro.