



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

**FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y
SOCIALES**

**El Recurso Narrativo de Grabación
Encontrada en el Cine de Terror del
Nuevo Milenio**

T E S I S

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:

LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

PRESENTA

OSCAR ALBERTO ORTIZ MERCADO



**DIRECTOR DE TESIS: PROF. RUBEN SANTAMARÍA
VÁZQUEZ**

MÉXICO, D.F.

DICIEMBRE DE 2013



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.

Dedicatorias

A mis Padres: me han dado todo y gracias a ustedes este capítulo llega a su fin; sin su apoyo no podría ser lo que soy ni contar con lo necesario para crear mi futuro. Con todo mi corazón les doy las gracias infinitamente.

Con todo mi corazón, para Rufino y Teresa.

A Cesar, por acompañarme en la vida, por aventurarse conmigo en este viaje de locos, por ayudarme a investigar e intercambiar opiniones, porque qué sería de este Sherlock sin un buen Watson.

Te quiero hermano.

A Camila por iluminar la vida de sus abuelos y ayudar a que la mía sea un poco más divertida que antes.

A Eugenia por detener la caída y por el abrazo perpetuo. Con todo mi amor para ti CdeO.

A mi Asesor, el profesor Rúben Santamaría, que me ayudo a recuperarme de algo que parecía perdido, que con su paciencia me auxilió a darle una nueva perspectiva a La Tesis y con sus conocimientos me encaminó por el sendero correcto.

Gracias infinitas.

A mis sinodales los profesores Leticia Martínez Eslava, Gabriel Alanís Merchand, Teresa de Jesús García y David Guzmán Jiménez, por su valiosa aportación a esta investigación.

A la UNAM por todo lo que aprendimos.

Y que aquellos a los que perdimos tan repentinamente nunca sean olvidados.

Agradecimientos

A Rogelio y Amín, por toda una vida compartida; a MyLilEvilSis por todo.

A Sandra, Urbina, Yesica, Chepina, Brito, Peña, Gustavo, Zenteno, Batista, Domínguez, Elvira, Villanueva, Ayala, Olgúin, Moni, Petocho, Rafa, Cervantes, Ceres, Isaak, Gaby, Pérez, Quintero, Morales, Calixto, Escamilla, Reyna, Ibeet, Haydee, Yamil y Kari.

A Tato, Mara, Chela, Yonekawa, Cris, Oscar, Veros, Chacala, Chabela, Tory, Ángel, Isaac, Sandybell, Kokoro, Violet, Lau, Zom, Ivette, Karla, Julyette, Ezequiel, Papayón, Quitze, Nahomi, Loronette, Dafne, Dulce, Brenda, Daniel, Jorge y Charly.

A Amayelynych, Melipauli, Estany, García, Mex, Lic. Ríos, Alma, Noandzo, La Morena, Paola, Marsss, Nubiecita, Ari, Gade, Negra, Cuñao, Flacura, Leidimosh, A-A-Aura, Dra. Hernández, Lupita, Lauris, Denisa, Mendiola, Sensei Falcón, Geisha, Rosalba, Ale, Mojarra, Moonky, Sandra Elisa, Karlita, Rosa, Vicky, Terrícola, Nalle, Torita y Vero.

A toda mi familia, mis primos, tíos y tías, muchas gracias.

A todas las familias de toda mi gente, muchas gracias por abrir las puertas de su casa, de todo corazón.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO 1.-CONCEPTOS BÁSICOS DEL CINE	11
1.1.- ¿QUÉ ES EL CINE?	11
1.2- GÉNEROS CINEMATOGRAFICOS	13
I.- EL DOCUMENTAL.....	15
II.- EL WESTERN.....	17
III.- LA COMEDIA.....	18
IV.- EL MUSICAL	19
V.- EL ORDINARIO.....	19
VI.-EL FANTÁSTICO	21
VII.- EL THRILLER	22
VIII.- EL TERROR	23
VIII A.- SUBGÉNEROS DEL CINE DE TERROR.....	24
<i>Monstruos.....</i>	24
<i>Ataques Animales.....</i>	25
<i>Extraterrestres.....</i>	26
<i>Posesión.....</i>	26
<i>Psychokillers.....</i>	26
<i>Fantasmas.....</i>	27
<i>Zombies.....</i>	28
IX.- EL HÍBRIDO CINEMATOGRAFICO.....	28
1.3.- LENGUAJE CINEMATOGRAFICO.....	30
I.- ELEMENTOS TÉCNICOS	31
II.- ELEMENTOS NARRATIVOS.....	35
III.- EL RECURSO NARRATIVO	37
1.4.- EL FALSO DOCUMENTAL, EL RECURSO DE GRABACIÓN ENCONTRADA Y LAS PELÍCULAS DE GRABACIÓN ENCONTRADA	41
I.- EL FALSO DOCUMENTAL	41
II.- EL RECURSO DE GRABACIÓN ENCONTRADA.....	44
III.- LA PELÍCULA DE GRABACIÓN ENCONTRADA	46
CAPÍTULO 2.- LA HISTORIA DE LAS PELÍCULAS DE GRABACIÓN ENCONTRADA	52
I.- EL FALSO DOCUMENTAL EN EL CINE.....	54
II.- EL INICIO DE LAS PELÍCULAS DE GRABACIÓN ENCONTRADA (1980-2006).....	60
III.- EL DESARROLLO DE LAS PELÍCULAS DE GRABACIÓN ENCONTRADA (2007-2010)	69
IV.- EL AUGE Y LA CAÍDA DE LAS PELÍCULAS DE GRABACIÓN ENCONTRADA (2010-2013).....	75
CAPÍTULO 3.- UNA MIRADA DENTRO DE LAS PELÍCULAS DE GRABACIÓN ENCONTRADA	83

I.-EL PROYECTO DE LA BRUJA DE BLAIR.....	85
II.-ACTIVIDAD PARANORMAL.....	97
III.-MEGAN IS MISSING.....	105
IV.-TERROR EN LA BAHÍA	112
V.- V/H/S.....	120
CONCLUSIONES.....	130
ANEXO I.....	139
BIBLIOGRAFÍA.....	179
VIDEOGRAFÍA.....	183
FUENTES CIBERNÉTICAS	190

Introducción

El Found Footage Film ó Recurso Narrativo de Grabación Encontrada (RNGE), es una herramienta que ha sido utilizada como elemento renovador en el cine, principalmente en el género de terror, dentro de los primeros años del nuevo milenio, reflejándose tanto en las ganancias en taquilla como en el número de producciones presentadas.

Haciendo una revisión de la historia del cine de terror, en particular, el presentado por la maquinaria de Hollywood, se pueden identificar ciertos ciclos: la adaptación de obras literarias, la invasión extraterrestre, el ataque de animales, el apocalipsis zombie, la posesión demoniaca, los psychokillers y la re adaptación de historias de otros países o de films pasados.

No se puede hablar del RNGE como un subgénero dentro del cine de terror, ya que las historias que se narran en dichos films, cuentan con los elementos representativos de cada uno de ellos: posesión, fantasmas, zombies, etc. Todas estas historias contadas con el RNGE como recurso principal.

Dicho recurso ha sido utilizado no sólo por el cine de Hollywood, otros países han encontrado en el RNGE un buen modo para presentar historias de miedo y terror que se adaptan al mundo moderno, donde las fronteras informáticas son casi inexistentes.

España, Japón, Suecia, Brasil, Canadá, México, Francia, Australia y un largo etcétera de países que se han unido a la invasión cinematográfica del RNGE, no siempre con resultados favorables en taquilla, pero sí con una aportación de originalidad para el género del terror en el mundo.

De Hollywood han salido con gran aceptación proyectos como *Poder Absoluto* (Josh Trank, 2012) y *Proyecto X* (Nima Nourizade, 2012) que podrían considerarse como películas del género fantástico

la primera y de comedia la segunda. Ambas contadas mediante el recurso del RUGE.

Pero también de Hollywood salieron *Actividad Paranormal* (Oren Peli, 2007), *Cloverfield* (Matt Reeves, 2008), *Fenómeno Siniestro* (The Vicious Brothers, 2011) y *El Último Exorcismo* (Daniel Stamm, 2011), entre otras. Destacando de entre todas *Cuarentena* (John Eric Dowdle, 2008).

No por ser una película sobresaliente u original, sino por ser la respuesta de la maquinaria de Hollywood a la película que desató la fiebre por el RUGE: *Rec* (Jaume Balagueró-Paco Plaza, 2007) directamente de España para todo el mundo.

No es extraño que de Europa haya llegado el giro de tuerca que el género necesitaba, si se considera que desde hace algunos años se han creado films fuera del estándar de Hollywood como *El Ciempiés Humano* (Tom Six, 2009, Holanda), *Mártires* (Pascal Laugier, 2008, Francia), *Fronteras* (Xavier Gens, 2007, Suiza) por mencionar algunas.

El auge del RUGE no surgió de la nada, existen películas que se pueden considerar como precursoras de estas: *Holocausto Caníbal* (Ruggero Deodato, 1980), *Guinea Pig: Flores de Carne y Sangre* (Hideshi Hino, 1985), *Ocurrió Cerca de su Casa* (Remy Balveu, 1992) y la que le abrió las puertas al gran desarrollo de la PGE: *El Proyecto de la Bruja de Blair* (Myric-Sánchez, 1999).

Como ya se mencionó, las fronteras informáticas son casi inexistentes, situación que ha permitido acceder a films que no se estrenan en corrida comercial y en ocasiones no participan ni siquiera en los pequeños festivales de México.

Gracias a internet se pueden ver materiales de difícil acceso como *The Saint Francisville Experiment* (Ted Nicolau, 2000), *Evidence* (Howie Askins, 2011), *Lake Mungo* (Joel Anderson, 2008), *V/H/S* (Bruckner-McQuaid, 2012), entre otras.

También se presentan variaciones estructurales en el RNGE que dan como resultado un film más apegado a los documentales como *Megan is Missing* (Michael Goi, 2011), *The Poughkeepsie Tapes* (John Eric Dowdle, 2007) ó *The Cohasset Snuff Film* (Edward Payson, 2012).

¿De dónde sale el término Recurso Narrativo de Grabación Encontrada?

Aún no se cuenta con bibliografía especializada en el tema, los conceptos con los que se puede trabajar vienen de la investigación directa de los materiales cinematográficos. En internet la información relacionada a dichos films los encuadra en ese término. Con los elementos comunes de cada uno de ellos, se puede sustentar el concepto del RNGE.

El espectador ve la acción desde una cámara que lo incluye en primera persona en la historia, se le denomina Point of View (POV en inglés) ó Cámara subjetiva en español; los protagonistas no son estrellas que el público reconoce de otras películas y por lo general el fin de la historia implica la desaparición o muerte de todos los participantes.

Surge ahí la duda: ¿cómo es que podemos ver ese material entonces?

Simplemente porque alguien encontró las grabaciones.

Una explicación de esta herramienta la obtenemos del prólogo de *El Proyecto de la Bruja de Blair*:

“En Octubre de 1994, tres estudiantes de cinematografía desaparecieron en los bosques de Burkittsville, Maryland, mientras filmaban un documental. Un año después sus grabaciones fueron encontradas.”¹

O también podemos recurrir a la sinópsis de *V/H/S* que explica:

¹ *El Proyecto de la Bruja de Blair*. Daniel Myrick, Eduardo Sánchez. Haxan Films. 1999.

“Un grupo de delincuentes de poca monta son contratados para que vayan a una misteriosa casa a recuperar una cinta de video... Sin embargo, pronto se darán cuenta que su trabajo no es tan fácil como pensaban. En el salón de la casa, frente a un viejo televisor, se encontrarán un cuerpo sin vida rodeado de cintas de VHS, todas ellas repletas de videos espeluznantes, cada uno con contenido más extraño que el anterior...”²

De tal forma se puede considerar que el público puede visualizar estos materiales porque hubo alguien que los encontró. No siempre se muestra la explicación de manera explícita en todos los films, incluso en algunos de ellos las grabaciones presentadas provienen de diversas fuentes: cámaras de video, celulares, cámaras web, etc.

El objetivo principal de esta investigación es establecer los elementos que constituyen al RNGE como una herramienta que funciona de mejor manera dentro del cine de terror, por lo tanto se ha desarrollado dentro de este campo mejor que en otros géneros.

Para llevar a cabo el análisis de los films se utilizara como base, el método de análisis cinematográfico propuesto por Francesco Casetti y Federico Di Chio en su libro *Cómo analizar un film*; de la misma manera se usaran otras herramientas metodológicas aplicables al material video gráfico relacionado con el tema.

Como todo material de investigación, se tiene la disposición de hacer las correcciones pertinentes, los ajustes necesarios y es perfectible en todos sus niveles. La capacidad de análisis y los materiales con los que se cuentan permiten realizar la investigación hasta cierto punto, pero no por ello es el punto final.

Como menciona Hilario J. Rodríguez:

² Jack El Destripador. *V/H/S*. [en línea]. D.R. 2002-2013. España. Abandomoviez. Consulta: 26 de Noviembre de 2012. Disponible en internet: <http://www.abandomoviez.net/db/pelicula.php?film=20639>.

“Cada película de terror es hija de su tiempo, fuera del cual cambia a veces de sentido, dejando de provocar miedo, como le sucede a casi cualquier cosa cuando pierde contacto con el momento preciso que la ve nacer.”³

Así tenemos que los acontecimientos presentados en el mundo afectan a las expresiones artísticas de su tiempo, se puede entender el proceso creativo que llevó a la pintura, la música, la literatura y el cine de ese momento en específico.

El cine de terror estadounidense presenta una clara tendencia de acercamiento de la amenaza a su público cautivo a lo largo de su historia. En sus inicios, los monstruos de la pantalla amenazaban a los pobladores de lejanas aldeas ubicadas en el viejo continente.

Poco tiempo después se acercaron esos monstruos a la zona peninsular, llevaron su amenaza a tierras británicas y se llenaron de color. Pero aún se mantenían lejos de los espectadores, separados por el océano.

Al acercarse la humanidad un poco más gracias a los medios de comunicación y la modernización de los medios de transporte, la amenaza llegaría entonces de lugares fuera de nuestro planeta, del espacio exterior. Seres extraterrestres que buscaban acabar con la raza humana por variadas motivaciones.

Después sería la naturaleza la que atacaría al indefenso humano de manera inmisericorde con desastres naturales de gran escala que amenazaban la vida moderna o con animales salvajes que atacaban en defensa de su hábitat amenazado por el progreso del hombre.

La amenaza adquirió matices proféticos cuando el hombre tuvo que enfrentar a demonios y ángeles rebeldes que poseían a otros humanos o en ocasiones a las creaciones modernas del hombre para acabar con su existencia sobre la tierra.

³ J. Rodríguez. Hilario. Museo del miedo. Las mejores películas de terror. Colección Géneros n° 4. Madrid. Ediciones JC. 2003. Pág. 7.

Cada vez la amenaza se acercaba más a los sitios que el espectador reconocía como suyos.

Aparecieron entonces los psychokillers, el asesino que aparentaba ser una persona común y corriente, podría ser cualquier persona de un tranquilo vecindario que escondía su lado oscuro bajo una sonrisa amable. El hombre era el lobo del hombre.

Y actualmente el mundo vive bajo el reinado de los zombies, los no muertos que caminan fuera del infierno para acabar con el ser humano activo y pensante y llenar la tierra de entes móviles sin espíritu, sólo animales que buscan alimentarse para seguir en movimiento.

La amenaza está cohabitando con nosotros y parecía que no se podía llegar más adentro, pero la realidad superó nuevamente a la ficción cuando el 9 de Septiembre de 2001, un ataque terrorista a las Torres Gemelas del World Trade Center en Nueva York cambiaría la forma en que se veía al mundo.

La necesidad de tener todo vigilado para que un atentado de esa magnitud se pudiera repetir, justificó la instalación de miles de cámaras de video en las principales capitales del mundo. Los atentados del 11 de Marzo de 2004 en España, dieron a entender que la vigilancia aún no llegaba al nivel necesario.

La necesidad creada de que todos deben estar informados de todo lo más rápido posible llevó a que los teléfonos celulares se convirtieran en cámaras fotográficas y de video en una primera instancia y actualmente sean emisores y receptores de información conectados de forma permanente a la internet.

El acceso a cámaras de video y fotos digitales se volvió una situación normal dentro de nuestro planeta convirtiendo a cada uno de los propietarios en una especie de “reportero independiente” con toda la información al alcance de su mano para compartirla con el mundo.

A mediados de la primer década de los 2 miles, la internet había derribado las fronteras físicas para permitir el intercambio de información a nivel mundial, se podía saber lo que sucedía del otro lado del planeta en segundos y en minutos tener a disposición material fotográfico o de video.

La televisión tuvo que cambiar la forma en que buscaba dar entretenimiento su público y se presentó entonces el boom de los reality shows, programas transmitidos en tiempo real, con gente real en situaciones de la vida real. Atrás quedaban las series, las novelas y demás representaciones ficticias.

De tal forma se han creado programas que presentan a gente común en situaciones controladas como *Big Brother* (John de Mol, 1999) o *Survivor* (Charlie Parsons, 2000) que llevaba la acción a una isla. También hay series que utilizan la narración en tiempo real como *24* (Robert Cochran, Joel Surnow, 2001-2014), donde una hora de historia corresponde a una hora de acción.

De la misma manera, los videojuegos cambiaron la forma de entretener a su público, ya no se trataba de controlar a un personaje dentro de una acción desarrollada en perspectiva, ahora se participaba de la historia de primera mano, acompañando al equipo que iba a la aventura, viendo desde la perspectiva del jugador todo lo que el videojuego presentaba.

En los videojuegos, también se dio un auge dentro de los juegos de primera persona, entre los más reconocidos, varios con temática principal enfocada a la acción como *Medal of Honor* (Dreamworks Interactive, 1999) o *Halo* (Bungie, 2001), otros con elementos de terror como *Resident Evil* (Shinji Mikami, 1996), *House of the Dead* (Atsushi Seimiya, 1996) y *Silent Hill* (Team Silent, 1999).

El nuevo milenio estaba dándole al espectador todo de primera mano convirtiéndolo en participante activo hasta cierto punto de la

acción a desarrollar, de la noticia, del desarrollo del concurso, de la historia contada.

Es en este entorno en donde el RNGE encuentra un espacio para desarrollarse a nivel mundial, en un mundo donde la participación del espectador es la regla general, estas películas son aceptadas con mucha facilidad, pues, así como esas imágenes cuentan esa historia, así podría sucederme a mí, a mi hermano, a mi mejor amigo, a mi pareja.

Además de que las grabaciones son presentadas tal y como fueron encontradas, de que no reconocemos a Johnny Depp o Kristen Stewart o a alguna otra estrella de Hollywood; de que la propaganda nos habla acerca de una historia real, en ocasiones hasta prohibida por ciertos grupos. *La película que El Vaticano no quiere que veas*, rezaba un espectacular en insurgentes acerca de *Con el Diablo Adentro*.

El espectador no está viendo una historia ambientada en el siglo XVI, en la Segunda Guerra Mundial o el futuro lejano, las acciones grabadas y después encontradas se desarrollaron en esta época, en la actualidad.

Las diferentes formas de contar una historia dentro del cine, se crean en la estructura narrativa, en el guión; desde ahí se establece la manera en que se ha de contar la aventura o el drama, la destrucción o creación de algo nuevo, las situaciones que han de emocionar al espectador.

El RNGE ha encontrado un buen nicho dentro del cine de terror, ya que al igual que los videojuegos en primera persona (pero con sus respectivos límites), incluye al espectador dentro de la historia que se está proyectando en la pantalla.

Son varios los elementos que le permiten ubicarse de mejor manera dentro del cine de terror en vez de hacerlo en el fantástico, el musical o el cotidiano. El terror apela a la parte oscura que el

espectador disfruta en complicidad con todos los que están visualizando la historia en la sala de cine.

Presenciar el desarrollo de una historia donde se somete a los protagonistas a torturas físicas y/o mentales, en ocasiones llenando la pantalla de sangre, es un acto que no todos aceptan disfrutar, pero que en cuestiones de ganancia en taquilla, ha sido un gran generador de ingresos monetarios en el nuevo milenio.

De tal forma, el uso del RUGE como elemento principal en el cine de terror del nuevo milenio, ha funcionado para refrescar las clásicas historias que se han contado a lo largo de los años, con la gran diferencia de que ahora se ha convertido en un fenómeno mundial.

En vez de ver una película, el espectador es casi participante de la acción presentada en la pantalla, vive el temor, el miedo, la desesperación de los protagonistas, todo en primera persona, todo frente a sus ojos sin música de fondo, sin arreglos de iluminación, en corte directo.

Parece que después de este tipo de experiencias no se podría interiorizar más, que se tendría que regresar a la narración tradicional, pero eso se sabrá sólo con el tiempo. El análisis de los elementos comparativos y constituyentes del Recurso Narrativo de Grabación Encontrada se presenta en los siguientes capítulos.

En el Capítulo 1 se establecen los conceptos básicos relacionados con el cine y sus géneros; el cine de terror y sus subgéneros, el híbrido cinematográfico, los elementos que integran los recursos técnicos y narrativos del cine y los conceptos de Falso Documental, Recurso de Grabación Encontrada y Película de Grabación Encontrada.

En este apartado, se explican los elementos que caracterizan a cada uno de estos conceptos y la relación que existe entre ellos dentro de las películas de terror de Hollywood y de otros países.

En el Capítulo 2 se revisa el contexto y la historia del Recurso Narrativo de Grabación Encontrada en el cine de terror, cuáles son los films que se pueden considerar como sus precursores, los principales films que se pueden enmarcar dentro de este recurso.

En el Capítulo 3 se hace un análisis de 5 películas representativas del Recurso Narrativo de Grabación Encontrada, tomando como una de las precursoras a *El Proyecto de la Bruja de Blair*, como películas de Recurso de Grabación Encontrada a *Megan is Missing* y *V/H/S* y, dentro de las Películas de Grabación Encontrada a *Terror en la Bahía* y *Actividad Paranormal*.

En este análisis se establecen los elementos representativos que caracterizan a estos films, comparándose con algunos otros que se han desarrollado en el nuevo milenio y destacando los elementos importantes que los hacen sobresalir de los demás.

Para finalizar se presentan algunas conclusiones sobre la Película de Grabación Encontrada, un anexo con un gran número de films que se desarrollan bajo esta premisa, además de un listado de los films visualizados para reforzar esta investigación.

Capítulo 1.-Conceptos básicos del cine

1.1.- ¿Qué es el cine?

El cine puede ser definido de diversas maneras, dependiendo de la perspectiva desde la cual se quiera ver, como lo menciona Alfredo Naime:

“Desde luego, el cine es bastante más que un simple espectáculo divertido. Aunque ha sufrido muchos bamboleos como industria, siempre se ha manifestado sólido como medio de comunicación social, pues ha sido y sigue siendo de los más efectivos. Inclusive, la expansión de sus funciones de cuatro décadas a la fecha ha sido abrumadora: además de arte y colosal entretenimiento, como instrumento de investigación, medio de enseñanza, medio publicitario y de propaganda, práctica doméstica, etcétera.”⁴

En particular, esta investigación se enfoca en el cine desde su vertiente de colosal entretenimiento, por su forma de presentarse (en una gran pantalla, por lo general), por su alcance mundial en estos tiempos modernos y por el gran espectro que puede abarcar al contar sus historias.

Las historias que el cine cuenta pueden ir desde las más sencillas a las más complejas; puede hablar de situaciones que se desarrollan en la mente del protagonista y de guerras entre seres de diferentes galaxias; puede contarnos las aventuras de humanos, de animales, de objetos humanizados; los límites narrativos son casi inexistentes en estos tiempos.

Gracias a los avances tecnológicos, las historias presentadas en la pantalla grande son ilimitadas, se puede hablar de casi todo lo que el hombre pueda soñar, de todo lo que se pueda inventar; como bien lo menciona Christian Metz, “El cine es una técnica de lo imaginario”.⁵

⁴ Alfredo Naime Padua. El Cine. 204 respuestas. México D.F. Alhambra Mexicana. 1995. Pág 15.

⁵ Christian Metz. El Significante Imaginario. Psicoanálisis y cine. Barcelona. Paidós. 2001. Pág. 20

Si la imaginación es el límite de lo que puede presentarse en la pantalla, se tiene entonces una posibilidad amplia de encontrar historias que puedan dirigirse a todo el público a nivel mundial; no sólo a quienes acuden a un complejo cinematográfico, sino a aquellos que prefieren aprovechar las ventajas que la modernidad les otorga.

Los espectadores ya no son sólo aquellos que cumplen con el antiguo ritual de acudir a un cine y acompañar su película con algo comprado en la dulcería, ahora hay muchos que utilizan sus celulares, sus computadoras, sus tablets, para acceder a la magia que les proporciona un film. La era digital facilita el acceso a la cinematografía mundial.

Esa posibilidad que la era moderna otorga a todos los espectadores, permite que clásicos de la cinematografía sean vistos por los más jóvenes, a la par de tener acceso a las producciones más modernas y a los estrenos de la temporada. La forma de ver cine ha cambiado mucho en los primeros años del nuevo milenio.

Aunque siempre existirá gente que prefiera ver historias de romance o dramas familiares y personales, los avances tecnológicos han permitido que ahora el espectador pueda disfrutar de historias fantásticas desarrolladas en mundos que no tienen nada que ver con la realidad, el cine se ha convertido en:

“...el más apasionante experimento que jamás los seres humanos pudieron llevar a cabo; el hombre va a reconstruir el mundo de lo imposible, la realidad dislocada, el sueño caótico, el país de las sombras y los monstruos. El hombre, en fin, va a contar lo imposible.”⁶

Todas esas historias contadas entre lo posible y lo imposible, presentan ciertas características que permiten clasificarlas dentro de algo llamado los Géneros Cinematográficos. Pero específicamente, ¿qué son esos géneros? ¿Cuál es su función principal?

⁶ Paco Ignacio Taibo I. Historia Popular del Cine. Desde sus Inicios hasta que comenzó a Hablar. México D.F. Consejo Nacional para la Cultura y las Artes. 1996. Pág. 440.

1.2- Géneros cinematográficos

Según lo acotado por diversos diccionarios debe entenderse por género: “el estilo y tono de una obra artística. También categoría de obras (de arte) definidas por ciertas reglas comunes y de características semejantes”.⁷

Se tiene entonces un criterio de cuáles obras pertenecen a qué género y cuáles a otro, dependiendo de las reglas preestablecidas y a los elementos que constituyan cada pieza, cada creación. Se podría decir que de tal manera, cada pieza creada puede acomodarse siguiendo ese criterio con otras piezas que compartan similitudes con la primera.

La pintura, la música, la escultura, la danza, la literatura, la arquitectura y el cine, se integran por un todo formado por la suma de las obras que el hombre ha creado a lo largo de su historia, pero, también existe una división dentro de cada una de las Bellas Artes, que permite ubicar ciertas tendencias desarrolladas en periodos específicos.

En el cine, se clasifican sus obras por el conjunto de elementos que constituyen la historia, actividad que al parecer no debería de presentar ningún problema al momento de ubicar los films en un género específico. Pero así como el hombre, el cine ha evolucionado y ha mezclado elementos de unas historias con las de otras, convirtiendo su clasificación en una actividad compleja.

Los Géneros Cinematográficos deben facilitar el trabajo del investigador o servir de guía para el espectador:

“...es una herramienta que debe usarse de manera inteligente pero no exacta: definir el caso específico en términos genéricos puede ser de ayuda pero no debe ser perseguido a cualquier costo”⁸

⁷ Alfredo Naime Padua. Op.cit. Pág. 69.

⁸ Barry Langford. Film Genre. Hollywood and Beyond. Great Britain. Edinburgh University Press. 2005. Pág. 7.

Como ya se menciono antes, las historias que el cine presenta tienen como limite la imaginación del ser humano, por lo tanto hay algunas que contienen elementos extraídos de la realidad cotidiana y algunos que provienen de los sueños más disparatados o de las alucinaciones más escabrosas.

Aunque en ocasiones, los materiales que se visualizan en la pantalla son extraídos de la realidad, sin dramatización alguna, buscando un fin particular por el cual se ha creado ese film, en esta situación el espectador se enfrenta, de todos modos a una interpretación de la realidad proyectada en 24 cuadros por segundo.

Para el investigador, los Géneros Cinematográficos deben facilitar su actividad de análisis, servir como una manera ordenada de colocar ciertos films unos junto a otros y de poder mezclarlos con algunos más si se requiere en un momento específico de su trabajo.

Para el espectador, sirven como una guía para establecer su elección y gustos y le permite saber si acaso se encuentra frente a un film que puede resultarle atractivo o por el contrario, le desanime a su visualización y busque una opción más acorde a su preferencia.

El investigador debe de sumergirse en aguas profundas cuando su intención es hablar acerca de algún aspecto específico relacionado con la obra cinematográfica, no es posible hablar de lo que no se conoce o de lo que se ve sólo desde la superficie. Hay que investigar el fondo del asunto para entender de manera clara en qué consiste el cuerpo de su investigación.

Como lo menciona Andre Tudor en referencia a los géneros cinematográficos y la especificación de sus elementos constitutivos, hay un problema básico circular:

“Tomar un género como el “western”, analizarlo, y enlistar sus principales características, es resolver el problema de primero aislar el contenido de los films que son “westerns”. Pero sólo pueden ser aislados basándonos en sus “características principales”

las cuales sólo pueden ser descubiertas desde los mismos films después de que han sido aislados.”⁹

No se puede clasificar un film dentro de un género específico si no se ha visualizado dicha obra, no se pueden nombrar sus elementos constitutivos si no se tiene conocimiento de cuáles son, no es posible que se mencione una película dentro de un género, si no se ha hecho la comparativa para saber si tiene más elementos de uno o de otro.

Aún así, la clasificación por género no debe de buscarse como si se tratara de una situación totalitaria; debe de observarse que si se llega a presentar una combinación de elementos de varios géneros, la clasificación puede hacerse dentro de aquel que predomine en la historia contada.

Dependiendo de las fuentes que se consulten, existe una división casi infinita en cuanto a los Géneros Cinematográficos se refiere. Dentro de cada uno de ellos existen subdivisiones que hacen interminable la clasificación. Para fines prácticos de la presente investigación, se han considerado sólo algunos de ellos.

I.- El Documental

El cine documental es definido como:

“Todos los métodos de registrar en celuloide algún aspecto de la realidad interpretada, ya sea por una grabación objetiva o una reconstrucción sincera y justificable, a fin de que apele a la emoción con el propósito de estimular el deseo y ampliar el conocimiento humano y el entendimiento de los problemas y sus posibles soluciones en el campo de la economía, la cultura y las relaciones humanas.”¹⁰

De tal forma que, en el documental, se carece de dramatización, las situaciones que se presentan dentro de este tipo de films retratan la realidad sin montaje alguno, podría decirse, de manera cruda y sin

⁹ Barry Langford. Op.cit. Pág. 13.

¹⁰ Magdalena Sellés. El documental. Barcelona. Editorial VOC. 2008. Pág. 89.

trabajo de producción, la magnitud de las situaciones sólo se exalta por medio de la cámara que las retrata.

Dentro del documental se presentan dos divisiones principales, la primera es el de observación o cine directo, que

“Se distingue por pretender la no intervención del realizador, se registran los hechos que se observan sin utilizar voice over, tampoco se utiliza música que no esté relacionada con la escena, ni titulaciones, ni cualquier tipo de reconstrucción.”¹¹

Se puede incluir en esta clasificación a todos los materiales que se filmaron en los inicios del cine, que carecen de montaje y sólo retratan actividades comunes para después proyectarlas, como *La Llegada del Tren a la Estación de La Ciotat* (Louis Lumiere, Auguste Lumiere, 1895) o *El Presidente de la República Paseando a Caballo en el Bosque de Chapultepec* (Gabriel Veyre, 1896), con Porfirio Díaz como protagonista.

De ahí se pueden mencionar otras obras documentales como *Nanook of the North* (Robert Joseph Flaherty, 1922), *El Hombre de la Cámara* (Dziga Vertov, 1929), *La Corporación* (Jennifer Abbott, Mark Achbar, 2003) y *Zeitgeist* (Peter Joseph, 2007).

La segunda división, se refiere al Documental Interactivo o Participativo, que:

“Pregunta e interactúa con los sujetos que quiere documentar y también utiliza metraje de archivo para contextualizar los hechos que documenta.”¹²

En estos documentales:

“el director interviene e interactúa en los hechos que quiere registrar. El director presenta de forma manifiesta su presencia y la del equipo técnico que lo acompaña.”¹³

¹¹ Idem, Pág. 55.

¹² Ibidem.

¹³ Idem. Pág. 62.

De esta forma el espectador sabe que se está visualizando material que ha sido extraído de la realidad, de situaciones que se encuentran en la vida cotidiana, como en *Masacre en Columbine* (Michael Moore, 2002), *Súper Engórdame* (Morgan Spurlock, 2004), *Nömadak TX* (Raúl de la Fuente, 2006) y *Gimme the Power* (Olallo Rubio, 2012).

II.- El western

Las conocidas películas de vaqueros, que históricamente tienen como su mayor representante a John Wayne, el prototipo del sheriff que ha predominado a lo largo de los años. El western:

“Delimita su acción, tanto en lo geográfico como en el contenido, en torno del inicio del oeste de E.U. Entre sus particularidades pueden mencionarse el rodaje en escenarios naturales, producción no demasiado costosa, e historias por lo general sencillas capaces de ser infinitamente variadas.”¹⁴

Debido a esas características, se ha convertido en uno de los géneros clásicos del cine de Hollywood, su desarrollo va de los 30s a los 50s, con clásicas como *Asalto y Robo de un Tren* (Edwin S. Porter, 1903), *Río Bravo* (Howard Hawks, 1959) y *The Wild Bunch* (Sam Peckinpah, 1969).

Después se presento algo conocido como “spaguetti western”, que era la clásica historia de vaqueros, pero filmada fuera de Hollywood y dirigida por lo general por un italiano, destacando la mancuerna del director Sergio Leone y el actor Clint Eastwood, cuya película más famosa es *El Bueno, el Malo y el Feo* (1966).

Con el tiempo fueron menos las producciones que se hicieron dentro de los westerns, aunque algunos ejemplos notables han sido *Danza con Lobos* (Kevin Costner, 1990), *Los Imperdonables* (Clint Eastwood, 1992) y *Sin Lugar para los Débiles* (Ethan Coen y Joel Coen, 2007).

¹⁴ Alfredo Naime Padua. Op. cit. Pág. 71.

III.- La comedia

El cine de comedia es:

“una obra que provoca en el espectador regocijo e hilaridad y tiene un final feliz, pero hay muchos tipos de comedia, y cada uno inspira regocijo e hilaridad en diversos grados. El denominador común de todas las comedias es su visión de la ridiculez de la conducta y los asuntos humanos, y su intento de que los espectadores se rían de los errores y desgracias de personas un poco menos listas y seguras que ellos”.¹⁵

Se puede encontrar una gran diferencia entre los primeros films mudos y los que se empezaron a crear después de la inserción del audio, de la misma forma, la manera en que se busca la risa del espectador ha cambiado a lo largo de los años, en un principio las rutinas eran sencillas, simples, herederas de las carpas y los espectáculos de feria.

Hay otros films que recurren a la capacidad de sus actores para buscar la risa en el espectador y actualmente el cine de comedia de Hollywood se ha inclinado por la parodia, los chistes vulgares y escatológicos presentados de forma exagerada para crear en el espectador la sensación de diversión mediante el exceso visual.

Como comedias clásicas se puede mencionar, entre otras a *The General* (Clyde Bruckman, 1926) estelarizada por Buster Keaton, *Tiempos Modernos* (Charles Chaplin, 1936) y *Stan y Oliver Toreros* (Malcolm St. Clair, 1945) con El Gordo y el Flaco; todas ellas de la era del blanco y negro.

Dentro de la comedia contemporánea se encuentran: *¿Y dónde está el Piloto?* (Jim Abrahams, David Zucker y Jerry Zucker, 1980), *Ace Ventura* (Tom Shadyac, 1994), *Una Película de Miedo* (Keneen Ivory Wayans, 2000) y *El Chico Nuevo* (Ed Decter, 2002).

¹⁵ Ira Konigsberg. Diccionario técnico Akal de cine. Madrid. Akal. 2009. Pág. 124.

IV.- El Musical

Este género cinematográfico puede presentar historias dramáticas que hagan llorar al público, comedias que provoquen la carcajada, así como oscuras narraciones que pongan los pelos de punta en la audiencia, pero debe cumplir con un requisito principal:

“Sus elementos básicos son el número musical, la canción, el baile, como protagonistas de la historia o con directa intervención en el modo de narrarla”.¹⁶

No importa la historia que se esté contando, los protagonistas expresarán su sentir con una canción que les surge del fondo del alma, poco a poco irá captando la atención de todos los personajes a su alrededor, hasta que todos se unan en una coreografía masiva, que terminada la canción, se disolverá y sus participantes volverán a sus actividades cotidianas.

Como ejemplos representativos se puede mencionar a: *Cantando Bajo la Lluvia* (Stanley Donen, Gene Kelly, 1952), *Amor Sin Barreras* (Jerome Robbins, Robert Wise, 1961), *The Rocky Horror Picture Show* (Jim Sharman, 1975), *Vaselina* (Randal Kleiser, 1978), *Chicago* (Rob Marshall, 2002), y *Los Miserables* (Tom Hooper, 2012).

V.- El Ordinario

Las historias que no presentan arreglos musicales, ni elementos fuera de lo normal deben ser clasificados en un género que muchos mencionan como “drama”, pero, si se considera que todas las historias contadas en el cine están dramatizadas, habría que buscar un concepto más específico que permitiera encuadrarlas, como ya se mencionó, sin tratar de conseguirlo a cualquier costo.

Alfredo Naime, menciona el término de “ordinario” que aunque de poca utilización, se adecua de buena forma a este tipo de historias.

¹⁶ Alfredo Naime Padua. Op. cit. Pág. 71.

No de una manera despectiva, ni haciendo menos a sus obras, puesto que dentro de este género entrarían grandes obras del cine europeo y muchas de las que han sido multipremiadas a lo largo de la historia del cine.

El cine ordinario es:

“el tipo de cine que se interesa en situaciones de la vida diaria, y que “ordinariamente” pueden pasarnos a cualquiera por el simple hecho de vivir inmersos en la realidad cotidiana.”¹⁷

Dentro de éste género se pueden presentar situaciones que se encuentran dentro de lo normal, de lo real, en ocasiones predominan situaciones que convierten a la historia en una historia cómica o en una tragedia de variadas magnitudes.

Aquí se pueden mencionar films que presentan historias de drama como *Kramer vs Kramer* (Robert Benton, 1979), *Erin Brockovich* (Steven Soderbergh, 2000) o *Dulce Noviembre* (Pat O'Connor, 2001), donde los sucesos se vuelven trágicos en un contexto dentro de la realidad cotidiana.

Algunas historias con tintes cómicos como *Vecinos* (Joe Dante, 1989), *Benny & Joon* (Jeremiah S. Chechik, 1990), *10 Cosas que Odio de Ti* (Gil Junger, 1999), *Una Fiesta Salvaje* (Walt Becker, 2002) y *Sex & the City* (Michael Patrick King, 2008),

Muchas películas mexicanas podrían clasificarse dentro de este género como: *Nosotros los Pobres* (Ismael Rodríguez, 1948), *Ciudad de Ciegos* (Alberto Cortés, 1991), *Sexo, Pudor y Lágrimas* (Antonio Serrano, 1999), *Amores Perros* (Alejandro González Iñárritu, 2000) y *Nosotros los Nobles* (Gary Alazraki, 2013).

¹⁷ Ibídem.

VI.-El Fantástico

Este género cinematográfico ha ido evolucionando conforme los avances tecnológicos permitieron la creación de otros mundos de forma más sencilla, la producción de este tipo de films ha aumentado, siendo una de las apuestas más fuertes en la actualidad para las grandes casas productoras.

El cine fantástico:

“suele englobar usualmente todas aquellas películas que se distinguen por su peculiar alejamiento de la realidad establecida, es decir, por su tránsito a través una zona indeterminada, difusa, básicamente irreconocible con respecto al universo cotidiano”.¹⁸

Todo desde el punto de vista del espectador, porque para los personajes que se encuentran inmersos en la historia, es de lo más normal encontrarse en el camino con seres extraños que no tienen nada que ver con los humanos, con figuras humanoides mezcladas con rasgos animales, con robots y máquinas que se asemejan a ellos.

En algunas historias, no es raro contar con tecnología que en la realidad del espectador no existe, en otras, los elementos mágicos son parte básica del aprendizaje de los involucrados, y en algunas otras, la presencia de seres que superan las capacidades humanas y usan esta ventaja para bien o para mal, tampoco es tema de extrañamiento.

Ejemplos clásicos de este género son: *La Guerra de las Galaxias* (George Lucas, 1977), *Tron* (Steven Lisberger, 1982) y *La Historia sin Fin* (Wolfgang Petersen, 1984) que narran historias que se desarrollan en mundos muy diferentes a la realidad cotidiana, con seres extraordinarios y tecnologías o elementos mágicos en cada una de ellas.

Como ya se menciona antes, los avances tecnológicos han permitido la creación de films que en otros tiempos se imaginaban

¹⁸ Carlos Losilla. El cine de terror. Una introducción. Barcelona. Páidos Ediciones. 1993.

imposibles, por su extensión narrativa y por la gran cantidad de personajes no humanos que participaban del relato. Actualmente eso ya no es tan difícil de presentar en la pantalla.

De tal manera que se han hecho adaptaciones de clásicos de la literatura fantástica al cine, como *El Señor de los Anillos* en tres partes: *La Comunidad del Anillo* (2001), *Las Dos Torres* (2002) y *El Retorno del Rey* (2003), todas ellas dirigidas por Peter Jackson.

También se han adaptado best sellers como *Harry Potter*, con 8 films: *La Piedra Filosofal* (2001), *La Cámara Secreta* (2002) ambas dirigidas por Chris Columbus; *El Prisionero de Azkaban* (Alfonso Cuarón, 2004), *El Cáliz de Fuego* (Mike Newell, 2005), *La Orden del Fénix* (2007), *El Misterio del Príncipe* (2009) y *Las Reliquias de la Muerte*, parte 1 (2010) y parte 2 (2011), todas dirigidas por David Yates.

VII.- El Thriller

Este género se confunde muchas veces con algunos films que cuentan con elementos terroríficos o con muchas secuencias de acción, pero se puede considerar que:

“Normalmente busca estructurar y resolver de forma lógica casos de crímenes, chantajes, robos, secuestros, etcétera. Su ingrediente básico es el suspenso y se desarrolla siempre desde la óptica del investigador, de la ley”.¹⁹

Ya los elementos con los que se envuelva la acción, son meramente adornos que dependerán de los alcances que tenga la producción, a mayor inversión, más espectacularidad, si se tiene poca producción se buscará que la historia sea la parte fuerte de la película.

Una evolución clara de este género se puede apreciar en los cambios que se han presentado a lo largo de la saga de James Bond, inaugurada en el cine con *Dr. No* (Terence Young, 1962) y cuya última entrega fue *Skyfall* (Sam Mendes, 2012). El personaje sigue siendo el

¹⁹ Alfredo Naime Padua. Op. cit. Pág. 72

agente 007, pero las explosiones, las persecuciones y los inventos han ido evolucionando a la par de la tecnología del mundo moderno.

Siguiendo el punto del desarrollo de la historia desde la perspectiva del representante de la ley, se pueden mencionar otros films como: *Duro de matar* (John McTiernan, 1988), *El Transportador* (Louis Leterrier, Corey Yuen, 2002), *XXX* (Rob Cohen, 2002), *Bourne: el Ultimátum* (Paul Greengrass, 2007) y *Los Hombres que no Amaban a las Mujeres* (Niers Arden Oplev, 2009).

VIII.- El Terror

El cine de terror siempre busca del espectador ese sentimiento de susto, de espanto, que después de la visualización de la obra, quede tocado de cierta manera y su sueño se vea interrumpido, que hasta cierto punto tenga miedo de aquello que vive en la oscuridad, de aquello que se desconoce.

El cine de terror busca:

“Experimentar los límites, y la transgresión de límites, es primordial para el film de horror: las fronteras entre cordura y locura, de lo consciente y lo inconsciente en la mente, de la parte externa del cuerpo y la carne y órganos internos, preeminentemente, las fronteras entre la vida y la muerte”.²⁰

Se trata de enfrentar al espectador a dos elementos básicos dentro del desarrollo de una historia: lo transgresor y lo oculto. El primer término, lo transgresor:

“se refiere a la negación absoluta de los presuntos privilegios de lo contemporáneo (nada sirve frente a los poderes de un mal ancestral y atávico) y la negación de cualquier tipo de norma social o estética (los rasgos deformes y el comportamiento atípico del monstruo frente a las reglas de la normalidad)”²¹.

²⁰Barry Langford. Op. cit. Pág. 158.

²¹ Carlos Losilla. Op. cit. Pág. 53.

No importa que el protagonista se encuentre en un mundo donde la tecnología es la que rige la vida de la gente, si en algún momento debe enfrentarse a una situación que se sale de lo establecido o que proviene de leyendas o mitos, no existirá lógica o modernidad que lo pueda salvar.

El segundo término, lo oculto:

“alude al hecho del mal subterráneo, latente, que puede salir a la superficie en el momento aparentemente más plácido y tranquilo.”²²

Hace referencia a los oscuros secretos de los protagonistas de las historias góticas, a las leyendas familiares que regresan para cobrar venganza en las nuevas generaciones, a la eterna lucha del hombre con los espíritus demoniacos, a la teoría de la gran conspiración que desatará una epidemia mundial de zombies.

Estos dos elementos, lo oculto y lo transgresor caracterizan las obras cinematográficas dentro del género del terror, pero en su desarrollo a lo largo de los años, se pueden apreciar momentos específicos donde las historias se han inclinado hacia ciertos temas particulares, lo que permite hablar de subgéneros en el cine de terror.

VIII A.- Subgéneros del cine de terror

Los subgéneros del cine de terror se pueden englobar, en grandes grupos de películas que se han presentado en cierto periodos de tiempo, a saber: monstruos, ataques animales, extraterrestres, posesión demoniaca, psychokillers, fantasmas y zombies.

Monstruos

El cine de terror bebió en sus inicios, principalmente, de adaptaciones literarias, resaltando las del libro *Drácula* de Bram Stoker, publicado en 1897, resaltando *Nosferatu* (F.W.Murnau, 1922) y de ahí surgieron muchos derivados que sirvieron para que en la

²² Ibídem.

década de los 30, la Universal se lanzara a la adaptación de varios monstruos extraídos de los libros.

La criatura que provoca miedo y terror en las películas es un monstruo, que puede tener muchos orígenes, aunque por lo general en este tipo de historias:

“puede ser el efecto de causas pasadas: el hecho de que los progenitores o la familia o el pueblo, o la humanidad hayan cometido algún desaguisado, algún pecado grave; en el monstruo se muestra el resultado de esa acción pasada.”²³

Dentro de las adaptaciones literarias que la Universal produjo, destacan: *Frankenstein* (James Whale, 1931) y *Dracula* (Tod Browning, 1931); además de otros que se volvieron clásicos como *La Novia de Frankenstein* (James Whale, 1935), *La Momia* (Karl Freund, 1932) y *El Hombre Lobo* (George Waggnner, 1941).

Tiempo después llegarían monstruos que se convertirían en amenazas de gran escala para los seres humanos como: *King Kong* (Merian C. Cooper y Ernest B. Schoedsack, 1935), que aterrorizará New York después de ser extraído de su isla de origen y *Godzilla* (Ishiro Honda, 1954), de origen nuclear, se encargará de sembrar el miedo en los pobladores de Tokyo al ser descongelado por accidente.

Ataques Animales

Cuando el ser humano en busca de la modernidad invade los espacios que la naturaleza tenía reservados para ciertos animales, cuando se dedica a hacer experimentos que provocan mutaciones en ellos, cuando por causas desconocidas, los animales atacan a los humanos, se desata el miedo.

Es una representación de la lucha clásica entre el humano y los animales (a veces salvajes, a veces no) que se ha contado desde los inicios de la historia. Como ejemplos se puede mencionar *Los Pájaros*

²³Hector Santiesteban Oliva. Tratado de monstruos. Ontología teratológica. La Paz. Universidad Autónoma de Baja California Sur. Plaza y Valdes. 2003. Pág. 81.

(Alfred Hitchcock, 1963), *Tiburón* (Steven Spielberg, 1975), *Squirms* (Jeff Lieberman, 1976) y *Piraña* (Alexandre Aja, 2010).

Extraterrestres

Uno de los temas recurrentes dentro del cine siempre ha sido la vida en otros planetas, con historias donde el ser humano es capaz de llegar a otros lugares o donde la Tierra es visitada por seres provenientes de tierras lejanas, de otros planetas, de otras galaxias. El terror empieza cuando muestran que sus intenciones no son amistosas.

Ejemplo de dichas historias son: *La Invasión de los Ladrones de Cuerpos* (Don Siegel, 1956), *Alien* (Ridley Scott, 1979), *Invasores de Marte* (Tobe Hooper, 1980) y *La cosa del Otro Mundo* (John Carpenter, 1982).

Posesión

En estas historias, los “personajes poseídos por el demonio implican normalmente la superposición de dos individuos categorialmente distintos, el poseído y el poseedor, siendo este último habitualmente un demonio que, a su vez, suele ser una figura categorialmente transgresora.”²⁴

Se tienen films creados por las grandes productoras como *El Exorcista* (William Friedkin, 1973) y *La Profecía* (Richard Donner, 1976) y clásicos del cine independiente como *El despertar del Diablo* (Sam Raimi, 1981) y *Hellraiser* (Clive Barker, 1987).

Psychokillers

Estas películas se refieren a:

²⁴ Noel Carroll. Filosofía del terror o las paradojas del corazón. Madrid. A. Machado Libros. 2005. Pág. 83.

“la inmensamente generativa historia de un psychokiller que ataca de manera mortal a un grupo de víctimas por lo general, mujeres, una por una, hasta que él es detenido o asesinado por la única chica que logra sobrevivir”.²⁵

De inicio estas historias presentaban a un asesino que por alguna extraña razón era imparable, hasta que la exageración en las secuelas de cada serie, llevo a la explicación sobrenatural y se combinaron los psychokillers con la posesión demoniaca.

Ejemplos de este tipo de historias son *Masacre en Texas* (Tobe Hooper, 1974), *Halloween* (John Carpenter, 1978), *Viernes 13* (Sean S. Cunningham, 1980), *Pesadilla en la Calle del Infierno* (Wes Craven, 1984) y todo el ejército de secuelas y re interpretaciones que han generado a lo largo de los años.

El sub género de los psychokillers se puede considerar como un thriller en su última evolución, con una gran presencia de elementos sobrenaturales y el empleo excesivo de gore para el desarrollo de la historia que se va a contar.

Fantasmas

Historias donde los espíritus de los que han muerto siguen rondando un lugar, atormentando a una familia o buscando justicia para su muerte de forma injusta; siempre se han presentado estos relatos en el cine, pero a finales de los 90s se reavivo el sub género gracias al tratamiento que el cine oriental le daba a los cuentos fantasmagóricos.

Ejemplos representativos de estos films son: *El Resplandor* (Stanley Kubrick, 1980), *Candyman* (Bernard Rose, 1992), *El Espinazo del Diablo* (Guillermo del Toro, 2001), *La Maldición* (Takashi Shimizu, 2002) y todas las re interpretaciones que se generaron por parte de Hollywood a la invasión fantasmal desde Japón.

²⁵Carol J. Clover. Men women and chainsaws. Gender in the modern horror film. U.S.A. Princeton University Press. 1992.Pág. 21.

Zombies

Son seres que han regresado del más allá, sin voluntad propia, son los no muertos, los muertos que caminan, una invasión que amenaza con acabar a los seres humanos sin que se pueda escapar de ella. Los zombies se han convertido en un referente mundial para el terror y han invadido el cine, los cómics y la televisión.

En lo que se refiere al cine, en las primeras historias como *White Zombie* (Victor Halperin, 1932) o *I Walked with a Zombie* (Jacques Tourneur, 1943), la referencia principal del muerto viviente era el vudú, el hechizo que hacía regresar a la persona de la tumba para servir como esclavo, sin voluntad propia y con el único fin de servir a los oscuros deseos de su maestro y dueño.

Después de *La Noche de los Muertos Vivientes* (George A. Romero, 1968) el concepto cambio y el zombie se convirtió en un ser que se alimenta de carne humana primero, de sesos después, que no se detiene ante nada, que carece de voluntad (al principio) y que expande su infección rápidamente.

Otros ejemplos de este subgénero son *Braindead* (Peter Jackson, 1982), *El Regreso de los Muertos Vivientes* (Dan O'Bannon, 1985) y la serie iniciada por Romero en 1968, que actualmente cuenta con 5 secuelas que destacan por tener un toque de crítica social en cada una de ellas.

En el desarrollo de las historias se van mezclando elementos de un género con otro, hasta que se vuelve muy complicado en ocasiones poder clasificar un film en uno sólo de ellos, es ahí cuando se presenta un fenómeno que se podría denominar como El Híbrido Cinematográfico.

IX.- El Híbrido Cinematográfico

La combinación de géneros cinematográficos es un fenómeno que se ha presentado a lo largo de los años, en ocasiones con buenos resultados, a veces con mucha aceptación, pero por lo general

siempre se ha buscado combinar elementos en la búsqueda de innovar dentro de la forma de contar historias.

Hay que recordar que:

“...la práctica de la mezcla de géneros resulta imprescindible para el proceso de creación de géneros. Después de un siglo de cine, es muy fácil olvidar que los géneros puros de hoy surgieron de la fusión del filón principal del cine con otras fórmulas totalmente distintas.”²⁶

El cine se ha combinado de buena forma con las nuevas tecnologías, por lo cual, la forma en que se cuentan las nuevas historias ha abierto un amplio abanico de posibilidades, tanto en lo narrativo, como en lo visual. Aunque en ocasiones se pone por encima de la historia el perfeccionamiento de la imagen, creando un film atractivo pero sin un buen respaldo en su guión.

El híbrido cinematográfico se presenta con la combinación de géneros en una sola historia, permeándola de tal forma que no es posible clasificar el film dentro de un género u otro, ya que entre los elementos de ambos no existe uno que sobresalga por encima del otro.

Los géneros se pueden mezclar con facilidad porque:

- a) “La concepción popular del género gira principalmente en torno a uno o dos elementos característicos y fácilmente identificables, lo cual permite evocar el género como un material mínimo;
- b) Una película no debe seguir necesariamente la lógica de un solo género a lo largo de todo su desarrollo para que sea identificable con ese género;
- c) Puesto que se basan en elementos diversos (material narrativo, temas, imágenes, estilo, tono, etc.), géneros distintos pueden combinarse con un mínimo de interferencias entre sí;

²⁶ Rick Altman. Los Géneros Cinematográficos. Barcelona. Paidós. 2000. Pág. 195

d) Ciertas escenas o motivos... al ser comunes a varios géneros (el western, el musical, el weepie, la comedia romántica, etc.), tienen la capacidad de reforzar la percepción de varios géneros distintos por parte del público.”²⁷

Como ejemplos de híbridos cinematográficos se pueden mencionar *Los Cazafantasmas* (Ivan Reitman, 1984) que combina terror y comedia; *Angel Heart* (Alan Parker, 1987), thriller y terror; *Sólo con tu Pareja* (Alfonso Cuarón, 1991), ordinario y comedia; *Cowboys vs Aliens* (Jon Favreau, 2011), western y fantástico; entre otras.

En estos momentos dichos films pueden parecer híbridos que se han creado como pieza única, pero sólo con el tiempo se verá si funcionan como el inicio de algún nuevo género, porque:

“Lo que para nosotros es una mezcla de géneros preexistentes en muchos casos no es más que la lava líquida de un nuevo género aún en creación. Queda por ver de qué modo esa roca fundida puede resultar útil para los espectadores de los géneros.”²⁸

En un futuro, podrían existir nuevos géneros cinematográficos que en su momento se consideraron como híbridos y que funcionarían entonces como precursores de ese tipo de historias. Habrá que esperar.

1.3.- Lenguaje Cinematográfico

El lenguaje cinematográfico se estructura por medio de la combinación de los elementos técnicos y los elementos narrativos que se utilizan para desarrollar la historia dentro de la pantalla. Dicha combinación permitirá que de manera fluida se vayan sucediendo las imágenes que constituirán dicha historia.

La combinación de los elementos técnicos y narrativos de la manera adecuada permitirá que el espectador no tenga ningún problema al tratar de entender la historia que se está contando; si no

²⁷ Rick Altman. Op. cit. Pág. 181.

²⁸ idem. Pág. 195.

se combina de buena forma, se puede obtener una película muy estética pero incomprensible o una que sea entendible pero incómoda al momento de visualizarla.

Es por eso que se hará una breve revisión de cuáles son los principales elementos técnicos y narrativos que se utilizan en el momento de crear una obra cinematográfica.

I.- Elementos Técnicos.

Se hace referencia a todos los recursos que se emplean en la creación cinematográfica: los movimientos de cámara, la iluminación, la sonorización, los efectos especiales, etc. Cada uno de ellos ayudará a darle el tono que se requiere al momento preciso de la historia, por eso es importante saber cómo se deben de utilizar dichos recursos.

Sin minimizar los otros aspectos, el emplazamiento y movimiento de cámaras, es primordial para el desarrollo de la historia, porque sin palabras se está describiendo lo que sucede, se crea una atmósfera, se le da importancia a algo por encima de otra cosa, se lleva al espectador a cierto momento específico.

La evolución natural del cine ha llevado a crear un lenguaje por medio de las imágenes en donde no existía al principio, ya que los primeros films eran una sola toma, sin mover la cámara y duraban unos cuantos segundos, representando acciones simples de la vida real.

Poco después se empezaron a crear obras dramatizadas que trasladaban elementos del teatro y la carpa al mundo del cine, destacando entre ellos George Mellies, que presentó grabaciones donde se combinaban los humanos con efectos extraordinarios de superposición, aunque la cámara aún permanecía fija.

Poco a poco se fue experimentando con las posibilidades que presentaba el cinematógrafo, hasta que llegó D.W. Griffith, a quien

muchos reconocen como el principal impulsor del lenguaje cinematográfico como lo conocemos en la actualidad.

No fue él quien creó ese lenguaje, aunque:

“Es cierto en cambio que Griffith coordinó y manejó esos recursos, creando una primera gramática cinematográfica y apartándose de la práctica habitual que era el “teatro filmado”, con cámara quieta, acción única, personajes vistos de cuerpo entero.”²⁹

La practica continua al crear una gran cantidad de cortos en los cuales se dedico a reforzar lo que después sería su estilo narrativo, dio como fruto dos grandes films que rompieron con muchos esquemas de su tiempo y sirvieron de base para la creación de films con una estructura distinta a la que se conocía: *El Nacimiento de una Nación* (1915) e *Intolerancia* (1916).

Ahora la cámara ya se podía mover, se podía colocar en diferente puntos para conseguir tomas que hacían referencia a estados mentales, situaciones específicas de algún personaje, sentimientos retratados por la cámara de tal forma que el espectador lo comprendiera con su parte sensible.

La cámara se puede mover en:

“paneos (verticales u horizontales), en travellings (acercándose o alejándose), movimientos laterales de seguimiento o seguimiento con la grúa, que permite romper planos físicos y proporciona panorámicas del lugar donde se desarrolla la acción”.³⁰

El encuadre de la cámara se consigue al colocarla en cierta posición específica, se busca conseguir un plano que servirá para el desarrollo de la historia en un momento específico.

Los planos que se utilizan son:

²⁹ Homero Alsina Thevenet. Desde la Creación al Primer Sonido. Historia del Cine Americano /1. (1893-1930). Barcelona. Editorial Laertes. 1993. Pág. 52.

³⁰ Alfredo Naime Padua. Op. cit. Pág. 35.

“Full long shot: la figura humana aparece pequeñísima en el encuadre; interesa fundamentalmente el escenario, el paisaje.

Long shot: ya se distinguen ciertos rasgos y expresiones de los personajes, que se ven pequeños pero ya no tanto; destaca el paisaje y su ambiente general.

Full shot: de pies a cabeza, la figura humana aproximadamente coincide con los límites inferior y superior de la pantalla; se revela la identificación física del personaje.

Médium shot: que tiene tres modalidades: el “plano americano”, que corta a la altura de las rodillas; el médium típico, que corta por la cintura y el close médium, que corta a la altura del pecho. Los tres centran el impacto de la acción sobre el personaje.

Close up: (el rostro y parte de los hombros) y big close up (sólo el rostro); que resaltan la intimidad anímica del retratado.

Plano detalle: encuadra una parte del todo; le importa el papel que juega ese detalle en la acción.”³¹

Cuando se busca representar algún estado mental o sentimiento en relación al personaje que aparece en la pantalla, se utilizan los encuadres de cámara, cada uno de ellos con una intención distinta.

Los encuadres de la cámara son:

“Picado (tilt down): la cámara se inclina para ver hacia abajo; inferioriza o disminuye lo fotografiado.

Contrapicado (tilt up): la cámara mira con inclinación hacia arriba; magnifica o concede superioridad a lo fotografiado.

Vista de pájaro: (la cámara mira radicalmente (90 grados) hacia abajo).

Vista de piso: la cámara mira radicalmente (90 grados) hacia arriba. Esta angulación y la anterior se emplazan así por necesidades específicas del rodaje en relación con el relato.

Ángulo holandés: la cámara forma ángulo con el eje vertical del sujeto fotografiado y la imagen se inclina así; se usa para sugerir personajes emocionalmente alterados.”³²

³¹ Ibidem.

³² Ibidem.

“Subjetiva: técnica de uso de la cámara con la que se sugiere el punto de vista de un personaje concreto. La cámara puede angularse o inclinarse para sugerir la perspectiva del personaje; una panorámica puede insinuar que el personaje está examinando la escena; un plano de trucking puede sugerir que el personaje se mueve”.³³

Cuando se aborde el tema de las Películas de Grabación Encontrada se retomarán algunos aspectos importantes relacionados con la cámara subjetiva.

La combinación precisa de movimientos, planos y encuadres permitirá desarrollar las acciones de forma fluida para el espectador a pesar de que se vaya de uno a otro al parecer indiscriminadamente, todos tienen una razón de existir en ese punto preciso, de anteceder o seguir uno a otro.

Es así como se consigue crear un lenguaje basado en imágenes, una especie de lenguaje universal que no necesita expresarse en palabras, que permite a la historia ser comprendida sin importar si fue creada por checos y la están viendo peruanos, como sucede con *Conspiradores del Placer* (Jan Svankmajer, 1996), que no cuenta con un solo diálogo, pero la historia se entiende sin problema alguno.

Cada uno de esos elementos funciona para resaltar algo relacionado con el personaje, para maximizar un sentimiento (close up), un punto de vista (subjetiva), para hacer una toma de ubicación (full shot), para destacar la acción (travelling), para dar una sensación de soledad (grua dolly back); las combinaciones son muy variadas y funcionan en diferentes niveles.

La parte narrativa de la historia es importante para sustentar las imágenes presentadas, para poder crear ese lenguaje sin palabras, se requiere de una estructura escrita sobre la cual se construya el imaginario para desarrollar la historia, elementos de los cuales se hablará en el siguiente apartado.

³³ Ira Konigsberg. Op. cit. Pág. 73.

II.- Elementos Narrativos

“La narración es, de hecho, una concatenación de situaciones en la que tienen lugar acontecimientos y en la que operan personajes situados en ambientes específicos.”³⁴

De tal forma que el cine toma la estructura narrativa de la literatura para crear sus historias, dejando fuera el elemento imaginativo del lector para proporcionarle las imágenes concretas de lo que se está contando, aunque en ocasiones se puede dejar algo fuera de cuadro para alimentar la imaginación del espectador.

La base de los elementos narrativos es el guión, de donde surge todo lo que constituye la historia, todas las partes primordiales que después se reforzarán con las imágenes tomadas por la cámara, pero que fueron creadas en papel previamente.

El guión es:

“la forma ordenada en que se presenta por escrito un programa, conteniendo lo referente tanto a su imagen como a su sonido, destinado a producirse, grabarse y transmitirse.

Al hacer un guión se debe tener en cuenta como elemento central, el mensaje que se va a transmitir. Sin la intención de comunicar, el programa o la película no tendrían sentido.”³⁵

Es en el guión, donde se especifican las características de los personajes, tanto físicas como psicológicas; se describen los lugares donde se desarrollará la historia, los ambientes, el contexto en general; se sitúa la acción en un tiempo específico, en un ambiente concreto, se crea el mundo que se presentará en la pantalla.

La estructura básica de la narración debe contener tres momentos básicos: introducción, desarrollo y desenlace, como ya lo mencionaba Aristóteles:

³⁴ Francesco Casetti. Federico Di Chio. *Cómo analizar un film*. Barcelona. Paidós. 1991. Pág. 172.

³⁵ Carlos González Alonso. *El Guión*. México. Editorial Trillas. 1999. Pág. 15.

“Todo es lo que tiene principio, medio y fin. Principio es lo que de suyo no es necesariamente después de otro; antes bien, después de sí exige naturalmente que otro exista o sea factible.

Fin es, al contrario, lo que de suyo es naturalmente después de otro, o por necesidad o por lo común; y después de sí ningún otro admite.

Medio lo que de suyo se sigue a otro y tras de sí aguarda otro.”³⁶

La mayoría de los autores coinciden en esa estructura, Noel Carroll le agrega un punto más con el que aporta la Trama del Descubrimiento Complejo, que aunque basada en el cine de terror, podría ajustarse a cualquier otro género.

Los 4 elementos de la trama del descubrimiento complejo son:

1-“La presentación. Se establece la presencia del monstruo para el público. La presentación de la criatura, introducida mediante la violencia u otros efectos perturbadores, plantea la cuestión de si los personajes humanos de la historia serán capaces de descubrir la fuente, la identidad y la naturaleza de esos acontecimientos funestos y misteriosos.

2- El descubrimiento. Una vez que el monstruo ha aparecido, un individuo o un grupo descubren su existencia, puede suceder como una sorpresa para los personajes o puede ser parte de una investigación. El descubrimiento de que un monstruo está detrás de los males recientes es objeto de resistencia, frecuentemente por terceras partes que suelen ser figuras de autoridad.

3-La confirmación. Implica que los descubridores de la existencia del monstruo convencen a otro grupo de la existencia de la criatura y de las proporciones del peligro mortal que supone. Se pierde un tiempo precioso durante el cual la criatura suele incrementar su fuerza y su ventaja. Una cosa particularmente interesante acerca de esta estructura narrativa es la tensión causada por el lapso entre el descubrimiento y la confirmación.

4-El enfrentamiento. La humanidad sale resuelta a encontrarse con el monstruo y el enfrentamiento generalmente tiene la forma de derrota. A menudo hay más de un enfrentamiento. Este puede presentarse como una escalada en la intensidad o en la complejidad o ambas cosas a la vez. En películas recientes, a la escena del

³⁶ Aristóteles. Arte Poética. Arte Retórica. México. Editorial Porrúa. 1999. Pág. 27.

enfrentamiento victorioso le sigue una coda que sugiere que el monstruo no ha sido aniquilado por completo y se prepara para su próxima arremetida.”³⁷

Básicamente estos 4 puntos se presentan en cualquier historia dentro del cine sin importar el género en el cual se encuentren clasificadas, con pequeñas variaciones tal vez, en el punto final, como el western o el thriller donde se le da fin al villano sin que tenga posibilidad de regresar.

En cuanto a las especificaciones de los personajes, se les debe de dotar de ciertas características:

“fisiológicas (sexo, edad, altura, peso, postura, aspecto, defectos, herencia); sociológicas (clase, ocupación, educación, vida de hogar, I.Q., religión, nacionalidad, su lugar en la colectividad, filiación política, pasatiempos) y psicológicas (normas morales, vida sexual, premisa personal, ambición, contratiempos, temperamento, actitud hacia la vida, complejos, facultades y cualidades).”³⁸

Con estos elementos cubiertos, hay que decidir la manera en que se va a contar la historia, los recursos narrativos que se utilizarán para darle un mayor atractivo a la historia, para crear el efecto que se busca en los espectadores, dependiendo del género en que se esté desarrollando.

III.- El Recurso Narrativo

El recurso narrativo puede encontrarse en un principio dentro de todos los elementos estructurales que apoyan la narración de una película, se utilizan de tal forma que el espectador no percibe su inserción en el desarrollo de la historia como una herramienta, sino como una acción que en cierto momento tendrá una consecuencia para los participantes.

³⁷ Noel Carroll. Op. cit. Pág. 265.

³⁸ Lajos Egri. Como escribir un drama. México. UNAM. Centro Universitario de Estudios Cinematográficos. 1981. Pág. 78.

Son varios los recursos que existen y su combinación sirve para darle ritmo a la narración, siempre sin que el espectador los perciba, de tal manera que si una película se desarrolla de forma fluida, la aplicación de los recursos narrativos ha funcionado de la mejor manera.

Algunos de estos recursos, sin minimizar la importancia de otros, son: la focalización, elipsis, la trampa y el descanso.

La focalización muestra la historia desde un punto de vista específico, lo cual permite conocer algunos aspectos y a la vez, no saber algunos otros; ayuda a que el espectador se identifique con el protagonista o con alguno de los participantes de la historia. Existen dos variables: la interna y la externa.

En la focalización interna:

“El espectador se entera a la vez que este personaje de lo que está sucediendo. No tiene ninguna información extra. Espectador y personaje siempre saben lo mismo. No es necesario que haya una voz en off; tampoco hay que utilizar la cámara subjetiva todo el tiempo. Este tipo de focalización favorece la identificación del espectador, pero limita la posibilidad de trabajar con el suspense y el misterio. Además, es muy útil para presentar al personaje al comienzo de la película.”³⁹

Por lo general se utiliza cuando se busca que el espectador se entere de los problemas que el protagonista tiene, de sus pensamientos en relación al conflicto que se está desarrollando o si se usa en diferentes personajes, se recurre a la voz en off para saber qué está pensando cada uno de los participantes de la acción.

Cuando se usa de esta manera, se le otorga al espectador mayor información de la que poseen los asistentes a una cena, por dar un ejemplo, ya que se hace un recorrido con la cámara y se escucha

³⁹ Educared-Curso de Cine. *Los Recursos Narrativos en el Guión de Cine*. [en línea]. 10 de Junio de 2009. México. Planeta de Papel. Ref. 26 de Abril de 2013. Disponible en internet: <http://planetadepapel.blogspot.mx/2009/06/los-recursos-narrativos-en-el-guion-de.html>.

lo que cada uno de ellos está pensando en relación al conflicto que se está desarrollando.

En la focalización externa:

“La cámara va cambiando de punto de vista. En un momento dado puede seguir a un personaje y luego a otro, con lo cual el espectador sabe más que los personajes de la película. El espectador lo ve todo desde fuera.”⁴⁰

Los personajes externalizan sus preocupaciones y sus problemas, de tal forma que el espectador puede tener diferentes perspectivas del conflicto pero no desde dentro de cada uno de ellos, con lo cual, si existen secretos o alguien está mintiendo, no se percibe de primera mano, con lo cual se va generando cierta tensión y suspenso en la situación.

Todas las historias llevan tres puntos: inicio, desarrollo y fin. En el cine no es necesario contarlas de esa manera, se puede empezar una película por el final de la historia o en la parte del desarrollo o presentar el final en los primeros minutos y después atestiguar cómo se llegó a ese resultado.

A este rompimiento de la estructura lineal de la narración se le llama elipsis. También se utiliza para mostrar sólo lo que el guionista o director considere importante en el desarrollo de una acción, ya que un viaje en avión de 16 horas se puede reducir a que el espectador vea al personaje abordar su vuelo y en la siguiente secuencia lo vea descender en su destino.

La trampa:

“es un truco empleado para desviar la atención y la anticipación del espectador y, así, sorprenderle al final. Puede consistir en dejar pistas falsas deliberadamente.”⁴¹

⁴⁰ Educared-Curso de Cine. Op.Cit.

⁴¹ Educared-Curso de Cine. Op.Cit.

Muchas veces se utiliza como un distractor dentro de la historia, que puede llevar al espectador a considerar importante un elemento presentado dentro de la historia, pero que en realidad sólo funciona como un detalle que pierde importancia cuando el conflicto principal es revelado.

Como ejemplo de este recurso se puede considerar el robo que realiza Marion Crane al inicio de *Psicosis* (Alfred Hitchcock, 1960) o la locura de Emily Taylor en *Terapia de Riesgo* (Steven Soderbergh, 2013).

El descanso se refiere a esos momentos en los que se ofrece al espectador un espacio entre las partes intensas dentro de la historia, sean éstas cómicas, trágicas, de miedo, de batallas, de acción. Se da un descanso para seguir con el desarrollo del conflicto, por lo general participan aquí los personajes secundarios.

En este punto se puede hacer referencia a las secuencias graciosas en medio de una tragedia, a los momentos emotivos dentro de una comedia, a las escenas de sexo dentro de las películas de terror o a los momentos cómicos insertados en el cine ordinario.

Así como estos recursos narrativos son utilizados para el desarrollo de las historias de manera atractiva partiendo del guión, se pueden utilizar los recursos cinematográficos (cámara, iluminación, secuencias, encuadres) como otro tipo de recursos que se sitúan en el mismo rubro, pero que dependen de la creatividad del director.

Cada director tiene un estilo propio, cuenta las historias basándose en el guión, pero tomándose libertades creativas para imprimirle su sello a cada una de sus obras, volviéndolas de fácil identificación para sus seguidores y creando un estilo que con el tiempo, sirve para que en vez de que el director se adapte a la historia, ésta sea adaptada a la visión de él.

Así como Christopher Nolan utilizó en su trilogía de *El Caballero Oscuro* (2005, 2008, 2012) la cámara IMAX para convertir el entorno

en un personaje dentro de la historia, así como Stanley Kubrick uso el travelling como su elemento básico de desarrollo de la acción, las Películas con Recurso de Grabación Encontrada, se han convertido en el principal recurso narrativo de los films de terror de principios del nuevo siglo.

1.4.- El Falso Documental, el Recurso de Grabación Encontrada y Las Películas de Grabación Encontrada

Para estructurar un film se requieren elementos técnicos y narrativos, como ya se explico en las líneas previas, también se pueden dividir las películas para su clasificación y estudio en géneros y sub géneros, dentro de estas divisiones se encuentran elementos que le dan al film una particularidad.

Algunos materiales utilizan la estructura del documental para presentar contenidos ficticios, en ese momento el espectador está visualizando un Falso Documental. A pesar de la intervención de profesionales y gente conocedora del tema en cuestión, no se trata de un documental sobre algo real.

El recurso narrativo ayuda a la película a desarrollar su historia desde una perspectiva particular, que en ocasiones, se extiende por un periodo específico de tiempo y puede englobar a cierto número de producciones, en otras ocasiones se recurre a un recurso mercadológico para justificar la presentación de una historia.

A simple vista, se podría considerar que se está hablando de un mismo recurso, pero existen puntos que permiten diferenciar cuando se está utilizando un Recurso de Grabación Encontrada y cuando el espectador está visualizando una Película de Grabación Encontrada. Hay que explicar los elementos que constituyen a cada uno de estos apartados.

I.- El Falso Documental

En los últimos años las Películas de Grabación Encontrada han tenido un gran auge, sobre todo en el cine de terror, no es una

novedad su presencia, se puede considerar que su estado actual ha sido una evolución natural de lo que se conocía como el Falso Documental.

De tal forma que las imágenes que se presentan dentro de una producción documental se apegan a la realidad que están retratando o son recreadas de la forma más fidedigna para que el espectador pueda crearse una idea en relación al tema que los creadores de dicho film tratan de retratar.

Pero la manipulación de la información siempre se ha utilizado para conseguir que el material presentado llegue a donde tenga que llegar o se consiga aquello que se buscaba cuando se pensó en la creación de la grabación desde el principio. Aunque en ocasiones es una mera situación de disposición al pánico y un gran manejo de las ventajas de conocer los medios de comunicación.

El 30 de octubre de 1938 el Teatro Mercurio de la CBS transmitió una adaptación de *La Guerra de los Mundos*:

“Orson Welles actúa de maestro de ceremonias y un millón de norteamericanos, o quizá más, sigue la mascarada con el miedo en el cuerpo. En medio de ese juego inocente, el pánico se abre paso a oleadas cuando miles de oyentes creen que, verdaderamente, los marcianos han conquistado la Tierra.”⁴²

La historia menciona que la población entro en pánico, que las llamadas a las estaciones de policía saturaron las líneas, al día siguiente la gente exigía castigo para quienes los habían engañado y Welles tuvo que pedir disculpas públicas, aunque este evento catapultó su carrera.

De tal forma que se puede considerar como un antecedente a todos los falsos documentales, ya que un material de ficción fue en

⁴² URRERO, Guzmán. *El falso documental. Teoría y práctica del “mockumentary”*. [en línea]. 22 de Mayo de 2008. España. The Cult. Ref. 22 de Abril de 2013. Disponible en internet: <http://www.thecult.es/Cine-clasico/el-falso-documental-teoria-y-practica-del-mockumentary.html>.

este caso tomado como un reporte verdadero acerca de una invasión extraterrestre a la Tierra. A pesar de que los reportes indican que durante la transmisión se aclaró varias veces que lo que estaban escuchando era una dramatización.

El público escucha sólo lo que quiere escuchar. De igual manera verá solamente lo que quiera ver. Si los creadores de la película le dan al espectador una advertencia acerca de la veracidad del material presentado, el espectador verá esas grabaciones a conciencia de que está visualizando grabaciones de hechos reales.

Es ahí donde el espectador se encuentra ante la proyección de un mockumentary o falso documental, dicha situación se da:

“cuando la obra audiovisual presenta una forma documental con un contenido ficcional.”⁴³

Es decir, cuando la estructura de narración del film encuadra principalmente en el esquema de los documentales, pero su contenido es en mayor parte ficcional, que por lo general se le presenta al espectador como una grabación real o que está basada en hechos reales.

Se usa la estructura básica: material de archivo, entrevistas con profesionales o gente que conoce del tema, una voz en off muy formal, que le da seriedad a las investigaciones realizadas por los creadores del film en relación al tema específico de la obra.

Como *The Rutless: All You Need is Cash* (Erid Idle, 1978), una parodia de *A Hard Day's Night* (Richard Lester, 1964); donde vemos de la mano de uno de los integrantes de *Monty Phyton*, la historia de un grupo que vivió a la sombra de The Beatles.

This is Spinal Tap (Rob Reiner, 1984), uno de los más conocidos y productivos falsos documentales, cuya efectividad fue tan grande

⁴³ Magdalena Sellés. Op. cit. Pág. 71.

que se tuvo que hacer una gira con el grupo musical, aunque en realidad no existían, ni tocaban ningún instrumento.

Forgotten Silver (Costa Botes y Peter Jackson, 1995), sería el antecedente directo de las Películas de Grabación Encontrada, ya que presenta la búsqueda que los directores hicieron en la casa de Colin MacKenzie (Thomas Robins), encontrando material que comprobaba que él fue el inventor del cine sonoro y a color.

Gran parte de estos films se enfocan a la comedia, a la parodia, su intención es presentar una investigación seria y de importancia mundial en relación a un tema que por sí solo, se entiende como un chiste o una broma. Su principal función es divertir al espectador. Algo muy diferente a lo que busca la Película de Grabación Encontrada en el cine de terror.

II.- El Recurso de Grabación Encontrada

Algunas de las películas que recurren a la Grabación Encontrada dentro de su historia, muestran al espectador cómo es que fueran halladas las grabaciones que componen el film en cuestión. El espectador puede ver dentro del film cómo se han encontrado las latas de película, los casetes de video o los discos duros de almacenamiento.

Es en ese momento en que se está frente a un Recurso de Grabación Encontrada, un elemento que permite contar la historia dentro del film, un recurso narrativo que se utiliza para facilitar la transición entre los materiales grabados por los protagonistas y el equipo que los ha encontrado.

Generalmente los films que presentan este tipo de situaciones son los que con el tiempo se convertirían en los precursores de las Películas de Grabación Encontrada que se producirían en la primera década del nuevo milenio.

Aunque no es un recurso desconocido dentro del cine de terror, se ha utilizado en diversas películas a lo largo de los años, durante el desarrollo de la historia se encuentran grabaciones que los protagonistas han realizado o que explican las situaciones que acontecen en ese momento.

Como ejemplo se pueden mencionar *Henry: Retrato de un Asesino* (John McNaughton, 1986), donde los asesinos graban a sus víctimas y después ven el video en casa; *Ringu* (Hideo Nakata, 1998), en donde la maldición de un fantasma se propaga por medio de un video maldito, *Masacre en Texas* (Marcus Nispel, 2003) que presenta un prólogo y un epílogo con material grabado por la policía.

Ya dentro de lo referente a las Películas de Grabación Encontrada, se puede mencionar *Holocausto Caníbal* (Ruggero Deodato, 1980) y *The Last Broadcast* (Stefan Avalos y Lance Weiler, 1998) como las precursoras de este tipo de films, que presentan el Recurso de Grabación Encontrada dentro de sus historias.

Se pueden mencionar como ejemplo: *Noroi* (Koji Shiraishi, 2005), *The Hunt* (Fritz Kiersch, 2006), *Lake Mungo* (Joel Anderson, 2008), *Kuntilanak Beranak* (Ian Jacobs, 2009), *Megan is Missing* (Michael Goi, 2011), *Fenómeno Siniestro 2* (John Poliquin, 2012) o *V/H/S* (Radio Silence, David Bruckner, Glenn McQuaid, Joe Swanberg, Ti West, Adam Wingard, 2012).

Todas ellas recurriendo al Recurso de la Grabación Encontrada dentro de sus historias, el espectador acompaña a algún personaje en el encuentro que éste hace de las grabaciones que han quedado para mostrar el trágico final de un grupo de personas que buscaban la verdad o se enfrentaron sin quererlo, a lo desconocido.

También algunas de ellas (*Megan is Missing*, *Lake Mungo*, *Fenómeno Siniestro 2* y *V/H/S*), combinando el Recurso de Grabación Encontrada con la Película de Grabación Encontrada. Una muestra de

que el híbrido cinematográfico se presenta en el cine moderno de una forma natural y sencilla.

III.- La Película de Grabación Encontrada

Cuando el falso documental se traslada al cine de terror, se cambian algunos de los elementos que las componen para adecuarse a los fines que se buscan en este género, para lo cual se recurre a la utilización de ciertos elementos técnicos que van transformando la narración de la historia.

Es así como un material que es presentado mediante un recurso mercadotécnico como grabaciones reales, será recibido por los espectadores como una película en la que las situaciones que se presenten no han sido dramatizadas, ni alteradas de ninguna manera.

Los elementos que se utilizan en la mercadotecnia del film (posters, trailers, páginas de internet), servirán para que el espectador llegue a las salas de cine con el conocimiento de que va a visualizar una historia real. A pesar de que el material presentado esté dramatizado.

Las Películas de Grabación Encontrada (PGE) o *Found Footage Film*, son aquellas donde la trama se cuenta a partir de material grabado por los protagonistas de la historia que ha sido hallado en el lugar de hechos o cerca de ahí, tiempo después de los sucesos acontecidos.

Estos materiales son encontrados de manera desconocida, no se aprecia ese momento dentro de la historia que el espectador visualiza, por lo general se le da una explicación que se encuentra fuera del film, puede ser a través del tráiler de la película, por medio de los posters que se colocan en diverso lugares mencionando la veracidad de las imágenes o por el sitio de internet del film.

Con las facilidades otorgadas por el mundo moderno, se puede recurrir a una página de internet exclusiva del film, en donde se tiene

acceso a materiales como entrevistas, fragmentos de noticiarios, mapas, fichas informativas, etc. Todo esto relacionado con la historia que se verá en el film al que se hace referencia.

Regularmente los personajes que aparecen en dichas grabaciones han tenido un final trágico o han decidido abandonar el lugar y desaparecer. Sólo queda como testimonio la grabación que en algún momento específico será encontrada y sacada a la luz.

Dentro del film, en algunas ocasiones se recurre a todos estos elementos para reforzar la historia, algunas otras, sólo presentan una edición lineal de los sucesos que se encuentran grabados en video, en cámaras, celulares o circuitos de seguridad, sin tener ningún otro material de apoyo.

Regularmente las tomas realizadas son de mucho movimiento debido a que quien grabo el material se encontraba asustado, no era un profesional, estaba en huida frenética o bajo una situación hostil por el ataque de una criatura o fuerza desconocida.

Las tomas no son claras, por lo cual la amenaza sobre los protagonistas nunca se puede apreciar de forma clara y específica, en ocasiones se requiere de la pausa en la grabación para ver con claridad qué o quién está poniendo en riesgo a los personajes de la historia.

En estas historias, la cámara subjetiva o punto de vista (POV por sus siglas en inglés), es predominante, ya que el espectador es testigo de las acciones que se desarrollan, a través de uno de los medios que se utilizan para grabar los acontecimientos presentados en la película.

En el cine de terror se utiliza este recurso de manera común para proveer un susto tanto al espectador como a uno o varios de los participantes de la historia, al utilizar el POV como la perspectiva del psychokiller (Michael Myers al inicio de *Halloween*), de los demonios que atacarán a los humanos (*El Despertar del Diablo*) o de un animal salvaje (*Tiburón*, Steven Spielberg, 1975).

Estas tomas son de corta duración, ya que:

“Resulta más efectivo utilizar la técnica de forma puntual para lograr un efecto dramático, incrementando nuestra implicación con el personaje en un momento clave de la película.”⁴⁴

En ocasiones el susto se da pues la cámara se acerca a un personaje o a un grupo de ellos, el espectador sospecha que está viendo las acciones desde la perspectiva de la amenaza y cuando se hace contacto con los participantes, resulta una víctima que ha logrado escapar para advertirles del peligro al que se están enfrentando.

El Falso Documental, ya convertido en Película de Grabación Encontrada, busca crear un ambiente de susto, de miedo, de terror, de horror en el espectador, dependiendo del nivel de identificación que este alcance en relación a la situación presentada en la pantalla.

Gerard Lenne explica la diferencia entre esos cuatro términos:

“Susto: se deriva de una acción no esperada que momentáneamente rompe con la cotidianidad.

Miedo: la acción imprevista fue tan veloz, junto con la recuperación consciente, que nos permite pasar al siguiente nivel, donde los valores morales y las fantasías comienzan su trabajo en el consciente.

Terror: se crean demonios de acuerdo con todo aquello que nos trastorna y que maneja el consciente; de aquí que huyamos, porque esas imágenes, tangibles o no, pueden dañarnos en cientos de formas. El terror es, tanto en planos físicos como psíquicos, activamente dañino y áspero...en el terror hay agresión.

Horror: es la lucha entre lo consciente y lo inconsciente. El horror nos paraliza, y no porque la presencia sea en sí misma amenazante, sino porque su visión es insoportable y fascinante al mismo tiempo. Cuando una persona siente horror, es porque se ve envuelta en sentimientos y valores contradictorios, es decir, el mal y el bien se funden y se confunden; por un lado, nos repele aquello que nos provoca horror, y por el otro, nos fascina.⁴⁵

⁴⁴ Ira Konigsberg. Op. cit. Pág. 73.

⁴⁵ Saul Rosas Rodríguez. El cine de horror en México. Buenos Aires. Saga Ediciones. 2003. Pág. 29.

La PGE busca causar el horror en el espectador, al integrarlo a la acción de manera directa, sin contar la historia desde fuera de los actores, sin permitirle una distracción de la amenaza, sin otorgarle más posibilidades de visualización que las que da la cámara.

Aunado a esto, el recurso mercadotécnico que se ha empleado para difundir la película, predispone al espectador a visualizar un material que no ha sido dramatizado, que no es una reconstrucción de los hechos, no es una historia basada en hechos reales.

Las imágenes que componen el film que el espectador está por visualizar son todas reales, las situaciones que serán proyectadas en la pantalla no son falsas; los peligros, la sangre, los decesos. Todo es real, nada está actuado, no hay manipulación de las imágenes.

En un principio las PGEs recurren al POV como una novedad en la forma de presentar una historia de terror, con el tiempo se convirtió en un recurso narrativo al desarrollar su propio campo de influencia para el desarrollo de la acción presentada y el efecto obtenido a nivel mundial.

En las PGE toda la acción se desarrolla siempre desde el POV, el espectador se convierte en participante de las acciones, en uno de los integrantes del equipo que está en peligro, de la misma manera, al ver todo por medio de la cámara, puede ver cosas que no se aprecian a simple vista.

Se dice que las grabaciones en audio y video, sirven para registrar fenómenos que no se pueden percibir por el ojo y el oído del humano de primera mano; también las fotografías registran presencias que a simple vista no se pueden percibir. Es por ello que se recurre a estos medios para registrar las presencias paranormales dentro de las historias.

Cuando se trata de historias donde un grupo de personas tienen un objetivo claro (búsqueda de fantasmas, de criaturas fantásticas, de actividades paranormales), llevan todo el equipo necesario para el

registro de dichas situaciones que comprueben que sus teorías estaban correctas.

Cuando se trata de historias acerca de un grupo que por desgracia se encuentra con una situación de peligro por una amenaza desconocida, sólo tienen la cámara para ver a lo que se están enfrentando, situación que repercute también en la poca iluminación con la que cuentan.

La iluminación es escasa pues es básicamente proporcionada por la lámpara que tiene la cámara y las acciones se desarrollan por lo general en espacios cerrados o durante la noche. En ocasiones los protagonistas se auxilian de linternas que como es costumbre en el cine de terror, fallan en el momento más indispensable.

El audio también es provisto por el micrófono que tiene la cámara, en ocasiones el equipo de grabación cuenta con micrófonos de soporte que graban durante el desarrollo de la acción; el juego de sonidos y silencios que se presentan en la historia varía según se dañen o no los equipos de audio de los protagonistas.

En términos generales no existe un soundtrack que acompañe la acción, no hay música incidental, no hay música de fondo; el material se presenta casi sin edición, gran parte de los videos han sido manipulados solamente en su duración, presentando un resumen del total de horas de la grabación encontrada. Se presume que en el proceso de post producción no se ha hecho ajuste alguno al audio, la iluminación o retoque a las imágenes presentadas.

En algunas de las películas se da una explicación previa o posterior acerca de cómo las imágenes han llegado a la luz pública; en otras no se proporciona esa información, por lo cual se presume que alguien encontró el material y por eso se ha vuelto de conocimiento general.

Para reforzar el carácter real de las grabaciones presentadas, las PGE utilizan un elenco que se conforma de actores relativamente

desconocidos, no se cuenta con grandes nombres, ni rostros que el espectador pueda identificar y relacionar con alguna otra producción.

Todos esos elementos refuerzan la premisa de que las imágenes presentadas al espectador son materiales reales que se han obtenido de alguna manera para su visualización pública, para que se conozca la verdad en relación a los eventos que se encontraban en el anonimato y a su vez, se pueda dar con el paradero de algunos de sus participantes.

Es momento entonces, de hacer una revisión de los materiales que se han presentado dentro de las Películas de Grabación Encontrada, además de algunos falsos documentales que sirvieron para cimentar el camino que las primeras recorrerían de forma exitosa en los primeros años del nuevo milenio.

Capítulo 2.- La historia de Las Películas de Grabación Encontrada

Como ya se mencionó, un antecedente directo del Falso Documental es la lectura que Orson Welles hizo de *La Guerra de los Mundos* el 30 de octubre de 1938 en el Teatro Mercurio de la CBS, causando pánico en el auditorio que paso por alto las advertencias de que era una dramatización y se dejo llevar por la interpretación de Welles.

El efecto causado en la audiencia pudo ser efecto de una combinación de varios elementos: la gran capacidad dramática de Welles que convenció a la gente de que en realidad estaban escuchando la crónica de una invasión extraterrestre a nuestro planeta.

Otro elemento fue el uso del medio de comunicación (la radio, en este caso), de una forma novedosa y propagandística que no se había aplicado hasta esas fechas y que serviría para realizar con éxito la campaña de apoyo a las tropas, unos años después, en la Segunda Guerra Mundial.

El 1 de Abril de 1957, la BBC de Londres presentó un reportaje dentro del noticiario *Panorama*, en donde un periodista de mucha credibilidad realizó un reportaje acerca de una cosecha de spaghetti en Suiza.

“Tras la emisión, miles de telespectadores escriben cartas a la BBC, interesados por adquirir esos árboles del spaghetti que tan esmeradamente cultivan los suizos. A través de una nota, los responsables de la cadena dan respuesta a la masiva solicitud: “Pongan un spaghetti en una lata de tomate... y que les vaya bien”.⁴⁶

En la historia de la televisión se pueden encontrar muchos programas que hacen referencia a situaciones que se plantean como “hechos reales” y que en realidad sólo presentan imágenes

⁴⁶ Urrero, Guzmán. *Op.Cit.*

dramatizadas que pretenden mostrarle al espectador algo que no está en la imagen.

Dos elementos importantes de estos precedentes se mantendrán en los Falsos Documentales dentro del cine, que con el tiempo llegarán a convertirse en las Películas de Grabación Encontrada, primero: la intención de entretener a una audiencia con un esquema serio sobre un tema en ocasiones muy simple.

Como ejemplo de este tipo de materiales se puede mencionar los programas de Cámara Escondida, que son tradicionales en gran parte del mundo y que muestra a gente común que es atrapada en una broma preparada por el equipo de producción y registrada por medio de la cámara de video.

En México se tiene como uno de los mayores exponentes de este tipo de programas a Oscar Cadena, que en la década de los 80, era el conductor del programa *Cámara Infraganti* (Televisa, 1988), donde además de presentar bromas grabadas por su equipo, también tenía una sección donde el público podía enviar sus videos graciosos para poder ganar algún premio.

También se puede destacar el programa de *Ripley ¡Aunque Ud. No lo Crea!* (1981) donde Jack Palance presentaba situaciones extrañas que Robert Ripley compiló en los periódicos de los años veinte, pero ahora grabadas o re actuadas para televisión. Todos casos reales.

Segundo: la intención de provocar de inicio la sensación de miedo en los espectadores que están visualizando una película que hasta donde ellos saben, es un material real que se ha obtenido de alguna manera para que el público en general pueda verlo.

En este tipo de programas hay una larga tradición en distintos países donde se presentan Caza Fantasmas y especialistas en los paranormal; en México sobresale en esta temática un programa de radio llamado *La Mano Peluda* (Radio Fórmula, 1995), que era

conducido por Juan Ramón Saénz y en televisión el más conocido es Jaime Maussan, que ha tenido varios programas relacionados con el fenómeno OVNI.

Es momento entonces, de hacer una breve revisión de la forma en que han evolucionado los Falsos Documentales, se ha dado el paso a las Películas de Grabación Encontrada, su momento más elevado en el cine de terror y su natural caída cuando el ciclo se cierra.

I.- El Falso Documental en el cine

Realizando un análisis acerca de los Falsos Documentales, se puede observar una tendencia natural a incluir la comedia como el género preponderante en la realización de estos films, así como una especie de biografía de los artistas de moda, ya sean estos reales o ficticios.

Como ya se mencionó, Bill Nichols clasifica el documental en dos vertientes: de observación e interactivo o participativo. En el de observación, lo que se presenta en la realidad es lo que la cámara registra, no existe modificación ni manipulación alguna de lo que se le muestra al espectador, más que la edición del material grabado, por cuestiones de tiempo en la pantalla.

Se retoma el espíritu de las grabaciones de los Lumiere que presentaban una situación común preservada en la grabación hecha con el cinematógrafo, que para las audiencias de aquellos tiempos era toda una novedad poder observar imágenes en movimiento proyectadas en una sala oscura y musicalizadas de diversas maneras.

El equipo de grabación sólo se encarga de realizar su trabajo sin intervenir en lo que se aprecia en la pantalla. Debido a que:

“En la modalidad de observación es importante la no intervención del realizador en los hechos que quiere documentar, que son los que tienen el control delante de la cámara. En su más puro estilo, no incluye voz de narrador, ni imágenes de archivo, ni

música no diegética, ni efectos, ni ningún otro elemento que no provenga del momento de la filmación."⁴⁷

Simplemente se expone al espectador al registro cinematográfico que se ha hecho de situaciones comunes como *La Llegada del tren a la Estación*, *La Comida del Niño*, *Bebé Jugando con Pecera* o *Una Plaza de Lyon*, todas ellas de los Hermanos Lumiere, representando la realidad.

Los inicios del cine fueron así, la dramatización y el uso de recursos narrativos se agregaron paso a paso hasta llegar al cine actual en donde los efectos visuales y especiales son en gran parte lo que atrae al espectador y convierten una simple historia en un festival visual.

El segundo apartado para Bills, el documental interactivo o participativo se caracteriza porque:

“Pregunta e interactúa con los sujetos que quiere documentar y también utiliza metraje de archivo para contextualizar los hechos que documenta...el director interviene e interactúa en los hechos que quiere registrar. El director presenta de forma manifiesta su presencia y la del equipo técnico que lo acompaña.”⁴⁸

Esta participación explícita del director y su equipo permite que independientemente de la suposición de que se está presentando material real, se pueda manipular de varias formas para que se logre la intención que el equipo creativo busca con dicha grabación.

Los materiales presentados desde esta perspectiva, proveen de información extra al espectador en relación del tema principal que se está tratando, por lo general se utiliza en los documentales que hablan de los famosos o de grupos musicales que como ya se dijo, pueden ser reales o ficticios.

⁴⁷ Magdalena Sellés. Op. cit. Pág. 59.

⁴⁸ Ídem. Pág. 62.

Es así que una parodia de *A Hard's Day Night* llegaría con *All You Need is Cash*, un falso documental que nos cuenta la historia del grupo musical The Rutles, opacado por la fama de The Beatles, pero que también vivieron rodeados de fama, de fans y con grandes ganancias monetarias, todo en un tono más cómico que el original.

Uno de los ejemplos más conocidos en relación a los Falsos Documentales de estrellas de la música es *This is Spinal Tap*, que cuenta la historia de este grupo de rock en su última gira por los E.U.A., con tan buenos resultados que se tuvo que crear al grupo real para realizar una gira de conciertos.

Medusa: Dare to be Truthful (Julie Brown, John Fortenberry, 1992) presenta a la estrella del pop Medusa en su gira mundial de 5 días y sus detalles más personales compartidos con sus fans. Es una parodia de *En la Cama con Madonna* (Alek Keshishian, 1991) que seguía a la cantante en su gira Blond Ambition y presentaba aspectos detrás de bambalinas.

Fear of a Black Hat (Rusty Cundieff, 1994), lleva al espectador a vivir un año de la ajetreada vida del grupo de rap Niggaz with Hats (N.W.H.) Se advierte al público que a pesar de que ciertas frases e imágenes pueden resultar ofensivas, ciertas frases e imágenes son necesarias para explicar el estilo de vida de este grupo.

Core Logo (Bruce McDonald, 1996) narra la historia del grupo punk que da título al film, ellos quieren dar un concierto a beneficio de un compañero que ha caído en desgracia. El equipo de grabación los acompaña a todos lados.

Como muestra de que todos los géneros musicales tienen cabida, *Jackie's Back* (Robert Townsend, 1999) presenta los mejores momentos de la diva del R & B Jackie Washington, por medio de entrevistas a algunas figuras del espectáculo y la preparación de un homenaje a ella, grabado todo por un ambiciosos director interpretado por Tim Curry; reconocido por participar en films como *The Rocky*

Horror Picture Show, Leyenda (Ridley Scott, 1985) y *Eso* (Tommy Lee Wallace, 1990).

It's All Gone Pete Tong (Michael Dowse, 2004) presenta la historia del DJ Frankie Wild que alcanza la fama mundial a pesar de ser sordo; el espectador es testigo de su excesivo estilo de vida y de su extraña desaparición de la escena musical sin motivo alguno.

No todo es exceso y fiesta hasta el amanecer, como se puede ver en *Sons of Provo* (Will Swenson, 2004), donde se cuenta el camino que debe seguir un trió de jóvenes que buscan ser los más espirituales de la escena musical, conocidos como Everclean, el grupo mormón más reconocido de la comunidad.

En *I'm Still Here* (Casey Affleck, 2010) se sigue al actor Joaquin Phoenix después de anunciar públicamente su retiro de la actuación para dedicarse a desarrollar una carrera dentro del hip hop, situación que resultó una mentira descubierta con el paso de los años.

En México, también existen este tipo de producciones y *Naco es Chido* (Sergio Arau, 2010) presenta la historia del grupo Botellita de Jerez: su formación, desaparición y posterior arrejunte, basado en hechos casi todos reales y contando con testimonios de reconocidos personajes de la música, la literatura y los medios de comunicación.

En general, los representantes del Falso Documental que hacen referencia a las estrellas musicales, siempre se presentan como un material que no ha sido manipulado, donde todos los sucesos presentados se han generado por sí solos, sin que el equipo de grabación haya influido en su natural desarrollo.

El espectador se impactará, será tocado en sus fibras sensibles, testificará la grandeza de su estrella y formará parte de la locura que miles de fanáticos padecen alrededor del mundo, por ver a su grupo o estrella musical favorita en la pantalla grande, no sólo en el escenario, sino compartiendo gran parte de su vida.

En otro lado del Falso Documental, se busca entretener con historias simples que se aderezan por lo general con tonos de comedia, aunque siempre existen las excepciones de la regla, que permiten refrescar el panorama cinematográfico cada cierto tiempo.

David Holzman's Diary (Jim McBride, 1967) parece una grabación común de un ser humano común, pero en realidad es una adaptación libre de la vida de Holzman, interpretado por L.M. Kit Carson. El espectador es testigo de las situaciones que se dan en la vida del personaje, gracias a la cámara de grabación.

How to Irritate People (Ian Fordyce, 1968) es una compilación de sketch que presentan diversas formas posibles para irritar a la gente, con un tono de comedia muy ácido, provisto por uno de los integrantes del colectivo *Monty Python*, creadores de reconocidas comedias como *Los Caballeros de la Mesa Cuadrada y sus Locos Seguidores* (1975), *La Vida de Brian* (1979) o *El Sentido de la Vida* (1983).

Como ya se menciona, en ocasiones el director influye en las situaciones que son registradas por la cámara, como sucede en *Real Life* (Albert Brooks, 1979), donde se trata de presentar la vida de una familia común, tan común que el director debe ajustar algunas cosas para beneficio de la producción.

Woody Allen, que ha abordado casi todos los géneros presenta su Falso Documental con *Zelig* (1983), donde cuenta la historia del famoso camaleón humano en la década de los 20s, que podía parecerse a la gente que se encontraba cerca de él.

Cuando Alan Smithee ve el nefasto resultado que es su producción de gran presupuesto estelarizada por Sylvester Stallone, Whoopi Goldberg y Jackie Chan, emprende la huida con el material y crea un caos por su desaparición en *¡Arde Hollywood!* (Arthur Hiller, 1988).

R2-D2: Beneath the Dome (Don Bies, Spencer Susser, 2001), cuenta la historia dentro del cine del famoso robot que aparece en la

trilogía de *La Guerra de las Galaxias*. A través de entrevistas con su familia y compañeros, se conocen aspectos de su vida.

Borat presenta la incursión del periodista más reconocido de Kazajistán, en la vida de los estadounidenses para retratar los aspectos más representativos de su cultura y caer enamorado de Pamela Anderson.

Cuando la tragedia se presenta en el set, es necesario tomar medidas extremas y por eso *Finishing the Game* (Justin Lin, 2007) presenta el largo y tortuoso proceso que se requirió para encontrar al doble de Bruce Lee y poder concluir la filmación de *El Juego de la Muerte* (Robert Clouse, 1978).

Alucardos: Retrato de un Vampiro (Ulises Guzmán 2011), se adentra en la vida del director de culto Juan López Moctezuma, su obra, los puntos de vista (también) de grandes personalidades del cine, la literatura y los medios de comunicación de México, aderezada por elementos fantásticos en la narración.

Estos films, representando a un gran universo del Falso Documental, tienen como principal característica ser presentados como materiales bien trabajados, tratando temas reales, desde la perspectiva del documental. Todos son materiales que han sido creados con un fin específico.

Pero, ¿Qué sucede cuando el material es encontrado y presenta imágenes perturbadoras y difíciles de creer? ¿Qué pasa cuando un equipo de producción encuentra un material que no ha sido editado y que puede considerarse de gran importancia?

Ese material debe ver la luz.

Es ahí donde aparecen las Películas de Grabación Encontrada.

II.- El Inicio de las Películas de Grabación Encontrada (1980-2006)

Los Falsos Documentales se extienden en general por los terrenos de la comedia y lo musical, contando con la participación de actores ya conocidos como Tim Curry, Julie Brown o Joaquin Phoenix; directores como Woody Allen, Alan Smithee o Sergio Arau y estrellas musicales que van de Spinal Tap a Botellita de Jerez.

Pero cuando se sale de esos terrenos, es obvio que el contexto cambia la forma en que se presentan las situaciones, por lo cual, un Falso Documental insertado en el cine de terror tendrá una manera muy peculiar de ver la luz: se convertirá en una Película de Grabación Encontrada.

Las Películas de Grabación Encontrada (PGE), hallaron un campo fértil para sembrar miedo en el nuevo milenio debido a varios elementos: un mundo bajo vigilancia para minimizar las amenazas terroristas, el acceso casi irrestricto a las nuevas tecnologías y la inmediatez en el intercambio de información.

Una nueva era, requería nuevas formas de asustar, porque:

“El horror, como otros géneros, tiene la maravillosa capacidad de fabular, de enfrentarnos a realidades cotidianas de manera fantástica y hacer comentarios inteligentes sobre los problemas de nuestra época.”⁴⁹

Por esa razón los films de terror han tenido ciclos muy marcados donde los humanos se ven amenazados por diferentes peligros que van de los ataques animales hasta los psychokillers, pasando por los extraterrestres, la posesión demoniaca y los zombies, entro otros tantos. Y la forma de narrar las historias también se ha visto afectada.

En los inicios del cine, sólo aquellos que tenían cierto poder adquisitivo se podían hacer de los equipos para grabar, situación que se mantuvo durante muchos años dándole a la industria un aspecto de

⁴⁹ Norma Lazo. El horror en el cine y la literatura. Acompañado de una crónica sobre un monstruo en el armario. Barcelona. Paidós. 2004. Pág. 170.

trabajo soñado, de meta alcanzable sólo para unos cuantos, hacer cine no era una actividad a la que se pudiera dedicar el grueso de la población, sin embargo:

“En la década de los setenta, el invento del video propició que el coste de las producciones se abaratara y acercó la grabación de imágenes a un sector más amplio de la sociedad, con la consecuente democratización de la producción audiovisual.”⁵⁰

De tal forma que ahora la creación de películas estaría al alcance de más personas, se da entonces una fiebre de videos caseros que poco a poco ayudaría a la creación de programas de televisión basados principalmente en los videos que el público enviaba a la televisora.

Las nuevas tecnologías permitirían que con el tiempo, los formatos de grabación cambiaran, pasando de las cintas a los cds, y de ahí a los equipos con almacenamiento digital. Ya en la década de los dos mil, se puede grabar desde un teléfono celular, con una calidad de video que va de lo bueno a la alta definición.

Prácticamente todos pueden ser ahora directores de su propia película, corresponsales de algún noticiario o productores de sus propios videos y, con las herramientas que proporciona la internet, un video grabado en Liechtenstein puede ser visto por personas de Australia sin ningún problema, siempre y cuando no infrinja las leyes de derechos de autor.

Un antecedente directo de la PGE dentro del campo del Falso Documental podría ser *Forgotten Silver*, que cuenta cómo los directores del filme encontraron material filmográfico que comprueba que Colin McKenzie es el creador del cine sonoro y a color.

En un tono cómico, el fabuloso hallazgo hecho por los directores es presentado frente a la cámara y los materiales encontrados son dados a conocer para que no quede duda de que McKenzie es una

⁵⁰ Magdalena Sellés. Op. Cit. Pág. 84.

joya perdida en la historia del cine que debe ser valorada y reconocida.

Entrando al género del terror, en 1980 John Carpenter presentó *La Niebla*, Sean S. Cunningham entregó el inicio de una de las sagas más famosas del género, *Viernes 13*, con Tom Savini como un revolucionario de los maquillajes sangrientos, también presente en *Maniac* de William Lustig.

Dario Argento puso en pantalla la segunda parte de su Trilogía de las Madres con *Inferno*, Paul Lynch ayudó a Jamie Lee Curtis a convertirse en la Reina del Grito con su participación en *Noche de Graduación* y Stanley Kubrick presentaba la adaptación al cine de *El Resplandor*, obra de Stephen King.

Es en este año, donde se presenta el film que puede considerarse como el primer antecedente directo a lo que luego se conocería como las PGEs: *Holocausto Canibal* (Ruggero Deodato), que aunque presenta una historia dramatizada en gran parte del film, la anécdota principal hace referencia a la búsqueda de materiales cinematográficos de una expedición perdida.

Cuando las grabaciones son encontradas, se presentan al espectador, quien puede visualizarlas al mismo tiempo que el protagonista del film, enterándose de la forma en que la expedición perdida trato a los nativos y el trágico final que tuvieron. Antes de los créditos finales, un breve epílogo indica cómo fue posible que ese material saliera a la luz pública.

Pasando a 1985, Lewis Teague presenta *El Ojo del Gato*, antología de historias cortas, basadas en cuentos de Stephen King, George A. Romero completa la trilogía zombie con *Día de los Muertos*, Lamberto Bava presenta *Demonios*, Danny Steinman dirige *Viernes 13 parte 5: Un Nuevo Comienzo*, Tom Holland trajo a los vampiros al mundo moderno en *La Hora del Espanto* y Jack Sholder se encarga de *Pesadilla en la Calle del Infierno 2: La Venganza de Freddy*.

Resurrección Satánica de la mano de Stuart Gordon, presenta una adaptación más de la obra de H.P. Lovecraft y Dan O' Bannon pondría a los zombies de moda nuevamente con *El Regreso de los Muertos Vivientes*.

Otro film que puede considerarse como un antecedente a la PGE, *Guinea Pig: Flower of Blood and Flesh* (Hideshi Hino), presenta un presunto material snuff donde se puede ver cómo un tipo con casco de samurai, secuestra, droga, tortura y finalmente asesina a una mujer buscando la creación de la belleza en su concepto más puro.

En 1992 se estrenó *Alien 3* de David Fincher, Bernard Rose presento *Candyman*, adaptación de una historia corta de Clive Barker, Anthony Hickox dirigía *Hellraiser III: Infierno en la Tierra*, se presentaba *Braindead* de Peter Jackson, historia de zombies con toques de comedia y *Dracula de Bram Stoker*, dirigida por Francis Ford Coppola, que puso de moda al vampiro en esta década.

En cuanto a las precursoras de la PGE, *Ocurrió Cerca de su Casa* (Remy Balveux) realizada en blanco y negro lleva al espectador de la mano de un equipo de grabación que sigue a Benoit, un asesino que divide su tiempo entre el trabajo, su familia y sus amistades, hasta que la mafia lo quiere eliminar.

Poco a poco el equipo de grabación pasará de observador a participante compartiendo las actividades del protagonista, sus peligros y su hambre de venganza después de un evento desafortunado, que llevara a todos a un trágico final.

En 1998 se estrenó *La Novia de Chucky* de Ronny Yu, actualización de la historia presentada en *La Novia de Frankenstein*; *La Facultad* de Robert Rodríguez, con su tema de invasión extraterrestre y aventura estudiantil, *Halloween H20* de Steve Miner, que se presentó como secuela directa de los primeros 2 films de la serie.

Psicosis de Gus Van Sant, presumía de ser una re interpretación tan fiel al clásico de Hitchcock, que se filmó en el mismo tiempo y con los mismos planos; *Vampiros* de John Carpenter, poniendo de nuevo al chupasangre en la pantalla y *Ringu* de Hideo Nakata, que encabezaría la invasión del horror asiático y su ola de re versiones al estilo Hollywood.

Como precursoras de la PGE se presentan *The Last Broadcast* de Stefan Avalos y Lance Weiler y *Alien Abduction* de Dean Alioto; utilizando los elementos que después se volverían característicos en estos tipos de historias, aderezados con algunas secuencias dramatizadas la primera y con la presencia de una muy joven Emmanuelle Chriqui, la segunda.

The Last Broadcast presenta la investigación que se realiza después de que un equipo de televisión se internó en el bosque para grabar pruebas en video de la existencia de la leyenda de El Demonio de Jersey, desde Pine Barrens en Nueva Jersey. El grupo desapareció, pero sus cintas fueron encontradas.

Alien Abduction presenta la historia de la familia McPherson que presumiblemente es abducida por presencias extraterrestres, cuando se disponían a celebrar su cena de Acción de Gracias. Toda la acción se puede visualizar gracias a la grabación que realizó uno de los integrantes de la familia.

Es 1999, *Candyman 3: Day of the Dead* llega dirigida por Turi Meyer, *Del crepúsculo al Amanecer 2: Dinero Sangriento* bajo las órdenes de Scott Spiegel, *La Casa de la Colina Embrujada* de William Malone, *La Leyenda del Jinete sin Cabeza*, dirigida por Tim Burton (y fotografiada por Emmanuel Lubezki) y Takashi Miike presenta *Audition*.

Ese mismo año, el espectador verá cómo Heather, Joshua y Mike se adentran a las profundidades del bosque de Burttkisville Maryland para investigar la leyenda de La Bruja de Blair. Desaparecen

sin dejar rastro. Un año después las grabaciones que realizaron son encontradas dentro de un saco bajo una vieja construcción en el bosque. Las imágenes obtenidas revelaran cuál fue el trágico destino de los jóvenes.

Eso es lo que nos cuenta *El Proyecto de la Bruja de Blair* (Daniel Myrick, Eduardo Sánchez), film que además de ser uno de los más reconocidos dentro de las PGE, fue también uno de los primeros proyectos que utilizó internet para colocar su campaña de publicidad.

En estos films que aplican el Recurso Narrativo de Grabación Encontrada como su elemento principal, no hay secuencias dramatizadas que provengan de otra cámara, todas las tomas son hechas por los protagonistas, no hay música de fondo, no hay actores reconocidos.

Que cinco films de RUGE (incluyendo *Holocausto Caníbal*) representen la actividad realizada en casi 20 años, parecía decir que no era un recurso que sirviera ni como negocio, ni como material que le gustara al espectador. Pero los cambios que se dieron en el nuevo milenio y los avances tecnológicos funcionarían para que se abriera un camino a estas películas en el cine de terror.

Con los avances tecnológicos al alcance de gran parte de la población mundial, con la inmediatez de la información, con el hambre del espectador por visualizar materiales que estén basados en hechos reales, la PGE encontraría un terreno fértil para invadir la pantalla grande a nivel global.

En el 2002 el cine de terror presentaba *Exterminio* de Danny Boyle, donde se aborda el apocalipsis zombie desde otra perspectiva de la infección; *Cabin Fever* de Eli Roth, su carta de presentación en el género; *Miedo.com* de William Malone, entrando al terreno de las maldiciones vía la internet.

Halloween Resurrección de Rick Rosenthal, donde Laurie Strode (Jamie Lee Curtis) por fin cae bajo el cuchillo de su hermano Michael

Myers después de 24 años de persecución y *Jason X* de James Isaac, donde el monstruo de la máscara de hockey deja Crystal Lake y viaja al futuro lejano y el espacio exterior.

Resident Evil de Paul W. S. Anderson, la primera adaptación a film del famoso juego de video que generaría una larga saga con Milla Jovovich en el estelar, *El Aro* de Gore Bervinski, adaptación de Hollywood a la versión de Hideo Nakata quien presenta en este año *Dark Water* y *El Ojo* de The Pang Brothers, historia de fantasmas.

Por parte de la PGE se presenta *The Collingswood Story* de Michael Costanza con su historia de fantasmas, que aterrizan a una pareja enlazada por medio de una web cam y ayudados por una médium que da consultas en línea.

En el 2003 se presentaron *Beyond Re-Animator* de Brian Yuzna, última entrega de la historia del Dr. Herbert West; *Destino Final 2* dirigida por David R. Ellis, *El Despertar del Miedo* de Alexandre Aja, *Ju-on: The Grudge* de Takashi Shimizu, *Masacre en Texas* de Marcus Nispel, re adaptación del clásico de Tobe Hooper.

Después de casi 25 años que se esperaba, por fin se presentó *Freddy vs. Jason* de Ronny Yu, donde se cuenta el enfrentamiento que se da entre estos dos monstruos contemporáneos, como en su tiempo sucedió con Drácula, el Hombre Lobo o La Criatura de Frankenstein.

Por parte de la PGE se estreno *The Last Horror Movie*, dirigida por Julian Richards; la historia presenta a un par de hombres que eligen a sus víctimas para asesinarlas, según la película que rentan en un videoclub local; toda la acción grabada por una cámara que ellos llevan a cualquier lado.

El siguiente año, 2004, tuvo entre sus films de terror más destacados a *El Arte del Diablo* de Tanit Jitnukul, historia de brujería desde Tailandia; *El Amanecer de los Muertos* de Zack Snyder , re

adaptación del clásico de George A. Romero; *El Hijo de Chucky* de Don Mancini, quinta parte de la historia del muñeco diabólico.

Desde el lejano oriente Takashi Miike presentó *Una Llamada Perdida*, historia de fantasmas y celulares; Takashi Shimizu dirigió la adaptación para Hollywood de *La Maldición*; James Wan dirigió la primera entrega de *Juego Macabro*, que después sería una saga completa.

En lo que se refiere a la PGE, el director Werner Herzog aceptó participar en *Incident at Loch Ness*, dirigida por Zak Penn, participando en una investigación acerca del monstruo que se supone vive en ese lago, mientras un grupo de jóvenes graba esta aventura para un documental acerca del director.

En 2005 se presenta *Terror en Amityville* de Andrew Douglas, adaptación de la versión de los 70s sobre la historia de una casa embrujada, *Dark Water* de Walter Salles, versión occidental de la película del mismo nombre de Hideo Nakata y *La Niebla* de Rupert Wainwright, adaptación de la historia escrita por Stephen King.

También se presentaron *Frágil* de Jaume Balagueró, historia de fantasmas en hospital infantil, *El Descenso* de Neil Marshall con su historia de criaturas de las cavernas, *Hostal* de Eli Roth, contando las perversas formas de diversión de la aristocracia en terrenos europeos.

Tierra de los Muertos de George A. Romero, continua la saga de los no muertos del padre del sub género; *Juego Macabro 2* de Darren Lynn Bousman, la secuela sobre Jigsaw y sus macabras formas de hacer justicia y *Hellraiser: Hellworld* de Rick Bota, llevando a los Cenobitas a la red de redes.

Por parte de la PGE se presenta *In Memorium* de Amanda Gusack, cuenta la historia de Dennis (Erik McDowell) que después de ser diagnosticado con cáncer terminal, se decide a grabar sus últimos momentos, encontrando en las cintas ciertas cosas que son más aterradoras que pensar en morir.

Koji Shiraishi dirige *Noroi*, que presenta el último trabajo del investigador de lo paranormal Masafumi Kobayashi (Jin Muraki), acerca de un demonio antiguo llamado Kagutaba, cuya presencia en el Japón moderno ha traído desapariciones y muertes misteriosas alrededor del protagonista.

En el 2006 Glen Morgan presentaba la puesta al día de *Black Christmas*, Alexandre Aja dirigía la nueva versión de *Las Colinas Tienen Ojos*, titulada en México *Despertar del Diablo*, Jim Sonzero presento *Pulse*, la versión americana de *Kairo* (Kiyoshi Kurosawa).

Jonathan Liebesman dirigía la segunda parte de la readaptación de *Leatherface* en *Masacre en Texas: El Inicio*; *Juego Macabro 3* fue dirigida por Darren Lynn Bousman, James Wong completaba la trilogía de *Destino Final* y Christophe Gans era el responsable de la adaptación del videojuego *Silent Hill* a la pantalla grande.

Black Sheep de Jonathan King, donde un pueblo era atacado por ovejas modificadas genéticamente, *Cold Prey* de Roar Uthaug, variante del clásico psychokiller en las montañas nevadas de Europa media, llegaron desde el viejo continente.

The Hunt (Fritz Kiersch) utiliza elementos de la PGE para desarrollar su historia, que aunque está aderezada por algunos momentos en los que las tomas son realizadas por una cámara externa, la mayor parte del film es desarrollada desde la perspectiva de la cámara de uno de los protagonistas.

También se presentan segmentos de entrevistas y testimonios que son recabados por uno de los productores que busca traer a la luz qué fue lo que sucedió con el equipo que salió a grabar una cacería de venados y que desapareció sin dejar rastro aunque movilizándolo a las autoridades de manera sospechosa.

III.- El Desarrollo de las Películas de Grabación Encontrada (2007-2010)

En el 2007 se presentó la nueva versión de *Halloween* bajo la dirección de Rob Zombie, *Juego Macabro 4* de nuevo dirigida por Darrel Lynn Bousman, James Wan, presenta *El Títere*, Eli Roth entregaba la segunda parte de su oda a la tortura con *Hostal 2*.

Xavier Gens dirigió *Fronteras*, historia clásica de familias asesinas que se encargan de algún grupo de jóvenes que caen por desgracia en sus manos y la antología de historias cortas hace acto de presencia con *Trick r Treat* de Michael Dougherty.

Katie y Micah viven juntos pero últimamente han estado sucediendo cosas extrañas en su casa. Deciden grabar todo en video para saber qué o quién pasea por su casa mientras ellos duermen. La verdad será algo tenebroso y mortal. Esa es la premisa de *Actividad Paranormal* de Oren Peli.

La historia presentada no es novedosa por sí sola, la utilización de la PGE como recurso narrativo funcionó para refrescar al cine de terror y para marcar una nueva tendencia en el género que se vería invadido de este tipo de producciones.

Actividad Paranormal paso de un modesto proyecto apoyado por una gran casa cinematográfica a una franquicia que ha dado tres secuelas directas: *Actividad Paranormal 2* (Tod Williams, 2010), *Actividad Paranormal 3* (2011) y *Actividad Paranormal 4* (2012) ambas dirigidas por Henry Joost y Ariel Schulman.

Después de todas las re interpretaciones que el cine de Hollywood hizo de grandes films de terror asiáticos, desde Japón llega *Actividad Paranormal 0: El Origen* (Toshikazu Nagae, 2010) que traslada la maldición al lejano oriente por un encuentro casual entre Kathie y la protagonista asiática, Haruka.

George A. Romero también se incluyó en la PGE este año, dándole un toque personal al recurso y refrescando su franquicia de los muertos vivientes, al presentar *El Diario de los Muertos* (George A. Romero), quinta parte de su saga iniciada con *La Noche de los Muertos Vivientes*.

Haciendo una mezcla de la PGE y del cine de terror tradicional, hay un momento en el cual el espectador no sabe a ciencia cierta si está viendo una película de zombies tradicional o una PGE de zombies con elementos de Romero. Este híbrido se convierte con el tiempo en uno de los precursores del tema zombie que se vive actualmente en cine, tv, comics, etc.

Retomando elementos del Falso Documental (entrevistas, material de archivo), *The Poughkeepsie Tapes* (John Erick Dowdle) presenta la historia de un asesino que es todos los asesinos. La policía de Poughkeepsie encontró el domicilio de este personaje gracias a una llamada anónima.

En su interior se hallaron cientos de videos que registran su actividad preferida: el asesinato. Al espectador se le presentan algunos de estos videos junto a entrevistas de profesionales y personas cercanas a las víctimas.

Una reportera y su camarógrafo se enfrentarán a una pesadilla junto a un grupo de bomberos al quedar atrapados con los habitantes de un edificio y un virus que convierte a la gente en seres sedientos de sangre en *REC* (Jaume Balagueró, Paco Plaza). Sangre y posesión demoniaca desde España.

Otras PGE presentadas fueron *Exhibit A* de Dom Rotheroe, historia de abuso familiar; *Exorcist Chronicles* de Will Raee, con el tema recurrente del padre que es autorizado por el Vaticano para registrar un exorcismo en video, y *Head Case* de Anthony Spadaccini, historia de un psychokiller que se retiró del negocio, hasta que se da cuenta que puede volverse un trabajo familiar.

También se presentó *Welcome to the Jungle* de Jonathan Hensleigh, donde un grupo de jóvenes va en busca del heredero de los Rockefeller que desapareció en la selva de Nueva Guinea, todo el viaje grabado en video.

En el 2008 David Hackl dirigió *Juego Macabro 5*, Frank Henenlotter presentaba una bizarra historia de amor imposible en *Bad Biology*, *Déjame Entrar* de Tomas Alfredson, presenta una variante del tema vampírico; Pascal Laugier impacta con *Mártires*, gracias a la vuelta de tuerca que se da en su historia, *Están Entre Nosotros* de Masayuki Ochiai, presenta una historia de fotografía y culpa con toques sobrenaturales.

La acción frenética retratada desde el punto de vista del camarógrafo, la sensación claustrofóbica y la utilización de valores culturales para la construcción de la historia, funcionaron para que no solamente se hiciera una reinterpretación de *REC* en *Cuarentena* (John Eric Dowdle, 2008), sino que se diera una corrida comercial del film español en los E.U.A.

La tradición de monstruos gigantescos iniciada por *King Kong* y *Godzilla*, además de sus combinaciones y sus múltiples variaciones, no podía quedar fuera de la PGE y encuentra un gran representante en *Cloverfield* (Matt Reeves). Nueva York es atacada por unos seres gigantes y todo es grabado en video por un grupo de jóvenes que tratan de escapar de la ciudad.

Cuando una familia adquiere una videocámara, imagina que podrá grabar los mejores momentos a lo largo de su historia. Nunca se imaginarían que serviría de testigo acerca del horrible comportamiento que corrompe día a día a sus hijos sin explicación científica o religiosa que pueda aplicarse.

Esto es lo que le sucede a la familia Poe en *Home Movie* (Christopher Denham), una historia familiar que por desgracia para ellos terminara en una situación trágica para los padres.

Alice muere ahogada en la presa durante un paseo familiar, su familia hará una investigación en la que descubrirán que su hija tenía una doble vida y que su suicidio fue consecuencia de una situación presentada en un campamento hecho en *Lake Mungo* (Joel Anderson).

La historia grabada en video (de cámara y celulares) juega con la figura del *doppelgänger*, un alma doble o imagen de uno mismo que puede ser un fantasma o aparición que:

“en ocasiones pueden aconsejar o crear confusión en su “gemelo bueno”, son malvados o traen malos augurios, tienen la capacidad de atormentar a su doble e incluso, si alguien se topa con su doble es porque va a morir.”⁵¹

Que si bien es una figura que no se presenta de manera tan recurrente en el cine, si se encuentra arraigada en narraciones tradicionales que se cuentan sobre todo en ciertas partes de Europa Central, donde el *doppelgänger* es una presencia muy recurrente, casi como El Coco, el Señor del Costal o el Charro Negro.

Otras PGE dentro de este año fueron *Chronicles of an Exorcism* de Nick G. Miller con el tema recurrente del padre que es autorizado por el Vaticano para registrar un exorcismo en video y *Monster* de Erik Estenberg, que con menor presupuesto que *Cloverfield* y ambientada en Japón, también usa el recurso del monstruo gigante.

Para el 2009, Kevin Greutert fue el director de *Juego Macabro 6*, Sam Raimi se encargó de *Arrástrame al Infierno*, historia de maldición gitana, George A. Romero entrego lo que hasta el momento es la última parte de su saga zombi con *Survival of the Dead* y David R. Ellis fue el encargado de la cuarta entrega de *Destino Final*.

⁵¹ Nunca Existieron. *Doppelgänger*. [en línea]. 20 de Enero de 2013. Otros. Las Cosas que Nunca Existieron. Ref. 3 de Mayo de 2013. Disponible en internet: <http://lascosasquenuncaexistieron.com/Articulos/300/doppelgaenger>

Marcus Nispel dirige *Viernes 13*, Dennis Illiadis dirigía *La Última Casa a la Izquierda* y Patrick Lussier entrego *Sangriento San Valentín*, que además de ser una nueva versión, también entro a la moda de los films en 3D que tendrá gran presencia en el nuevo milenio.

Llegaría la extraña historia de *El Ciempiés Humano* dirigida por Tom Six, versión moderna y realística del clásico científico loco, y *La Horda* bajo la mano de Benjamin Rocher y Yannick Dahan, que mezcla una historia de ladrones con el apocalípsis zombie.

La PGE también tiene presencia este año, con *Paranormal Entity* (Shane Van Dyke) que cuenta la trágica historia de una familia rota por la reciente muerte del padre y que buscando contactarlo en el más allá, despiertan el interés de un incubo en la hija menor, situación que tendrá un trágico final para todos.

REC 2 (Jaume Balagueró, Paco Plaza) continúa la historia presentada en el primer film, descubriendo más elementos relacionados con el virus y prometiendo una tragedia a nivel global para las próximas secuelas.

También se estrenaron *Cropsey* de Barbara Brancaccio y Joshua Zeman, investigando sobre un psychokiller; *Evil Things* de Dominic Perez, historia de casa de campo embrujada; *Paranormal Entity* de Shane Van Dyke, otra historia de espíritus y posesión.

En *Kuntilanak Beranak* de Ian Jacobs se cuenta la leyenda de una bailarina y su trágica muerte; *The Ritual* de Anthony Spadaccini, secuela de *Head Case*, que sigue la historia del asesino Wayne Montgomery; *1013 Briar Lane* de Michael Bayouth, historia de casa con fantasmas por medio de videos encontrados.

2010 vio llegar *Juego Macabro 7*, bajo la dirección de Kevin Greutert, *Piraña* dirigida por Alexandre Aja, James Wan con *La Noche del Demonio*, historia de viajes astrales y fotos malditas, *Dulce Venganza* dirigida por Steven R. Monroe, adaptación del clásico *I Spit*

on Your Grave (Meir Zarchi) y *Pesadilla en la Calle Elm*, bajo la mano de Samuel Bayer

A *Serbian Film* de Srđan Spasojević, presenta una historia que de manera gradual va convirtiéndose en una pesadilla para los protagonistas y para quien está visualizando el film.

En relación a la PGE, *Atrocious* (Fernando Barreda Luna) presenta la historia de la familia Quintanilla y la serie de sucesos extraños que llevaron a su trágico final, explicado todo desde la grabación hecha por los más jóvenes.

Las leyendas y el folclor europeo no solamente serán retratados en *El Señor de los Anillos*, *Trollhunter* (Andre Ovredal) revela la verdadera cara de una de las clásicas leyendas del viejo continente y de cómo el gobierno también participa de una gran conspiración para ocultarle a la población lo que en realidad sucede.

También en Europa habitan personajes históricos que se han tenido que adaptar a los tiempos modernos, por eso *Vampires* (Vincent Lanoo) presenta cómo es la vida de una familia de chupa sangre en estos tiempos modernos, donde parece que la tolerancia no sólo incluye a las minorías étnicas ni a la diversidad sexual.

Estos films son una muestra representativa del fenómeno que la PGE ha registrado en la primera década del nuevo milenio y, como todos los ciclos que se han presentado en el cine a lo largo de su historia, todo lo que sube tiene que bajar. Dentro del cine de terror los géneros, sub géneros y modalidades llegan al punto del autoconsumo para luego entrar en una especie de coma inducido.

Se presentaron también dentro de la PGE *The Burningmoore Incident* de Jonathan Williams con psychokiller protagonista; *El Último Exorcismo* de Daniel Stamm con el tema recurrente del padre que registra un exorcismo en video.

Evidence of a Haunting de Joey Evans, *The School in the Woods* de Tony Fox, *Re-cut* de Fritz Manger y *The Feed* de Steve Gibson con

la clásica historia del equipo de investigadores (profesionales o no) que buscan comprobar la existencia de ciertas situaciones fuera de lo normal en video, con trágicas consecuencias.

Eyes in the Dark de Bjorn Anderson con el tema de materiales de video secretos del gobierno que han sido filtrados a la opinión pública, *Paranormal Effect* de Ryuichi Asano y Teruo Ito que muestra a una pareja que encuentra algo siniestro de regreso a su antigua casa, y *Unaware*, que presume tanto de ser una PGE que no tiene ni créditos ni elenco registrados; *Subconscious* de Chris Petropoulos, con historia de paranoia y engaño.

IV.- El Auge y la Caída de las Películas de Grabación Encontrada (2010-2013)

El mundo evoluciona sin detenerse, con el paso de los años, los cambios representativos en la sociedad se registran con más velocidad. Las formas de vida, las costumbres, los medios de comunicación y también los miedos a nivel global.

Lo que hace unos meses era una novedad, hoy es parte de un pasado inmediato que refiere a la nostalgia de lo que se ha dejado atrás, el miedo tiene que renovarse también ya que:

“La idea que cada sociedad tiene del mal representa una síntesis del imaginario social de su época y, al mismo tiempo, un problema ético que simboliza un valor, una manera de concebir el mundo por parte de cada uno de los sujetos.”⁵²

La modificación que se da rápidamente en las maneras para obtener un susto o una risa en estos tiempos modernos, tiene que ver con la globalización, el miedo de unos ahora es el miedo de todos y hay que explotarlo mientras sea posible que se consuma en gran parte del planeta.

⁵² María Josefa Erreguerena. *Los medios masivos de comunicación como actualizadores de los mitos*. México. Universidad Autónoma Metropolitana. Unidad Xochimilco. 2002. Pág. 11.

De la misma manera, el recurso se agota, pierde frescura y el espectador se acostumbra al principio y se aburre después de ser sometido a un gran número de PGE, aclarando que por lo general las que consiguen una corrida comercial, no son siempre las que presentan los mejores materiales.

En 2011 se estrenó *Noche de Miedo* de Craig Gillespie, puesta al día de *La Hora del Espanto*, *La Cosa del Otro Mundo* de Matthijs van Heijningen Jr, que es la precuela de la película de John Carpenter de 1982, que aprovechando los avances tecnológicos muestra un poco más del origen del terror venido del espacio.

Wes Craven dirige *Scream 4*, Victor García se encarga de *Hellraiser: Revelations*, mientras que Tom Six presenta *El Ciempiés Humano 2*, donde se trata el tema del impacto de un film en los espectadores motivando a la locura (algo que pasará también en las PGEs), con fatídico desenlace y *Juan de los Muertos* de Alejandro Brugués, presenta zombies cubanos.

En el campo de la PGE, haciendo uso de la teoría de la Gran Conspiración, se presume que *Apollo 18* (Gonzalo López-Gallego) es la recopilación de materiales que fueron filtrados a la red, acerca de la fallida misión a la Luna y explicativa del por qué no se regreso más a ella.

Evidence (Howie Askins), muestra como un tranquilo viaje para acampar en el bosque termina en una persecución entre fenómenos de laboratorio y fuego cruzado de las fuerzas armadas y un grupo de rebeldes. Un archivo más de la gran conspiración.

La investigación paranormal sigue siendo un campo de gran atractivo para los especialistas y *Fenómeno Siniestro* (The Vicious Brothers) cuenta cómo un grupo de estos, se interna en un hospital psiquiátrico para comprobar de la peor manera, que hay fuerzas extrañas en ese lugar, que no reciben de buena forma a los vivos y que controlan el espacio y el tiempo.

Después de los trágicos acontecimientos observados en la primera parte, un grupo de jóvenes que conoció estos hechos gracias a la forma casi inmediata en que la información corre por internet, se decide a comprobar que lo que vieron en la pantalla no es ficción.

Así, *Fenómeno Siniestro 2* (John Poliquin, 2012) narra la aventura de un grupo de jóvenes estudiantes de cine que buscan la verdad tras los hechos presentados en el primer film y que verán todas sus preguntas resueltas de la forma más trágica y lucrativa posible.

Megan is Missing (Michael Goi) presenta la historia de Megan, su desaparición y cómo su mejor amiga Amy sufre la misma tragedia al querer saber qué le sucedió. Los medios de comunicación cubren la historia y el responsable de estos hechos sabe muy bien lo que está haciendo. Amy correrá la misma suerte que su amiga, pero si se ha hablado aquí de finales trágicos, este podría ser por mucho el peor de ellos.

The Tunnel (Carlo Ledesma) lleva el terror a la zona de lo desconocido, de lo que sucede bajo la modernidad de las grandes ciudades, sin que el grueso de la población se percate de ello, esta vez desde los desagües de Australia

También se estrenaron *Apartamento 143* de Carles Torrens, con historia de fantasmas, *A Night in the Woods* de Richard Parry historia de bosque encantado, *Last Ride* de James Phillips con ciclistas que desaparecen en las montañas, y *Skew* de Sevé Schelenz, donde un simple viaje rompe una amistad y despierta una fuerza siniestra.

The Gerber Syndrome de Maxi Dejoie, con historia de virus de rápido contagio y difícil ubicación; *Hollow* de Michael Axelgaard, con historia de antigua leyenda y su verdad; *The Amityville Haunting* de Geoff Meed, que presenta la historia de la infame casa de Amityville y sus trágicos inquilinos.

Por parte de los grupos que encuentran el destino fatal sin esperarlo se presentaron *Desaparecidos* de David Schurman y *The*

Tapes de Lee Aliston y Scott Bates; y por parte de los que buscan y encuentran la trágica verdad están *Knock Knock 2* de Chris Sheng, *Paranormal Incident* de Matthew Bolton, *The Whispering Dead* de Hunter G. Williams y *7 Nights of Darkness* de Allen Kellogg.

En el 2012 se llega al punto de la parodia y la antología, situaciones que parecen cerrar el ciclo de las Películas de Grabación Encontrada después de casi una década de gran auge y presencia en la pantalla grande.

Paco Plaza entrego *REC 3: Génesis*, saliendo del recurso de la PGE y contando la historia de manera tradicional; Drew Goddard dirigió *La Cabaña del Terror* y Franck Khalfoun se encarga de la nueva versión de *Maniac*, Scott Derrickson presenta una historia de grabaciones malditas en *Siniestro* y en *The ABCs of Death* varios directores utilizan cada letra del alfabeto para presentar una historia de muerte.

En cuanto a la PGE se presentan *Terror en la Bahía* (Barry Levinson), donde se narra la tragedia de la comunidad de Chesapeake Bay, en Maryland, atacada por un parásito mutante, *The Lost Coast Tapes* de Corey Grant, presenta a un grupo de investigadores que buscan comprobar la existencia del eslabón perdido.

Crowsnest de Brenton Spencer, muestra el encuentro entre un grupo de jóvenes ciudadanos que planeaban disfrutar unos días en el campo y un grupo de caníbales salvajes, *Pesadilla Jurásica* de Jay Basu, narra el encuentro entre una expedición al África y un gran grupo de dinosaurios.

Como es costumbre en la PGE, al comprobar la veracidad del fenómeno que buscaban los protagonistas, el final será trágico y el espectador conocerá todos los hechos que se dieron en esa expedición, gracias a las grabaciones que quedaron como testimonio de esa aventura.

El cine de terror tiene una gran tradición: las películas de antologías. Varias historias cortas integradas en una sola película por un hilo conductor. *Creepshow* (George A. Romero, 1982), *Dimensión Desconocida: La Película* (Joe Dante, Steven Spielberg, George Miller y John Landis, 1983), *Tales from the Hood* (Rusty Cundieff, 1995) y *Trick r Treat* son buenos ejemplos de ella.

V/H/S (Radio Silence, David Bruckner, Glenn McQuaid, Joe Swanberg, Ti West, Adam Wingard), cuenta la historia de un grupo de ladrones que es contratado para destrozarse un departamento y recuperar una grabación en VHS. Al llegar al lugar encuentran varias cintas, así que tendrán que visualizarlas para encontrar la indicada.

El grupo de ladrones ha decidido grabar toda su actividad por medio de dos cámaras de video, las cintas que encuentran, están grabadas de la misma manera por sus trágicos protagonistas. Es una PGE que se forma de pequeñas PGEs.

También se estrenaron *The Cohasset Snuff Film* de Edward Payson son un psychokiller juvenil, *Con el Diablo Adentro* de William Brent Bell historia de posesión demoniaca, *Severed Footage* que como *Unaware*, tampoco tiene créditos de tan real que se presume.

Frost de Reynir Lyngdal, sobre un par de investigadores atrapados en el hielo con una fuerza extraña, *My Amityville Horror* de Eric Walter, presentando testimonios de uno de los sobrevivientes de la casa maldita; todo esto contado desde las grabaciones personales de los participantes.

Por parte de los que encuentran su destino trágico sin esperarlo se presentaron *The Garlock Incident* de Evan Cholfin y *Tape 407* de Dale Fabrigar y Everette Wallin; y los que encontraron las respuestas y dieron su vida en ello estuvieron *Documenting the Grey Man* de Wayne Capps, *Experimento Paranormal* de Sean Stone, *Muirhouse* de Tanzeal Rahim y *100 Ghost Street: The Return of Richard Speck* de Martin Andersen.

Hay que destacar dos films que a pesar de no encajar dentro del cine de terror, si utilizan el RUGE para el desarrollo de sus historias. La primera de ellas es *Proyecto X* (Nima Nourizade), film que se puede clasificar dentro de la comedia.

Cuenta la historia de Thomas (Thomas Man) quien se queda solo en casa y junto a sus amigos Costa (Oliver Cooper) y JB (Jonathan Daniel Brown) planean hacer la mejor fiesta de fin de cursos de la historia. Obtienen como resultado, gracias a las drogas, el alcohol y el gran número de personas, un desastre que se da a conocer por todo el país.

Todas las situaciones que se presentan en diferentes lugares antes, durante y después de la fiesta son visualizadas gracias a las grabaciones realizadas con una cámara de video, celulares, cámaras web y algunos otros aparatos electrónicos que son tan comunes hoy en día.

El segundo film es *Poder Absoluto* (Josh Trank) que presenta la historia de Andrew (Dane Dehaan), Matt (Alex Russell) y Steve (Michael B. Jordan), tres amigos que un día se encuentran con un meteorito dentro de una cueva y después de tocarlo adquieren poderes especiales que van descubriendo poco a poco.

Las cosas se salen de control cuando Andrew empieza a usar sus nuevos poderes para beneficio personal y para dañar a otras personas, situación que destruirá la amistad y llevará a un enfrentamiento entre los amigos, que es grabado por celulares, cámaras de video, de circuito cerrado y otros tantos aparatos más. Una aventura que puede encuadrarse dentro de lo fantástico.

En el 2013, *Mama* de Andy Muschietti, cuenta una bella historia de amor maternal con tintes sobrenaturales; *Masacre en Texas: Herencia Maldita* dirigida por John Luessenhop secuela directa del clásico de 1974, Fede Alvarez dirigió *Posesión Demoniaca*, readaptación libre del clásico de Sam Raimi, *El Despertar del Diablo*.

Andrew Weiner presenta la historia del profesor Jonathan Venkenheim, quien asegura que su abuelo fue la persona que inspiró la historia de Frankenstein. Para comprobarlo, encabezará una expedición al círculo ártico, grabando todo en video, para encontrar a la criatura creada a partir de pedazos de muertos y que aún sigue con vida en las nevadas llanuras. Esa es la historia que presenta *The Frankenstein Theory*.

Para cerrar el ciclo de la PGE, como en la mayor parte de los ciclos del cine de terror, era necesario que se presentarán tres tradiciones cinematográficas: la antología, la secuela y la parodia. Representando a la primera de ellas, se pudo visualizar *V/H/S*.

Por parte de las secuelas, se han presentado las de *Actividad Paranormal*, *Fenómeno Siniestro* y este año se presentó la segunda parte de *V/H/S*, que presenta la historia de Larry y Alesha, dos investigadores que tratan de acabar con su último caso, cuando se encuentran con un gran número de video casetes con grabaciones terroríficas que los llevarán a un trágico final. Bajo la dirección de Simon Barret, Adam Wingard, Eduardo Sánchez, Gregg Hale, Jay Saunders, Timo Tjahjontu, Gareth Huw Evans y Jason Eisener.

Sólo hacía falta cubrir la parte de la parodia. *¿Y dónde está el fantasma?* de Michael Tiddes, presenta la historia de una pareja que es atormentada por una presencia nocturna. Deciden grabar en video todo lo que sucede para saber a qué se enfrentan.

El film retoma elementos presentados en la serie *Actividad Paranormal*, principalmente de *El Último Exorcismo* y *Con el Diablo Adentro* mezclados con chistes vulgares y una gran alusión al uso de la marihuana, de tal forma que el espectador es testigo del final de una era, lleno de risas si es que le gusta este tipo de comedia.

Siguiendo con la leyenda de Frankenstein, Richard Raaphorst presenta una historia donde uno de los herederos del doctor trabaja con los Nazis para crear supersoldados en *Frankenstein's Army*. Un

soldado del ejército ruso se dedico a grabar la aventura para encontrar al científico y sus criaturas.

Pocas son las producciones actuales que se registran en la *Internet Movie Database (IMDB)* el sitio de internet en donde se encuentran las fichas cinematográficas, de todos los films que se realizan a nivel mundial. Al parecer se ha llegado al punto dónde el recurso de la PGE se ha agotado.

Los films mencionados en estas líneas, son una representación de todos los que se han producido en estos primeros años del nuevo milenio, para un listado más específico, puede referirse al anexo 1, página 136, dónde se proporciona una breve sinópsis de la gran mayoría de films producidos bajo el recurso narrativo de la PGE.

Dentro de todos estos films, algunos se vuelven representativos por la forma en que presentan la historia, por la manera en que utilizan la PGE como recurso narrativo y eso les brinda notoriedad por encima de sus contemporáneas.

En el siguiente capítulo se hará un análisis de algunas de ellas, para ahondar en sus elementos representativos y en la forma en que se utilizó en ellas el Recurso Narrativo de Grabación Encontrada, lo que les permite sobresalir en un campo plagado de ideas originales, reinterpretaciones y productos que sólo buscan aprovechar el tema de moda.

Capítulo 3.- Una mirada dentro de las Películas de Grabación Encontrada

Como ya se menciona, el uso del Recurso Narrativo de Grabación Encontrada en el cine de terror de los primeros años del nuevo milenio, ha funcionado como un elemento refrescante dentro del género, donde ha tenido mayor presencia y un desarrollo que ha pasado del auge a la parodia.

Si bien cada una de estas películas ha aportado un elemento tomado de los diferentes subgéneros del cine de terror (psychokillers, posesión, fantasmas, etc.), no todas ellas han presentado alguna innovación en la forma de presentar la historia, algunas parecen hechas en serie, repitiendo hasta el cansancio los elementos representativos.

Debe resaltarse la situación de que el RUGE ha encontrado en el cine de terror un campo fértil para desarrollar sus historias y un gran laboratorio para experimentar con los elementos que las precursoras plantearon y para desarrollar nuevos elementos en el proceso natural de las historias. En otros géneros no han tenido tanto auge.

Si bien se presentan 2 ejemplos con gran éxito en el cine fantástico (*Poder Absoluto*) y en la comedia (*Proyecto X*), no ha existido continuidad en estos géneros y el cine de terror se ha convertido en un amplio promotor del RUGE en todo el mundo. La fiebre ha sido mundial.

Estados Unidos, Canadá, España, Australia, México, Japón, Noruega, Bélgica, entre otros países, han hecho su aportación para el gran auge de la PGE, algunos con buenos resultados, otros con ejemplos decentes en su desarrollo.

Es momento de hacer una revisión más profunda de ellas.

La elección de ciertos proyectos en particular se relaciona con el empleo del Recurso Narrativo de Grabación Encontrada, la aportación

que el film en cuestión hace para desarrollarlo, los elementos constitutivos que lo hacen destacar por encima de otros y las novedades que presenta en su estructura durante el desarrollo de la historia.

El Proyecto de la Bruja de Blair presenta los elementos constitutivos que después formarían el esquema básico para cualquier RUGE que se desarrollara; además de haber empleado la naciente tecnología de internet para crear el interés sobre el film.

De tal forma que la publicidad creada para promocionar el film, se maneja como si se tratará de grabaciones reales, lo que provocó un gran interés por parte de los espectadores y permitió que la película se convirtiera en un parte aguas dentro del género de terror.

Con *Actividad Paranormal*, la Película de Grabación Encontrada ha llegado a un punto de desarrollo muy importante, ya que de una simple historia grabada por los protagonistas, se ha creado una franquicia de gran éxito comercial.

Además de llevar la historia a diversos puntos pero siempre conservando los elementos que le permiten ser clasificada como una película con RUGE; con su desarrollo paralelo de historias y un vistazo a los 80s, pero siempre con el uso de la cámara subjetiva y el POV.

Megan is Missing es una interesante combinación entre la PGE y el Recurso de Grabación Encontrada; ya que desarrolla la historia desde los materiales grabados por los protagonistas, el cual se ve reforzado con la investigación de las autoridades.

También presenta una historia impactante que, por lo general, no es utilizado por producciones comerciales o, por lo menos, no se usa de una forma tan directa como lo hacen en este film, dotándolo de un realismo impresionante.

Terror en la Bahía utiliza todos los elementos del RUGE para construir, bajo la mano de un director de cine ya consolidado dentro

del negocio, una historia de gran ritmo y tensión, rompiendo el esquema clásico de acción lenta y desenlace frenético.

La historia se entrelaza desde diferentes puntos de vista de los participantes de la tragedia, pero siempre justificando la presencia de los distintos medios portátiles de grabación que existen en la actualidad, conservando la estructura de la PGE.

Por último, *V/H/S*, que dentro de su historia principal, inserta historias secundarias de películas encontradas, lo que la convierte en una gran representante de la PGE con el RGE además de ser una antología de historias cortas.

Dichos elementos se conservan en su secuela, lo que sirve para establecer un punto de finalización para el fenómeno que se ha presentado en el cine de terror del nuevo milenio, con la presencia del RGE, el Falso Documental y la PGE dentro del cine de terror.

Es así, que los films mencionados sirven como una muestra representativa de todos los que se han presentado en los primeros años del nuevo milenio y que han refrescado al cine de terror, permitiendo que el espectador visualice una nueva forma de contar las historias.

1.-El Proyecto de la Bruja de Blair

Heather, Josh y Mike, tres estudiantes de cine, se internaron en el bosque de Burkittsville, Maryland, en E.U.A., para investigar la leyenda de la Bruja de Blair. Desaparecieron sin dejar rastro alguno. Un año después, las autoridades encontraron las grabaciones que los jóvenes realizaron.

Haxan Films compró los materiales y después de negociar con los familiares de los tres jóvenes, se consiguió el permiso para proyectarlos. Eso es lo que el espectador visualizará en esta película, que fue grabada por los jóvenes antes de que no se supiera de ellos nada más.

El crecimiento de internet se está convirtiendo en un fenómeno que parece no tener límite y también parece la nueva opción para intercambiar información, para que se llegue a lugares donde generalmente la televisión y la radio no pueden llegar tan fácilmente. Parece el medio adecuado para promover cualquier cosa, incluso una nueva película.

Así, Myrick y Sánchez abrieron en 1998 un portal de internet que hablaba acerca de la leyenda de la Bruja de Blair y contaba la historia detrás de tres jóvenes estudiantes, Heather, Josh y Mike, que decidieron investigar la leyenda y desaparecieron de forma misteriosa.

En la página <http://www.blairwitch.com/> se puede consultar la información que aparecía hace 15 años en relación a los eventos que se presentan dentro de la historia y de cómo el material encontrado llegó a manos de Haxan Films, la casa productora que llevó a la luz las grabaciones de los tres jóvenes, después de que las autoridades le dieron carpetazo a su desaparición.

Además hay una galería de fotos acerca de la investigación, de las evidencias encontradas y entrevistas con especialistas que explican cómo la situación está rodeada de misterios sin resolución y algunos clips de los noticiarios que dieron cobertura a la desaparición de los jóvenes.

La fórmula para promocionar el film funcionó y convirtió a *La Bruja de Blair* en uno de los proyectos más rentables en la historia del cine, ya que su costo de producción fue de 60 000 dólares y su ganancia, hasta la fecha es de 248,639,099 de dólares.⁵³

⁵³ Otros. Internet Movie Data Base. *Box Office/Business for The Blair Witch Project*. [en línea] Estados Unidos. IMDB. Citado: 7 de Mayo de 2013. Ref. 23 de noviembre de 2013. Disponible en internet: http://www.imdb.com/title/tt0185937/business?ref_=ttrel_ql_4

El gran alcance de internet se muestra también en la facilidad que actualmente otorga para tener acceso a materiales que en su momento eran de difícil obtención como *Guinea Pig: Flowers of Blood and Flesh*, que, como ya se menciono, es una de las primeras PGEs dentro del cine de terror y que en su momento no tuvo gran difusión.

Myrick y Sánchez aprovecharon la estructura del falso documental para hacer un trabajo integral, utilizando sus características particulares no sólo para la narración de la historia, sino para la campaña publicitaria que se hizo antes del estreno de *El Proyecto...*

El efecto obtenido por la publicidad hecha para el film, al incluir posters de los protagonistas con la leyenda “Se busca”, al hacer que no tuvieran apariciones públicas durante cierto tiempo, al montar el sitio de internet con datos “verdaderos”, funciona a la perfección, de tal forma que aún, 15 años después hay quienes creen que el film está hecho con grabaciones reales.

Hablando de la utilización del recurso de la PGE, el film es el primero en impactar a nivel mundial, gracias en parte (como ya se menciono) por el crecimiento de la internet. Las películas previas a *El Proyecto...* exceptuando *Holocausto Caníbal (Guinea Pig, Ocurrió Cerca de su Casa, The Last Broadcast)* no tuvieron una corrida comercial en los cines de todo el mundo.

Es gracias a la internet que se puede tener acceso a esos materiales fílmicos, que de otra manera estarían desaparecidos o serían materiales a los cuales sólo tendrían acceso unos cuantos privilegiados. Es importante remarcar esta situación que favorece la visualización de la PGE en estos tiempos modernos.

Al inicio del film todo parece ser parte de un documental: entrevistas a los pobladores, obtención de la información básica del tema a investigar, unas cuantas tomas del lugar donde se realiza la

investigación. Todo eso cambia en cuanto se internan al bosque y se percatan que están perdidos.

Estableciendo como elemento básico de las futuras PGE y marcando la diferencia entre estas y los falsos documentales, se presentan grabaciones en las cuales el espectador puede visualizar los preparativos para una toma, las discusiones para ajustar lo que se presentará en pantalla, situaciones que no se muestran en un documental.

Por lo general, los documentales cuentan con las mejores tomas que el equipo de grabación realizó, el material que presenta los mejores elementos de producción, que refleja sin problema alguno lo que el director quiere que el espectador visualice y que lleve el mensaje adecuado que se quiere transmitir.

Muchas de las secuencias de *El Proyecto...* presentan grabaciones acerca de los momentos complicados que el trío de jóvenes estaba viviendo, discusiones, peleas, confesiones; situaciones que de haberse concluido el documental que estaban grabando, no hubieran aparecido en el producto final. Tal vez en la clásica sección de errores, pero sólo ahí.

Ya en los momentos álgidos de la PGE, parte importante de las secuencias que se pueden visualizar, son aquellas donde los protagonistas se encuentran en situaciones que deberían de estar fuera de cámara, esos momentos que el espectador sólo conoce cuando consulta los extras del DVD o lee las entrevistas de los participantes en el proyecto.

Esas situaciones se aprovechan dentro de la historia para darle un contexto a todo lo que está sucediendo, para saber quiénes son los participantes de la historia y las motivaciones que los han llevado o los llevarán a comportarse de forma específica en algún momento del film.

Todo esto es visualizado por el espectador desde la cámara que nunca deja de grabar, con lo cual no sólo es participe del peligro que

amenaza al grupo, también conoce información que no todos tienen a la mano, es infectado con el suspenso que otorga el saber algo que los demás no saben.

Si bien *Holocausto Caníbal* situaba la acción en una expedición en África profunda, el film no utilizaba el recurso de la PGE al máximo, pues gran parte de la acción se desarrollaba en una narración lineal y el recurso de las grabaciones se usa sólo como un aderezo de la historia.

Ya en *The Last Broadcast* se aplica el recurso narrativo en la mayor parte del film, aunque algunas secuencias aún son dramatizadas de manera tradicional y la acción se lleva a descubierto, un elemento que se presentará en las historias futuras y que será común al igual que las grabaciones en edificios abandonados.

Ambos films presentan una dramatización en relación al descubrimiento de las grabaciones, la perspectiva que se utiliza es la de la focalización externa, el espectador puede observar las reacciones de gente que dentro de la historia visualiza las grabaciones, ya sean investigadores o personas cercanas a los protagonistas de los films.

Ambos films pueden encuadrarse dentro del Recurso de Grabación Encontrada, puesto que la acción se desarrolla en la actualidad, pero se consultan las grabaciones encontradas para saber qué fue lo que sucedió con los participantes de la investigación y, el video se muestra al espectador como elemento principal del desarrollo de la historia.

En *Ocurrió Cerca de su Casa*, se aplicaba durante el desarrollo de toda la historia el recurso de la PGE, no se tienen tomas fuera de las grabaciones que realiza el equipo que acompaña a Benoit, no hay material de archivo, todo se ve desde la cámara que lo sigue en su día a día.

El desarrollo de las acciones en un entorno ciudadano sitúa la historia en un contexto de normalidad que puede representar a cualquier persona que el espectador identifique como su vecino, algún pariente extraño, un conocido sobre el que corren rumores acerca de su estilo de vida.

En *El Proyecto...* la acción se lleva a campo abierto, a un lugar donde los protagonistas se encuentran fuera de su zona de comodidad, han salido de los lugares comunes y se enfrentan a peligros y situaciones que desconocen y que los pondrán a prueba física y psicológicamente. Buscando comprobar sus teorías, los protagonistas se enfrentarán a lo desconocido.

Las tomas se vuelven aleatorias, las secuencias carecen de continuidad inmediata, pero siempre se maneja el desarrollo lineal de la historia, no hay flashback, ni recuerdos, ni representaciones visuales de los sueños (o pesadillas) de los protagonistas.

Dentro de la clásica estructura lineal de narración, desarrollando la trama del descubrimiento complejo (presentación, descubrimiento, confirmación, enfrentamiento), los tres primeros elementos de esta dentro de la PGE se llevan gran parte del tiempo de la historia, dejando la parte del enfrentamiento para los últimos minutos del film.

El Proyecto... establece muy bien esta separación de los momentos de la historia, la presentación es breve y por medio de pequeños elementos que le permiten al espectador comprender de qué va la historia que está visualizando en la pantalla, sus protagonistas y la razón de su investigación.

El descubrimiento pone a los participantes (incluido el espectador por medio de la cámara) en una situación de riesgo, donde el escape se visualiza como algo imposible conforme va pasando el tiempo y la batería se va acabando, al igual que las fuerzas para seguir y la voluntad de sobrevivir.

Los dos elementos que complementan la trama del descubrimiento complejo, confirmación y enfrentamiento, se presentan como un solo elemento dentro de la PGE, ya que el equipo confirmará que el motivo de su investigación es real y al enfrentarlo encontrará su trágico destino.

Algunos films como *King Kong*, incluían un equipo de grabación en su desarrollo; otros como *Henry: Portrait of a Serial Killer*, presentaban grabaciones hechas por el protagonista, otras como *Halloween* y su secuencia inicial utilizan el POV para provocar un efecto de complicidad en el espectador y el psychokiller.

En *El Proyecto...* la utilización permanente del POV hace que el espectador se encuentre inmerso en la desesperación y miedo que los protagonistas están padeciendo, hace que participe de primera mano de las situaciones que se presentan en la pantalla, es lo más cercano a estar dentro de la acción que se está desarrollando en el film.

De la misma forma, el apreciar todo desde la perspectiva de la cámara que está grabando (utilizan 2, una de ellas a color, la otra a blanco y negro) deja muchas situaciones fuera de campo, para la imagen, pero no para el audio, así que el espectador es sometido a una tortura auditiva que sólo se puede alimentar por su imaginación.

No existen planos de ubicación que den una panorámica de la magnitud del bosque y lo pequeños que son los protagonistas; siempre, las panorámicas son desde el punto de vista de quien hace la grabación, lo que crea una sensación de claustrofobia en el bosque, que en ocasiones parece no tener fin. Se está encerrado en un espacio abierto.

Cuando la acción se desarrolla en campo abierto, parecería ofrecer mayores posibilidades de las que una historia dentro de una casa abandonada podría ofrecer, pero la utilización de la PGE en la narración implica una reducción del espacio visual como lo que sucede cuando un luchador utiliza una máscara, se pierde la visión periférica.

En *The St. Francisville Project* se plantean los elementos básicos de las historias que se desarrollarán dentro de un edificio abandonado ya sea buscando fantasmas, demonios o asesinos, aunque durante el film, la mayor parte de las acciones se desarrollan fuera de cámara debido al escaso presupuesto y a la precariedad de los efectos especiales de la época.

En *El Proyecto...* también se recurre al uso de las acciones que se presentan fuera de foco pero hay situaciones específicas que se desarrollan a cuadro para impactar al espectador en ambos sentidos: con lo que ve y con lo que sólo imagina. En ocasiones es peor lo imaginado que lo presentado ante la cámara.

La mayor parte de los encuadres son close ups, los cortes hechos a la grabación son directos, no presentan ninguna especie de enlazamiento entre una secuencia y otra; en ocasiones las tomas se presentan muy movidas debido a que los protagonistas están corriendo o se encuentran demasiado espantados.

Este tipo de grabación (POV) resultó incómodo para muchos espectadores, el tener todo el tiempo el punto de vista de los protagonistas, el no presentar tomas que reflejen la situación desde el exterior de los personajes, hace que el espectador se vea incluido en el equipo que se está enfrentando al peligro.

Las tomas cerradas sirven para reflejar la tensión creciente que se va desarrollando en el trío de jóvenes que de repente empiezan a experimentar situaciones que les indican la veracidad de la leyenda de la Bruja de Blair y que los encamina a un trágico final.

El audio registrado es por lo general bueno, ya que contaban con el equipo adecuado para realizar una grabación en exteriores, pero conforme la situación se va complicando, sólo se graba con el micrófono de una de las cámaras, por lo cual, la calidad del audio es en ocasiones pésima o inaudible.

A pesar de eso, en los momentos en que el audio registra sin problema alguno, el pánico de Heather se contagia al espectador gracias a sus gritos desesperados y a la cantidad de maldiciones que profiere; en otros momentos, los sonidos extraños del bosque hacen que la imaginación de los protagonistas destroce sus nervios junto a quien esté visualizando el film.

No existen momentos en los cuales se intercale la grabación con material de archivo (durante la estancia de los jóvenes en el bosque), no tiene un soundtrack donde se incluya la canción de moda o música de fondo que ayude a crear un ambiente de tensión, de miedo, de tranquilidad. Todo es audio directo.

Aún así, para abarcar todos los puntos de promoción que un film debe de tener, *El Proyecto...* cuenta con un álbum que registra su soundtrack: *The Blair Witch Project. Josh's Blair Witch Mix*, un disco integrado por 12 temas de los cuales sólo uno aparece dentro del film y lo hace en los créditos finales.

La explicación que se da para justificar el disco, menciona que dentro de todo el material encontrado tras la desaparición de los jóvenes, se incluía un casete que supuestamente Joshua grabó para escuchar durante el viaje en auto a Burkittsville y que estaba etiquetado como *Josh's Blair Witch Mix*. El equivalente en la actualidad sería encontrar un reproductor de MP3 con miles de canciones en lugar de 12 solamente.

La participación de primera mano por parte del espectador en los momentos críticos de la acción, provee una atmósfera de malestar, incomodidad y de ahí pasa al miedo o al horror, el efecto es diferente de persona a persona debido a los niveles de identificación que se puedan tener.

Si un espectador nunca ha salido de campamento, no será su experiencia igual a la de uno que haya pasado alguna noche en una tienda de campaña escuchando los sonidos del bosque y

compartiendo las penurias de estar lejos de casa con un grupo de amigos. Es otro factor que funciona en la PGE: la identificación.

El espectador puede identificarse con la otra vertiente de la PGE: la visita a alguna instalación abandonada. Mucha gente se ha introducido en algún momento de su vida a algún lugar de difícil acceso, edificio, viaducto, cabaña, monasterio, etc. Ya sea por juego o por investigación.

Cualquiera de las dos opciones funcionará en relación a la experiencia previa que el espectador tenga, no será lo mismo para quienes hayan acampado en bosque o para quienes lo hayan hecho en nieve. Las diferencias son grandes, pero el contacto con la naturaleza y un entorno desconocido permiten ampliar el abanico de posibilidades para sembrar el miedo.

El estar presenciando material que se presume real, permite que el espectador se sienta más cerca de los protagonistas desconocidos de la historia; no es lo mismo estar viendo a un grupo de desconocidos enfrentándose a las fuerzas del más allá como sucede en *Fenómeno Siniestro*, que ver a un grupo de actores famosos interpretando a un grupo de héroes en *Los Vengadores*.

La identificación va de la mano en estos tiempos modernos con la capacidad que se tiene de adquirir equipos de grabación que incluso están ahora agregados a los teléfonos celulares. Gran parte de la gente puede ser en la actualidad camarógrafo de cualquier tipo de historia. Basta apretar un botón de su teléfono y listo.

Aunque en el momento en que *El Proyecto...* se estrenó no se tenía ese acceso a los equipos como en la actualidad, tampoco era tan complicado como 30 años antes el hacerse de una cámara para poder grabar una película o los vídeos caseros que después servirían para historias como *Actividad Paranormal 3*.

Hablando de identificación. Una parte importante de este punto se presenta cuando la cabeza del grupo, que generalmente está

buscando comprobar una teoría por diferentes razones, entra en un estado de locura y obsesión que lleva al final trágico de la expedición.

En algún momento, su comportamiento puede parecer producto del miedo y la desesperación, pero, haciendo un análisis después de visualizar la historia, es fácil entender que cuando se está cerca de conseguir una meta, cualquier persona reacciona de la misma manera: hay que obtener lo que tanto se ha buscado.

Heather es la precursora de este tipo de personajes que serán el elemento permanente dentro de la PGE que se desarrollará en el futuro, dentro de aquellas que presentan historias de grupos que buscan la verdad en relación a alguna leyenda o fenómenos paranormales.

Para la PGE, Heather es lo que represento la Teniente Ripley (Sigourney Weaver) en *Alien*, para las heroínas de los films de terror de los 80s, es el personaje sobre el cual se van a basar los siguientes buscadores de la verdad que llevarán a su equipo a la perdición.

Como buena precursora establece el estándar en el que se desarrollarán sus sucesores: un liderazgo obtenido desde el inicio de la historia debido a su propuesta de investigación, liderazgo que conforme se desarrollan los eventos se convierte en una relación de amo-esclavo.

Todos los demás tienen la culpa de detener la obtención de la verdad, todos interfieren de alguna manera para hacer más lento el avance, el único que tiene la razón es el líder, no existe otro modo de hacer las cosas que no sea el que el líder plantea. La búsqueda de la verdad la ha cegado y la razón se ha ido de vacaciones permanentes.

Su negación a escuchar razones llega a niveles tan elevados, que aún después de la desaparición de Josh, uno de los motivos principales para Heather es saber si la Bruja es real, por encima de encontrar al amigo perdido o de salir del bosque con vida. Es más importante saber la verdad.

Heather engendrará algunos hijos tan desquiciados como ella en las PGE futuras como Lance Preston (*Fenómeno Siniestro*), Sean Reynolds (*Bigfoot: The Lost Coast Tapes*), Thomas (*Trollhunter*) o el Reverendo Cotton Marcus (*El Último Exorcismo*). Todos con una sed insaciable por obtener la verdad que los llevará a su trágica obtención.

Existe un punto en el cual, Heather utiliza un momento a solas con la cámara para pedir perdón por su responsabilidad en los trágicos sucesos, para hacer una expiación de su culpa en cuanto a la desaparición, muerte o cual sea el trágico final de la expedición. Después de eso la acción va a continuar.

Ese momento que podría denominarse como “El Confesionario” será repetido de forma metódica en los siguientes films que utilicen la PGE como recurso narrativo, tanto en las historias de expediciones, como en las de investigaciones en edificios abandonados. Como todo, existen sus excepciones.

Otro elemento que funciona para impactar en el espectador por parte de la PGE, es el final trágico que se presenta dentro de sus historias acompañado de un corte directo a los créditos finales, dejando una sensación en quien visualiza el material, de haberse quedado a la mitad de la historia, de no saber qué fue lo que sucedió y no quedo grabado por la cámara.

Como todo en el cine, en general; en el cine de terror en particular, hay ciclos donde se presentan ciertos elementos estructurales en las historias que se cuentan. Los finales trágicos han estado presentes desde sus inicios, desde la caída del molino en llamas que sepulta a la Criatura de Frankenstein, hasta la cámara que se apaga en *V/H/S*.

También hay momentos en los cuales el terror se termina cuando la criatura muere como en *Tiburón o Piraña*; cuando el asesino es abatido y la calma regresa a la comunidad como en *The Horror Show* (James Isaac, 1989) o *Autopista al Infierno* (Ate de Jong, 1991)

o cuando se escapa de la situación de peligro como en *Los Pájaros o Demonios*.

El destino final de Heather y Josh es desconocido, ya que no existe una grabación que permita conocer si se encontraron cara a cara con la Bruja de Blair, comprobando la veracidad de su existencia, prueba contundente que daría validez a su investigación. Acción que sería resarcida en los films futuros dentro de la PGE.

El Proyecto... sentó las bases en cuanto a los elementos a presentar dentro de la PGE, de los elementos a ocultar, de la forma en que se contarían las historias futuras de las expediciones a cielo abierto (cuestión aparte son las que se harán en edificios abandonados) y de la forma en que se debía publicitar un film de bajos recursos para convertirse en un éxito de taquilla.

Como buena precursora, también tuvo su secuela, *La Bruja de Blair 2: El Libro de las Sombras* (Joe Berlinger, 2000), que trató de hacer una combinación entre la naciente PGE y la narración tradicional, sin obtener buenos resultados.

Con el tiempo, junto al desarrollo de diferentes formas de narrar las historias en el cine de terror, la PGE también tendría films de los cuales se derivaría una gran lista de secuelas, como le sucedió al siguiente proyecto dentro de este análisis.

II.-Actividad Paranormal

Casi 10 años después de *El Proyecto de la Bruja de Blair*, la PGE retomaría notoriedad, en un mundo donde el acceso a los medios electrónicos de grabación están al alcance de gran parte de la población, la internet parece no tener límites y los eventos terroristas del 11 de Septiembre de 2001 le recordaron al mundo que la realidad supera a la ficción.

En ese tono de realidad se produjeron muchas películas que le agregaban a su publicidad la frase “Basada en hechos reales”, con lo

cual se generaba un gancho para que la audiencia inundara las salas de proyección, por lo general, se aplicó en muchos films de terror.

Oren Peli y su equipo creativo crearon *Actividad Paranormal* un modesto film de terror que costó 15 mil dólares y a la fecha ha recaudado 193 355 800 dólares a nivel mundial, sólo por la primera parte de una serie de 4 films que aumentará en octubre de 2013.⁵⁴

La historia se centra en Micah y Kathie, quienes viven juntos desde hace un tiempo, durante el cual se han presentado situaciones extrañas en su casa por las noches; así que deciden grabar en video todo lo que pase, para saber con qué problema están tratando. Poco a poco se darán cuenta de que las cosas son más complicadas de lo que parecen.

Después de recibir la ayuda de un especialista, se percatan de que están tratando con una presencia demoníaca que busca a Kathie como su refugio físico, situación que ella y su hermana han vivido desde que eran pequeñas y ahora con el nacimiento de Hunter, el primer varón en su línea familiar en tres generaciones, se ha vuelto más violenta.

La historia construida en las 4 películas de la serie revela que sobre la familia de las hermanas hay una maldición establecida por su abuela materna, que pertenecía a un grupo de brujas, con el cual se hizo un pacto para obtener algún beneficio material a cambio del sacrificio del primer descendiente varón de su línea de sangre.

Para su promoción, también se recurrió a la publicidad vía internet, sólo que ahora el sitio <http://www.paranormalmovie.com/> tuvo mayor impacto gracias al gran desarrollo que ha tenido internet en los

⁵⁴ Otros. Internet Movie Data Base. *Box Office/Business for Paranormal Activity*. [en línea] Estados Unidos. IMDB. Citado: 8 de Mayo de 2013. Ref. 23 de noviembre de 2013. Disponible en internet: http://www.imdb.com/title/tt1179904/business?ref_=ttrel_q1_4

últimos años y ha servido para que se cree la publicidad necesaria que permite al espectador creer que el material que está visualizando es real.

Como sucedió en *El Proyecto...* la película está contada desde la perspectiva de las cámaras que graban la acción, sólo que, en estos tiempos modernos, se puede grabar desde sistemas de seguridad instalados por toda la casa, con un celular o desde una computadora. Lo que permite darle variedad a los encuadres.

Se conserva el elemento tradicional de la cámara en mano, hasta el punto de que Micah se ve como un obsesionado de la grabación, ya que todo lo que hace lo acompaña con su cámara de video, no repara en si son situaciones importantes o cosas triviales y sin el menor interés.

Micah se obsesiona con las grabaciones realizadas por su cámara, además de la fascinación diaria que le genera el editar los videos tomados cada noche. Su emoción llega a un punto en el cual le importa más saber la verdad que la seguridad de Kathie.

No existen tomas de ubicación que permitan ver el exterior del domicilio, que muestren el barrio donde viven; la cámara que utiliza Micah es colocada en las noches en un tripié para que pueda grabar lo que pasa en su habitación; en el día él la carga a todos lados.

Debido a la facilidad para obtener cámaras de video, las PGE empezarán a ser una constante dentro del cine de terror, registrando las historias de gente que busca fantasmas o registra actividades fuera de lo normal que está alterando su vida. Que el público conozca sus versiones radicará en la publicidad a la que tengan acceso.

Es por eso que a los cines llegaron historias como *Paranormal Entity* o *Apartamento 143*, que a pesar de presentar ciertos elementos de interés, quedaban muy por debajo de la propuesta que se presentó por parte de *Actividad Paranormal*, y films como *Home Movie*, con su truculenta historia, sólo se exhibiera en algunos festivales menores.

Los avances tecnológicos han permitido que los registros de actividades fuera de lo normal se realicen con mayor facilidad y que se pueda tener acceso a esos materiales provenientes de muchas partes del mundo, registrando fantasmas, demonios o psychokillers, entre muchos otros.

El audio es recibido por el micrófono de la cámara, un beneficio más de los avances tecnológicos del nuevo milenio, ya que los sonidos son registrados en muy buenos niveles sobre todo en lugares cerrados, que serán una constante de las nuevas PGE. La manipulación de la cámara es mínima por lo cual el micrófono no sufre maltrato alguno. Hasta el final.

Los planos que se utilizan van del close up (cuando la acción es cámara en mano), al full shot (cuando la cámara es puesta en el tripie); los cortes se hacen con una disolvencia, ya que Micah se dedica a editar el material día con día, no existen cortes directos, ni bruscos e incluso hay títulos que indican el día de grabación y un reloj durante la grabación.

Las grabaciones que se presentan en las PGE son de 2 tipos: profesionales o amateurs. Cuando se trata de las primeras, los registros automáticos de fecha y hora que las cámaras realizan, han sido modificados para que no aparezcan en la pantalla, por lo cual la imagen que se registra está limpia y sin números.

En el caso de las segundas, se supondría que los registros deberían aparecer en la pantalla, pero parece que hasta los más nuevos en el uso de las cámaras de video, saben cómo modificar estas opciones en sus aparatos, por lo cual la mayor parte de las PGE aparecen con una imagen limpia.

No se utiliza material de archivo en ningún momento de la historia, todo lo que el espectador visualiza es producto de la grabación de Micah, no hay música de fondo ni incidental que ambiente los momentos de tensión o tranquilidad en la historia.

A diferencia de la situación presentada en *El Proyecto...* en *Actividad Paranormal*, la identificación con el espectador se supone más sencilla, ya que en la primera se hace referencia a un grupo de jóvenes que se pierden en el bosque y en la segunda, vemos a una pareja con una vida común.

En la segunda, la acción se ubica en un suburbio como muchos de los que existen en las grandes ciudades del mundo y la situación trágica se deriva de un hecho común en la vida de mucha gente: una mudanza para iniciar la vida en pareja, situación que promete un futuro brillante.

Pero las cosas toman un giro insospechado debido a un pasado oscuro que la misma protagonista desconoce y que convertirá esta prometedora situación en una tragedia espantosa que no sólo destruirá su proyecto de vida, sino que acabará con la de sus seres cercanos.

Mucha gente ha escuchado ruidos en su domicilio por las noches, algunos hasta han sentido una presencia extraña junto a ellos, situaciones que funcionan para una identificación sencilla entre los protagonistas de la historia y el espectador que es atormentado en la butaca.

Las PGE que se ubican en un espacio cerrado (casa, edificio, hospital abandonado) adquieren otro elemento que se repetirá en la mayor parte de estos films: el desarrollo de gran parte de la historia es monótono y lento, por lo general los primeros dos tercios del film se caracterizan por presentar los elementos de ubicación de los personajes.

El descubrimiento de la situación a la que se enfrentan los protagonistas se va dando poco a poco y es en el último tercio donde se dan los momentos álgidos en cuanto a acción, sustos y efectos visuales. Todo para cerrar de buena manera la historia, aunque en ocasiones no se consigue el efecto deseado.

Si *El Proyecto...* había evolucionado de manera que mejoraba la distribución de los elementos de la trama del descubrimiento complejo, *Actividad Paranormal* regresa a lo básico y lo lleva más allá, construye la historia de tal forma que el final es impactante y contundente.

Pero para llegar hasta ese punto, hay que cruzar por los primeros dos tercios del film que son de un ritmo casi inexistente, los momentos de tensión se reducen a las discusiones que se dan entre Micah y Kathie y algunos sustos menores que se distribuyen en aproximadamente 70 minutos.

Los momentos de mayor tensión se presentan en los últimos 20 minutos del film y es entonces cuando el espectador se convierte en testigo presencial de los trágicos e inevitables eventos que acabarán con la vida de Micah y la desaparición de Kathie.

El final trágico en la historia parece ser definitivo y cerrar el film sin opción a alguna secuela, pero el guión desarrollado permite abrir las posibilidades de alcance de la maldición de las hermanas, afectando a toda la familia directa o por derivación y hasta a los vecinos que se encuentren a la mano.

La historia presentada en la primera entrega es complementada por las partes 2 y 4, donde se le da seguimiento a la historia de Kathie después de ser poseída por la presencia demoniaca; en la tercera parte, que se remonta a la infancia de las hermanas, se explica el origen de la maldición familiar.

Este tipo historias, donde se explica el origen de personajes o situaciones presentados en otras películas, han sido nombradas como pre cuelas, la historia que dio origen a lo que el espectador ya ha visualizado pero que requería una explicación acerca del por qué de la primera historia.

En los cuatro films, el material que se presenta al espectador son las grabaciones realizadas por los protagonistas, con algunos cortes

realizados para permitir que el material grabado pueda reducirse a un par de horas y se pueda visualizar por el público en general.

La creación de sagas cinematográficas que rebasan la cuarta parte, es algo que le ha funcionado muy bien a Hollywood en el nuevo milenio, el espectador prefiere pagar por algo que ya conoce, con algunos retoques, que arriesgarse a conocer un nuevo producto en el cual el resultado pueda ser bueno o malo.

La gran industria cinematográfica de E.U.A. tiene la costumbre de utilizar una historia hasta que las ganancias monetarias no dan para más, como ejemplo, se puede mencionar el periodo inicial de los dos miles, en donde se realizaron adaptaciones de films de terror asiáticos que tuvieron notoriedad a nivel mundial.

Gran parte de esos films tenían sólo una entrega como *Están Entre Nosotros* (Banjong Pisanthanakun, Parkpoom Wongpoom, 2004) o *Kairo* (Kiyoshi Kurosawa, 2001), otras más también estaban seriadas de origen como *Ringu* (Hideo Nakata, 1990) o *Ju-On: The Grudge* (Takashi Shimizu, 2002) antes de ser producidas en serie en Hollywood.

De tal forma la PGE no podía quedar fuera de esta situación y es con *Actividad Paranormal* en donde se salda esa deuda, ya que la historia que dio origen a la serie, se ha desarrollado a lo largo de 4 películas, una más en camino, con resultados que van decreciendo, pero que siguen redituando un poco de ganancias.

Después de este tipo de repeticiones inmisericordes, se llega al punto donde para mantener el interés del espectador, se debe reducir la duración de las historias y diversificar sus contenidos, lo que llevará al momento en que se hagan presentes las antologías en el cine de terror.

En cuanto a los elementos tomados del falso documental por *El Proyecto...* para establecerse como precedente de las PGE, dentro de *Actividad Paranormal* su utilización es mínima, ya que en estos

tiempos modernos, mucha gente puede grabar el diario acontecer de su vida sin necesidad de tener conocimientos previos acerca de la materia.

Las tomas que se realizan presentan por lo general a los protagonistas desarrollando sus actividades como siempre, con la única diferencia de que ahora se acompañan de una cámara de video que registra todas las acciones, sin reparar en las tomas adecuadas, en los cortes precisos, sin tener en cuenta ninguna de las especificaciones técnicas que se requieren en una película.

Es debido a esto, que en ocasiones se visualizan imágenes del suelo, de las paredes, del cielo, de torsos o de muebles que se encuentran en el lugar, mientras los diálogos se desarrollan como si las personas estuvieran a cuadro. La familiarización con las cámaras es natural, casi imperceptible su presencia.

Las entrevistas que se realizan en ciertos momentos, son como una plática casual de los participantes, sin tener en cuenta la cámara, un elemento que le da ese aire de “grabación real” al film, son pocos los momentos en que algún diálogo se hace considerando la presencia de la cámara, esta graba para un observador desconocido.

Actividad Paranormal funciona como precedente para las historias que se van a presentar en los años siguientes a su estreno, es la respuesta obvia que la industria de Hollywood dio a REC (que encabeza un gran grupo de films de horror provenientes de Europa) y ha desarrollado una serie de films que llegará a su parte 5 a principios del 2014.

Los europeos tienen una manera muy particular de desarrollar sus historias, llevando los momentos de tensión desde el principio del film, dando un descanso al espectador a la mitad de la historia y concluyendo de manera espectacular e inesperada su narración.

Además de lo mencionado, incluyen elementos culturales dentro de sus historias, lo que reduce un poco el impacto global de sus films,

ya que si se desconoce por ejemplo, algún asunto religioso de mucho arraigo en el país de origen (como sucede con REC), la identificación del espectador se ve reducida.

Actividad Paranormal cumple con el estándar de los films creados por la maquinaria de Hollywood y que permean a las producciones independientes, por lo cual, en el caso específico de la PGE, implica que si se van a tratar temas controversiales, el film no tenga acceso a los grandes mercados.

Como le sucedió al siguiente ejemplo.

III.-Megan is Missing

Megan y su mejor amiga Amy, de 14 y 13 años respectivamente, ven las posibilidades del futuro brillantes y llenas de cosas nuevas, quieren comerse el mundo rápidamente. Un mundo enorme y conectado por internet. Por medio de las grabaciones hechas con sus celulares y cámaras web, Megan y Amy mantienen contacto la mayor parte del día y registran desde sus pláticas más simples, hasta sus aventuras más extremas.

Megan hace amigos por internet y ha quedado con uno de ellos, Josh, para conocerse en un restaurante del barrio. Después de esa cita, ella desaparece sin dejar rastro. Amy ayudará a las autoridades en su búsqueda y seguirá grabando todo lo que sucede.

Después de chatear con Josh, también desaparece. No se sabe nada de las dos chicas hasta que las autoridades encuentran la cámara de Amy en un basurero de un parque público, conteniendo la grabación de lo que les sucedió a ambas.

El director Michael Goi y su equipo presentan una visión perturbadora de un suceso que siempre ha acompañado al desarrollo de la internet, con su crecimiento exponencial, la red mundial ha servido para extender el alcance de muchas cosas, buenas algunas, malas otras.

Entre las malas, siempre se ha asociado a los acosadores y abusadores sexuales, con el gran alcance que tiene internet, con la facilidad con que se puede establecer comunicación con gente desconocida en cualquier parte del mundo, con el aspecto de privacidad que se tiene en una red mundial.

Para promocionar su film, Goi abrió un sitio internet (como es costumbre ahora), y se puede conocer la información acerca del film, de los actores y el director en <http://www.meganismissing.com/>. A pesar de lo impactante que es y de las buenas críticas que abundan en la red, el film no tuvo una corrida comercial, su distribución ha sido principalmente en internet.

La historia es simple y ha sido contada en cientos de films, incluyendo los diferentes momentos que se presentan en un caso de desaparición y abuso sexual: la búsqueda, la investigación, la recuperación de los cuerpos, la detención del agresor y su posterior juicio con un final feliz.

En *Megan is Missing*, se conservan algunos de esos elementos, pero se combinan con los que la PGE presenta dentro de las historias contadas con este recurso narrativo: la búsqueda y la investigación se mantienen, pero los siguientes elementos no están presentes y el final trágico es uno de los más impactantes dentro de este tipo de historias.

Que la historia se cuente bajo el recurso narrativo de la PGE hace que el espectador se encuentre inmerso en el mundo de las dos niñas que están entrando a la parte adolescente de la vida, están conociendo nuevas cosas que rompen el orden con el que habían vivido hasta ese momento.

Como se menciona antes, el terror tiene dos elementos que lo caracterizan: lo transgresor y lo oculto. En *El Proyecto...* y *Actividad Paranormal*, los protagonistas se están enfrentando a lo oculto, a algo que desconocen y que trata de salir a la luz, destruyendo todo lo que se encuentre en su camino.

En *Megan is Missing*, las protagonistas se enfrentan a lo transgresor, a un monstruo que aunque no proviene de tierras lejanas, ni tiene poderes ocultos, ni es algo más allá de lo humano, puede causar más destrucción que todo ese tipo de seres. Un humano con ganas de dañar a otros humanos.

El abuso infantil es uno de los temas más recurrentes dentro del cine de terror, basta recordar la serie de películas *Pesadilla en la Calle del Infierno*, donde el protagonista es un asesino de niños que regresa del más allá en las pesadillas de los adolescentes para castigarlos por culpa de sus padres.

Muchas veces se maquilla el tema del abuso infantil con elementos sobrenaturales que permiten digerir de mejor manera la atrocidad que se está visualizando en la pantalla, el espectador está siempre con la noción de que lo presentado en la pantalla es ficticio.

En *Megan...* la utilización de la PGE provee de una sensación de impotencia, de enojo, de incredulidad al espectador acerca de si lo que está viendo es real, acerca de que las imágenes presentadas estén representando una situación que es posible en la vida diaria.

Los noticiarios y las páginas de los periódicos están llenos de imágenes y descripciones de situaciones que de tanto que aparecen, pueden resultar comunes para cierta gente, pero el visualizar las acciones sin tener opción de salir de esa situación, representa un gran impacto para el espectador.

La utilización del POV para contar la historia hace al espectador cómplice de la violación del espacio personal de las dos jóvenes, desde el comienzo del film, como ya se menciono se visualizan las conversaciones más triviales de ellas, sus pláticas en relación a los problemas que hay en la casa, de los chicos que les gustan, en fin, de lo que hablan las mejores amigas.

También se aprecian los problemas de Amy para encajar en el grupo de amigas de Megan, que se considera ya una jovencita experta

en las situaciones de chicos y todo lo que ello implica, alentando a su amiga a que pierda el temor y se vuelva más como ella, desinhibida, suelta, atrevida.

Ya en la parte final de la historia, la cámara es cómplice de las atrocidades que Josh comete con ambas chicas, es el testigo de su fatal destino y la confesión de un asesino y violador al que nunca se le ve el rostro, que funciona como amenaza y recordatorio: esto es lo que les hice a ellas y todavía estoy libre, parece decir la grabación.

No existen planos de ubicación que den al espectador un panorama claro acerca del pueblo donde se está desarrollando la acción, las tomas van de los close ups a medium shot, justificadas por la inexperiencia en el manejo de la cámara de las jóvenes; no hay tomas agitadas de persecución, incluso cuando el atacante es quien graba, las tomas son claras y sin mucho movimiento.

El audio que se registra por medio de los micrófonos de las cámaras que se utilizan para las grabaciones es de buena calidad, situación que le añade un toque macabro a la parte final del film, ya que en algunos momentos la acción se desarrolla fuera de cámara y lo único que el espectador recibe es el sonido de lo que está sucediendo.

Cuando los medios de comunicación entran en la historia, se utilizan grabaciones de los noticiarios reportando el estado de la investigación, realizando algunas entrevistas y en algunos momentos se presentan fotografías tomadas por las autoridades y que fueron filtradas de manera ilegal, para incluirlas en el film.

La inclusión de estas imágenes, le da a la película un aire de falso documental, aunque su inserción ocupa una parte muy pequeña de la historia y sirve para conectar las grabaciones que se presentan, muchas veces suavizando la transición y evitando los cortes directos que también se hacen presentes.

Las imágenes de archivo que se utilizan son las que se consiguieron por parte de las autoridades durante la investigación. Las

más impresionantes vienen de una fuente anónima que reconoció a Megan en unas fotos de un sitio internet de contenido sadomasoquista, que de inmediato fue investigado.

Al momento de ser presentadas esas fotos, el espectador puede suponer hacia donde se está dirigiendo la historia. Cuando Amy es secuestrada por Josh, quien graba como testimonio la forma en que trata a la chica, las imágenes presentadas revelan el trágico destino de las dos amigas, el abuso físico al que es sometida Amy hace suponer que lo mismo le sucedió a Megan.

También se hace uso de las grabaciones de una cámara de seguridad, buscando darle continuidad a la historia desde distintos puntos de vista, situación que se logra hasta cierto punto, pero que servirá para que en futuros proyectos se logre de mejor manera.

A diferencia de films como *Lake Mungo* o *The Poughkeepsie Tapes*, donde se graban los testimonios de familiares o personas implicadas en las situaciones de ambas historias, en *Megan...* las declaraciones que se presentan están hechas a la cámara web o a la cámara de video de Amy, sin que exista un interlocutor físico en ese momento. Se sigue hablando con el observador desconocido.

Como ya se mencionó, en los otros films, se utilizan los testimoniales para estructurar la historia, se incluyen también subtítulos que le indican al espectador quién es la persona en pantalla y su relación con el caso, asemejándose a la estructura del falso documental más que a la de las PGE.

Megan... se mantiene dentro de las historias que usan el recurso narrativo de la PGE como su elemento principal para desarrollar su historia, aunque por la estructura presentada, puede considerarse como una película de RGE, debido a la inserción de la acción de descubrir el video, presentada de forma explícita dentro del film.

No existe música incidental ambientando los momentos de la historia, en la secuencia de la fiesta se utiliza música original, no se

recurre al uso de una canción conocida lo que le da un toque de clandestinidad al evento, mostrando el lado oscuro del mundo al que se acercan las muchachas.

En cuanto a la identificación que el espectador puede presentar con los personajes de la historia, depende de quién esté visualizando el film, ya sean los padres de adolescentes, los jóvenes hijos de familia o tal vez algún acosador que se sienta retratado en Josh. Cada uno de ellos tendrá una visión distinta de la película.

Pero que la historia se desarrolle en un barrio cualquiera de alguna ciudad acerca el terror a los espacios públicos de cualquier comunidad, que las víctimas sean dos jóvenes comunes que se dedican a vivir su etapa de adolescentes, permite que el espectador encuentre una referencia cercana cuando no es directa (alguna amiga, prima, sobrina, etc.)

En esta historia el personaje obsesionado con la obtención de un fin recae en la figura de Josh, que se puede presumir, después de visualizar el film, no es la primera ni la última vez que hará algo así. Se rompe entonces aquí el destino trágico para aquel que buscaba conseguir un fin en la PGE.

Es en la parte del final trágico donde esta película tiene su punto fuerte.

Durante todo el film , el espectador ha estado presente en la convivencia de las dos chicas como un espía, como un ojo que observa sin ser observado, al que le es compartido todo lo que está sucediendo en la vida de ellas, todo sin mala intención alguna.

Pero al tomar la cámara Josh, el espectador se convierte en su cómplice, en el otro victimario de las chicas, en el observador pasivo que no puede más que atestiguar los grotescos acontecimientos que está visualizando, pero que tampoco puede dejar de ver, a pesar de lo monstruoso que son.

El abuso psicológico al que es enfrentada Amy es solamente comparable con el que sufre Cheryl Dempsey (Stacy Chbosky) en *The Poughkeepsie Tapes* durante 8 años, de los cuales sólo se ven unos cuantos minutos, pero las consecuencias se pueden apreciar al final del film.

Por desgracia para el espectador, los últimos minutos de vida de Amy son grabados y presentados para su visualización, como muestra de lo que Josh es capaz de hacer para no dejar cabos sueltos. Es un plano secuencia de cerca de 8 minutos que no deja a nadie indiferente.

La historia es fuerte, no es fácil de digerir y tal vez por eso es que no encontró una distribuidora que le diera corrida comercial en los E.U.A. ni en otros países, por lo cual, internet se convierte en su medio natural de difusión ya sea en descarga o visualizándola en línea, aunque también existen algunas copias en DVD.

Mientras que *El Proyecto...* y *Actividad Paranormal*, presentan el trágico final de quienes buscaban la verdad (como sucede en otras tantas como *Fenómeno Siniestro*, *The Lost Coast Tapes* o *100 Ghost Street*), en *Megan...* las protagonistas se encuentran sin querer con la tragedia.

Esta derivación de la PGE es utilizada en otros films como *Lake Mungo*, *Evidence*, *Tape 407* o *Atrocious*, de los cuales sólo el último tuvo una proyección comercial moderada en México, los otros films sólo pueden verse por internet, por descarga o si se tiene suerte en alguna copia clandestina en DVD.

Si bien es cierto que este tipo de films deberían de tener la oportunidad de ser proyectados en las salas de cine, también es cierto que su éxito comercial no estaría garantizado debido a las fuertes imágenes que presenta, las cuales son, como ya se menciono, difíciles de visualizar por muchas personas.

Es una apuesta más segura llevar a la pantalla grande films que entretengan, que hagan pensar al espectador o que lo espanten pero con elementos que a pesar de tener una etiqueta de realidad, incluyan algunos otros que le recuerden a quien está viendo el film que se trata, a pesar de todo, de una ficción.

Megan is Missing es una prueba de que la película de RGE, cuando se interna en el campo de la realidad, puede ser tan impactante que no sea recomendable para su visualización a gran escala, sólo un pequeño grupo de espectadores se atreverán a completar la aventura de llegar a los créditos finales.

IV.-Terror en la Bahía

Después de haber explorado casi todos los sub géneros del cine de terror por medio de la PGE, la fórmula parece irse agotando, consumiéndose a sí misma; como generalmente ha sucedido, cada ciclo dentro del género se desarrolla, madura, cae y se auto consume.

Muchas veces el proceso final implica la presencia de la maquinaria de Hollywood en proyectos que presumen de originalidad pero que en el fondo lo que buscan es cosechar un poco de lo que los independientes y las producciones modestas han sembrado con un gran trabajo.

Los resultados son variados: a veces se nota desde el principio que se busca la ganancia alta con la mínima inversión, otras veces, la combinación de los grandes con los pequeños genera un material que resume los buenos elementos y lleva lo básico a niveles extraordinarios. Eso es lo que tenemos con *Terror en la Bahía*.

El director de *Actividad Paranormal*, Oren Peli, se coloca en esta ocasión como productor haciendo mancuerna con un director de gran trayectoria, Barry Levinson, reconocido por films como *Buenos Días Vietnam* (1987), *Rain Man* (1988) o *Los Hijos de la Calle* (1996), todas ellas lejos del terror.

Aún así, el resultado es bueno, ya que se combina la visión fresca de Peli y su conocimiento del terror con la gran experiencia de Levinson, que es utilizada para darle un gran ritmo a la historia, desmarcándose del esquema general de las PGEs que desarrollan su principal acción en el último tercio del film.

Desde el comienzo se imprime un ritmo al desarrollo de la historia que no le da al espectador dos tercios de material para dormir o de casi nula actividad, presentando toda la situación que enmarca las fiestas del 4 de julio de 2009 en la población de Chesapeake Bay, en Maryland. El ambiente de fiesta será interrumpido por trágicos acontecimientos.

La periodista Donna Thompson (Ketter Donahue) ha decidido que su compromiso con la verdad es más fuerte que los peligros a los que se pueda enfrentar y ha recolectado gran parte de las grabaciones realizadas para que el mundo sepa lo que en realidad sucedió en Chesapeake Bay.

Fue enviada al pueblo de Chesapeake para cubrir las festividades del 4 de Julio, sin saber que una mutación de un parásito que habita en los peces de la bahía está por convertir toda la fiesta en una gran tragedia, encubierta por el gobierno para que no se sepa lo que ahí sucedió.

Las grabaciones que permiten atestiguar la tragedia han sido realizadas por Donna, por el Dr. Abrams (Stephen Kunken), quien ha contactado a las autoridades sanitarias, por Stephanie (Kristen Conolly), quien va de visita al lugar y por otras cámaras pertenecientes a diferentes personas que estuvieron ahí.

Se hace uso del tema de la Gran Conspiración, como en otras PGE, el gobierno estadounidense trató de cubrir los sucesos que se dieron en ese pequeño pueblo y bloqueó las comunicaciones e incauto todos los materiales grabados que mostraban la verdad.

Siguiendo esa premisa, los protagonistas de films como *Trollhunter*, *Apolo 18*, *Evidence* o *Tape 407* deben enfrentarse a amenazas desconocidas y aparte a los agentes del gobierno que buscan silenciarlos y borrar los materiales que han sido grabados, para evitar que salgan a la luz pública.

En *Apolo 18*, tuvieron que pasar más de 40 años para que el material grabado pudiera ser visualizado por el espectador, situación que en tiempos donde la libertad de expresión y el derecho a la información predominan, no podía suceder de nuevo. La verdad tiene que ser conocida.

Las grabaciones provienen de cámaras de mano, celulares, videos de seguridad de algunas tiendas, cámara de video de patrullas, videoconferencias, video diarios, en fin, las fuentes son muy variadas y eso le imprime un buen ritmo al desarrollo de la historia. También se utilizan las llamadas de emergencia registradas.

Gracias a las distintas y variadas fuentes de grabación, parece que el espectador está viendo una noticia en diferentes canales de televisión, lo que podría parecer complicado, pero también es una muestra de cómo en la actualidad, gran parte de la gente tiene acceso a medios electrónicos de registro.

El espectador es incluido en el desarrollo de la historia con diferentes visiones de la misma, que se unen de buena manera para darle continuidad a las acciones; el film es armado por Donna, dentro de la historia, pero es la mano de Levinson la que le da dinámica a la narración.

Esa mano experimentada ayuda a que *Terror en la Bahía*, salga del molde pre establecido para la PGE y presente un buen ritmo de narración, comparado con sus contemporáneas, los primeros elementos de la trama del descubrimiento complejo (presentación y descubrimiento) no son tan lentos como en films previos, se dan poco a poco, usando cerca de la mitad de la película.

Los otros dos elementos (confirmación y enfrentamiento) abarcan la segunda mitad del film y al desarrollarse desde diversos puntos de vista, se le imprime un ritmo más vertiginoso a la historia, siempre desde el POV, siempre incluyendo al espectador como testigo pasivo de la tragedia.

En este caso los planos de ubicación son dados por las cámaras de seguridad que se encuentran en algunos edificios, además de las tomas realizadas por la gente que se encuentra en las embarcaciones y por un helicóptero que se presenta en el lugar para hacer una revisión por parte de las autoridades.

Gracias a esas tomas, se puede establecer que el pueblo es un lugar pequeño, que cuenta con pocas entradas bien delimitadas, que al ser controladas por el ejército, impiden el paso de los medios de comunicación y aíslan la situación para poder controlar la futura operación de limpieza.

Los planos van del close up al full shot, generalmente utilizando tomas cercanas, registrando la tragedia y su desarrollo en todo el pueblo, hay momentos en que las imágenes son muy movidas, sobre todo cuando el pánico se apodera de la gente y se da una huída masiva de todos los asistentes a la festividad.

Cuando el Dr. Abrams se da cuenta que han sido rebasados en su capacidad de ayuda y que los responsables del centro de atención médica no los van a ayudar, se decide a hacer un recorrido por el hospital para que en el remoto caso de que alguien pueda encontrar la grabación, la verdad sobre esa tragedia se pueda conocer.

Aunado a un video diario de una pequeña que publicaba en tiempo real cómo la infección iba creciendo hasta salirse de control, a los videos registrados desde la patrulla del sheriff que trataba de controlar una situación que nunca acabo de entender y algunos videos cortos de gente que se encontraba en la celebración del festival.

Los cortes están justificados con fallas generales en el equipo de grabación, ya sea por falta de energía o porque se presentó un suceso violento contra las personas que registraban los sucesos o contra las cámaras con las que se estaba haciendo esa actividad. Pero no rompen la continuidad.

Un elemento más que se debe atribuir al manejo de Levinson en el ritmo de la historia, se combinan las situaciones que se desarrollan en todo el pueblo de tal forma que el espectador se encuentra en el muelle y cuando la acción se detiene y la cámara falla, la imagen con la que regresa es de lo que sucede en el interior del pueblo.

Por lo tanto, no hay muchos espacios dentro de la historia que le brinden un reposo a quien visualiza el film, no se tienen muchos momentos en los cuales la acción se detenga y se entre en ese movimiento casi inexistente, en la calma aparente que rodea a una amenaza desconocida.

Porque al contrario de *Cloverfield* o *Trollhunter*, donde la amenaza es presentada por monstruos descomunales, en *Terror en la Bahía*, el parásito es del tamaño de una cucaracha, pero su acción es devastadora y su número incalculable. Y a pesar de que parece un riesgo mínimo, si salen del pueblo existe la amenaza de una epidemia mundial.

El registro del audio es bueno en la mayor parte de las grabaciones, aunque en las realizadas por los equipos de seguridad, se carece de sonido y en la imagen recae todo el peso de la narración, por lo que, generalmente, es en estas tomas en las que se dan ciertos acontecimientos de gran impacto dentro de la historia.

Específicamente el final abierto del film, donde el espectador acompaña a la única sobreviviente y su bebé, Stephanie logra escapar con vida, aunque parece ser que eso no son buenas noticias para los humanos, ya que aparte del bebé, lleva consigo un polizone. Algo parecido a lo que le sucedió a la Teniente Ripley en *Alien*.

Al ensamblar la historia con todas las grabaciones posibles, Donna también intercala algunas fotografías de los peces que muestran el daño en su interior producido por el parásito, pero fuera de eso, no se utiliza material de archivo para completar el film.

Esas fotografías fueron tomadas por dos investigadores marinos que estaban documentando todo el proceso de su labor, ya que después de advertirles a las autoridades acerca del peligro, sin tener resultados, buscaron la forma de obtener pruebas contundentes de la amenaza y murieron en el intento.

Como ya es costumbre en las PGE, recurrir a los elementos del documental para estructurar la base de la historia no es una opción. Las acciones se desarrollan de manera natural, como todo lo que sucede en estos tiempos modernos donde es casi imperceptible la presencia de cámaras que graban todas las acciones.

Donna, el Dr. Abrams y la niña que hace su video diario son los únicos personajes que tienen conciencia de que la situación que se presenta en el pueblo puede ser vista por alguien en el futuro, por eso establecen un diálogo con el observador misterioso que se encuentra detrás de la cámara. Los otros participantes actúan sin tener en cuenta que son grabados paso a paso.

A diferencia de otras PGE donde los protagonistas son aquellos que están en busca de la verdad, como en *Pesadilla Jurásica*, en *Terror en la Bahía*, el peso de la historia no recae en los investigadores, se distribuye entre varios personajes centrales que no están en el mismo lugar y algunos secundarios que también aportan su material de video.

En cuanto al aspecto musical, a pesar de estar situada la historia en una gran festividad, no existen temas conocidos que se puedan identificar y tampoco se utiliza la música incidental para darle mayor impacto a las secuencias, se conserva el elemento de soundtrack inexistente en las PGE.

El espectador puede identificarse con los personajes de la historia, con cualquiera de los muchos que son presentados, ya que se incluyen adultos, jóvenes, familias, gente de la tercera edad, el asunto médico, el de los medios de comunicación, la festividad nacional.

También podría suceder que la presencia de tantas historias convirtiera la identificación en un asunto complicado, pero es ahí donde funciona el aspecto que el film tiene en ciertos momentos, como ya se comento, de una noticia presentada en distintos canales de televisión.

Las variadas fuentes de material grabado permiten al espectador, como ya se menciona, estar en diferentes lugares del pueblo pero los cambios de escenario se realizan con las fallas del equipo de grabación, lo cual permite una transición sin complicaciones al conectar las diferentes historias presentadas.

Y para disfrute de todos aquellos que a lo largo de las PGE han encontrado en el final trágico su momento preferido de las historias, gracias a la gran cantidad de personajes incluidos en esta, se pueden ver muchos finales trágicos al termino de *Terror en la Bahía*.

Cada una de las situaciones presentadas van llegando a su fatídico desenlace, y al perderse esa fuente de grabación se van cerrando los puntos de narración hasta llegar al final de la aventura de Stephanie, en una escalada de tragedias que van de la menor a la mayor (si es que se puede aplicar esa clasificación).

Como muchos de sus contemporáneos, *Terror en la Bahía* tiene también su página en internet, <http://thebay-movie.com/>, en donde se puede ver el desarrollo de la historia por medio de una línea temporal que da acceso a los videos correspondientes a los sucesos acontecidos en Chesapeake Bay.

La distribución del film se ha hecho en *video on demand* (por internet) y en DVD; su distribución en el circuito comercial fue muy

limitada, registrando una ganancia de entradas de 30 474 dólares en E.U.A. ya que no se estreno en muchos países.⁵⁵

En México se estrenó a mediados de Julio teniendo una corrida comercial discreta y colocándose dentro de las últimas funciones del día, lo que aunado al estreno de films como *El Llanero Solitario* (Gore Verbinski, 2013) o *Mi Villano Favorito 2* (Pierre Coffin y Chris Renaud, 2013), le hizo pasar sin pena ni gloria.

Dentro de la internet se presentan comentarios tan variados que la clasifican desde excelente y fenomenal, hasta mediocre y la caída de Levinson después de los films tan interesantes que ha tenido en su carrera. Un fenómeno más dentro del cine de terror.

Aquellos directores que han surgido del género, como Peter Jackson, Sam Raimi y David Cronenberg, que después de generar un gran número de pesadillas fílmicas han dado el paso al cine de gran presupuesto dentro de Hollywood, se consideran personajes respetables.

Pero aquellos que después de hacer su carrera rodeados de grandes estrellas, premios e historias que van desde las más lacrimosas a las más divertidas, se deciden a hacer algo dentro del terror, son considerados como decadentes y a punto de terminar su historia en la meca del cine.

Es un fenómeno natural dentro del cine de terror, que siempre ha sido, junto con el porno, los hijos mal portados de Hollywood, aunque cuando han generado ingresos a las arcas, nunca se les ha negado el cariño de sus padres, madres y hermanos bien portados.

Terror en la Bahía utiliza el recurso narrativo de la PGE de forma inteligente para presentar cambios en la estructura presentada

⁵⁵ Otros. Internet Movie Data Base. *Box Office/Business for The Bay*. [en línea] Estados Unidos. IMDB. Citado: 14 de Mayo de 2013. Ref. 23 de noviembre de 2013. Disponible en internet: http://www.imdb.com/title/tt1713476/business?ref_=ttrel_q1_4

por sus antecesoras y algunas de sus contemporáneas; la inserción de muchos puntos de vista implica un avance dentro de la estructura narrativa que tendrá que pasar a otros niveles en historias futuras.

La historia contada desde el POV de uno de los protagonistas que es el dueño absoluto de la cámara empieza a quedarse sin demasiadas opciones, no es suficiente pasar de una a dos o tres cámaras. La acción se ha fragmentado en trozos más pequeños que van armando un todo.

El todo de la historia no puede integrarse solamente de varios puntos de vista de una sola situación, es necesario incluir nuevos elementos, es necesario fragmentar en más piezas el total. Es momento de pasar a las historias cortas unidas por un hilo conductor.

V.- V/H/S

El cine de terror tiene 3 tradiciones desarrolladas a lo largo de su historia: las secuelas, las antologías y las parodias. No son elementos exclusivos de este género; si no consideramos las sagas de Star Trek y Harry Potter, son pocos los films que llegan a una parte 6 o 7. Situación muy normal con historias como Viernes 13, Halloween o Juego Macabro.

El sub género de los psychokillers, que tuvo su auge en la década de los 80s es muy reconocido por contar en sus filas con innumerables films que empezaron como todos, presentando a un asesino que al final de la historia resultaba ser indestructible y que de un momento a otro se presentaba en la pantalla en su sexta película.

Toda esta serie de secuelas se desarrollo más o menos en un lapso de 20 años aproximadamente, generando buenos ingresos y recuperando la inversión realizada para cada una de las películas. Pero los tiempos cambian, ahora todo es más rápido y las ganancias son estratosféricas.

Eso lo comprobó el equipo creativo detrás de *Juego Macabro*, producción de 1 200 000 dólares aproximadamente y que hasta el momento registra una ganancia de 102 898 683 dólares a nivel mundial, sólo por la primera parte. Era lógico que las secuelas se hicieran presentes.⁵⁶

En un lapso de 6 años, *Jigsaw* (Tobin Bell), apareció en la pantalla en 6 secuelas, en 3 de ellas ya estaba muerto y su presencia se reducía a flashbacks de los protagonistas de los films, pero las ganancias fueron gigantescas en toda la serie, aunque menores conforme avanzaban los números después del título.

En lo que se refiere a las parodias, después de combinar personajes de diversas historias, como *Frankenstein contra el Hombre Lobo* (Roy William Neill, 1943), *Freddy vs Jason* (Ronny Yu, 2003) o *Alien vs Depredador* (Paul W.S. Anderson, 2004) solo queda incluir la comedia para cerrar el ciclo.

Se obtienen entonces films como *Abbot y Costello meet Frankenstein* (Charles Barton, 1948), *El Joven Frankenstein* (Mel Brooks, 1974), *¿Y Dónde Está el Exorcista?* (Bob Logan, 1990), *Una Película de Miedo* (Keenen Ivory Wayans, 2000) o *¿y Dónde Está el Fantasma* (Michael Tiddes, 2013).

En México se han hecho films de terror reconocidos en todo el mundo como *El Vampiro* (Fernando Méndez, 1957), *Hasta el Viento Tiene Miedo* (Carlos Enrique Taboada, 1968) o *Alucarda* (Juan López Moctezuma, 1977), que gracias a la internet se pueden visualizar con más facilidad.

⁵⁶ Otros. Internet Movie Data Base. *Box Office/Business for Saw*. [en línea] Estados Unidos. IMDB. Citado: 29 de Mayo de 2013. Ref. 23 de noviembre de 2013. Disponible en internet: http://www.imdb.com/title/tt0387564/business?ref_=ttrel_q1_4

Se han hecho películas que tratando de ser serias han caído en el terreno de la parodia con resultados variados como *Santo Contra las Momias* (Federico Curiel, 1972), *Vacaciones de Terror* (René Cardona III, 1989) o *Km 31* (Rigoberto Castañeda, 2006), tratando de buscar el miedo en el espectador y obteniendo resultados muy distintos, también en taquilla.

Pero en el plano de la parodia, se tienen obras clásicas que también son apreciadas gracias a YouTube por gente de todo el mundo y de distintas generaciones como *El Castillo de los Monstruos* (Julián Soler, 1958) con Clavillazo o *La Nave de los Monstruos* (Rogelio A. González, 1960) con El Piporro.

En cuanto a las antologías, provienen de una tradición literaria donde se puede destacar a *Las Mil y Una Noches* o *El Decamerón* de Giovanni Boccaccio; en el cine son muchos los films que se forman de pequeñas historias enlazadas por un hilo conductor que completa una narración mayor, dividida en pequeños capítulos.

En la televisión han existido grandes programas que presentan historias cortas dentro del género del terror como *Alfred Hitchcock presenta* (1955-1962), *La Dimensión Desconocida* (1959-1964), *Cuentos de la Cripta* (1989-1996) o *Las Pesadillas de Freddy* (1988-1990). Algunos de ellos saltaron a la pantalla grande conservando su estructura de historias cortas, otros no. Presentaron una historia principal mostrada por su anfitrión tradicional.

Como se menciona en líneas anteriores, dentro del cine de terror también existen ejemplos de este tipo de narraciones y la PGE no podía quedar fuera de esta tradición, se presenta entonces *V/H/S*, que además de ser una colección de historias cortas usando el recurso narrativo mencionado, cuenta también con su secuela.

La historia cuenta cómo un grupo de vándalos y ladrones liderados por Gary (Calvin Reeder), son contratados para destruir un

departamento y recuperar un video VHS, el trabajo lo consiguen porque el misterioso cliente vio uno de sus videos en YouTube.

Al llegar al lugar encuentran toda la casa vacía a excepción de una sala donde hay varios monitores y video caseteras encendidos y un muerto. Habrá que encontrar el video y salir de ahí lo más rápido posible. Esta historia se titula *Cinta 56*. Es la historia que servirá de conexión entre todas las demás.

Noche Amateur presenta el encuentro de un grupo de jóvenes con una vampira; *Segunda Luna de Miel* cuenta el viaje de una pareja y su misterioso perseguidor; *Martes 17* muestra a un grupo que va de campamento con intenciones secretas de uno de ellos; *La Cosa Extraña que le Sucedió a Emily Cuando era más Joven* narra los extraños sucesos que le acontecen a una pareja mientras chatean y en *10/31/98*, un grupo de fiesteros se encuentran con una situación que se sale de lo normal.

Todas estas historias son visualizadas por el espectador, al mismo tiempo que los protagonistas de la primera historia, hasta encontrar su trágico final, grabado en video, como todas las historias que integran el film.

Cada uno de los segmentos de la historia es obra de un director diferente, lo que le imprime variedad al film que el espectador visualiza, los ritmos son distintos, los elementos son muy variados, pero todas las historias están contadas por medio de la PGE, incluso la historia que sirve de hilo conductor.

Recurrir a la PGE desde la historia principal, es un recurso que funciona para incluir al espectador en esta antología, se plantea desde el inicio el tipo de narración que se manejará en todo el film, no existe presentador de las historias y a pesar de la variedad de temas, todas ellas cumplen con estar contadas desde el punto de vista de alguno de los participantes.

Las grabaciones son realizadas con diferentes tipos de cámaras, lo que remarca la situación actual en la que el acceso a medios de grabación está al alcance de gran parte de la gente, todos son camarógrafos en potencia y existen tantas historias que se pueden contar.

No existen planos de ubicación, todas las tomas van del close up al medium shot, por lo cual las imágenes de la carretera, del bosque o de las construcciones en donde se desarrolla la acción, son tan cerradas que aún en los espacios abiertos, se siente esa sensación de claustrofobia que permea a los participantes de las historias y al espectador del film.

Esa sensación del espacio cerrado creada por las acciones que se desarrollan dentro de la toma y aquellas que suceden fuera de ella, es uno de los elementos principales que sirven para crear la sensación de miedo y desesperación en la persona que visualiza los films. Los detalles de las fallas de grabación que no permiten tener imágenes claras, también contribuyen a la truculencia del material presentado, le da un aire violento.

Los cortes que se hacen son bruscos, violentos, ya que no se busca que la transición entre historias sea suave, más bien el objetivo es remarcar el trágico desenlace que tienen los participantes en cada una de las narraciones que los personajes visualizan en los videos y en la de ellos mismos.

Como detalle curioso, *Cinta 56*, está grabada sobre un video sexual que uno de los ladrones realizó con su novia, sin autorización de ella, haciendo referencia a 2 elementos de las grabaciones antiguas y modernas. Primero a la facilidad de grabar a alguien en situaciones comprometedoras, algo muy socorrido en estos tiempos modernos.

Todos conocen a estrellas de la farándula mundial que han cobrado notoriedad porque las han grabado en situaciones sexuales

que después se han propagado por el mundo gracias a la internet, como Kim Kardashian, Paris Hilton y hasta la difunta Jenny Rivera. Una muestra de que la tecnología en malas manos no es benéfica.

El otro elemento hace referencia a una situación muy común para todos los que alguna vez grabaron en un video casete, en ocasiones existía una grabación previa sobre la cual se podía grabar de nuevo. Por lo general, la grabación no era borrada por completo y al hacer cortes en la nueva, aparecían imágenes de la previa como una especie de cortinilla.

En las otras PGE, no existe un soundtrack, salvo el caso de *El Proyecto...* que ya se menciono la situación especial por la cual cuenta con un álbum que hace las funciones de banda sonora para fines comerciales. En *V/H/S*, se rompe con ese elemento y existe una banda sonora que acompaña al film.

Aunque no existe un álbum oficial, en los créditos se hace mención de 28 canciones distribuidas en todas las historias y que son materiales hechos de manera expresa para el film, salvo el tema de los créditos finales que se titula *They Come to Get Us* y es tocado por *The Death Set*, mientras se visualizan imágenes del grupo de ladrones causando destrozos.

No se utiliza material de archivo en ninguna de las grabaciones, las imágenes que aparecen en los créditos finales, son presumiblemente, las que el grupo subió a YouTube y por las cuales fueron contratados para realizar el trabajo por ese extraño personaje que nunca dio señales de vida.

Este film es un claro ejemplo de la diferencia entre la PGE y el Falso Documental: todas las historias son presentadas como acciones que los protagonistas desarrollan con el conocimiento de que están grabando todo, pero también con la sensación de naturalidad de las nuevas generaciones en relación a la cámara de video.

A ninguno de los protagonistas de las 6 historias le resulta extraño que todas sus acciones están siendo grabadas, es algo natural, algo de todos los días; no existen testimonios ni entrevistas, ni subtítulos, todas las actividades se registran como si la cámara no estuviera presente, aunque lo está en todo momento.

La identificación que se plantea con el espectador en relación a los personajes presentados en las historias, es algo parecido a lo que se planteaba en *Terror en la Bahía* y, son tantos los participantes, que con cada grupo de ellos el espectador puede identificarse en diferentes niveles.

Las parejas que tienen problemas y buscan una segunda oportunidad, las que se comunican por internet para hacer menor la distancia, los amigos que realizan viajes para reforzar su amistad, los que graban sus mejores momentos, los que adoran ver sus acciones fuera de la ley en video.

El personaje que se va obsesionando con la obtención de la verdad, en este caso, no se hace presente, ya que a pesar de que Gary quiere cumplir con el trabajo para el que fue contratado, tampoco quiere dejar la vida en ello. Para su desgracia no sabía el problema en el que se estaba metiendo.

Al inicio del film parece que el espectador se va a encontrar con un personaje como los protagonistas de *100 Ghost Street...*, *Fenómeno Siniestro* o *The Lost Coast Tapes*; alguien que no le importa la vida de los integrantes de su equipo o la propia, con tal de comprobar que es verdad la motivación que los llevo hasta ahí.

Conforme se desarrolla la historia, queda claro que se está visualizando una situación donde los personajes se encontraron con la trágica verdad sin saber que se estaban encaminando a ella. Más parecido a lo que se ve en *Evidence*, *Tape 407* o *Crowsnest*.

En relación al final trágico, es de notarse que gracias a las 5 historias visualizadas por el grupo de ladrones más a su historia

particular, el espectador que adora los finales con cero sobrevivientes, tiene seis desenlaces, más trágicos unos que otros, que lo dejarán satisfecho.

La antología de historias cortas en el cine de terror es un fenómeno que también se expande y genera muchas producciones por cierto periodo de tiempo; cada ciclo está caracterizado por los elementos del contexto en donde se desarrolla. En estos tiempos modernos en que las colaboraciones están en la música, en el cine y en la combinación literatura-cine, no podía fallar en la antología.

En su secuela, *V/H/S 2*, de 2013, se recurre a la misma fórmula de la primera película, una historia principal donde un par de investigadores, Larry (Lawrence Michael Levin) y Ayesha (Kelsy Abbott) son contratados para encontrar a un joven desaparecido.

En su departamento, encontrarán un montón de videos que contienen historias extrañas que llevarán a la pareja a un desenlace trágico, como sus predecesores en el primer film. Las historias que verán junto al espectador son también, extrañas y terroríficas. Su historia se titula *Cinta 49*.

En *Tratamiento Clínico Fase I*, una nueva tecnología óptica resultará contraproducente para el paciente; *Un Paseo en el Parque* muestra la perspectiva de un infectado en una invasión zombie; *Paraíso Seguro* enfrenta a un grupo de investigadores con el líder de un extraño culto y *Pijamada de Abducción Extraterrestre* muestra a unos jóvenes que sufren un ataque de seres de otro planeta.

Contando entre los directores que participaron en los diferentes segmentos, hay nuevos talentos como David Brucker (*The Signal*, 2007), Joe Swanberg (*Silver Bullets*, 2011) o Glenn McQuaid (*I Sell the Dead*, 2009), junto a conocidos como Adam Wingard (*You're Next*, 2011), Gareth Evans (*The Raid*, 2011) y Eduardo Sánchez (*El Proyecto de la Bruja de Blair*).

La antología de historias cortas, como ya se menciono, es una herencia literaria; en el género del terror, tuvo su paso natural de los programas de televisión al cine o viceversa, cuando un personaje de algún film era incluido en un programa de televisión para fungir como presentador de historias.

En televisión se destaca el proyecto de *Maestros del Horror* (2005-2007) transmitida por *Showtime* y que en capítulos de cerca de una hora reunió a directores como Wes Craven (*Pesadilla en la Calle del Infierno*), John Carpenter (*Halloween*), Guillermo del Toro (*El Laberinto del Fauno*), Tobe Hooper (*La Masacre de Texas*), Dario Argento (*Suspiria*), Tom Holland (*Chucky El Muñeco Diabólico*), Stuart Gordon (*Re-Animator*), Takashi Miike (*Audición*), entre otros.

Dentro de la gran variedad de films de terror con esta temática, destaca *Los ABC's de la Muerte* (2013), cinta integrada por pequeñas historias acomodadas por orden alfabético haciendo referencia a una situación particular que implica el terror, el suspenso, el horror o lo fantástico.

En ella colaboran muchos directores, a destacar Yoshihiro Nishimura (*Tokyo Gore Police*, 2008), Nacho Vigalondo (*Los Cronocrímenes*, 2007), Ti West (*The Inkeepers*, 2011), Jason Eisener (*Hobo with a Shotgun*, 2011), Srdjan Spasojevic (*A Serbian Film*, 2010), entre otros más.

Después de la antología de historias cortas, el siguiente paso a la autodestrucción, es la parodia, con la inclusión de criaturas o personajes reconocidos dentro del terror en situaciones cómicas o con las referencias a ciertos films del género pero con escenarios de comedia exagerados.

Eso es lo que sucede con *¿Y Dónde Está el Fantasma?* y *Una Película de Miedo 5* (Malcolm D. Lee, 2013), que hacen referencias a films de terror en general, pero en específico a aquellos que han recurrido al RUGE como elemento principal de sus historias.

De tal forma que los elementos de *Actividad Paranormal* sirven como hilo conductor de la historia, con la inclusión de elementos de *El Último Exorcismo*, y de algunas otras en menor cantidad, todo ello con chistes racistas, consumo de drogas y maltrato a los animales.

Parece que el futuro no es promisorio para el RUGE como elemento principal en el cine de terror, cerca de 5 años de auge, parecen llegar a su punto final. Al menos por este periodo de tiempo. Tal vez en el futuro, con el desarrollo de nuevas técnicas se emplee otra vez en el terror, tal vez en algún otro género.

Habrá que esperar.

CONCLUSIONES

El cine, a lo largo de su historia, se ha caracterizado por presentar ciclos que se pueden identificar fácilmente, en los cuales se da un gran crecimiento de ciertas historias, de ciertos géneros que predominan en la industria: musicales, western, cine bélico, fantástico, de terror, etc. Todos esos ciclos presentan un inicio, desarrollo y final a lo largo de los años.

Durante cierto tiempo se nota un predominio de ciertos films dentro de la industria fílmica, se presentan grandes obras con presupuestos elevados y estrellas de renombre trabajando en ellas; un interés enorme por parte del público en relación a esos productos, que poco a poco va disminuyendo por ambas partes del negocio.

Hasta llegar al momento que las películas que se encontraban de moda, se producen en menor número, con menos valores de producción, con nombres casi desconocidos en sus créditos, con una corrida comercial discreta y en ocasiones con su salida directa al mercado doméstico, sin presencia en otros países. Se cierra el ciclo y comienza uno nuevo.

Cada género cinematográfico ha tenido su momento álgido dentro de la historia del cine, a lo largo de los años han existido momentos adecuados para cada uno de ellos, se han creado obras que han trascendido el tiempo y algunos films que han quedado olvidados aunque en su momento hayan sido de gran importancia y generado altas ganancias para la industria.

A pesar de eso, los géneros cinematográficos son sólo una herramienta que debe servir para facilitar el estudio de los diferentes estilos que se usan en el cine para contar una historia, no se deben de considerar como registros inmutables e inflexibles, siempre existe la posibilidad de encontrar elementos diversos en cada film.

De ahí que en ocasiones, se pueden combinar elementos de 2 o más géneros dentro de una misma historia, lo que deriva en un híbrido cinematográfico que se ha de clasificar en un género para facilitar su estudio y solamente para eso. En la actualidad, los géneros presentan un alto nivel de combinaciones, lo que lleva a ser flexibles en las clasificaciones.

Existen films tan variados que en ocasiones, los especialistas y las publicaciones dedicadas al cine, inventan géneros y sub géneros nuevos conforme a los elementos que predominan en una película, sin considerar que la esencia de la historia es la que debe servir para las clasificaciones. Sin ser un criterio totalitario e invariable.

Dentro del desarrollo de una historia en el cine, se utilizan recursos técnicos y narrativos que permiten darle mayor importancia a ciertos elementos durante el desarrollo de la acción. En cuanto a los recursos narrativos, estos se utilizan para crear un mayor interés y permitir la fácil identificación del espectador con lo que está viendo en pantalla.

El recurso narrativo encuentra por lo general un género cinematográfico en el cual se puede desenvolver de mejor manera que en los demás, ya sea por la combinación de sus elementos estructurales, ya sea por el revestimiento que se consigue al combinar el recurso con los elementos técnicos.

El Falso Documental usa la estructura establecida por los documentales para poder presentar un material que se basa en situaciones, personas o historias ficticias y las presenta como si existieran en la vida real, de manera formal y con el respaldo de testimonios y fuentes fidedignas para hacer creer al espectador que se está hablando de un tema incrustado en la realidad.

Funcionando de tal manera, que las situaciones presentadas en la pantalla, parecen ser extraídas de la vida real, parecen ser historias que se desarrollan dentro del entorno del espectador y que se le

presentan (en el caso del cine de terror) como divertimento y también como una advertencia acerca de los peligros que se generan en la sociedad.

Después de las películas presentadas bajo la estructura del Falso Documental, se crean films que presentan materiales que han sido grabados por los protagonistas y que se pueden proyectar debido a que una casa productora se ha hecho con los derechos de las grabaciones.

Dependiendo de la forma en que se presentan las historias, se puede visualizar una película con Recurso de Grabación Encontrada; en la cual el espectador ve cómo los personajes encuentran los videos grabados por un grupo de personas que han sufrido, por lo general, un trágico final.

Si, dentro de la película no se ve de manera explícita cómo son encontrados esos materiales, entonces el espectador está frente a una Película de Grabación Encontrada, situación justificada por la campaña mercadológica que se ha hecho del film.

La PGE no es un subgénero, es un recurso que funcionó de mejor manera dentro del terror que en el ordinario, el musical o el thriller; es una estructura que combina los recursos narrativos y técnicos para contar una historia.

Los elementos que conforman al cine de terror se pudieron combinar de forma natural y sin complicaciones mayores con la PGE, permitiendo su desarrollo gradual desde los 70s hasta llegar a su ciclo de apogeo en el nuevo milenio.

El desarrollo de la PGE dentro del cine de terror de los años 2 mil se da por varios factores: los avances tecnológicos (internet, medios digitales de grabación), la inmediatez de la información, la inmersión del entretenimiento en los programas de reality, la saturación del género de terror, entre otros.

El gran avance tecnológico con el que se cuenta en la actualidad ha permitido reducir las distancias, por lo cual el intercambio de información entre un continente y otro se puede dar sin complicaciones mayores, en ocasiones se puede dar en tiempo real o de forma casi inmediata.

Las formas de diversión que el espectador del nuevo siglo ha ido adoptando, han permitido que las historias contadas desde la perspectiva de la cámara subjetiva sean aceptadas por gran parte del público a nivel mundial, generando PGE no solamente en la industria de Hollywood, sino también de otros países que han optado por contar de tal forma sus historias de terror.

La PGE hace uso de gran parte de los subgéneros del cine de terror, no se le puede considerar un subgénero, ya que presenta dentro de sus historias elementos representativos de cada uno de estos (psychokillers, posesión demoniaca, fantasmas, zombies, etc).

Se utiliza como un recurso para refrescar el género del terror, hasta convertirse en un ciclo dentro del mismo; registrando momentos específicos durante los primeros años del nuevo milenio: inicio, desarrollo y auto consumo. En estos momentos, parece que la PGE ha llegado al punto final de su primer ciclo dentro del cine.

Como todos los ciclos dentro del cine en general, dentro del género de terror específicamente, con el paso del tiempo se puede observar como existen algunos films que se pueden considerar como los precursores de un recurso narrativo, visual, técnico o de algún híbrido cinematográfico.

Después se pueden ubicar algunas películas que marcan el inicio del ciclo, estableciendo los parámetros que se han de seguir durante el desarrollo de ese momento en la historia del cine, poco a poco van aumentando el número de producciones que se realizan y muestran ciertas características.

Llega un punto en el cual, la PGE no es abordada solamente por proyectos independientes, las grandes casas productoras se deciden a hacer acto de presencia y se apoyan proyectos que en ocasiones tienen un gran éxito, otras veces no dan los resultados que se buscaban.

La calidad de las producciones es variada, se presentan films de muchos países, no solamente producidos en Hollywood, algunos funciona de tal manera, que se hacen secuelas de ellos y llega un punto donde el grueso de las producciones del género están bajo este recurso narrativo.

El interés del espectador va disminuyendo a la par de las ganancias monetarias, es necesario refrescar la fórmula, para lo cual se recurre a la utilización de las secuelas (como ya se menciona), a la antología de historias cortas y a la parodia; después de estos puntos, el ciclo va en picada y llega a su punto final.

En lo referente a la estructura narrativa de la PGE, presenta una marcada diferencia que la separa del Falso Documental, ciertas características que permiten ubicarla específicamente en el cine de terror (aunque existen excepciones) pero mantiene el tono de realidad que ambas han heredado de los documentales.

La PGE se presenta a partir de grabaciones que un grupo de individuos ha realizado durante la búsqueda de respuestas acerca de un tema específico, por lo general relacionado con algún asunto paranormal, ó por un grupo de personas que de repente se ve inmiscuida en una situación extraña. En ambos casos, el grupo encuentra un fatal desenlace.

En ocasiones se recurre a las entrevistas y testimonios de especialistas o de gente que conoció a los participantes de las grabaciones, dándole un aire de Falso Documental, pero siempre se mantiene el tono de PGE como hilo conductor de la historia.

Revisando algunos films que utilizan a la PGE como recurso narrativo principal, se pueden establecer sus elementos representativos: la utilización del POV como encuadre principal en el desarrollo de la historia, en ocasiones con una sola cámara, otras veces, utilizando diversos medios de grabación como celulares, cámaras web, cámaras de seguridad, etc.

Los planos de ubicación son inexistentes por lo general, cuando la historia se desarrolla en un espacio abierto, no hay tomas aéreas o planos abiertos que permitan ubicar el lugar donde se da la acción; cuando se trata de espacios cerrados, se muestra la fachada del lugar para dar una ubicación al espectador, solamente eso.

Los planos van del close up al full shot (pocas veces), por lo general las imágenes aparecen con mucho movimiento, ya que son mínimas las ocasiones en que se coloca una cámara fija; los cortes se justifican por fallas en el equipo de grabación, porque se apaga la cámara o porque se acaba la batería.

El audio es escaso por lo general, ya que se cuenta con el micrófono de la cámara para su registro cuando se trata de un grupo que se encuentra con una situación inesperada; cuando es el grupo que anda buscando respuestas, cuentan con un buen equipo de sonido al inicio de la historia, pero que se ve reducido conforme se desarrolla la acción.

En muchas de las PGE no existe un soundtrack, no tiene música incidental durante el desarrollo de la historia (como ya se mencionó, existen excepciones), en algunos films se usa material de archivo como apoyo de la historia, en algunos films sólo se usan las grabaciones editadas de forma lineal, sin ningún otro material de soporte.

Las situaciones que se presentan (grupo que se encuentra con situación inesperada o grupo que busca respuestas), busca identificarse con cierta parte de los espectadores, ya sea por la

aventura en campo abierto o por la investigación en lugares cerrados y abandonados.

El protagonista de las historias es por lo general un personaje que se va obsesionando poco a poco con la obtención de respuestas, con la aclaración de todas las dudas referentes a la situación, sin importar que esto lleve a todos los integrantes del equipo a un trágico final.

El trágico final es el elemento recurrente dentro de todas las historias que utilizan a la PGE como recurso narrativo principal para el desarrollo de sus historias; en ocasiones el desenlace es fatal para todos los participantes, otras, las menos, parte del equipo involucrado logra salir con vida de la aventura.

La PGE encuentra un campo fértil para desarrollarse dentro del cine de terror, existen excepciones a la regla, pero en general se le encuentra dentro de este género; fuera de él, en los otros géneros cinematográficos, por lo general se hace referencia a un Falso Documental.

Se puede afirmar entonces que para considerar un film dentro de la Película de Grabación Encontrada o de un film con Recurso de Grabación Encontrada, se hace referencia a una historia que se desarrolla dentro del género de terror. De no ser así, se estaría hablando de un Falso Documental

El Falso Documental tiene presencia en diversos géneros y también se encuentra dentro del cine de terror, relacionándose algunos de esos films con la PGE a primera vista, pero realizando una observación más específica se puede notar la diferencia entre unas y otras.

En conclusión, el Recurso Narrativo de Grabación Encontrada es una herramienta utilizada dentro del cine para dar un giro a las historias desde su estructura dramática, dando una perspectiva de realismo a las imágenes presentadas.

Gran parte de la narración se construye de materiales que los protagonistas han grabado con diferentes medios electrónicos (cámaras digitales, de video o de cine, celulares, tablets, etc.) lo que da una sensación de actualidad que ayuda a la fácil identificación del espectador.

Su desarrollo a gran escala se da en el cine de terror del nuevo milenio y se pueden mencionar 3 grandes divisiones que se presentan en el uso de esta herramienta: El Falso Documental, el Recurso de Grabación Encontrada y la Película de Grabación Encontrada.

El Falso Documental presenta las grabaciones encontradas intercaladas con entrevistas y testimoniales de personajes que se relacionan personal o profesionalmente con los protagonistas de los materiales visualizados.

Generalmente lleva un orden cronológico, en ocasiones se presenta la manipulación de los videos para resaltar algún elemento específico de la narración, a veces incluye música incidental para dar mayor dramatismo a la historia.

El Recurso de Grabación Encontrada cuenta una historia en la cual un grupo de personajes encuentra las grabaciones que los protagonistas de la historia realizaron y las visualizan al mismo tiempo que los espectadores.

Presentan una estructura narrativa tradicional de inicio pero que se vuelve lineal al introducirse las grabaciones como hilo conductor de la historia, para regresar a la estructura de inicio al finalizar el film.

La Película de Grabación Encontrada se desarrolla en su totalidad con los materiales grabados por los protagonistas de la historia, sin modificación alguna más que en la duración y con un aviso inicial en relación a la veracidad de las imágenes que serán presentadas en pantalla.

Para que este tipo de historias funcionen de buena manera es de gran importancia el uso adecuado del recurso publicitario (posters, trailers, sitios de internet), para dotar al film de ese aire de realidad que permita al espectador creer en la veracidad de la narración.

El Recurso Narrativo de Grabación Encontrada ha llegado al punto de las historias cortas, las secuelas y las parodias; con ello se puede afirmar que está cerrando su primer ciclo importante dentro del cine. Si tendrá un regreso a gran escala o este fue su mejor momento se sabrá sólo con el tiempo.

ANEXO I

CRONOLOGÍA PELÍCULAS DE GRABACIÓN ENCONTRADA

1980

Holocausto Caníbal

Alan Yates, Faye Daniels, Jack Anders y Mark Tomaso, son unos jóvenes cineastas que van de expedición a una zona de la jungla entre Brasil y Perú, conocida como El Infierno Verde, para filmar un documental acerca de la existencia de caníbales en tiempos modernos. Es la tercera expedición que se adentra a esa zona y desaparece.

Dos meses después, la Universidad de New York y la PanAmerican Broadcasting System (PABS) envían al antropólogo Harold Monroe en una expedición de rescate, encontrando que los 4 jóvenes fueron asesinados por la tribu Shamadari y recuperando los materiales videográficos que el equipo de cineastas grabó antes de morir.

La PABS quiere transmitir un programa con las grabaciones encontradas sin supervisión alguna del material, situación a la que Monroe se niega rotundamente sino se revisa el contenido de las latas encontradas. Después de una vista previa, los ejecutivos ordenan destruir el material, pero el proyectista lo vende en el mercado negro por 250 000 dólares.

1985

Guinea Pig: Flowers of Blood and Flesh

Una mujer es secuestrada por un individuo misterioso. Despierta atada a una cama y el hombre que utiliza un casco de samurái le inyecta una droga que le inhibirá el dolor y lo convertirá en placer mientras él se dedica a despedazarla poco a poco para crear una obra de arte que represente la verdadera belleza. Se presume que otro individuo se hizo cargo de la grabación del proceso de mutilación de la víctima.

Este material se puede visualizar debido a que en Abril de 1985, el caricaturista Hideshi Hibino recibió un misterioso paquete de alguien que se hizo llamar “un fan entusiasta”. El paquete contenía un film de 8 milímetros, 54 fotos y una carta de 19 páginas. La policía inició una investigación, que hasta el momento sigue abierta y sin resultados positivos.

1992

Ocurrió Cerca de su Casa

Jenny, Malou y Bobby son un equipo de grabación que se dedican a documentar el día a día de Benoit, un asesino que aparenta llevar una vida normal. Todo transcurre de manera natural, sexo, asesinato, desaparición de cuerpos, hasta que un enemigo de Benoit lo amenaza de muerte y amenaza a su familia.

Las cosas toman un giro inesperado cuando Bobby es asesinado y los jóvenes cineastas busquen venganza junto con Benoit, entrando a su mundo y convirtiendo la grabación en un asunto personal.

1998

Alien Abduction

Presenta la historia de la familia McPherson, que se prepara para celebrar su cena de acción de gracias, cuando un apagón lleva a que los hermanos Tommy, Brian y Kurt salgan a investigar y se encuentren con un platillo volador del cual han surgido un par de seres que al ser descubiertos atacan a los hermanos.

La casa de la familia se convierte en un refugio temporal para ellos, hasta que después de tratar de huir de ahí, todos los miembros de la familia son abducidos presumiblemente por los seres extraños. Todo esto se puede observar gracias a la grabación que uno de los hermanos realizó y que fue encontrada en el domicilio de los McPherson.

The Last Broadcast

Steven y Locus son los conductores del programa Verdad o Ficción. Planean transmitir un episodio en directo acerca de la leyenda de El Demonio de Jersey, desde Pine Barrens en Nueva Jersey. Para ello harán equipo con Jim que será el único sobreviviente de la expedición y principal sospechoso del asesinato de ambos conductores.

David Leigh será el encargado de revisar las grabaciones encontradas para esclarecer los acontecimientos que se conocen como Los Asesinatos del Demonio de Jersey. Los datos obtenidos de la revisión del material grabado revelarán la verdad acerca de lo que ahí sucedió con el equipo de grabación.

1999

El Proyecto de la Bruja de Blair

Heather, Joshua y Mike se adentran a las profundidades del bosque de Burttkisville Maryland para investigar la leyenda de La Bruja de Blair. Desaparecen sin dejar rastro. Un año después las grabaciones que realizaron son encontradas dentro de un saco bajo una vieja construcción dentro del bosque. Las imágenes obtenidas revelaran cuál fue el trágico destino de los jóvenes.

2000

The Dark Area

Cinco amigos se han perdido en el bosque. Pronto uno a uno son asesinados por una misteriosa persona...⁵⁷

⁵⁷ Otros. Internet Movie Data Base. *The Dark Area*. [en línea] Estados Unidos. IMDB. Citado: 17 de Abril de 2013. Ref. 23 de noviembre de 2013. Disponible en internet: http://www.imdb.com/title/tt0276894/?ref_=fn_al_tt_1.

The Saint Francisville Experiment

Madison, Troy, Ryan y Paul pasarán una noche dentro de la Casa Lalaurie, donde, según la leyenda, aún vagan los espíritus de los esclavos torturados y encerrados ahí hace muchos años. El equipo de investigadores grabará todo lo que ahí encuentren en video, para tener una prueba de la existencia de presencias paranormales en el lugar.

Obtendrán pruebas de que las leyendas acerca del lugar son reales, pero tendrán que pagar un alto precio por ello.

2002

The Collingswood Story

Cuando Rebecca dejó atrás a su ex novio para ir a la universidad, una webcam era lo que los mantenía en contacto. Pero cuando por casualidad contactan con Vera Madeline, una psíquica online, comienzan sin quererlo un reino de terror.⁵⁸

2003

The Last Horror Movie

Un asesino serial ha decidido obtener la ayuda de un joven camarógrafo que quiere volverse famoso mostrando la verdad de la vida. El ritual inicia cuando en la tienda local de videos, escogen a su víctima a partir de si renta o no, una película de terror. Poco a poco las situaciones se van tornando más complicadas entre ambos.⁵⁹

⁵⁸ La Opinóloga de Terror. *The Collingswood Story*. [en línea]. 2 de Diciembre de 2010. México. La Opinóloga de Terror. Citado 17 de Abril de 2013. Ref. 23 de Noviembre de 2013. Disponible en internet: <http://opinologadeterror.blogspot.mx/2010/12/collingswood-story-2002-usa.html>.

⁵⁹ Otros. Internet Movie Data Base. *The Last Horror Movie*. [en línea] Estados Unidos. IMDB. Citado: 28 de Agosto de 2013. Ref. 23 de noviembre de 2013. Disponible en internet: <http://www.imdb.com/title/tt0319728/?ref =sr 2>.

2004

Incident at Loch Ness

El director Werner Herzog, es invitado a filmar una aventura que busca comprobar la existencia del monstruo del Lago Ness. Al mismo tiempo, otro grupo está grabando la participación del director para incluir la investigación en un documental acerca de la vida y obra de Herzog. Las cosas se complican cuando parece que la leyenda es real.⁶⁰

2005

In Memorium

Después de ser diagnosticado con cáncer en los huesos en Fase 4, Danny, decide documentar sus últimos meses de vida instalando cámaras de video con sensor de movimiento en la casa que renta junto a su novia Lilly. Al principio la vida sigue normal para alguien con la enfermedad de Danny hasta que su salud de un dramático giro para mal.

Él presenta muchos síntomas totalmente irregulares para alguien con su enfermedad. A eso hay que agregarle algunos extraños sonidos y apariciones nocturnas que sus cámaras están registrando y Danny tiene ahora algo más que el cáncer amenazando su vida.⁶¹

Noroi

Masafumi Kobayashi es un investigador de lo paranormal que después de terminar su investigación llamada Noroi, ha desaparecido sin dejar rastro. Su casa se quemó y su esposa pereció en el incendio. 2

⁶⁰ Otros. Internet Movie Data Base. *Incident at Loch Ness*. [en línea]. Estados Unidos. IMDB. Consulta: 28 de Agosto de 2013. Disponible en internet: http://www.imdb.com/title/tt0374639/?ref_=sr_1

⁶¹ The Man-Cave. *Para-who?: In Memorium (2005) review*. [en línea]. 6 de Diciembre de 2010. Estados Unidos. The Man-Cave. Cita: 17 de Abril de 2013. Ref. 23 de Noviembre de 2013. Disponible en internet: <http://www.theman-cave.com/2010/12/para-who-in-memorium-2005-review.html>.

semanas después de la tragedia, una video cámara llega a las oficinas de la casa productora de su última investigación, con un video que podría aclarar cuál fue el trágico final de Kobayashi.

2006

The Hunt

Atticus trabaja en un proyecto para crear una serie de videos deportivos al aire libre: rafting, ciclismo de montaña, rappel, entre otros y teniendo como producto principal la cacería. Para desarrollar su demo ha invitado a su amigo Jack y su hijo Clint. Todo parece normal, pero la obsesión de Atticus es algo con lo que no contaban.

Ambos amigos acuden con Jon Kraw para pedirle su apoyo en la producción del proyecto, a lo cual accede y todo parece marchar sobre ruedas hasta que los tres participantes desaparecen sin dejar rastro. Jon se encargará de emprender una búsqueda exhaustiva del equipo, encontrando con vida a Clint y las grabaciones que realizaron en el bosque.

Gracias a las grabaciones, Jon se entera de que la desaparición de Atticus y Jack se encuentra relacionada con un proyecto gubernamental que utiliza la zona boscosa de Casper Lease como zona de sacrificio de humanos a seres de otro planeta. Su insistencia en esclarecer el caso, llevará a las autoridades a tomar acciones contundentes en su contra.

2007

Actividad Paranormal

Katie vive con Micah y últimamente han empezado a sufrir ciertos fenómenos extraños en la casa que comparten. Katie ha padecido esas situaciones desde pequeña, aunque hace tiempo que ya no le

sucedía. Micah decide grabar todo lo que sucede en la casa para saber la verdad.

Con el paso de los días, gracias a las grabaciones y a la intervención de un psíquico sabrán que se enfrentan a un demonio que quiere llevarse a Katie. Los fenómenos se tornan cada vez más violentos, Katie es sacada de la habitación y presenta daños físicos.

Después de eso, parece entrar en una especie de trance durante el cual asesinará a Micah y desaparecerá sin que se sepa su paradero.

El Diario de los Muertos

Un grupo de jóvenes cineastas se encuentran grabando una película en el bosque cuando empieza el apocalipsis zombie en todo el mundo. Jason, el director del equipo documentará todo para subirlo a internet y darle a la gente la información de lo que en realidad está pasando.

Su novia Deb, quiere regresar a su casa para encontrarse con su familia. El equipo hará el viaje con ella mientras se van percatando de la magnitud de lo que está sucediendo. En el camino se encontrarán con gente que los ayuda y con gente que los perjudica.

Al encontrar a la familia de Deb convertida en zombies sólo les queda refugiarse en la mansión de uno de sus compañeros, que huyo desde el principio, ahí Jason será asesinado y Deb terminará el proyecto que él había comenzado, para informar, para ayudar a los sobrevivientes.

Exhibit A

Cuenta la historia de una familia normal desintegrándose bajo presiones financieras que eventualmente la llevan a lo inimaginable. Nada es lo que parece mientras la familia King vive su día a día sin saber el horror que los amenaza. Papá Andy guarda un secreto que traerá terribles consecuencias para todos.

Seremos testigos de estos tormentosos sucesos a través de las grabaciones de la cámara de video de su hija Judith, que se convertirá en la Prueba A.⁶²

Exorcist Chronicles

En 1983, el renombrado psiquiatra Eric Forester obtuvo permiso de la Iglesia Católica para documentar y probar la existencia de la posesión demoníaca. Fue contactado con diferentes padres que en su momento investigaban casos de gente supuestamente poseída por demonios.

La Iglesia esperaba que la experiencia del Doctor Forester en el campo de la psicología de lo anormal pudiera determinar la veracidad de cada caso. El proyecto fue nombrado Las Crónicas del Exorcista.⁶³

Head Case

Wayne Montgomery ha convertido en su pasatiempo asesinar gente y grabar sus crímenes, aún así, cuando su mujer se embaraza, decide abandonarlo todo y cuidar a su familia de la mejor manera. Años después, con sus dos hijos siendo unos adolescentes, confiesa que está aburrido.

Ha decidido salir de su retiro y retomar su pasatiempo justo donde lo dejó hace unos años. Ahora acompañado de su esposa Andrea, quien no sólo le ayuda grabando sus crímenes, sino participando de manera activa en ellos.⁶⁴

⁶² CONRY, Chuck. *Exhibit A (2007) movie review*. [en línea]. 5 de Septiembre de 2011. Estados Unidos. Horrorthilia. Horror and so Much More. Citado 17 de Abril de 2013. Ref. 23 de Noviembre de 2013. Disponible en internet: <http://www.horrorthilia.com/exhibit-a-2007-movie-review/>.

⁶³ Otros. *The Exorcist Chronicles (2007)*. [en línea]. D.R. 2013. Madrid. Aullidos. El Portal No. 1 de Terror y Ciencia Ficción. Citado 17 de Abril de 2013. Ref. 23 de Noviembre de 2013. Disponible en internet: http://www.aullidos.com/pelicula.asp?id_pelicula=2530.

⁶⁴ GALLMAN, Brett. *Head Case (2007)*. [en línea]. 11 de Agosto de 2010. Estados Unidos. Oh, The Horror!. Citado 17 de Abril de 2013. Ref. 23 de Noviembre de 2013. Disponible en internet: <http://www.oh-the-horror.com/page.php?id=739>.

The Poughkeepsie Tapes

El Asesino de Poughkeepsie se dedicó a grabar todos los asesinatos que realizó dentro de ese pequeño pueblo. Cuando la policía pudo por fin encontrar la casa donde vivía, solamente encontró cientos de grabaciones que documentaban el trabajo del asesino y una sobreviviente, Cheryl Dempsey, quien fue sometida por el asesino a tortura física y psicológica durante 8 años, actividades que también están registradas en video.

Meses después de su liberación se suicidara y su cuerpo será robado del cementerio de forma misteriosa. Por medio de entrevistas y algunos de los videos que se encontraron en la casa, el espectador es testigo del peligro que este individuo representa. El Asesino de Poughkeepsie sigue desaparecido y la policía no tiene rastro alguno de su paradero.

REC

Ángela es la conductora del programa de televisión Mientras Ustedes Duermen y acompañada por su camarógrafo Pablo, están de guardia con el Cuerpo de Bomberos de Barcelona. Acuden con uno de los grupos a un llamado en un viejo edificio, donde ya ha llegado la policía, al parecer un disturbio casero.

Una habitante del edificio presenta un comportamiento extraño y ataca violentamente a un policía. El edificio ha sido sellado, nadie puede salir y los que son atacados se convierten en seres agresivos y sedientos de sangre. Ángela y Pablo se refugian en el ático, donde encontrarán el origen de todo lo que está sucediendo.

Al parecer se estaban llevando ahí investigaciones que tienen que ver con un exorcismo prohibido por el Vaticano, realizado de forma clandestina en una pequeña que es llamada La Niña de Medeiros. Ella es la clave de los sucesos que están dándose en el edificio. Angela y Pablo lo descubren, pero es muy tarde para ellos.

Welcome to the Jungle

2 jóvenes parejas se adentran en la selva de Nueva Guinea, grabando en video su expedición en búsqueda de Michael Rockefeller, el heredero de la fortuna de la familia que desapareció en 1961.⁶⁵

2008

Chronicles of an Exorcism

Se presume que el material es un video diario de la vida real de un exorcista real, la historia sigue a dos padres que buscarán liberar a una pobre (e innecesariamente atractiva) jovencita de los demonios que habitan en los bosques de Carolina.⁶⁶

Cloverfield

Jason le organiza una fiesta de despedida a su hermano Rob, que ha conseguido trabajo en Japón. Durante la fiesta, Nueva York es atacada por un grupo de monstruos gigantes. Jason y Rob tratan de escapar de la ciudad acompañados de Lily y Hub, quien está grabando todo lo que ahí sucede. Rob tratará de rescatar a Beth, su mejor amiga e interés amoroso, quien se encuentra atrapada en su departamento.

El escape de la ciudad se torna cada vez más complicado cuando el ejército decide lanzar un ataque final en contra de los monstruos y evacuan toda la ciudad; Rob y sus amigos tratan de huir, pero el

⁶⁵ Otros. Internet Movie Data Base. Welcome to the Jungle. [en línea]. Estados Unidos. IMDB. Consulta: 28 de Agosto de 2013. Disponible en internet: http://www.imdb.com/title/tt1090360/?ref_=fn_al_tt_1

⁶⁶ ARMSTRONG, Roger. Nefarious Films Horror Reviews. Chronicles of an Exorcism. [en línea]. D.R. 2013. Reino Unido. Nefarious Films. Celebrating the Best, the Worst, and the Weirdest in Horror and Sci-Fi. Citado 17 de Abril de 2013. Ref. 23 de Noviembre de 2013. Disponible en internet: <http://www.nefariousfilms.com/Reviews/chroniclesofanexorcismreview.html>.

ataque no es sólo de un monstruo, son varios, de diferentes tamaños y formas.

El ejército ha sido superado y se planea un ataque definitivo para acabar con la amenaza, Rob y Beth no han podido salir de la ciudad y tendrán que enfrentar un destino fatal, mientras siguen grabando todo en video.

Cuarentena

Angela y su camarógrafo Scott han sido asignados a cubrir el turno nocturno con el departamento de bomberos de Los Angeles. Una llamada de rutina los lleva a un edificio donde un disturbio casero se torna en un ataque violento contra un policía. El edificio será puesto en cuarentena y los atacados se convertirán en una especie de zombies que tratan de asesinar a los demás.

Angela y Scott se refugian en el ático y ahí descubren que se enfrentan a una amenaza biológica que convierte a la gente en monstruos con sed de sangre. El virus se expande rápidamente y al parecer no habrá manera de salir del edificio con vida.

Home Movie

La familia Poe está integrada por David, el padre, que es Pastor luterano, Claire, la madre, que es psicóloga infantil y por Jack y Emily los niños, que han presentado un comportamiento extraño desde que se mudaron a una nueva casa en el campo.

El comportamiento de los niños pasa de ser silenciosamente extraños a altos niveles de violencia, primero contra las mascotas de la casa y después contra un compañero de la escuela. Claire lleva un registro de lo que sucede mediante un video diario grabado con una cámara que David usa para grabar las actividades normales de la familia.

En año nuevo, los niños presentan mordidas en su cuerpo, alegando que se las hizo El Hombre del Clóset; Claire considera que se trata de

abuso infantil por parte de David, él considera que hay espíritus malos en la casa y decide realizar un exorcismo, mientras que Claire decide medicar a sus hijos.

Todo parece entrar a la normalidad, hasta que en pascua, los niños tratan de asesinar a un invitado que tenían, las autoridades les quitarán a los Poe la custodia de los pequeños al día siguiente, situación de la que se enteran al ver la grabación de sus padres.

Ahora tomarán represalias contra David y Claire.

Lake Mungo

Alice muere ahogada en la presa durante un paseo familiar. Los noticieros dan cobertura a la nota pues no es algo que suceda de manera frecuente en ese pueblo. Sus padres y su hermano empiezan a notar que hay una presencia extraña en las fotos que le tomaron a ella antes de su muerte.

Por eso piden ayuda a Ray una parapsicóloga que les ayudará con la investigación que inicia con la intención de establecer un contacto con el espíritu de Alice, pero rápidamente se tornará en una investigación acerca de los secretos de la joven, una tragedia que no la deja descansar en paz.

Aunado a esa situación, un campamento a Lake Mungo será el detonante para que Alice decida acabar con su vida, situación que quedo grabada en su celular, que sus padres encuentran enterrado junto con otras pertenencias de ella en la playa. Lo que verán en video, más que aclarar la situación, la volverá más turbia.

Monster

Dos jóvenes cineastas estadounidenses buscan hacer un documental acerca del calentamiento global, para lo cual deciden viajar a Tokyo. Sin saber japonés o algo acerca de ese país, deciden aventurarse a conseguir las entrevistas necesarias para su grabación.

Poco antes de terminar su investigación, un extraño temblor acompañado de extraños sonidos sacude la ciudad. Ellas tratarán de llegar a la embajada de su país, grabando todo lo que les sucede y descubriendo que la causa del terremoto es un monstruo gigante que está saliendo a la superficie.⁶⁷

2009

Cropsey

Dos jóvenes investigan el caso de un asesino serial que cobró la vida de 5 niños de su barrio y que con el tiempo se convirtió en una leyenda urbana. Su investigación servirá para comprobar que los hechos que se le imputan al asesino, fueron reales.⁶⁸

Evil Things

Miriam visita la casa de campo de su tía para celebrar su cumpleaños 21, junto con sus amigos planean tener un fin de semana inolvidable. Todo quedará grabado en video, porque los sucesos que ocurrieron no fueron tan agradables como lo esperaban.⁶⁹

Kuntilanak Beranak

Un grupo de jóvenes entran a un viejo teatro abandonado buscando una locación para su película. Ahí encontrarán una cámara de video

⁶⁷ LEDDEN, Sean. Monster (2008). [en línea]. Abril 2012. Estados Unidos. The Monster Shack. Citado 17 de Abril de 2007. Ref. 23 de noviembre de 2013. Disponible en internet: <http://www.monstershack.net/sp/index.php/monster-2008/>.

⁶⁸ Otros. Internet Movie Data Base. Cropsey. [en línea]. Estados Unidos. IMDB. Consulta: 28 de Agosto de 2013. Disponible en internet: http://www.imdb.com/title/tt1277936/?ref_=sr_1.

⁶⁹ Otros. Internet Movie Data Base. Evil Things. [en línea]. Estados Unidos. IMDB. Consulta: 28 de Agosto de 2013. Disponible en internet: http://www.imdb.com/title/tt1413527/?ref_=sr_1.

que contiene la grabación de otro grupo de jóvenes que estuvo ahí antes que ellos.

Ese primer grupo buscaba la verdad tras la desaparición de una bailarina exótica que cuenta la leyenda, sigue rondando el lugar después de su misteriosa muerte. Los trágicos sucesos que se presentaron durante la investigación, quedaron grabados en video.

Paranormal Entity

Ellen acaba de perder a su marido. Sus hijos Samantha y Thomas sufren la pérdida de su padre. Ellen cree haber hecho contacto con el espíritu de su difunto esposo hasta que empiezan a presentarse eventos fuera de lo normal y con una gran violencia en contra de Samantha.

Cuando el psíquico Edgar Lauren acude a la casa para ayudar a la familia, los eventos se tornaran fatales para él y Samantha. Thomas será acusado de asesinato y se suicidará en su celda, lo mismo hará Ellen cuando se entere de la muerte de sus hijos.

Todos los acontecimientos serán aclarados un año después cuando se encuentre la grabación que Thomas hizo de los trágicos sucesos que su familia tuvo que padecer.

REC 2

Un equipo especial, liderado por el Dr. Owen, entrará al edificio puesto en cuarentena en la primera parte, grabando todo lo que suceda en su operación. Su misión es recuperar una muestra de sangre de La Niña de Medeiros. No es una operación de rescate.

Al mismo tiempo, un grupo de jóvenes se filtra al edificio por las alcantarillas, junto con uno de los habitantes que no podía entrar y se encuentran con todos los vecinos convertidos en unos seres violentos y con sed de sangre. Al unirse al equipo especial del Dr. Owen, tratarán de salir con vida de ahí.

Angela es encontrada con vida, los miembros del equipo especial y los jóvenes son atrapados uno a uno, el Dr. Owen le explica a Angela la única forma de salir de ahí con vida y ella al mismo tiempo le revela un oscuro secreto que le permitirá salir de ahí y convertirse en una grave amenaza para todo el mundo.

The Ritual

Después de haber sido encarcelado junto a su familia por los múltiples asesinatos que cometieron a lo largo de los años y grabaron en video, Wayne Montgomery es liberado por un tecnicismo y desaparece de la vida pública por un tiempo. Sólo para re aparecer por medio de videos que nuevamente ha grabado, realizando la actividad que más lo llena en la vida: el asesinato. Sólo que ahora cuenta con un alumno que lo ayudará a realizar sus acciones.⁷⁰

1013 Briar Lane

Una empresa inmobiliaria encontró algunas grabaciones dentro de una de sus propiedades, debido a su contenido, los productores decidieron comprarlas y ponerlas a la vista de la audiencia en general. El público será testigo de los extraños sucesos que atormentaron al último inquilino de dicha propiedad, que grabó todo en video.⁷¹

2010

Actividad Paranormal 0: El Origen

Haruka regresa de su viaje a Estados Unidos con las piernas rotas debido a que sufrió un accidente con su auto. En Tokyo es recibida por

⁷⁰ Otros. Internet Movie Data Base. The Ritual. [en línea]. Estados Unidos. IMDB. Consulta: 28 de Agosto de 2013. Disponible en internet: http://www.imdb.com/title/tt0460943/?ref_=fn_al_tt_2.

⁷¹ Otros. Internet Movie Data Base. 1013 Briar Lane. [en línea]. Estados Unidos. IMDB. Consulta: 28 de Agosto de 2013. Disponible en internet: http://www.imdb.com/title/tt1541061/?ref_=fn_al_tt_1.

su hermano Koichi y su padre, quien tiene que hacer un viaje de negocios y deja al hermano encargado de la muchacha.

Koichi decide grabar todo lo que suceda con su hermana y ahí se da cuenta de que fenómenos paranormales se están presentando en su domicilio. Haruka le comenta a Koichi que en el accidente de auto, atropelló a una mujer llamada Katie, que después sería reportada como desaparecida y acusada de asesinar a su pareja Micah.

Los fenómenos en la casa se vuelven violentos y parece que Haruka trajo consigo un invitado indeseado a su casa. Su padre aparece muerto y Haruka es atropellada por Koichi quien desaparece sin dejar rastro alguno.

Actividad Paranormal 2

Kristy y su marido Dan están felices por el nacimiento de Hunter su primer hijo. Ali hija de Dan es feliz de tener un nuevo hermanito. Después de sufrir un asalto a su domicilio, Dan decide instalar cámaras de seguridad en el domicilio. Con ello se darán cuenta de que Kristy también sigue padeciendo los mismos eventos paranormales que su hermana Katie y Micah están experimentando.

Ali descubre que existe un pacto demoniaco en la línea familiar de Kristy que recae en el primer varón que nazca en esa familia, para su desgracia es Hunter. Katie ha sido poseída por el demonio y ha asesinado a Micah. Después de eso acude a casa de Kristy para reclamar a Hunter y desaparecer.

En el proceso Kristy y Dan perderán la vida. Serán encontrados días después por Ali que andaba de campamento. El paradero de Katie y Hunter es desconocido.

Atrocious

La familia Quintanilla va de viaje a su casa de campo. Cristian y July se encargan de grabar en video para su programa de internet acerca

de fenómenos paranormales. Su padre les advierte que no se acerquen a una zona de la finca que se encuentra cerrada.

Los hermanos no hacen caso y se empiezan a suceder fenómenos extraños que no tienen explicación. Al final la familia será encontrada muerta y los videos hallados en el lugar permitirán esclarecer el trágico final de los Quintanilla.

The Burningmoore Incident

La historia nos presenta a un equipo de restauración de casas mientras filman un piloto acerca de la reconstrucción de una casa abandonada. Ellos no lo saben, pero esa casa abandonada es el hogar del brutal y desquiciado James Parrish, quien desapareció hace cuatro años después de asesinar a su esposa y sus tres hijos.

Cuando las cámaras empiezan a rodar, la sangre empieza a correr cuando Parrish reaparece con un insatisfecho apetito de asesinar.⁷²

Evidence of a Haunting

Tres investigaciones realizadas por la Sociedad de Investigación de Fenómenos Sobrenaturales han sido documentadas. Primero, el exorcismo de una joven en Louisiana, después un Poltergeist indio-americano en Oklahoma; finalmente un caso particularmente difícil en Dallas, Texas.

Algo se aparece en los túneles bajo el Colegio de la comunidad de Trinity River, algo demoniaco. Cuando el equipo se introduce a las profundidades de los túneles, les queda claro que han invadido los terrenos del hijo de Satán y tal vez no todos salgan de ahí con vida.⁷³

⁷² Otros. Reality Kills. The Burningmoore Incident (2010). [en línea]. D.R. 2013. Estados Unidos. Virgin Media. Citado 17 de Abril de 2013. Ref. 23 de Noviembre de 2013. Disponible en internet: <http://www.virginmedia.com/movies/find/reality-kills-the-burningmoore-incident>.

⁷³ Otros. Evidence of a Haunting. [en línea]. D.R. 2013. Estados Unidos. BrainDamageFilms.com. Citado 17 de Abril de 2013. Ref. 23 de Noviembre de 2013.

Eyes in the Dark

Archivos secretos del gobierno han sido filtrados a internet. Gracias a su visualización, se puede saber acerca de un caso que se mantiene bajo investigación, con el nombre clave de *Ojos en la Oscuridad*. Dichos archivos son grabaciones de diversas procedencias que muestran diferentes grupos de individuos que se enfrentan a criaturas desconocidas en un parque nacional.

The Feed

Un famoso reality show acerca de fantasmas, ha decidido grabar su programa anual en un viejo cine abandonado, donde se presume que se aparece el espíritu del proyectista que fue asesinado en un incendio ahí hace algunos años. La información acerca del lugar y su terrible pasado es muy convincente, concuerda con lo que un programa de este tipo necesita.

Hasta los comerciales tienen su espacio bien adecuado en la emisión de este año. Nada podría salir mal ¿O sí?⁷⁴

Paranormal Effect

Reiko y su novio estadounidense Darren, hacen un viaje corto a Japón. Se quedarán en casa de la abuela de Reiko, quien murió hace unos meses. Eso no fue una buena decisión, ya que cosas extrañas empiezan a suceder desde su llegada.

Deciden visitar un santuario y después de que Darren entra a un lugar prohibido una presencia invisible los acecha, Reiko camina dormida y la casa empieza a presentar manifestaciones extrañas. La última

Disponible en internet: <http://braindamagefilms.com/dvd/horror/supernatural-ghost/evidence-of-a-haunting/>.

⁷⁴ Sumner, Don. The Feed (2010) review. [en línea]. 12 de Agosto de 2012. Estados Unidos. Best Horror Movies. Citado 17 de Abril de 2013. Ref. 23 de Noviembre de 2013. Disponible en internet: <http://www.best-horror-movies.com/review?name=the-feed-2010-review>.

noche de su estancia, ella termina perdida en el bosque y Darren desaparecido.

Reiko es recluida en un hospital psiquiátrico y después de algunas sesiones, su psiquiatra decide que lo mejor para que recuerde los eventos de esa noche es regresar a la casa de su abuela. Acompañados por un monje para practicar un exorcismo y de una cámara que grabará lo que ahí suceda.⁷⁵

Re Cut

Después del asesinato de unas gemelas, un ex conductor de televisión es sacado de su retiro para que investigue el caso.⁷⁶

The School in the Woods

En el otoño de 2009, un grupo de estudiantes universitarios se aventuró en la zona rural de Louisiana para visitar una escuela abandonada. Un lugar con un gran historial de muertes violentas que se remonta setenta años atrás o más, incluso antes de que la escuela fuera construida.

Todo esto fue debido a un proyecto para la clase, un trabajo para evidenciar que existe lo paranormal. Para cazar fantasmas. Encontraron lo que buscaban. Y ahora la escuela del bosque les dará una lección de miedo...⁷⁷

⁷⁵ Houseinrlyeh. In short: Paranormal Effect (2010). [en línea]. 21 de Junio de 2012. Alemania. The Horror!?. Citado 17 de Abril de 2013. Ref. 23 de noviembre de 2013. Disponible en internet: <http://houseinrlyeh.blogspot.mx/2012/06/in-short-paranormal-effect-2010.html>

⁷⁶ Otros. Internet Movie Data Base. Re-Cut. [en línea]. Estados Unidos. IMDB. Consulta: 28 de Agosto de 2013. Disponible en internet: http://www.imdb.com/title/tt1617172/?ref_=fn_al_tt_1. 28-08-13

⁷⁷ Darkotica. The school in the Woods, mama no quiero ir al colegio. [en línea]. 22 de Noviembre de 2011. España. Nido de Cuervos. Citado 17 de Abril de 2013. Ref. 23 de Noviembre de 2013. Disponible en internet:

Subconscious

Fanis vive atormentado desde el accidente donde murió toda su familia y empieza a sospechar que la gente alrededor suyo no es lo que dice ser. Por lo cual decide grabar su próxima cita para encontrar la verdad que supone le están ocultando.⁷⁸

Trollhunter

Thomas, Johanna y Kalle están siguiendo la huella de osos asesinos en la región, grabando todo lo que pueden para hacer un reportaje. En el desarrollo de las acciones encuentran a Hans, quien de primera mano parece un cazador de osos. Después los jóvenes se enteran que es un cazador de trolls, pagado por el gobierno y trabajando encubierto.

Hans los invita a que lo acompañen para comprobar la veracidad de sus palabras y es ahí donde el equipo se da cuenta de que las leyendas no son tan inofensivas como parecen. Finn Haugen, representante del gobierno, no está muy cómodo con la presencia de los jóvenes y tratará de impedir que el material grabado llegué a ser visto por alguien.

Kalle pierde la vida en un nido de trolls, por lo cual hay que llamar a un nuevo camarógrafo. Hans les explica que al parecer los trolls están contagiados por algo parecido a la rabia, por lo cual presentan comportamientos fuera de lo normal y hay que eliminarlos.

Después de un enfrentamiento con un gigantesco troll, Haugen llegará con un equipo especial para llevarse las grabaciones, Thomas y

<http://elcuervoenteradillo.blogspot.mx/2011/11/school-in-woods-mama-no-quiero-ir-al.html>.

⁷⁸ Otros. Internet Movie Data Base. Subconscious. [en línea]. Estados Unidos. IMDB.

Consulta: 28 de Agosto de 2013. Disponible en internet:

http://www.imdb.com/title/tt1764615/?ref_=fn_al_tt_2.

Johanna tratarán de huir con sus materiales y la infección que lleva Thomas después de ser mordido por una de las criaturas, aunque al parecer no lo lograron.

El Último Exorcismo

El reverendo Cotton Marcus accede a que se grabe en video su actividad como exorcista, para comprobar que todo es un fraude, por tal motivo Iris Reisen y Daniel Moskowitz lo acompañarán para grabar toda actividad que realice en relación a estas ceremonias.

Escogen un caso donde un granjero asegura que su hija Nell está poseída. Después de llevar a cabo el ritual, el reverendo se enfrenta a situaciones fuera de lo normal y empieza a creer que en verdad existe la posesión demoniaca. Cuando él y su equipo de grabación siguen a Nell a una especie de ritual en medio del bosque, se darán cuenta de que se enfrentan a algo desconocido para ellos.

Desgraciadamente será muy tarde para ellos y en la huida perderán la vida.

Unaware

En Julio de 2010, una joven pareja que se encuentra de vacaciones descubre un suceso escalofriante en un rancho de Texas. Logran capturar su experiencia con una videocámara.⁷⁹

Vampires

En el 2007, una casa productora recibió la invitación por parte de la comunidad vampírica de Bélgica para realizar un documental acerca de su estilo de vida. El equipo desapareció. 3 meses después otro equipo fue enviado con el mismo resultado. 2 años después, con todas las garantías de seguridad, un tercer equipo de filmación fue enviado.

⁷⁹ Lafulla, Joan. Unaware. La sombra de Paranormal Activity es muy alargada. [en línea]. 9 de Diciembre de 2010. España. Almas Oscuras. Citado 17 de Abril de 2013. Ref. 23 de Noviembre de 2013. Disponible en internet: <http://www.almasoscuras.com/unaware>.

Gracias a ellos es que se conoce el estilo de vida de los Saint German: George el padre, Bertha la madre, Samson el hijo, Grace la hija y La Carne, una especie de servidumbre que está siempre en engorda y abastece a la familia de sangre fresca.

A lo largo de la grabación, saldrán a la luz las costumbres, el estilo de vida, las tradiciones, las negociaciones con los humanos y todo lo que conlleva ser un vampiro en Europa. Una vida que no está libre de complicaciones, de momentos familiares, de chismes de la alta sociedad.

2011

Actividad Paranormal 3

1988. Kristi y Katie son videograbadas por el nuevo novio de su madre, Dennis. Por alguna extraña razón no se lleva bien con su nueva suegra, la señora Lois, que siempre muestra un comportamiento extraño cuando él se encuentra cerca. Las pequeñas tienen un amigo imaginario llamado Toby.

Dennis decide grabar una noche dentro de la casa y detecta un fenómeno extraño. Decidido a saber la verdad, instala cámaras en toda la casa y logra tener pruebas de que Toby es real y amenaza a las niñas. Cuando trata de poner a salvo a la madre de las niñas, esta es asesinada por la señora Lois, quien después mata a Dennis y se lleva a las niñas con ella y con Toby.

The Amityville Haunting

30 años después de los asesinatos ocurridos en la casa de Amityville, una familia documentó en video los hechos que los hicieron abandonar

su domicilio como muchas otras familias lo han hecho a lo largo de los años, huyendo de la maldición.⁸⁰

Apartamento 143

El Dr. Helzer y sus asistentes Paul y Ellen se encargan de investigar fenómenos paranormales y de descubrir las causas científicas que los producen. Alan White acaba de perder a su esposa y se han presentado fenómenos que alteran su casa y espantan a sus dos hijos.

El equipo de investigadores graba todo en video para comprobar que hay una explicación racional para dichos eventos. A pesar de la evidencia grabada, el Dr. Helzer cree que no existen sucesos paranormales y que todo se trata de un elevado caso de esquizofrenia de la hija mayor.

Aún así, las cámaras graban ciertas imágenes que van más allá de lo que el Dr. Helzer puede explicar y que hacen pensar que en realidad hay fenómenos paranormales cerca de la familia White.

Apollo 18

El comandante Nathan Walker, el teniente coronel John Grey y el capitán Benjamín Anderson son enviados a la Luna en la misión nombrada Apollo 18, bajo las órdenes del Departamento de Defensa en calidad de misión secreta. Ya en la luna encontrarán los restos de una nave espacial rusa y un astronauta muerto, sin tener respuesta de Houston tratarán de seguir con la misión pero Walker presenta una herida que pronto se infecta y lo priva de toda razón.

La respuesta de Houston al enterarse de que uno de los enviados está infectado es informarles que no regresarán a la Tierra y serán

⁸⁰ Otros. Internet Movie Data Base. The Amityville Haunting. [en línea]. Estados Unidos. IMDB. Consulta: 28 de Agosto de 2013. Disponible en internet: http://www.imdb.com/title/tt2042447/plotsummary?ref_=tt_ov_pl.

declarados muertos en acción con todos los honores. La verdad acerca de esta misión saldrá a la luz gracias a que en el 2011, 84 horas de grabación acerca del Apollo 18 fueron subidas de manera anónima al sitio www.lunartruth.com.

Desaparecidos

Cinco amigos reciben una invitación a una fiesta privada en forma de una pequeña cámara de video personal, que tendrán que portar durante toda la fiesta para grabar sus actividades y crear después una película acerca de ese tipo de fiestas. Todo va bien hasta que uno de ellos desaparece en la selva y los otros van a buscarlo sin saber que hay algo en la oscuridad que los va a eliminar uno a uno. Después de varias semanas, sus cámaras son encontradas y se puede ver cuál fue su trágico destino.

Evidence

Ryan, Brett, Abi y Ashley van de campamento por primera vez juntos. Ryan decide videogravar todo lo que les suceda en su viaje, cuando se encuentran con un extraño ser que empieza a perseguirlos. De repente se encuentran en medio de un conflicto entre un grupo de terroristas y fuerzas especiales del gobierno en una zona restringida donde al parecer se dedicaban a realizar experimentos secretos por parte del ejército.

La huída se complica cuando seres extraños atacan al grupo, asesinando a Ryan y Brett, las dos chicas son rescatadas por un equipo de rebeldes que tratarán de sacarlas de ahí con vida, aunque sólo una de ellas logrará escapar junto con la cámara de video y el material grabado.

Fenómeno Siniestro

En el Hospital Psiquiátrico de Collingwood se han reportado fenómenos paranormales desde que fue abandonado. Es por ello que el equipo del programa de investigaciones paranormales Grave

Encounters, acudirá a grabar para lo que será su último programa, las pruebas de que hay vida más allá.

Lance, Sasha, Matt, T.C. y el psíquico Houston pasarán una noche encerrados en ese lugar y grabarán todo lo que les suceda, lo que no tenían previsto es que el hospital es una puerta a otra dimensión y no permitirá que nadie escape de ahí.

Los miembros del equipo van desapareciendo, la noche se ha vuelto eterna, los pasillos cambian, las puertas desaparecen, los fenómenos son más violentos y al parecer los espíritus atormentados del hospital no son amigables con las visitas.

The Gerber Syndrome: il Contagio

Un grupo de enviados especiales de una cadena de televisión están documentando el desarrollo del Síndrome Gerber, que ha atacado a la población, es muy contagioso y empieza a presentar síntomas que pueden crear el caos en el mundo entero.⁸¹

Hollow

Según la leyenda, un viejo monasterio en el pueblo de Suffolk, Inglaterra, está encantado y el enorme árbol que se ubica en su entrada ha servido para que los jóvenes se suiciden colgándose en él, durante muchos años y sin motivo alguno. 4 chicos se deciden a investigar la historia y grabar la verdad de lo que ahí pasa con su cámara de video.

Knock Knock 2

El 31 de octubre de 2010 cuatro amigos, residentes de Los Angeles, deciden hacer un viaje a las casas encantadas de los famosos con la esperanza de capturar a los fantasmas en cámara. Después de visitar varias casas sin incidentes llegaron a una conocida como 1666.

⁸¹ Otros. Internet Movie Data Base. The Gerber Syndrome: il Contagio. [en línea]. Estados Unidos. IMDB. Consulta: 28 de Agosto de 2013. Disponible en internet: http://www.imdb.com/title/tt1820701/?ref_=sr_1

Ahí desaparecieron. Un año más tarde se encontró la grabación de lo que les sucedió, a kilómetros de distancia de su última ubicación conocida. Su material fue recopilado y puesto en una película.⁸²

Last Ride

Un grupo de ciclistas recorre los caminos de las Montañas Azules de Australia sin saber que será el último viaje de su vida. James, siempre ha querido ser director de cine, por ello graba todo lo que hace. Ahora ha añadido una cámara de video a su casco para atrapar toda la acción de su aventura.⁸³

Megan is Missing

Megan tiene 14 años, Amy su mejor amiga tiene 13. Megan está viviendo su adolescencia al máximo, mientras que Amy aún es un poco reservada. Megan gusta de hacer amigos en internet y ha quedado de verse con Josh, un nuevo contacto que no muestra su cara porque su webcam está rota.

Después de eso Megan desaparece. Amy trata de ayudar a la investigación para encontrar a su amiga pero es amenazada por Josh para que deje las cosas por la paz. Amy también desaparece y días después se encuentra su videocámara, en donde se podrán observar los últimos minutos con vida de Amy y el trágico destino de Megan.

⁸² Otros. Knock Knock 2 (1666). [en línea]. D.R. 2013. Otros. Ver Pelis. Citado 17 de Abril de 2013. Ref. 23 de Noviembre de 2013. Disponible en internet: <http://peliculas69.com/pelicula/1256/knock-knock-2-1666.html>.

⁸³ B-Movie Becky. Last Ride (2011): Into the wild. [en línea]. 27 de Julio de 2011. Estados Unidos. The Horror Effect. The trick is to stay alive. Citado 17 de Abril de 2013. Ref. 23 de Noviembre de 2013. Disponible en internet: <http://horroreffect.blogspot.mx/2011/07/last-ride-2011-into-wild.html>.

A Night in the Woods

Brody y Kerry van de campamento junto a su primo Leo, para explorar la tenebrosa atmósfera del bosque de Dartmoor Wistman, que se presume está encantado desde hace muchos años.

Desechando las advertencias de un pueblerino que les habla de la leyenda de un misterioso cazador que ronda el bosque atacando y asesinando a los pecadores, el trío se embarca en su viaje de auto descubrimiento, para darse cuenta que su amistad tiene ramificaciones peligrosas.⁸⁴

The Paranormal Incident

El infame Sanatorio Odenbrook fue cerrado después de un suicidio en masa ocurrido dentro de sus muros. Sesenta años después, seis estudiantes universitarios armados con cámaras y equipo de grabación entran al asilo para probar la existencia de lo paranormal. Las emociones se convierten en pesadillas cuando los miembros del grupo empiezan a desaparecer.

Sin teléfono y nadie que los pueda ayudar, deberán buscar la forma de salir de ahí con vida.⁸⁵

Skew

Simon, Rich y Eva van de viaje por carretera, sólo por la diversión de pasar tiempo juntos. Por alguna razón, Laura novia de Simon y mejor amiga de Eva no los acompaña. Simon se dedica a grabar todo el viaje con su nueva cámara de video. Nada parece fuera de lo normal.

⁸⁴ Frost, Edward. Film Review: "A Night in the Woods". [en línea]. D.R. 2013. Reino Unido. Cine Vue. Citado 17 de Abril de 2013. Ref. 23 de Noviembre de 2013. Disponible en internet: <http://www.cine-vue.com/2012/09/film-review-night-in-woods.html>.

⁸⁵ The Film Interpreter. The Paranormal Incident (2011). [en línea]. 4 de Febrero de 2013. Estados Unidos. The Film Interpreter. Citado 17 de Abril de 2013. Ref. 23 de Noviembre de 2013. Disponible en internet: <http://filminterpreter.blogspot.mx/2013/02/the-paranormal-incident-2011.html>.

Conforme pasan los días, la tensión entre el trío empieza a aumentar, cuando Eva trata de saber qué es lo que pasa entre Simon y Laura; al mismo tiempo él empieza a notar que cuando graba a algún extraño su rostro aparece deformado en el video. Después de eso, la persona aparece muerta.

Simon cree estar enloqueciendo cuando ve por la cámara a un individuo dentro de la habitación y después en la carretera. Eva es grabada con su rostro deformado, Rich empieza a tornarse violento y Simon ahora ha visto una imagen tenebrosa muy parecida a Laura por medio de la cámara. Parece que este viaje no tendrá un final feliz.

The Tapes

Gemma quiere participar en el concurso de Big Brother, por ello le pide a su novio Danny y su amigo Nathan que la ayuden a grabar su video de audición. Después de varios intentos fallidos, encuentran una fiesta de swingers cerca de donde están grabando y deciden hacer un video para ganar unos cuantos dólares.

Desafortunadamente el lugar de la fiesta no tiene habitaciones románticas sino látigos, cadenas y una gran cantidad de decoración religiosa, repentinamente el trío se da cuenta que están a punto de ser sacrificados por un culto satánico.⁸⁶

The Tunnel

La periodista Natasha Warner tratará de investigar por qué el gobierno de Sydney suspendió un proyecto que buscaba utilizar el agua acumulada en túneles debajo de la ciudad sin dar razón alguna. Su equipo integrado por Peter, Steve y Jim se adentrará a los túneles de manera extra oficial para saber cuáles fueron las razones que llevaron al gobierno a cancelar el proyecto.

⁸⁶ Scullion. The Tapes (2011). [en línea]. D.R. 2013. Estados Unidos. Gore Press. Citado 17 de Abril de 2013. Ref. 23 de Noviembre de 2013. Disponible en internet: <http://www.gorepress.com/2011/10/06/the-tapes/>.

Lo que encontrarán dentro de los túneles será más de lo que esperaban y tratarán de salir con vida de ese lugar. El testimonio grabado servirá para aclarar qué es lo que vive debajo de la ciudad. Aunque la investigación oficial dará por cerrado el caso a pesar de la evidencia en video.

The Whispering Dead

En 2008 un equipo de grabación y su elenco se dispusieron a grabar un programa piloto acerca de sucesos paranormales. Durante la primera noche, pequeñas apariciones se convirtieron en violentas persecuciones. Uno a uno los miembros de los equipos perdieron la vida.

The Whispering Dead, es la grabación de los tortuosos momentos finales de la vida de gente real en una situación impensable.⁸⁷

7 Nights of Darkness

Randy, Lina, Brooke, Nick, John y Carter tendrán que pasar 7 noches dentro del Madison Seminary, un hospital psiquiátrico abandonado para ganar 1 millón de dólares en un reality show. Cada noche tendrán que cumplir con una tarea que el equipo de producción les ha pedido. Todo marcha normal hasta que Lina se empieza a comportar de manera extraña después de una sesión de espiritismo.

Uno a uno los participantes irán desapareciendo y lo único que quedará como testimonio de lo que les sucedió serán las grabaciones que realizaron durante esas 7 noches, gracias a que un editor decidió juntar todo el material grabado después de que la televisora decidiera no sacar el show al aire.

⁸⁷ Otros. Internet Movie Data Base. *The Crying Dead aka The Whispering Dead*. [en línea] Estados Unidos. IMDB. Citado: 17 de Abril de 2013. Ref. 23 de noviembre de 2013. Disponible en internet: http://www.imdb.com/title/tt1814905/?ref_=sr_1.

2012

Actividad Paranormal 4

Alex se dedica a grabar todas las situaciones anormales que se están dando en su casa desde que llegaron los nuevos vecinos, Robbie y Katie. El hermano menor de Alex, Wyatt hace amistad con Robbie y su amigo imaginario. Cuando Alex descubre que Robbie quiere ofrecer como sacrificio a un antiguo culto a Wyatt tratará de detenerlo, sin saber que el pequeño es en realidad Hunter y su madre es en realidad su tía Katie.

Alex entra a la casa de sus vecinos, donde ve desaparecer a su padre y es atacada por Katie y un grupo de extrañas mujeres que aparecen de la nada. No se sabe qué fue lo que paso con Wyatt y Hunter.

Bigfoot: The Lost Coast Tapes

Sean, Darryl y Robin acuden a una cita con un cazador que les promete mostrarles pruebas de la existencia de Pie Grande en una zona llamada la Costa Pérdida en el Norte de Carolina. Cuando llegan al lugar, Carl el cazador, los lleva a una pequeña reserva protegida para que pasen ahí la noche.

Sufren un ataque por parte de seres desconocidos que tratarán de evitar que lleguen al lugar donde se encuentran las pruebas de la existencia de Pie Grande. Todo lo que le sucede al grupo está siendo grabado en video, para después hacer un programa de televisión que se dedicará a investigar mitos y leyendas fraudulentas.

Sean se da cuenta de que la leyenda de Pie Grande es real y que no pertenece a la Tierra, aunque este conocimiento le costará la vida, así como la de todo su equipo de investigación, de Carl y uno de sus asistentes.

The Cohasset Snuff Film

Cuando Collin Mason tenía 5 años, sus padres, adictos a las drogas, fueron asesinados. Desde entonces lo ha criado un pariente rehabilitado de alcoholismo. Collin ha crecido sin la ayuda de nadie y viendo “las señales”. El joven tiene aspiraciones de ser un asesino serial, documentar todas sus acciones y dejando detrás un legado que perdurará más allá de su vida.

Este material presenta entrevistas con profesionales, personas que lo cuidaron a lo largo de su vida, estudiantes, amigos y el video diario y los asesinatos de Collin. Porque una vez que concluyo su pieza maestra, subió el video a la internet para que todos conocieran su trabajo.⁸⁸

Con el diablo adentro

En 1989, María Rossi asesinó a tres personas durante un exorcismo que se le practicaba. Fue declarada inocente por locura y es llevada al Hospital Mental Centrino en Roma para que permanezca recluida. 20 años después, su hija Isabella tratará de entender qué fue lo que en verdad sucedió.

Acompañada por el joven director Michael Schaefer, documentará su viaje al Vaticano, el apoyo que recibirá por parte del padre y médico David Keane y del padre Ben Rawlings, estudiantes de la Escuela de Exorcismo del Vaticano, quienes consideran poseer los conocimientos necesarios en la materia.

De la manera más trágica ellos comprobarán que estaban en un error e Isabella encontrará las respuestas necesarias en relación a lo que sucede con su madre.

⁸⁸ Otros. The Cohasset Snuff Film review. [en línea]. D.R. 2013. Estados Unidos. The Conduit Speaks. Citado 17 de Abril de 2013. Ref. 23 de Noviembre de 2013. Disponible en internet: <http://www.theconduitspeaks.com/2012/12/the-cohasset-snuff-film-review.html>.

Crowsnest

Kirk, Brooke, Justin, Amanda y su hermana Danielle van de paseo a una cabaña en el bosque. En su trayecto pasan por un pequeño poblado para comprar cerveza pero salen de ahí rápidamente debido al extraño comportamiento de la gente que ven ahí.

De pronto son acosados por una casa rodante que los persigue por el camino hasta que desaparece así como apareció. El grupo se detiene a un lado del camino y Danielle es atropellada por el vehículo misterioso. En ese momento deciden perseguirlo para ajustar cuentas con sus tripulantes.

Uno de los chicos graba todo lo que sucede para poder presentar el material a la policía y que se investigue la muerte de su amiga. Pero los propietarios de la casa rodante no piensan dejarlos ir con vida de esa zona montañosa conocida como Crowsnest.

Durante la persecución se darán cuenta que se enfrentan a una familia de caníbales, saldrán a la luz traiciones dentro del grupo y cuando Kirk y Brooke parecen salvar la vida a pesar de todas las complicaciones, los caníbales y su casa rodante tendrán la última palabra.

Documenting the Grey Man

Se sabe que una casa es habitada por el espíritu de The Grey Man y ahora tiene nuevos inquilinos. Un director de cine decide aprovechar la oportunidad de hacer una película y lleva a su equipo de filmación alegando ser un grupo de cazafantasmas.

Colocando cámaras por toda la casa, planea obtener imágenes reales de actividad paranormal, pero no será tan sencillo e inofensivo como parece.⁸⁹

⁸⁹ Moyers, Kevin. Movie Review: Documenting The Grey Man (2012). [en línea]. 25 de Julio de 2012. Estados Unidos. Cinema Head Cheese. Citado 17 de Abril de 2013. Ref. 23 de Noviembre de 2013. Disponible en internet:

Entity

Kate Hansen es una reportera que ha decidido seguir a Yuri, un investigador que junto a Ruth, una psíquica, tratan de esclarecer los eventos que se encuentran detrás de la localización de 34 cuerpos que aún están sin identificar, en un bosque de Siberia. Su investigación los llevará a enfrentarse a un espíritu que se encuentra atrapado dentro de un viejo edificio, que sirvió como anexo de un psiquiátrico, para experimentar con aquellos que como Ruth, tenían capacidades extrasensoriales.

Experimento Paranormal

Sean, Alex y Antonella aceptan pasar una noche dentro del Hospital Psiquiátrico Greystone para comprobar que los rumores acerca de que en el lugar se presentan fenómenos paranormales es sólo una mentira. Para que no quede duda de ello documentarán en video todo lo que les suceda esa noche.

Durante una cena previa con familiares y amigos, se ha comentado acerca de la leyenda de La Loca Sally, de El Hombre de las Sombras y de otro ser sin nombre que nació en el hospital y fue utilizado para los experimentos del personal médico; ahora recorre el edificio abandonado arrastrando unas pesadas cadenas.

Ya en el hospital, empiezan a suscitarse situaciones extrañas que pronto serán reveladas como bromas de su amigo John y su novia, quienes serán las primeras víctimas de las fuerzas sobrenaturales que existen en el lugar y que les costará la vida a Sean y sus dos acompañantes.

Fenómeno Siniestro 2

Alex es un estudiante de cine que quiere revolucionar la industria. Para ello tratará de comprobar que los eventos presentados en la película Fenómeno Siniestro fueron reales, después de recibir un mail de una fuente desconocida que le pide que investigue la situación.

Por ello, se introducirá al Hospital Psiquiátrico de Collingwood con su equipo integrado por Trevor, Tessa, Jared y Jennifer. Todo quedará grabado en video para comprobar la veracidad de lo que les suceda. Ya dentro del edificio se enfrentarán a las fuerzas que habitan en el hospital y encontrarán a Lance Preston, el conductor de *Grave Encounters* con vida y con la misión de que se conozca la verdad acerca de lo que ahí habita.

Para su desgracia, el mal que habita dentro del hospital necesita que se sepa de su existencia pero sólo dejará una persona con vida. Es ahí donde el conflicto empieza entre los sobrevivientes del equipo y Lance, por ser el único sobreviviente que lleve la verdad al mundo.

Frost

Un par de investigadores en una remota estación en un campamento glaciario, descubren que no queda nadie más en el lugar aparte de ellos dos y que tendrán que enfrentar una misteriosa fuerza que quiere acabar con sus vidas.⁹⁰

The Garlock Incident

El 16 de Diciembre de 2011, ocho personas hicieron un viaje a Las Vegas y pararon en el pueblo fantasma conocido como Garlock. Esta es la grabación de lo que allí les sucedió.⁹¹

⁹⁰ Otros. Internet Movie Data Base. Frost. [en línea]. Estados Unidos. IMDB. Consulta: 28 de Agosto de 2013. Disponible en internet: <http://www.imdb.com/title/tt2181953/>.

⁹¹ Otros. Internet Movie Data Base. *The Garlock Incident*. [en línea]. Estados Unidos. IMDB. Consulta: 17 de Abril de 2013. Disponible en internet: http://www.imdb.com/title/tt2125650/?ref_=fn_al_tt_1.

Muirhouse

Phillip Muirhouse pasó una noche en la casa embrujada más famosa de Australia: El Monte. Lo hizo para hallar evidencias de fantasmas en video, pero rompió la primer regla de todos los caza fantasmas: entro al lugar solo.⁹²

Pesadilla Jurásica

Marchant es un gran explorador que ahora se ha embarcado en una misión al Congo para descubrir un ser mitológico que se ha aparecido en las aguas de la región. Su hijo Luke y su asistente Charlie son parte de la misión. Todo será grabado en video para dar testimonio de los descubrimientos que puedan hacer. Encontrarán una puerta a otra dimensión en la cual los dinosaurios aún están vivos y tendrán que luchar por sobrevivir en un ambiente donde el ser humano es el invasor. Además de que Charlie mostrará su verdadera cara al tratar de asesinar a Marchant y Luke.

Para suerte de Luke, entablará una especie de amistad con un bebé dinosaurio que le permitirá salvarse de Charlie y continuar la búsqueda de su padre, aunque al parecer no hay salida de esa tierra extraña, por lo cual decide mandar las grabaciones dentro de su mochila por el río, esperando que sean encontradas por alguien y se sepa el destino de la expedición.

Sesión 1.16

Ana e Inés, junto con tres amigos más, han decidido presentar como trabajo final, una investigación grabada en video, relacionada con la ouija. Antes de la sesión han entrevistado a varias personas, entre ellas, un sacerdote que les advierte del peligro que corren.

⁹² Slowdeath 77. Australian indie film Muirhouse trailer. [en línea]. 4 de Mayo de 2012. Estados Unidos. Igor's Lab. Citado 17 de Abril de 2013. Ref. 23 de noviembre de 2013. Disponible en internet: <http://www.igorslab.com/home/2012/5/4/australian-indie-film-muirhouse-trailer.html>.

La sesión va de mal en peor, cuando Inés es poseída por una fuerza desconocida que no les permitirá salir con vida del lugar y, mientras luchan por su vida, los jóvenes descubrirán un secreto acerca de la situación en la que se encuentran.

Severed Footage

Entre 2007 y 2011, 12 pies con tenis mutilados fueron encontrados en la costa de Western Canadá y Washington State. Es el único lugar del mundo donde se han encontrado pies mutilados flotando en la bahía. La policía se encuentra sorprendida por este fenómeno y otras partes de los cuerpos no han sido descubiertas aún.

Las grandes cadenas de noticias como CNN, ABC, CBC, MSNBC, BBC, CTV así como National Geographic, han dado seguimiento a la bizarra historia en búsqueda de respuestas.

En el invierno de 2007, un estudiante había grabado en todo en video para un proyecto de historia acerca de Kanaka Pete, el Asesino del Hacha. En enero de 2012, ese video fue filtrado por las autoridades locales. Tú decides si finalmente este material arroja luz sobre el Misterio de los Pies Mutilados.⁹³

Tape 407

Trish y Jessie regresan a casa en año nuevo, la primera se dedica a grabar todo el viaje con su nueva cámara de video. Todo parece normal hasta que el avión donde viajan sufre un accidente. Los sobrevivientes tendrán que encontrar un lugar donde resguardarse del ataque de una extraña criatura que los persigue.

Al refugiarse en un edificio abandonado, logran comunicarse con una operadora que les indica que se encuentran en zona restringida y que

⁹³ Hallam, Scott. If You're a Fan of The Blair Witch Project, Severed Footage Is For You. [en línea]. 13 de Abril de 2012. Estados Unidos. Dread Central. Citado 17 de Abril de 2013. Ref. 23 de Noviembre de 2013. Disponible en internet:

<http://www.dreadcentral.com/news/54611/if-youre-fan-blair-witch-project-severed-footage-you>.

deben regresar a la zona del accidente por su propio bien, ahora deberán hallar la manera de regresar con vida para ser rescatados o por lo menos eso es lo que creen.

En el traslado de vuelta a la zona del accidente, uno a uno son asesinados por la extraña criatura, Trish y Jessie parecen no tener salvación, pero un hombre aparece para rescatarlas aparentemente. Lo que busca es evitar que se sepa lo que sucede en ese lugar y asesina a las 2 chicas. Parece que la amenaza ha sido controlada.

Terror en la Bahía

En el 2009 en Chesapeake Bay, Maryland, hubo un brote infeccioso que el gobierno de Estados Unidos trató de ocultar. Gracias a diversas grabaciones que han sido encontradas, Stephanie ha logrado subir el material a internet y se podrá saber qué fue lo que pasó en ese pequeño pueblo que de repente se quedó vacío sin motivo alguno.

V/H/S

Un grupo de asaltantes es contratado para destruir un departamento y recuperar una cinta de video, tarea que quedará grabada en video. Al llegar al lugar encuentran a un hombre muerto en un sillón frente a muchas televisiones y una gran cantidad de videocassettes.

Buscando la cinta que les encargaron, tendrán que ver uno a uno los videos y así, uno a uno van desapareciendo los ladrones. Los 5 videos que se muestran son grabados por sus trágicos protagonistas.

100 Ghost Street: The Return of Richard Speck

Richard Speck se hizo famoso por violar y asesinar a un grupo de enfermeras en 1966 en un hospital de Chicago, que ahora está abandonado y se cuenta que su espíritu y el de sus víctimas aún rondan el lugar. Un grupo de investigadores de lo paranormal se aventuran a grabar en video si la leyenda es real o no, encontrando que la verdad es más trágica de lo que pensaban.

Europa Report

Un grupo de astronautas encabezado por Rosa Dasque, salen en misión para investigar una luna de Júpiter, llamada Europa. Los eventos del viaje son transmitidos en línea, hasta que en cierto punto de la misión, se pierde la comunicación.

Los últimos momentos de vida de la tripulación pudieron ser transmitidos por Rosa y después de haberse mantenido en secreto, se sabrá qué fue lo que sucedió con la misión espacial que ha ido más allá que cualquier otra.

Frankenstein's Army

Durante una misión del ejército ruso, uno de sus integrantes tiene la encomienda de grabar todo lo que suceda. Su objetivo es encontrar al heredero del doctor Frankenstein, que trabaja en experimentos con humanos para los nazis.

Al encontrarlo tendrán que enfrentar a horribles criaturas que obedecen al doctor; a las cuales se unirán todos los integrantes del equipo de búsqueda de los rusos, antes de que el ejército llegue a las instalaciones y destruya toda la evidencia del trabajo de Frankenstein.

The Frankenstein Theory

El profesor Jonathan Venkenheim organiza una expedición al círculo polar para limpiar el honor de su familia, ya que su tatarabuelo fue el personaje real que inspiró la historia de Frankenstein. Para comprobar ese dicho, encontrará a la criatura que sigue con vida y se ha convertido en una leyenda urbana.

El equipo de grabación es comandado por Vicky, reportera de bajo nivel y amiga de Jonathan que trata de darle un impulso a su carrera con esta historia, Karl McCallen los conducirá por las heladas planicies

hasta una cabaña abandonada donde comprobarán la veracidad de la leyenda, con un fin trágico para todos.

¿Y Dónde Está el Fantasma?

Malcolm recibirá en su casa su novia Kisha, para vivir juntos y planea grabar todos los nuevos momentos de la pareja con su cámara de video, sin saber que ella traerá una presencia paranormal a su domicilio.

Las situaciones se irán complicando cada día más, por lo cual será necesario recurrir a la ayuda de expertos en la materia que convertirán la invasión del más allá en una feria de situaciones que van del miedo a la hilaridad por partes iguales.

V/H/S 2

Una pareja de investigadores privados es contratada para encontrar a un joven que ha desaparecido de su domicilio. Al buscarlo en un departamento abandonado, encuentran una serie de videos que parecen tener las repuestas para terminar con su caso.

Las historias que visualizan en cada uno de los videos son más extrañas conforme siguen su investigación, que al parecer no tendrá un buen desenlace para ellos cuando encuentren la verdad acerca del joven a quien están buscando.

616: Paranormal Incident

La agente especial Frost, ha visto todo cuanto se refiere a lo paranormal. Su equipo, la Unidad de Investigaciones Especiales, es llamado a la abandonada Prisión Woodburrow y ella piensa que es una misión normal. Pero no hay nada normal en ese lugar.

Cuando una mujer misteriosa es encontrada ahí tratando de escapar, las cosas empiezan a salirse de control para la agente Frost y su equipo. Una fuerza maligna va eliminándolos uno a uno dejando a la

agente Frost cara a cara con el poder maligno más grande que haya tenido que enfrentar: el Demonio en persona.⁹⁴

⁹⁴ Otros. 616: Paranormal Incident. [en línea]. D.R. 2013. Estados Unidos. The Film Catalogue. Cita: 17 de Abril de 2013. Ref. 23 de Noviembre de 2013. Disponible en internet:
<http://thefilmcatalogue.com/catalog/FilmDetail.php?id=14518&useLanguage=Spanish>.

BIBLIOGRAFÍA

ALSINA, Thevenet. Homero. *Desde la Creación al Primer Sonido. Historia del Cine Americano /1. (1893-1930)*. 1993. Barcelona. Editorial Laertes. 207 pp.

ALTMAN, Rick. *Los Géneros Cinematográficos*. Barcelona. Paidós. 2000. 332 pp.

ALONSO Barahona, Fernando. *Historia del Terror a Través del Cine*. Barcelona. Film Ideal. 1998. 204pp.

AUMONT, Jacques. Michel Marie. *Análisis del Film*. Barcelona. Paidós. Traducción Carlos Losilla. 2a edición. 1990. 311 pp.

Aristóteles. *Arte Poética. Arte Retórica*. Editorial Porrúa. México. 1999. Sepan cuantos... Núm. 175. 239 pp.

AVIÑA, Rafael. *Asesinos Seriales: Grandes Crímenes: de la Nota Roja a la Pantalla Grande*. México. Patria. Nueva Imagen. 1996. 156 pp.

BELTRAN, Rafael. Marta Haro. *El Cuento Folclórico en la Literatura y en la Tradición Oral*. Valencia. PUV Publicaciones. 2006. 309 pp.

BERTRAND, Tavernier. Jean Pierre Coursodon. *50 Años de Cine Norteamericano*. Traducción Francisco Diez del Corral. Tomo I. Madrid. Akal. 1997. 1408 pp.

BORDWELL, David. *La Narración en el Cine de Ficción*. Barcelona. Paidós. 1996. 364 pp.

BRADLEY, Doug. *Monstruos Sagrados. Grandes Actores y sus Caracterizaciones en la Historia del Cine de Terror*. Traducción Eusebio R. Arias. España. Nuer Ediciones. 1998. 200 pp.

CARROLL, Noel. *Filosofía del Terror o las Paradojas del Corazón*. Traducción Gerard Vilar. Madrid. A. Machado Libros. 2005. 447 pp.

CASETTI, Francesco. Federico Di Chio. *Cómo Analizar un Film*. Traducción Carlos Losilla. Barcelona. Paidós. 1991. 279 pp.

- CONRICH, Ian. *Horror Zone. The Cultural Experience of Contemporary Horror Cinema*. Great Britain. I. B. Tauris. 2010. 306 pp.
- DE SADE, Marqués. *Los 120 Días de Sodoma o la Escuela del Libertinaje*. México. Tomo. 2ª. Edición. 2002. 183pp.
- EGRI, Lajos. *Cómo Escribir un Drama*. México. UNAM. Centro Universitario de Estudios Cinematográficos. 1981. 288 pp.
- ERREGUERENA, María Josefa. *Los Medios Masivos de Comunicación como Actualizadores de los Mitos*. México. Universidad Autónoma Metropolitana. Unidad Xochimilco. 2002. 159 pp.
- FELDMAN, Simón. *La Realización Cinematográfica. Análisis y práctica*. Barcelona. Gedisa Editorial. 7ª reimpresión. 2002. 205 pp.
- FERRERAS, Daniel. *Lo Fantástico en la Literatura y el Cine. De Edgar A. Poe a Freddy Krueger*. Madrid. Vosa. 1995. 209 pp.
- GONZÁLEZ Alonso, Carlos. *El Guión*. México D.F. Editorial Trillas. 1999. 9ª reimpresión. 61 pp.
- GUBERN, Román. *Historia del Cine*. 1977. 4ª edición. España. Ediciones Danae. 479 pp.
- GUILLOT, Eduardo. *Escalofríos. 50 Películas de Terror de Culto*. Valencia. Midons Editorial. 1997. 223 pp.
- GUTIÉRREZ Espada, Luis. *Narrativa Fílmica: Teoría y Técnica del Guión Cinematográfico*. Madrid. Pirámide. 1978. 199 pp.
- ITUARTE, Leire. Jon Letamendi. *Antología. Los Inicios del cine. Desde los Espectáculos Precinematográficos hasta 1917*. 2002. Barcelona. Ediciones del Serbal. 267 pp.
- J. Clover, Carol. *Men Women and Chainsaws. Gender in the Modern Horror Film*. U.S.A. Princeton University Press. 1992. 260 pp.
- J. Rodríguez. Hilario. *Museo del Miedo. Las mejores películas de terror*. Colección Géneros n° 4. Madrid. Ediciones JC. 2003. 326 pp.

KING, Stephen. *It*. Traducción Edith Zilli. 4a edición. Barcelona. Random House Mondadori. 2005. 1503 pp.

KONIGSBERG, Ira. *Diccionario Técnico Akal de Cine*. Traductor: Enrique Herrando Pérez, Francisco López Martín. Madrid. Akal. 2009. 592 pp.

LANGFORD, Barry. *Film Genre. Hollywood and Beyond*. Great Britain. Edinburgh University Press. 2005. 310 pp.

LAZO, Norma. *El Horror en el Cine y la Literatura. Acompañado de una Crónica Sobre un Monstruo en el Armario*. Barcelona. Paidós. 2004. 195 pp.

LOSILLA, Carlos. *El Cine de Terror. Una Introducción*. Barcelona. Paidós Ediciones. 1993. 207 pp.

LOVECRAFT, Howard Phillips. *El Necronomicón*. Traducción Lorenza Urquiza. México. Grupo Editorial Tomo. 2005. 238 pp.

MARTÍN, Sara. *Monstruos al Final del Milenio*. Madrid. Alberto Santos Editor. Colección Nekrozine No. 6. 2002. 223 pp.

Colección Fimoteca. *Georges Méliés*. México D.F. Fimoteca de la UNAM. 1982. 135 pp.

METZ, Christian. *El Significante Imaginario. Psicoanálisis y cine*. Traducción de Josep Elías. Barcelona. Paidós. 4ª edición. 2001. 273 pp.

NAIME Padua, Alfredo. *El Cine. 204 Respuestas*. México D.F. Alhambra Mexicana. 1995. 200 pp.

ORTEGA Torres, Jose Luis. *Mundo Gore: el Cine Descuartizador*. México. El Autor. 2004. 314 pp.

PALACIOS, Jesús. *Psychokillers. Anatomía del Asesino en Serie*. México. Primera reimpresión. Editorial Planeta. 2001. 278 pp.

PENNER, Jonathan. Steven Jay Schneider. *Cine de Terror*. Barcelona. Editor Paul Duncan. Taschen. 2008. 192 pp.

ROSAS Rodríguez, Saul. *El Cine de Horror en México*. Buenos Aires. Saga Ediciones. 2003. 176 pp.

RUBIN, Martin. *Thrillers*. Traducción de Manuel Talens. Madrid. 2000. Cambridge University Press. 367 pp.

SANTIESTEBAN, Oliva Hector. *Tratado de Monstruos. Ontología Teratológica*. La Paz. Universidad Autónoma de Baja California Sur. Plaza y Valdes. 2003. 329 pp.

SCHOELL, William. James Spencer. *The Nightmare Never Ends. The Official History of Freddy Krueger and the Nightmare on Elm street Films*. U.S.A. A Citadel Press Book. 1992. 212 pp.

SELLÉS, Magdalena. *El Documental*. Barcelona. Editorial VOC. 2008. 92 pp.

TAIBO I, Paco Ignacio. *Historia Popular del Cine. Desde sus Inicios Hasta que Comenzó a Hablar*. 1996. México D.F. Consejo Nacional para la Cultura y las Artes. 577 pp.

YOEL, Gerardo. Compilador. *Pensar el Cine 1. Imagen, ética y filosofía*. Buenos Aires. MANANTIAL. 2004. 256 pp.

VIDEOGRAFÍA

616: Paranormal Incident. 2013. 90 min. Director: David Chirchirillo. Guión: Ian Ascher, Chris W. Freeman. Protagonistas: Vai Au-Harehoe, Josef Cannon, Thomas Downey, Autumn Federici. EUA. Inglés. Marquis Productions.

7 Nights of Darkness. 2011. 90 min. Dir.: Allen Kellog. Guión: Allen Kellog. Protagonistas: Jennifer Hoffman, Allen Kellog, Meredith Kochan, Sean Lackey, Larru Nehring, Andrew Richardson. EUA. Inglés. Post Industrial Pictures.

100 Ghost Street: The Return of Richard Speck. 2012. 84 min. Dir.: Martin Andersen. Guión: Nancy Lopardi. Protagonistas: Jennifer Robyn Jacobs, Jim Shipley, Tony Besson. EUA. Inglés. The Asylum Home Entertainment.

Alien Abduction. 1998. 93 min. Dir.: Dean Alioto. Guión: Paul Chitlik, Dean Alioto. Protagonistas: Benz Antoine, Kristian Ayre, Emmanuelle Chriqui, Gilian Barber. EUA. Inglés. Dick Clark Productions.

Actividad Paranormal. 2007. 86 min. Dir: Oren Peli. Guión: Oren Peli. Protagonistas: Katie Featherston, Micah Sloat, Mark Fredrichs. EUA. Inglés. Blumhouse Productions.

Actividad Paranormal 0: El Origen. 2010. 90 min. Dir: Toshikazu Nagae. Guión: Toshikazu Nagae. Protagonistas: Aoi Nakamura, Noriko Aoyama. Japón. Japones. Presidio.

Actividad Paranormal 2. 2010. 91 min. Dir.: Tod Williams. Guion: Michael R. Perry, Christopher Landon. Protagonistas: Kathy Featherston, Mica Sloat, Molly Ephraim. EUA. Inglés. Paramount Pictures.

Actividad Paranormal 3. 2011. 83 min. Dir.: Henry Joost, Ariel Schulman. Guión: Christopher Landon. Protagonistas: Chloe

Csengery, Jessica Tyler Bron, Christopher Nicolas Smith. EUA. Inglés. Paramount Pictures.

Actividad Paranormal 4. 2012. 88 min. Dir.: Henry Joost, Ariel Schulman. Protagonistas: Stephen Dunham, Katie Featherston, Matt Shively. EUA. Inglés.

Apartamento 143. 2011. 80 min. Dir: Carles Torrens. Guión: Rodrigo Cortés. Protagonistas: Francesc Garrido, Fiona Glascott, Rick González. España. Inglés. Nostromo Pictures.

Apollo 18. 2011. 86 min. Dir: Gonzalo López-Gallego. Guión: Brian Miller. Protagonistas: Warren Christie, Lloyd Owen, Ryan Robbins. EUA-Canada. Inglés. Dimension Films.

Atrocious. 2010. 71 min. Dir: Fernando Barreda Luna. Guión: Fernando Barreda Luna. Protagonistas: Cristian Valencia, Clara Moraleda, Chus Pereiro. España-México. Catalan Film and Television.

Cloverfield. 2008. 85 min. Dir: Matt Reeves. Guión: Drew Goddard. Protagonistas: Lizzy Caplan, Jessica Lucas, T.J. Miller. EUA. Inglés. Paramount Pictures.

The Collingswood Story. 2002. 80 min. Dir.: Michael Costanza. Guión: Michael Costanza. Protagonistas: Stephanie Dees, Johnny Burton, Vera Madeline. EUA. Inglés. Cinerebel Film.

Con el diablo adentro. 2012. 83 min. Dir: William Brent Bell. Guión: William Brent Bell, Mathew Petterman. Protagonistas: Fernanda Andrade, Simon Quaterman, Evan Helmuth. EUA. Inglés. Prototype.

Crowsnest. 2012. 84 min. Dir.: Brenton Spencer. Guión: John Sheppard. Protagonistas: Mittita Barber, Aslam Husain, Victor Zinck Jr. Cánada. Inglés. Straight Jacket Films.

Cuarentena. 2008. 89 min. Dir: John Eric Dowdle. Guión: John Eric Dowdle. Protagonistas: Jennifer Carpenter, Steve Harris, Jay Hernández. EUA. Inglés. Screen Gems.

Desaparecidos. 2011. 75 min. Dir: Davis Schurmann. Guión: David Schurmann, Rafael Blecher. Protagonistas: Charlene Chagas, Natalia Vidal, Pedro Urizzi. Brasil. Portugués. Schurmann Film Company.

The Dyatlov Pass Incident. 2013. 100 min. Dir.: Renny Harlin. Guión: Vikram Weet. Protagonistas: Holly Goss, Matt Stokoe, Luke Albright, Ryan Hawley. EUA, Reino Unido, Rusia. Inglés. Aldamisa Entertainment.

Entity. 2012. 87 min. Dir.: Steve Stone. Guión: Steve Stone. Protagonistas: Dervla Kirwan, Charlotte Riley, Branko Tomovic. Reino Unido. Inglés. Nexus DNA.

Europa Report. 2013. 90 min. Dir.: Sebastián Cordero. Guión: Philip Gelatt. Protagonistas: Christian Camargo, Embeth Davidtz, Anamaria Marinca, Michael Nyqvist. EUA. Inglés. Wayfare Entertainment.

Evidence. 2011. 78 min. Dir: Howie Askins. Guión: Ryan McCoy. Protagonistas: Ryan McCoy, Brett Rosenberg, Abigail Richie. EUA. Inglés. RynoRyder Productions Inc.

Experimento Paranormal. 2012. 79 min. Dir.: Sean Stone. Guión: Sean Stone, Alexander Wraith. Protagonistas: Pete Antico, Antonella Lentini, Zana Markelson. EUA. Inglés. Mind the GAP Productions.

Fenómeno Siniestro. 2011. 92 min. Dir: The Vicious Brothers. Guión: The Vicious Brothers. Protagonistas: Ben Wilkinson, Sean Rogerson, Ashleigh Gryzko. Canada. Inglés. Twin Engine Films.

Fenómeno Siniestro 2. 2012. 100 min. Dir.: John Poliquin. Guión: The Vicious Brothers. Protagonistas: Richard Harmon, Dylan Playfair, Stephanie Bennett. Canada-EUA. Inglés. Death Awaits Cinema.

The Frankenstein Theory. 2013. 87 min. Dir.: Andrew Weiner. Guión: Vlady Pildysh, Andrew Weiner. Protagonistas: Kris Lemche, Timothy V. Murphy, Eric Zuckerman, Heather Stephens. EUA. Inglés. Sin publicar.

Frankenstein's Army. 2013. 84 min. Dir.: Richard Raaphorst. Guión: Chris W. Mitchell, Richar Raaphorst. Protagonistas: Karel Roden, Joshua Sasse, Alexander Mercury. Holanda, EUA, República Checa. Inglés. Dark Sky Films.

Guinea Pig: Flores de Sangre y Carne. 1985. 42 min. Dir: Hideshi Hino. Guión: Hideshi Hino. Protagonistas: Hiroshi Tamura, Kirara Yugao. Japón. Japones. Sai Enterprise.

Holocausto Caníbal. 1980. 95 min. Dir: Ruggero Deodato. Guión: Gianfranco Clerici. Protagonistas: Robert Kerman, Francesca Ciardi, Perry Pirkanen. Francia. Inglés. F.D. Cinematografica.

Home Movie. 2008. 77 min. Dir.: Christopher Denham. Guión: Christopher Denham. Protagonistas: Adrian Pasdar, Cady McClain, Amber Joy Williams, Austin Williams. EUA. Inglés. Modernciné.

The Hunt. 2006. 90 min. Dir.: Fritz Kiersch. Guión: Fritz Kiersch. Protagonistas: Joe Michael Burke, Cliff de Young, Robert Rusler, Mitchell Burns. EUA. Inglés. Graymark Productions.

La Invasión de los Muertos. 2007. 95 min. Dir.: George A. Romero. Guión: George A. Romero. Protagonistas: Michelle Morgan, Joshua Close, Scott Wentworth. EUA. Inglés. Romero Grunwald Productions.

Kuntilanak Beranak. 2009. 89 min. Dir.: Ian Jacobs. Guión: Inne Damar. Protagonistas: Garneta Haruni, Monique Henry, Dion Wiyoko. Indonesia. Indonesio. Mitra Pictures.

Lake Mungo. 2008. 87 min. Dir: Joel Anderson. Guión: Joel Anderson. Protagonistas: Rosie Traynor, David Pledger, Martin Sharpe. Australia. Inglés. Mungo Productions.

The Last Broadcast. 1998. 86 min. Dir.: Stefan Avalos, Lance Weiler. Guión: Stefan Avalos, Lance Weiler. Protagonistas: David Bear, Jim Seward, Stefan Avalos. EUA. Inglés. FFM Productions.

The Lost Coast Tapes. 2012. 85 min. Dir.: Corey Grant. Guión: Bryan O’Cain, Brian Kelsey. Protagonistas: Drew Rausch, Rich McDonald, Ashley Wood. EUA. Inglés. New Breed Entertainment.

Megan is missing. 2011. 85 min. Dir: Michael Goi. Guión: Michael Goi. Protagonistas: Amber Perkins, Rachel Quinn, Dean Waite. EUA. Inglés. Trio Pictures.

Noroi. 2005. 105 min. Dir.: Koji Shiraishi. Guión: Koji Shiraishi, Naoyuki Yokota. Protagonistas: Jin Muraki, Rio Kanno, Tomono Kuga. Japón. Japonés. Xanadeux Company.

Ocurrió Cerca de su Casa. 1992. 95 min. Dir: Remy Balveux, Andre Bonzel, Benoit Poelvoorde. Guion: Remy Balveux, Andre Bonzel, Benoit Poelvoorde, Vincent Tavier. Protagonistas: Benoit Poelvoorde, Andre Bonzel, Jean-Marc Chenut. Bélgica. Francés. Les Artistes Anonymes.

Paranormal Entity. 2009. 88 min. Dir: Shane Van Dyke. Guión: Shane Van Dyke. Protagonistas: Shane Van Dyke, Erin Marie Hogan, Fia Perera. EUA. Inglés. The Global Asylum.

Pesadilla Jurásica. 2012. 83 min. Dir.: Jay Basu. Guión: Sid Bennett, Jay Basu. Protagonistas: Natasha Loring, Richard Dillane, Matt Kane. Reino Unido. Inglés. Moonlighting Films.

The Poughkeepsie Tapes. 2007. 86 min. Dir: John Erick Dowdle. Guión: John Erick Dowdle, Drew Dowdle. Protagonistas: Stacy Chbosky, Ben Messmer, Samantha Robson. EUA. Inglés. Brothers Dowdle Productions.

El Proyecto de la Bruja de Blair. 1999. 81 min. Dir: Daniel Myrick, Eduardo Sánchez. Guión: Daniel Myrick, Eduardo Sánchez. Protagonistas: Heather Donahue, Joshua Leonard, Michael C. Williams. EUA. Inglés. Haxan Films.

REC. 2007. 78 min. Dir: Jaume Balagueró, Paco Plaza. Guión: Jaume Balagueró, Paco Plaza, Luis Berdejo. Protagonistas: Manuela Velasco, Ferran Terraza, Pablo Rosso. España. Castellano. Filmmax.

REC 2. 2009. 85 min. Dir.: Jaume Balagueró, Paco Plaza. Guión: Jaume Balagueró, Paco Plaza, Manu Díez. Protagonistas: Jonathan D. Mellor, Manuela Velasco, Óscar Zafra. España. Español. Filmmax.

The Saint Francisville Experiment. 2000. 79 min. Dir.: Ted Nicolau. Guión: Ted Nicolau. Protagonistas: Madison Charap, Ryan Larson, Paul Carson. EUA. Inglés. The Kushner-Locke Company.

Sesión 1.16. 2012. 80 min. Dir.: Hernán Cabo. Guión: Hernán Cabo, Pedro Pérez Lariño. Protagonistas: Iñaki Guevara, Antonia Payeras, Rebeca Sala. España. Español. Cat Films Entertainment.

Skew. 2011. 83 min. Dir.: Sevé Schelenz. Guión: Sevé Schelenz. Protagonistas: Rob Scattergood, Amber Lewis, Richard Olak, Taneal Cutting. EUA. Inglés. Sleep Apnea Productions Inc.

Tape 407. 2012. 90 min. Dir.: Dale Fabrigar, Everette Wallin. Guión: Dale Fabrigar, Everette Wallin. Protagonistas: Abigail Schrader, Samantha Lester, James Lyons. EUA. Inglés. Suzanne de Laurentis Productions.

Terror en la Bahía. 2012. 84 min. Dir.: Barry Levinson. Guión: Michael Wallach. Protagonistas: Kristen Connolly, Jane McNeill, Christopher Denham. EUA. Inglés. Automatik Entertainment.

Trollhunter. 2010. 103 min. Dir: Andre Ovredal. Guión: Andre Ovredal. Protagonistas: Otto Jespersen, Glen Erland Tosterud, Johanna Morck. Noruega. Noruego. Filmkameratene A/S.

The Tunnel. 2011. 91 min. Dir: Carlo Ledesma. Guión: Enzo Tedeschi, Julian Harvey. Protagonistas: Bel Deliá, Andy Rodoreda, Steve Davis. Australia. Inglés. Distracted Media.

El Último Exorcismo. 2010. 87 min. Dir: Daniel Stamm. Guión: Huck Botko, Andrew Gurland. Protagonistas: Patrick Fabian, Ashley Bell, Iris Bahr. EUA-Francia. Inglés. Strike Entertainment.

Vampires. 2010. 88 min. Dir.: Vincent Lanoo. Guión: Frédérique Broos, Vincent Lanoo. Protagonistas: Carlo Ferrante, Vera Van Dooren, Pierre Lognay, Fleur Lise Heuet. Bélgica. Francés. Let Field Ventures.

V/H/S. 2012. 116 min. Dir: Radio Silence, David Bruckner, Glenn McQuaid, Joe Swanberg, Ti West, Adam Wingard. Guión: Simon Barrett, Matt Bettinelli-Olpin, David Bruckner, Ti West, Glenn McQuaid. Protagonistas: Calvin Reeder, Hannah Fierman, Helen Rogers. 116 min. EUA. Inglés. Bloody Disgusting.

V/H/S 2. 2013. 96 min. Dir.: Simon Barrett, Jason Eisener, Gareth Evans, Gregg Hale, Eduardo Sánchez, Timo Tjahjanto, Adam Wingard. Guión: Simon Barret, John Davies, Jason Eisener, Gareth Evans, Jamie Nash, Eduardo Sánchez, Timo Tjahjanto. Protagonistas: Kelsy Abbott, Lawrence Michael Levine, Hannah Al Rashid, Adam Wingard, Jay Saunders. EUA. Canada, Indonesia. Inglés. Bloody Disgusting.

¿Y Dónde Está el Fantasma? 2013. 83 min. Dir.: Michael Tiddes. Guión: Marlon Wayans, Rick Alvarez. Protagonistas: Marlon Wayans, Essence Atkins. EUA. Inglés. Automatik Entertainment.

FUENTES CIBERNÉTICAS

ARMSTRONG, Roger. *Nefarious Films Horror Reviews. Chronicles of an Exorcism*. [en línea]. D.R. 2013. Reino Unido. Nefarious Films. Celebrating the Best, the Worst, and the Weirdest in Horror and Sci-Fi. Citado 17 de Abril de 2013. Ref. 23 de Noviembre de 2013. Disponible en internet:

<http://www.nefariousfilms.com/Reviews/chroniclesofanexorcismreview.html>.

B-Movie Becky. *Last Ride (2011): Into the wild*. [en línea]. 27 de Julio de 2011. Estados Unidos. The Horror Effect. The trick is to stay alive. Citado 17 de Abril de 2013. Ref. 23 de Noviembre de 2013. Disponible en internet: <http://horroreffect.blogspot.mx/2011/07/last-ride-2011-into-wild.html>.

COSTANZA, Michael. *The Collingswood Story*. [Video]. Estados Unidos. Cinerebel Films, [2002]. Consulta: 10 de Junio de 2013. Disponible en internet: <http://www.alluc.to/movies/watch-the-collingswood-story-2002-online/365911.html>

CONRY, Chuck. *Exhibit A (2007) movie review*. [en línea]. 5 de Septiembre de 2011. Estados Unidos. Horrorphilia. Horror and so Much More. Citado 17 de Abril de 2013. Ref. 23 de Noviembre de 2013. Disponible en internet: <http://www.horrorphilia.com/exhibit-a-2007-movie-review/>.

Darkotica. *The school in the Woods, mamá no quiero ir al colegio*. [en línea]. 22 de Noviembre de 2011. España. Nido de Cuervos. Citado 17 de Abril de 2013. Ref. 23 de Noviembre de 2013. Disponible en internet: <http://elcuervoenteradillo.blogspot.mx/2011/11/school-in-woods-mama-no-quiero-ir-al.html>.

Educared-Curso de Cine. *Los Recursos Narrativos en el Guión de Cine*. [en línea]. 10 de Junio de 2009. México. Planeta de Papel. Ref. 26 de Abril de 2013. Disponible en internet:

<http://planetadepapel.blogspot.mx/2009/06/los-recursos-narrativos-en-el-guion-de.html>.

The Film Interpreter. *The Paranormal Incident (2011)*. [en línea]. 4 de Febrero de 2013. Estados Unidos. The Film Interpreter. Citado 17 de Abril de 2013. Ref. 23 de Noviembre de 2013. Disponible en internet: <http://filminterpreter.blogspot.mx/2013/02/the-paranormal-incident-2011.html>.

FROST, Edward. *Film Review: "A Night in the Woods"*. [en línea]. D.R. 2013. Reino Unido. Cine Vue. Citado 17 de Abril de 2013. Ref. 23 de Noviembre de 2013. Disponible en internet: <http://www.cine-vue.com/2012/09/film-review-night-in-woods.html>.

GALLMAN, Brett. *Head Case (2007)*. [en línea]. 11 de Agosto de 2010. Estados Unidos. Oh, The Horror!. Citado 17 de Abril de 2013. Ref. 23 de Noviembre de 2013. Disponible en internet: <http://www.oh-the-horror.com/page.php?id=739>.

HALLAM, Scott. *If You're a Fan of The Blair Witch Project, Severed Footage Is For You*. [en línea]. 13 de Abril de 2012. Estados Unidos. Dread Central. Citado 17 de Abril de 2013. Ref. 23 de Noviembre de 2013. Disponible en internet: <http://www.dreadcentral.com/news/54611/if-youre-fan-blair-witch-project-severed-footage-you>.

Houseinrlyeh. *In short: Paranormal Effect (2010)*. [en línea]. 21 de Junio de 2012. Alemania. The Horror!?. Citado 17 de Abril de 2013. Ref. 23 de noviembre de 2013. Disponible en internet: <http://houseinrlyeh.blogspot.mx/2012/06/in-short-paranormal-effect-2010.html>

Instituto de Investigaciones Jurídicas. UNAM. *Referencias o citas para documentos electrónicos*. [en línea]. D.R. 2013. México. Biblioteca Jurídica Virtual. Ref. 23 de noviembre de 2013. Disponible en internet: <http://biblio.juridicas.unam.mx/gen/cita.htm> 23-11-2013.

Jack El Destripador. *V/H/S*. [en línea]. D.R. 2002-2013. España. Abandomoviez. Consulta: 26 de Noviembre de 2012. Disponible en internet: <http://www.abandomoviez.net/db/pelicula.php?film=20639>.

LAFULLA, Joan. *Unaware. La sombra de Paranormal Activity es muy alargada*. [en línea]. 9 de Diciembre de 2010. España. Almas Oscuras. Citado 17 de Abril de 2013. Ref. 23 de Noviembre de 2013. Disponible en internet: <http://www.almasoscuras.com/unaware>.

LEDDEN, Sean. *Monster (2008)*. [en línea]. Abril 2012. Estados Unidos. The Monster Shack. Citado 17 de Abril de 2007. Ref. 23 de noviembre de 2013. Disponible en internet: <http://www.monstershack.net/sp/index.php/monster-2008/>.

The Man-Cave. *Para-who?: In Memorium (2005) review*. [en línea]. 6 de Diciembre de 2010. Estados Unidos. The Man-Cave. Cita: 17 de Abril de 2013. Ref. 23 de Noviembre de 2013. Disponible en internet: <http://www.theman-cave.com/2010/12/para-who-in-memorium-2005-review.html>.

MOYERS, Kevin. *Movie Review: Documenting The Grey Man (2012)*. [en línea]. 25 de Julio de 2012. Estados Unidos. Cinema Head Cheese. Citado 17 de Abril de 2013. Ref. 23 de Noviembre de 2013. Disponible en internet: <http://cinemaheadcheese.blogspot.mx/2012/07/movie-review-documenting-grey-man-2012.html>.

Nunca Existieron. *Doppelgänger*. [en línea]. 20 de Enero de 2013. Otros. Las Cosas que Nunca Existieron. Ref. 3 de Mayo de 2013. Disponible en internet: <http://lascosasquenuncaexistieron.com/Articulos/300/doppelgaenger>

La Opinóloga de Terror. *The Collingswood Story*. [en línea]. 2 de Diciembre de 2010. México. La Opinóloga de Terror. Citado 17 de Abril de 2013. Ref. 23 de Noviembre de 2013. Disponible en internet: <http://opinologadeterror.blogspot.mx/2010/12/collingswood-story-2002-usa.html>.

Otros. *The Cohasset Snuff Film review*. [en línea]. D.R. 2013. Estados Unidos. The Conduit Speaks. Citado 17 de Abril de 2013. Ref. 23 de Noviembre de 2013. Disponible en internet:
<http://www.theconduitspeaks.com/2012/12/the-cohasset-snuff-film-review.html>.

Otros. *Evidence of a Haunting*. [en línea]. D.R. 2013. Estados Unidos. BrainDamageFilms.com. Citado 17 de Abril de 2013. Ref. 23 de Noviembre de 2013. Disponible en internet:
<http://braindamagefilms.com/dvd/horror/supernatural-ghost/evidence-of-a-haunting/>.

Otros. *The Exorcist Chronicles (2007)*. [en línea]. D.R. 2013. Madrid. Aullidos. El Portal No. 1 de Terror y Ciencia Ficción. Citado 17 de Abril de 2013. Ref. 23 de Noviembre de 2013. Disponible en internet:
http://www.aullidos.com/pelicula.asp?id_pelicula=2530.

Otros. Internet Movie Data Base. *The Amityville Haunting*. [en línea]. Estados Unidos. IMDB. Citado 28 de Agosto de 2013. Disponible en internet:
http://www.imdb.com/title/tt2042447/plotsummary?ref_=tt_ov_pl

Otros. Internet Movie Data Base. *Box Office/Business for The Bay*. [en línea] Estados Unidos. IMDB. Citado: 14 de Mayo de 2013. Ref. 23 de noviembre de 2013. Disponible en internet:
http://www.imdb.com/title/tt1713476/business?ref_=ttrel_ql_4

Otros. Internet Movie Data Base. *Box Office/Business for The Blair Witch Project*. [en línea] Estados Unidos. IMDB. Citado: 7 de Mayo de 2013. Ref. 23 de noviembre de 2013. Disponible en internet:
http://www.imdb.com/title/tt0185937/business?ref_=ttrel_ql_4

Otros. Internet Movie Data Base. *Box Office/Business for Paranormal Activity*. [en línea] Estados Unidos. IMDB. Citado: 8 de Mayo de 2013. Ref. 23 de noviembre de 2013. Disponible en internet:
http://www.imdb.com/title/tt1179904/business?ref_=ttrel_ql_4

Otros. Internet Movie Data Base. *Box Office/Business for Saw*. [en línea] Estados Unidos. IMDB. Citado: 29 de Mayo de 2013. Ref. 23 de noviembre de 2013. Disponible en internet:

http://www.imdb.com/title/tt0387564/business?ref_=ttrel_ql_4

Otros. Internet Movie Data Base. *Cropsey*. [en línea]. Estados Unidos. IMDB. Consulta: 28 de Agosto de 2013. Disponible en internet:

http://www.imdb.com/title/tt1277936/?ref_=sr_1

Otros. Internet Movie Data Base. *The Crying Dead aka The Whispering Dead*. [en línea] Estados Unidos. IMDB. Citado: 17 de Abril de 2013. Ref. 23 de noviembre de 2013. Disponible en internet:

http://www.imdb.com/title/tt1814905/?ref_=sr_1.

Otros. Internet Movie Data Base. *The Dark Area*. [en línea] Estados Unidos. IMDB. Citado: 17 de Abril de 2013. Ref. 23 de noviembre de 2013. Disponible en internet:

http://www.imdb.com/title/tt0276894/?ref_=fn_al_tt_1.

Otros. Internet Movie Data Base. *Evil Things*. [en línea]. Estados Unidos. IMDB. Consulta: 28 de Agosto de 2013. Disponible en internet:

http://www.imdb.com/title/tt1413527/?ref_=sr_1

Otros. Internet Movie Data Base. *Frost*. [en línea]. Estados Unidos. IMDB. Consulta: 28 de Agosto de 2013. Disponible en internet:

<http://www.imdb.com/title/tt2181953/>

Otros. Internet Movie Data Base. *The Garlock Incident*. [en línea]. Estados Unidos. IMDB. Consulta: 17 de Abril de 2013. Disponible en internet: http://www.imdb.com/title/tt2125650/?ref_=fn_al_tt_1.

Otros. Internet Movie Data Base. *The Gerber Syndrome: il Contagio*. [en línea]. Estados Unidos. IMDB. Consulta: 28 de Agosto de 2013. Disponible en internet: http://www.imdb.com/title/tt1820701/?ref_=sr_1

Otros. Internet Movie Data Base. *Hollow*. [en línea]. Estados Unidos. IMDB. Consulta: 28 de Agosto de 2013. Disponible en internet: http://www.imdb.com/title/tt1869470/?ref_=fn_al_tt_1

Otros. Internet Movie Data Base. *Incident at Loch Ness*. [en línea]. IMDB. Estados Unidos. Consulta: 28 de Agosto de 2013. Disponible en internet: http://www.imdb.com/title/tt0374639/?ref_=sr_1

Otros. Internet Movie Data Base. *The Last Horror Movie*. [en línea] IMDB. Estados Unidos. Citado: 28 de Agosto de 2013. Ref. 23 de noviembre de 2013. Disponible en internet: http://www.imdb.com/title/tt0319728/?ref_=sr_2.

Otros. Internet Movie Data Base. *Re-Cut*. [en línea]. Estados Unidos. IMDB. Consulta: 28 de Agosto de 2013. Disponible en internet: http://www.imdb.com/title/tt1617172/?ref_=fn_al_tt_1.

Otros. Internet Movie Data Base. *The Ritual*. [en línea]. Estados Unidos. IMDB. Consulta: 28 de Agosto de 2013. Disponible en internet: http://www.imdb.com/title/tt0460943/?ref_=fn_al_tt_2

Otros. Internet Movie Data Base. *Subconscious*. [en línea]. Estados Unidos. IMDB. Consulta: 28 de Agosto de 2013. Disponible en internet: http://www.imdb.com/title/tt1764615/?ref_=fn_al_tt_2

Otros. Internet Movie Data Base. *Welcome to the Jungle*. [en línea]. IMDB. Estados Unidos. Consulta: 28 de Agosto de 2013. Disponible en internet: http://www.imdb.com/title/tt1090360/?ref_=fn_al_tt_1

Otros. Internet Movie Data Base. *1013 Briar Lane*. [en línea]. Estados Unidos. IMDB. Consulta: 28 de Agosto de 2013. Disponible en internet: http://www.imdb.com/title/tt1541061/?ref_=fn_al_tt_1

Otros. *Knock Knock 2 (1666)*. [en línea]. D.R. 2013. Otros. Ver Pelis. Citado 17 de Abril de 2013. Ref. 23 de Noviembre de 2013. Disponible en internet: <http://peliculas69.com/pelicula/1256/knock-knock-2-1666.html>.

Otros. *Reality Kills. The Burningmoore Incident (2010)*. [en línea]. D.R. 2013. Estados Unidos. Virgin Media. Citado 17 de Abril de 2013. Ref. 23 de Noviembre de 2013. Disponible en internet: <http://www.virginmedia.com/movies/find/reality-kills-the-burningmoore-incident>.

Otros. *616: Paranormal Incident*. [en línea]. D.R. 2013. Estados Unidos. The Film Catalogue. Cita: 17 de Abril de 2013. Ref. 23 de Noviembre de 2013. Disponible en internet: <http://thefilmcatalogue.com/catalog/FilmDetail.php?id=14518&useLanguage=Spanish>.

Scullion. *The Tapes (2011)*. [en línea]. D.R. 2013. Estados Unidos. Gore Press. Citado 17 de Abril de 2013. Ref. 23 de Noviembre de 2013. Disponible en internet: <http://www.gorepress.com/2011/10/06/the-tapes/>.

Sistema de Bibliotecas. Universidad Mayor. *Normas ISO 690. Referencias Bibliográficas*. [en línea]. D.R. 2013. Santiago, Chile. SIBUM. Ref. 23 de Noviembre de 2013. Disponible en internet: <http://www.sibum.cl/descargables/normas%20ISO%20690.pdf>.

Slowdeath 77. *Australian indie film Muirhouse trailer*. [en línea]. 4 de Mayo de 2012. Estados Unidos. Igor's Lab. Citado 17 de Abril de 2013. Ref. 23 de noviembre de 2013. Disponible en internet: <http://www.igorslab.com/home/2012/5/4/australian-indie-film-muirhouse-trailer.html>.

SUMNER, Don. *The Feed (2010) review*. [en línea]. 12 de Agosto de 2012. Estados Unidos. Best Horror Movies. Citado 17 de Abril de 2013. Ref. 23 de Noviembre de 2013. Disponible en internet: <http://www.best-horror-movies.com/review?name=the-feed-2010-review>.

URRERO, Guzmán. *El falso documental. Teoría y práctica del "mockumentary"*. [en línea]. 22 de Mayo de 2008. España. The Cult. Ref. 22 de Abril de 2013. Disponible en internet:

<http://www.thecult.es/Cine-clasico/el-falso-documental-teoria-y-practica-del-mockumentary.html>.