



**UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTÓNOMA DE MÉXICO**

**FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES
ACATLÁN**

Violencia Visual en el Cine

Tesina y Examen Profesional

Que para obtener el título de

Licenciado en Comunicación

Presenta:

Eduardo Monroy Gómez

Asesor: Mtra. María Luisa Morales Martínez

Septiembre 2015

Santa Cruz Acatlán, Naucalpan, Estado de México



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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

Agradecimientos

En estos párrafos queda plasmado mi agradecimiento a todas las personas que fueron parte de este proyecto, aunque para algunos fue eterno el proceso, aquí se encuentra el resultado de las desveladas, depresiones, dudas, corajes y peleas con todos aquellos que sufrieron este camino. Si ofendí o molesté a alguien, mi más sincera disculpa.

Muchas gracias a mis padres, sin ellos nunca hubiera llegado hasta aquí. Isabel, madre, quiero que sepas que todos tus valores, tiempo y dedicación son mi motivación para todos los días, sé que siempre estarás ahí para escuchar mis ideas y proyectos. Para mi padre Gerardo, que dio su tiempo vital, apoyo y presión para terminar el ciclo.

A mi hermana Maribel, que fue mi ejemplo desde niño para tomar mis propias decisiones, si no hubiera conocido su rebeldía de adolescente, tal vez hubiera terminado estudiando Derecho, gracias a ti conozco tantas cosas que ahora son parte de mi. A mi hermana menor Sofía le dedico este proyecto como muestra de que las ideas, por más ilógicas que suenen al explicarlas, se pueden realizar.

A mi tío Ricardo (Pollo) muchas gracias por todo, eres como un segundo padre para mi; a mis sobrinos Christopher y Sebastián, esperando ser ejemplo para ellos.

Gracias infinitas a la Maestra María Luisa Morales, sin ella esto no hubiera tomado forma, su apoyo y comprensión hizo posible todo, desde el primer día en que pisé su oficina hasta hoy, siempre estuvo ahí para atenderme.

No puedo dejar de agradecerle al cine de horror todo lo que me ha dado, es parte importante de mi, con él liberé todo mi estrés, mis preocupaciones y sobre todo, gracias al horror encontré el amor. Muchas gracias Cristina por compartir tu vida, tiempo y espacio, por prestar tus oídos y dudas para mejorar en todo, siempre has sido un halo de luz para mi.

A mi homie Oscar que siempre me regañaba por no apurarme y por escuchar mis quejas, a Mauricio por acompañarme con su amistad, a Maye por ser aquella amiga con la que compartí muchos sueños.

Quiero hacer un agradecimiento especial a Quim Casas por contestar mi correo tan rápido y facilitarme un libro que era imposible de encontrar, ojalá existieran más investigadores sobre el horror y cine como él.

Este proyecto y la vida serían más pesados si no fuera por la música de The Mars Volta, todos los cómics que leí en estos días, las historias y películas de Clive Barker, así como todos los video juegos de violencia y horror que jugué.

Finalmente, gracias a todas las personas que escucharon sobre esto, criticaron y dudaron. A aquellas que se han ido de mi vida, pero que fueron parte de todo esto.



Índice

Introducción.....	1
--------------------------	----------

CAPÍTULO 1

1.-La violencia	4
1.1.-¿Qué es la violencia visual?	8
1.2.-El uso de imágenes violentas en las películas	12
1.3.-Diferencias y similitudes entre los géneros ¿iguales o diferentes?	18

CAPÍTULO 2

2.-De lo clásico al gore.....	21
2.1.-Los antecedentes en un trabajo de Alfred Hitchcock.....	28
2.1.1.-Psicosis (1960)	30
2.2.-Cine de explotación	34
2.2.1-De películas eróticas a la primera cinta gore.....	39
2.2.2.-Blood Feast (1963)	44
2.3.-La sangre sigue brotando	46
2.4.-Halloween (1978)	49

CAPÍTULO 3

3.-De los asesinos seriales al humor negro	52
3.1.-El uso de la violencia contra el sexo y las drogas	55
3.2.-Evil Dead, cuando el diablo despierta (1987)	60
3.3.-El mito del “Snuff”	63
3.3.1.-Películas “snuff” que no lo son.....	64

CAPÍTULO 4

4.-Sangre, tripas y todo más explícito	68
4.1.-Dead Alive, lo más sangriento del cine	70
4.2.-Nuevos sub-géneros	73
4.3.-Porno, sangre y violencia explícita	78

Conclusiones	84
---------------------------	-----------

Bibliografía.....	86
--------------------------	-----------

Cibergrafía	88
--------------------------	-----------

Filmografía	90
--------------------------	-----------

Introducción

El horror es un género que no sólo ha tenido presencia en la literatura, la pintura o en el cine, se ha expandido a nuevos medios como los cómics y videojuegos. El miedo y asco son el precio que se paga por soportar sensaciones incómodas para satisfacer la curiosidad de poder entender u observar horrores desconocidos.

El paso del horror por el cine ha ido del expresionismo alemán hasta los nuevos sub géneros como el *torture porn*, pasó de ser un género marginal a convertirse en el más popular y de más éxito en taquilla, tal es el caso de *Saw*, con 7 secuelas.

A la par, el horror ha crecido en conjunto con la violencia visual explícita que se muestra. En las películas de los años treinta apenas era posible mostrar una mordida o una escena que expusiera sangre, todo quedaba en tomas implícitas en donde se recurre a la metáfora para poder representar a la violencia.

La violencia visual explícita fue aumentando su grado a lo largo de la evolución del género. Con la invención del *gore* se plasmaron nuevas formas de narración e intensidad sobre que debe mostrarse. La violencia visual pasó de ser una simple metáfora hasta exponer el límite de resistencia del cuerpo humano y de cuánto es el sufrimiento que puede causar el hombre a otro ser vivo.

La investigación está sustentada en el reportaje descriptivo y narrativo, ya que se recopilan fechas y datos sobre el desarrollo del horror como género cinematográfico. Con el uso del reportaje descriptivo a lo largo de los cuatro capítulos se detallan escenas de algunas películas representativas del género, se recopilan las circunstancias y fechas en las que fue creciendo la fascinación por el horror.

Con el reportaje narrativo se explican y muestran los hechos que han llevado a evolucionar al género como tal, se da muestra de conceptos y expone posturas sobre el rumbo que está tomando la violencia visual explícita en el género horror/gore.

Este proyecto de titulación se realiza para profundizar en el contenido de un género que es versátil y que contiene diversos subgéneros, en donde el uso de la violencia visual explícita dejó de ser un uso narrativo, para convertirse en el eje central de la historia.

La investigación sobre el cine de horror es cronológica, esto para poder entender el aumento de la violencia visual y el uso que ha tenido a lo largo de la filmografía del horror/gore, hasta los nuevos subgéneros que han nacido a partir del cine fantástico.

El capítulo uno de la tesina explica los temas centrales del proyecto, el uso que ha tenido la violencia en la historia del hombre y en diversos medios como la literatura, así como proyectos de cultura popular que han recurrido a ella para llamar la atención de la audiencia.

También se detalla qué es la violencia visual explícita, que rasgos son ocupados para ejemplificarla, así como el uso de imágenes violentas en material cinematográfico. El capítulo cierra con la explicación sobre si existe una diferencia entre el horror y el terror, y cómo debe de ser tratado cuando se habla de géneros cinematográficos.

Los antecedentes del género horror y su etapa clásica serán tratados en el capítulo dos, donde se describe el surgimiento del género, el apogeo que tuvo en los años treinta y también se aborda la aparición de la primera cinta considerada *gore* y los primeros ejemplos del asesino serial.

El capítulo tres profundiza sobre la década de los años ochenta, el auge del cine de horror con el asesino serial y la explotación del género, en donde se realizaron múltiples secuelas de las películas de horror que más vendieron. Se investiga el uso del horror para coartar acciones “incorrectas” de los jóvenes que vivieron en esa década, y se retoma el mito de las películas *snuff* que muestran asesinatos reales.

Para finalizar este trabajo de titulación, el capítulo cuatro explica el aumento gradual que ha tenido la violencia visual explícita en el cine de horror/gore, los nuevos subgéneros que están naciendo desde la primera década del siglo XXI, así como el uso aún más explícito de la violencia en contenidos cinematográficos.

Que inicie el voyeurismo de la violencia visual explícita a lo largo del horror.

Capítulo 1

1.-La violencia

En un mundo donde hay guerras, ataques terroristas, asesinatos, abusos en contra de otros seres, ya sean humanos o animales, el uso de la violencia no se limita a unos cuantos, es la sociedad completa que la práctica a diario.

Desde la antigüedad la naturaleza humana ha sido violenta, por sus emociones, sus ambiciones o métodos para obtener lo deseado, somos seres agresivos y se disfrutan. Y se ha justificado dependiendo de sus fines y sobre todo para imponer un orden jerárquico en los grupos humanos¹.

Por estos motivos la mirada hacia la violencia tiene dos perspectivas, las cuales se validan por sus fines, generalmente la que es usada por un individuo en contra de un grupo racial diferente, ideas contrarias a las suyas o por cualquier otra razón de su satisfacción será considerada una violencia negativa. Pero por el contrario, una violencia “históricamente reconocida” puede ser justa o satisfactoria, como su uso en el entretenimiento².

El entretenimiento con base en la violencia no es nuevo ni vino con la era de la televisión, la mitología griega nos da pasajes de guerras y peleas épicas. Desde siempre, el ser humano ha disfrutado de esos espectáculos, quizá para apropiarse de una realidad que se les escapa. Las tragedias clásicas o la escenificación de la muerte en Roma pretendía ser intencionalmente macabra, las hojas de hierro utilizadas se calentaban al rojo vivo ante el fulgor y éxtasis de la audiencia³.

¹ Walter, Benjamin, *Para una crítica de la violencia*, pp. 23

² *Ibidem*, pp. 18

³ Marzano, Michela, *La muerte como espectáculo*, pp. 71-73

Por otro lado, *La Divina Comedia* de Dante Alighieri nos narra los castigos y horrores que debe sufrir el humano después de una vida libertina.⁴ Este tipo de violencia es llamada *Mítica*, cualquier manifestación de la voluntad de los dioses, tomando una expresión sangrienta en contra de la vida de cualquier individuo, mientras la violencia "*Divina*" es usada en contra de cualquier grupo de personas que tenga dogmas diferentes y se aplica cruelmente en nombre de un dios⁵.

En la vida normal de un ser humano hay una administración de violencia diaria, hay diferentes factores para sufrirla y aplicarla; aunque en la actualidad es usualmente utilizada por minorías de poder en contra de las masas.

La influencia de ésta depende del ambiente histórico y geográfico de los individuos, fenómenos como la esclavitud, genocidio, exterminio, desplazamiento de una población, hambre, epidemias y hasta eventos catastróficos influyen en la actualidad como violencia visual extrema, por la retransmisión una y otra vez de imágenes en los diferentes medios⁶.

Se va forjando una identidad social relacionada con la violencia social vivida, estas experiencias pueden influir en las acciones a tomar o en el contenido que se siga consumiendo por parte del individuo, y aunque se busque escapar o resistirse a la interacción con la violencia, en la actualidad los individuos son espectadores continuos de todos los acontecimientos.

A escala internacional se tiene registrado que más de la mitad de los programas televisivos contienen algún tipo de violencia, la que se registra más es la violencia física, ya que es fácil de representar por ser gráfica⁷.

⁴ Alighieri, Dante, *La Divina Comedia*

⁵ Walter, Benjamin, *Para una crítica de la violencia*, pp. 37-41

⁶ Balibar, Étienne, *Violence and Civility: On the limits of Political Anthropology*, pp.11

⁷ Sanmartín, José, *Violencia, televisión y cine*, pp. 18

El vivir la violencia y llevar a un individuo al límite de esta, se lleva a cabo con el aprendizaje, interpretación, reacción y transformación de todo lo que influye en el ser, no hay una acción sin conocimiento y no se puede juzgar otra sin conocerla⁸.

El término violencia aplica de igual forma en la vida real como en la ficción, y causa el mismo efecto de impacto y agresión en contra de terceros.

“La violencia es el uso de la fuerza física o cualquier amenaza creíble de que se va a usar con la intención de dañar a un ser vivo o grupo de seres vivos”⁹

Por lo tanto, toda acción que atente en contra de otro, ya sea ficticia o real es catalogada como violencia. Con la llegada de la televisión el entretenimiento fue creciendo, noticieros, programas de acción, deportivos, infantiles, y hasta culturales muestran violencia.

Canales de televisión que tienen como objetivo mostrar documentales “serios y educativos” como *History Channel*, han agregado a su programación contenido violento y explícito, ante la falta de interés de la audiencia se recurren a programación violenta, tal es el caso del programa *Batalla de los dioses*¹⁰ transmitido por el canal antes mencionado, ya que para llamar la atención del público se aumenta la violencia y crea un ambiente surrealista que atrae más¹¹.

⁸ Balibar, Étienne, *Violence and Civility: On the limits of Political Anthropology* pp.15

⁹ Sanmartín, José, *Violencia, televisión y cine*, pp. 56

¹⁰ History Channel *Batalla de los Dioses* <http://mx.tuhistory.com/programas/batalla-de-los-dioses.html>

¹¹ Sanmartín, José, *Violencia, televisión y cine*, pp. 37

Pero esta atracción por la violencia no acompaña únicamente al lado primitivo del ser humano y su deseo por agredir a otros, sino se construye día a día porque es parte de la sociedad y de la cultura, se buscan acciones alternativas que llenen y desahoguen ese impulso violento, o algunas otras para sentirse más vivas¹².

Lo mismo pasa al buscar contenidos violentos en los medios de comunicación, existen personas que padecen de ansiedad y buscan programas violentos para aplacar su malestar¹³ y otras que sólo los ven por gusto, ya que *el voyeurismo morboso es inherente al ser humano*¹⁴.

¹² Ibídem pp. 39

¹³ Ibid. pp. 37

¹⁴ Lazo, Norma, *El horror en el cine y en la literatura*, pp. 137

1.1.-¿Qué es la violencia visual?

“La cuestión de la imagen remite a la del control de la violencia en el sentido de que, en la especie dotada de la palabra, el estupor de vivir la ausencia, el retiro de la cosa y la presencia de la cosa en la ausencia –la imagen es precisamente ausencia de la cosa– es decir, de vivir la representación y el lenguaje, hace de esta cuestión el centro de todo: del poder, de nuestra relación con el mundo y sobre todo de la relación consigo mismo.”

Pierre Legendre

La violencia visual es toda aquella representación de agresión en contra de personas, animales o expresiones que dañen a otros, no necesariamente tienen que ser imágenes a cuadro (que sean mostradas al espectador), sino que se puede dar la intención del acto, y dar por entendido que se realizó una agresión.

Hay tres principales formas de representación visual de la violencia, ubicadas en los siguientes niveles¹⁵.

-Violencia psicológica: es la acción que repercute en el personaje y espectador de manera implícita, crea temores y perturba a terceros

-Violencia verbal: es la agresión por medio de insultos, denigrando o atacando a un individuo, sin incurrir al contacto físico

-Violencia sexual: es toda acción realizada en contra de un individuo, se considera desde una caricia hasta la violación.

¹⁵ Sanmartín, José, *Violencia, televisión y cine*, pp.45-54

En estos tres tipos se puede mostrar la violencia de manera explícita o implícita; la primera se refiere al grado gráfico que puede ser una acción, puede durar unos cuantos segundos y ser explícita, o puede durar varios minutos y ser implícita.

La violencia que se muestra en los contenidos, de televisión y en específico de cine, cuentan con diferentes rasgos (además de los tres mencionados anteriormente), los cuales influyen en la manera en que es percibida una acción violenta, su intensidad y el sentido de por qué es mostrada.

Para entender bien la violencia y quién es el ejecutor de ésta, es necesario resaltar qué, para que un acto violento sea considerado un ataque en contra de uno o varios individuos¹⁶, debe de ser ejecutado por un ser vivo, ya sea animal, monstruo o persona, porque se realizan agresiones y dañan a otros seres¹⁷.

Esto porque hay una diferencia entre los personajes que cometen actos violentos y entre las razones por qué las llevan a cabo. Al no ser iguales todas las representaciones violentas, también el contexto en donde se realizan difieren entre otras y hasta en la percepción del espectador.

Estos rasgos se ocupan en la mayoría de los contenidos, aunque siempre hay otros que lo ocupan de manera contraria, los rasgos mencionados a continuación son basados en el contexto en que se realizan las historias narradas en la pantalla¹⁸.

¹⁶ Sanmartín, José, *Violencia, televisión y cine*, pp. 58

¹⁷ En este punto también se pueden agregar desastres naturales, ya que de una manera "natural" (en el sentido de que toda catástrofe es ocasionada por la naturaleza), puede acabar con miles de vidas y la forma de su representación gráfica es explícita.

¹⁸ Sanmartín, José, *Violencia, televisión y cine*, pp.50-61

-Agresor atractivo: al presentarse un fenómeno violento, existe uno o varios personajes que se identifican como agresores, la violencia percibida está conectada con el aspecto del agresor, si se es atractivo puede producirse una identificación con él por ser carismático y tener un aspecto “real”, si por el contrario se es un ser monstruoso, lo que ocasionaría sería terror o desagrado por tener un aspecto poco atractivo.

-Víctima atractiva: Se crea empatía con el individuo que sufre la violencia, sirve para crear emociones hacía el espectador, además que llama la atención de quien ve el contenido, si por el contrario, quien sufre el castigo es un individuo que ha actuado de una manera incorrecta, la percepción cambia.

-Violencia justificada/injustificada: Los actos mostrados dependen de los motivos y razones del personaje para llevarlos a cabo, la violencia injustificada es toda aquella que se utiliza de una manera “maléfica” por el simple placer de provocar daño, por otro lado, la justificada es toda aquella que se usa en busca de un bien mayor, ya sea para vengar, mantener el orden o en busca de la paz.

-Presencia de armas: Los métodos usados para crear violencia son muy variados, puede ir desde un golpe a puño “limpio” hasta el uso de una motosierra pegada a un muñón, pero los que crean mayor impacto y violencia son los comunes, como una simple pistola o cuchillo, ya que son herramientas de uso común que pueden ser adquiridas por cualquiera.

-Violencia explícita: Son todas las imágenes mostradas que contienen actos violentos gráficos sin censura, esto quiere decir que se muestran mutilaciones, asesinatos, golpes, violaciones ficticias o reales.

-Violencia realista: Con el avance de los efectos especiales, las recreaciones se han vuelto más “reales” en el sentido de ser idénticas las prótesis que se usan en algunas escenas, y las acciones llevadas a cabo dejan de lado una acción de fantasía para aterrizarlas en un panorama actual y común del espectador, tal es el caso del uso de violaciones reales, en donde se muestra a cuadro la penetración y todo el acto sexual, con la intención de buscar realismo.

-Premios y castigos: Un comportamiento violento puede tener una aprobación y ser recompensado, si con el uso de la violencia se termina con esta misma. Pero quien se comporta violento, puede sufrir un castigo social, esto quiere decir que puede terminar en la cárcel, asesinado o sin un futuro próspero y normal.

-Dolor y daño: Aquellas escenas que muestran el sufrimiento de quien recibe daño por un personaje violento, son consideradas más reales y serias, ya que se asemeja al contexto en que se vive, y se entiende que hay una repercusión al estar envuelto en un ambiente violento.

-Humor: Puede ser usado con diferentes fines, se puede disfrazar un acto violento y hacerlo parecer como un acto menor, o se puede usar para agrandar e incentivar el uso de la violencia; el manejo de humor negro es recurrente en las cintas de horror, ya que con éste se hace menos impactante una escena que contenga violencia visual explícita, se crea una doble reacción en donde el exceso de violencia se vuelve cómico.

La violencia visual se ha convertido en el principal recurso en los argumentos de las películas, en los contenidos contemporáneos la violencia es automática y ha ido creciendo gradualmente, llegando a un exceso mezclando todos los tipos de violencia y en sus diferentes variantes para poder entretener y llamar la atención¹⁹.

¹⁹ Mongin, Oliver, *Violencia y cine contemporáneo. Ensayo sobre ética e imagen*, pp. 29-33

La comparación entre una violencia inicial y la actual, es difícil de explicar, ya que en estos días nos encontramos en un reciclaje de ésta, en donde todo se ha mostrado y sólo cambian las formas o pretextos para ver otro ángulo. Se considera que hay imágenes violentas, pero se debe entender que no todas las imágenes violentas son iguales: no tienen ni la misma condición o ambición²⁰.

1.2.-El uso de imágenes violentas en las películas

El uso de imágenes violentas no recae únicamente en la televisión, hay otros medios como los cómics o internet, pero es el cine quien explota estos recursos, no se puede decir que por el uso de géneros, si se habla únicamente de horror, *gore*, acción, etcétera. Estos también los podemos encontrar en historietas o novelas gráficas.

El uso de la violencia visual no es exclusivo de un medio, pero sí es más usado en el ámbito cinematográfico, y es un medio que llega a todo mundo, y trata de crear una atmosfera lo más real posible. La violencia visual no es algo espontáneo, sino que reside en la mirada de cada individuo tiene sobre su mundo²¹.

Las violencia visual va acompañada de diversas representaciones, desde el uso del arma homicida hasta la evolución del asesino, de igual forma la violencia se puede catalogar en diferentes aspectos de acuerdo con su intensidad.

²⁰ *Ibíd*em, pp.114

²¹ Mongin, Oliver, *Violencia y cine contemporáneo. Ensayo sobre ética e imagen*, pp. 130

La representación o intensidad de la violencia se puede diferenciar en tres estrategias, estas han sido recopiladas por el Dr. en Literatura Hispánica Lauro Zavala, quien se apoya en el modelo propuesto por Stephen Prince, en el que se propone estudiar la correlación entre el acto violento, su duración e intensidad²².

a) *Violencia funcional*: existe una justificación narrativa para su presencia, respondiendo a una lógica casual de la violencia, teniendo una baja intensidad de violencia visual explícita, en donde este tipo de escenas se representan con metáforas.

Este tipo de violencia se presenta en el cine clásico, todo tipo de agresión tiene una función en la narración, hay un castigo moral por las acciones, existe un enfrentamiento entre el bien y el mal, además hay una verosimilitud por el uso de los géneros cinematográficos.

Su funcionalidad estética reside en el uso de *desplazamiento espacial*, en donde la violencia se muestra fuera de cuadro; *desplazamiento metonímico*, se muestra un objeto que representa la violencia en vez de mostrar el acto en sí; *emblemática de la sustitución*, la violencia se desahoga en objetos en lugar de aplicarse a un ser vivo; y un *paréntesis emocional*, que sirve al espectador darse un descanso y recuperarse de las acciones violentas.

Este tipo de violencia sirve para no mostrar lo que se debe mostrar, se usan representaciones o metáforas, con esto el espectador imagina lo que sucederá, aumentando el dramatismo de las secuencias, como sucede en el horror psicológico.

b) *Ultraviolencia espectacular*: comienza a usarse el recurso de imágenes explícitas en el uso de la violencia, en este tipo de cintas se deja de lado la moral de los actos violentos, se justifica su uso con el fin de contrarrestar la violencia con más violencia.

²² Zavala, Lauro, *La representación de la violencia en el cine de ficción*, pp. 2-8

Algunos aspectos son *la gratuidad de los actos violentos*, se antepone al cine clásico, las acciones que se representan no necesitan de un motivo o de tener bandos para luchar, sucede por el deseo o la necesidad del atacante.

También cambia el lugar de las acciones *metaforizando el campo de batalla*, en el cine clásico bélico o de boxeo se tenía definido el espacio de las acciones, ya fuese en una guerra entre dos bandos, cambiando a localidades urbanas, en las cuales el espectador se identifica.

El estilo de estas escenas se basa en diferentes ángulos en una misma escena, uso de zoom in, cámara lenta, congelamiento de imagen y la creación de un tema musical que se convierte en un éxito extra cinematográfico.

La violencia se vuelve más espectacular, y caso contrario a la violencia funcional, se trata de "*visibilizar lo invisible*", las imágenes se vuelven más gráficas.

c) Hiperviolencia irónica: sus características ya no se centran en un solo género o en un tipo específico de presentación, se hace una auto referencia a diferentes formas estéticas, cambiando desde la duración, la forma de la grabación y el uso de recursos. Este tipo de violencia tiene tres representaciones.

- *Hiperviolencia como explotación:* se recurre a la violencia visual explícita durante un tiempo prolongado, se muestra detalladamente las acciones y las consecuencias, las escenas muestran cuerpos mutilados, escenas de sexo, desnudos, sangre y órganos. Se usa en los subgéneros del cine de terror como el splatter, gore, slasher, torture y porn.

-*Hiperviolencia como recurso artístico*: es una combinación entre los recursos del cine clásico y moderno, se embellece la violencia, es decir, se disfraza con cultura popular, usando música, referencias, colores y escenas planeadas para presentar imágenes violentas *estéticamente* aceptables.

-*Hiperviolencia como provocación*: se busca usar la violencia para sensibilizar al espectador, muestra las consecuencias de las acciones, aunque se siga mostrando violencia visual gráfica.

Dependiendo de cada cinta, su año y del director, el uso de la violencia es usado de diferente forma, hay de todos tipos y formas, desde el cine bizarro o de serie B que se caracteriza por su bajo presupuesto y que lo importante es ver cosas grotescas, hasta directores reconocidos que le han dado un giro diferente y estético a la violencia, como es el caso de Stanley Kubrick y su hiperviolencia en *A Clockwork Orange* (1971).

La violencia visual explícita (V.V.E) puede ser más detallada y hasta cierto punto grotesca por su representación gráfica, estas muestras se comenzaron a dar con el sub-género del *gore*, en donde desmembrar cuerpos, mostrar intestinos dependía de la imaginación para hacerlo por parte del director, un ejemplo son todas las muertes mostradas en *The Wizard of Gore* (Herschell Gordon Lewis, 1970).

Por otro lado, la violencia visual implícita (V.V.I) o violencia funcional, es aquella que no se muestra pero se da por entendido que sucedió, este tipo de violencia está más asociada a lo psicológico, como sucede en *Reservoir Dogs* (Quentin Tarantino, 1992), en la escena del almacén en donde le van a cortar una oreja al policía, se acompaña con música la secuencia y un corto baile, al llegar a la víctima, la toma cambia de dirección dejando en segundo plano el ataque, al regresar la toma, el policía ha perdido su oreja, al no ver gráficamente lo sucedido se tiene por sentido lo que sucedió, y aun así impacta la imagen sin mostrar el acto.

En todas las películas se usan estos recursos ya que son parte de la narrativa, si es para denunciar o hasta contrarrestar la misma violencia, con el avance de la tecnología han aumentado la experimentación de los efectos visuales para darle realismo y ser aún más cercana a la vida diaria.

Pero no sólo ha cambiado la forma en que se ve la violencia, ya no es un recurso más para darle intensidad a una cinta o ser parte de la historia, en películas más recientes como *Hostal* (Eli Roth, 2005) en donde la violencia es la primicia de la película, el poder ver desnudos, una gran variedad de torturas y como le cortan el ojo a una mujer, cambia la vieja forma de “contar una historia y mostrar” a “mostrar violencia para contar una historia”.

El uso de la V.V.E. ha cambiado a un estado donde es necesaria su presencia, ya no es un recurso, es parte de la historia, sin ella no se podrían narrar las nuevas películas²³, cuanto más violenta, más llama la atención del público, puede gustar o no, pero el observar imágenes que llevan hasta lo obsceno es el desafío de los nuevos directores.

Tom Six cobró fama mundial al mostrar su ciempiés humano en *The Human Centipede (2009)*, la historia se basa en el Dr. Heiter, especialista en separar siameses, busca crear un organismo unido por el sistema digestivo, para probar sus deseos, captura a tres personas a las cuales les cose la boca con el ano.

En la segunda entrega *The human centipede 2, Full sequence* (Six, 2011), la historia se vuelve más bizarra, no hay muchos diálogos, todo se basa en ver las ideas repugnantes que se le ocurrieron al director. Su principal objetivo era:

²³ Mongin, Oliver, *Violencia y cine contemporáneo. Ensayo sobre ética e imagen*, pp. 25

“Lo bueno es que hablen de uno, aunque sea para mal... A diferencia de la primera película, la secuela presenta imágenes gráficas de violencia sexual, defecación forzada y mutilación, y el espectador es invitado a ser testigo de los eventos desde la perspectiva del protagonista... esta secuela presenta la idea del ciempiés como un objeto de la depravada fantasía sexual del protagonista”²⁴.

Tom Six pone un claro ejemplo de la violencia visual explícita en la actualidad, el mostrar que tan real es lo que sucede a diario, las imágenes que se presentan son crudas, pero deja de lado la narrativa o coherencia de una historia, sólo pasan las cosas.

El personaje principal de las películas ha cambiado de ser un asesino en serie, un psicópata, a una persona normal llevada a los extremos por la supervivencia como en el caso de *The Last House on the Left* (Craven 1972) o *Eden Lake* (Watkins 2008) el ejemplo claro del uso de la violencia y la supervivencia por medio de ésta, el sadismo de la película se justifica al ver como única salida viable el defenderse contra sus atacantes de la misma forma que ellos agredieron; lo que lleva a ver la violencia como el personaje principal de las cintas.

Estos ejemplos sólo son una muestra de los rumbos que puede tomar la violencia visual, y de que manera es mostrada y proyectada, los fines o circunstancias en que son imaginadas por los directores son propias, algunos tratan de contrarrestarla al mostrar los males que ocasionan, otros quieren sacar a la luz el horror que ocasiona el humano, y otros tantos sólo buscan impactar.

²⁴ Lafulla, Juan: *The human centipede 2 (Full sequence)*, Almas Oscuras, España, 29-09-2011, fecha de consulta 01-05-2012 <http://www.almasoscuras.com/the-human-centipede-2-full-sequence>

1.3.-Diferencias y similitudes entre géneros, terror y horror, ¿iguales o diferentes?

*Hablar de géneros y subgéneros es una tarea complicada.
Una película o libro pueden tener elementos de varios de ellos,
lo que hace difícil su definición*

Norma Lazo

El uso de géneros cinematográficos se aplica para diferenciar el contenido de una cinta con otra, ya que éstos forjan las estructuras de las producciones cinematográficas.

Dentro del término género cinematográfico, se hayan diferentes significados:

-El género como esquema básico que precede, programa y configura la producción de la industria;

-el género como estructura sobre la cual se construyen las películas;

-el género como etiqueta o categoría para las decisiones y comunicados de distribuidores y exhibidores;

-el género como contrato que exige al público²⁵.

Las diferentes estructuras que conforman al género se maneja desde la perspectiva del director, la propia industria, llegando a los espectadores y sus conocidos. Esta cadena se da, pero en origen es la propia industria cinematográfica quien los establece y designa, ya que de ahí proviene el proyecto para la grabación.

²⁵ Altman, Rick, *Los géneros cinematográficos*, pp.34-35

La aceptación y masificación de un género se da con el público, éste los comparte y continua con su proliferación. Los géneros clásicos se han reproducido por satisfacer al público, el cual continua asistiendo a funciones similares.

Para cumplir y encajar en un género específico se aplica el *tipo/muestra*, esto se da en el cine o géneros clásicos, en donde se muestra un solo género a lo largo de la cinta, perteneciendo a éste en su totalidad y evitando híbridos.

Con la evolución del cine, los géneros también cambiaron, pero no sólo aparecieron más, sino que comenzó a realizarse una mezcla de estos, varió su presentación y producción.

A pesar de que es la industria quien impone un género y la audiencia lo aprueba, no se podía seguir este esquema, no sólo evoluciona el cine en cuanto recursos, sino que el espectador exige nuevos contenidos, se harta de lo predecible que pueden llegar a ser las cintas, y es ahí en donde comienza de nuevo una experimentación de géneros, nacen subgéneros, y ahora la industria tiene que adaptarse a un público más crítico.

De ser parte de la cinta y definirla, el uso del género cinematográfico es usado en la actualidad como una simple referencia de una película, para ayudar al público en su selección y conocer los matices que se le ofrecerán²⁶.

Y entre estas mezclas y nuevos géneros, ¿qué pasa cuando dos géneros chocan? El caso del género de terror y horror siempre ha tenido confusiones, generalmente se tiene definido como película de terror a todo aquello que puede espantar al espectador, pero en términos correctos el género es de horror²⁷.

²⁶Pinel, Vincent, *Los géneros cinematográficos: géneros, escuelas, movimientos y corrientes del cine*, pp. 30

²⁷ Se dice que el horror es el término correcto ya que la diferencia es más de contexto, que de contenido. La palabra horror se traduce al español como terror y se realiza una división del género cuando no la hay y se trata de profundizar en esa temática cuando hay elementos más importantes que se dejan de lado.

En las cintas a tratar a lo largo del trabajo se maneja una mezcla de estos dos términos (horror/terror), no podemos diferenciar estos tipos de cintas por un problema de traducción, ya que a final de cuentas las películas de horror (terror) comienzan en el universo de lo fantástico, cambiando eventualmente a la muestra de violencia visual explícita²⁸.

La palabra horror deriva del latín *horrore* y significa colocarse a un extremo o erizarse; también viene del francés antiguo *orror* que significa estremecerse. Por otro lado terror deriva del latín *terror* y del francés antiguo *terroure* y éstos de *terrere*, que significa espanta, aterrar. Es importante subrayar que la concepción de las palabras conectan con un estado fisiológico anormal (desde el punto de vista del sujeto)²⁹.

El horror/terror es un concepto mediante el cual se recibe información. Es importante no confundir al horror/terror como género, con el horror/terror natural (o las sensaciones transmitidas por otras obras). Esto es lo que hacen las diversas definiciones que tratan de separarlos, se basan en la sensación, dejando de lado lo primordial: el género³⁰.

Aclarando este punto, el género de horror tiene como elementos escenificar el miedo hacia otra persona, muestra la monstruosidad humana (pueden ser representaciones físicas o internas), teniendo escenas de suspenso, persecución, cámara lenta y un elevado uso de hemoglobina en algunos casos.

²⁸ *Ibíd.*, pp. 169

²⁹ Carrol, Noël, *Filosofía del terror o paradojas del corazón*, pp. 63

³⁰ *Ibíd.*, pp. 40

El ascenso del horror/terror en el celuloide se debe al esfuerzo de pequeñas compañías independientes que trabajaron en el género, por ejemplo Troma³¹ fue creada con la abierta intención de producir cine B y Z³².

Con la abundancia de experimentaciones y mezclas, sobresalen cintas que al pertenecer a subgéneros como el *gore*, *slasher* (asesinos seriales), *snuff*, serie B, Z, entre otros, no se alejan de las bases que marcan a una cinta de horror/terror.

El horror se fue forjando con los años y como se irá mostrando, el aumento de la violencia gráfica fue creciendo con él, el detalle y calidad de las cintas varía según el director. Las primeras cintas que fueron marcando el ascenso del género y subgéneros como tal, ayudan a comprender lo que se produce en la actualidad.

³¹ Troma es una compañía independiente de producción y distribución de cine de serie Z, fundada por Lloyd Kaufman y Michael Hertz. Su cine se caracteriza por tener escenas de sexo, violencia y mostrar gran cantidad de sangre.

³² Lazo, Norma, *El horror en el cine y en la literatura*, pp. 95

Capítulo 2

De lo Clásico al Gore

*“La emoción más antigua y más intensa
de la humanidad es el miedo,
el miedo a lo desconocido”*

H.P. Lovecraft

El cine de horror clásico tiene sus inicios a principios del siglo XX, con películas en blanco y negro que buscan mostrar la realidad y temores en los que se vivían en aquellos años.

Las primeras características del cine de horror suelen incluir una mención al expresionismo alemán, por su decoración y fotografía llena de luces y sombras, así como una exageración en el maquillaje, lo que le dio identidad al género³³.

Los primeros ejemplos de cine de horror se dan en Alemania, en 1919 se presenta la cinta de Robert Wiene *El gabinete del Dr. Caligari*, que sirve como representación de la situación que vive Alemania a lo largo del conflicto bélico. Por otro lado la película de Paul Wegener y Karl Boese, *Golem* (1920), deja ver lo que podría ser el primer vistazo a la vida artificial, aunque la historia de la película no está centrada en la ciencia, sino en un aspecto más fantástico.

³³ Losilla, Carlos, *El cine de Terror. Una Introducción*, pp. 59

El expresionismo alemán pretende dar cuenta de la complejidad psicológica de sus protagonistas. Como señala Lovecraft sobre la tradición germana: es *macabra y grotesca (extravagante)*. Desde sus primeras cintas, los expresionistas alemanes mostraron un interés por los más sórdidos apetitos humanos³⁴.

En 1922 *Nosferatu, el vampiro* de F.W. Murnau, hace su interpretación de la obra literaria de Bram Stoker *Drácula*. En su película, Murnau presenta de una manera muy sombría y triste la vida de un ser que tiene que vivir con el peso de tomar la sangre de sus víctimas³⁵.

El cine americano también comenzó a adaptar novelas a la pantalla grande, pero con la diferencias de presentar un espectáculo más llamativo al mostrar el lado artístico y/o gótico de personajes oscuros. El cine de horror de la *Universal* es el heredero del expresionismo alemán³⁶.

Mientras en Europa se vive la guerra y se muestran en las pantallas imágenes del horror de esta. En Estados Unidos las historias se basan en monstruos que viven un constante sufrimiento y que sus historias siempre tendrán un final trágico.

En 1909 se crea la marca *Independet Moving Company*, a cargo de Carl Leammle, dedicándose a las producciones independientes. En este mismo año estrena *Hiawata* dirigida por William Ranous. Posteriormente Leamlme funda la casa productora *Universal*, y se dedica a realizar producciones de entre diez y quince minutos.

³⁴ Memba, Javier, *El cine de terror de la Universal*, pp. 22

³⁵ Cabe resaltar que la versión de Murnau cambió los nombres y parte de la historia al no obtener los derechos de autor y ante la negativa de la viuda de Stoker por filmar una película con el nombre de "Drácula".

³⁶ *Ibíd*em

Pero antes de que la *Universal* se dedique a realizar películas de horror, había estrenado en 1911 *Their First Misunderstanding* dirigida por David W. Griffith, quien se dedicaba a rodar *westerns*, lo que definiera a la productora hasta 1930.

The Hunchback of Notre Dame (Wallace Worsley, 1923) no es considerada una película de horror, pero marca un precedente por sus secuencias con un aire siniestro, usando estéticas sombrías y mecanismos que ocho años después serán usados en el horror de la *Universal*.

La primera película que generó miedo en los espectadores y que éstos gritaran, fue *El Fantasma de la Ópera* (Rupert Julian, 1925), considerada como la primera película de horror de la *Universal*, sin ser parte del ciclo de horror de los treinta.

El gran impacto que tuvo la cinta fue gracias a la interpretación de Lon Chaney, que fue llamado *El hombre de las mil caras*, por su peculiar forma y pasión por el maquillaje. Ya que no se trata únicamente de la aplicación de pintura y narices falsas en las caras, sino también maquillaje psicológico³⁷.

En 1930 se comienza a vivir la edad de oro en el cine de horror, la productora de Carl Laemmle, *Universal*, comienza a adaptar novelas europeas al estilo americano (como ya lo venía haciendo con el *Jorobado de Notre Dame* o el *Fantasma de la Ópera*).

Es el ciclo de la *Universal Studios* el que sienta las bases del cine de horror, género que ha sobrevivido al *western*, al musical y demás géneros de antaño. También varios de los recursos cinematográficos en efectos visuales, escenografía y maquillaje son un invento de la *Universal*³⁸.

³⁷ Memba, Javier, *El cine de terror de la Universal*, pp. 29

³⁸ *Ibid*, pp. 21

La productora *Universal* cambió el destino fatídico de los monstruos por un final feliz, en donde no sólo se mostraban como unos seres grotescos u horrendos, sino que contaban con sentimientos y podían realizar su “vida”.

El éxito del cine de horror durante los años treinta se puede explicar por la crisis socioeconómica por la que pasaba Estados Unidos, presentando filmes que muestran una realidad más perturbadora que la real³⁹, ya que era fantasía lo que buscaban los espectadores, aquellos desdichados que sufrían las consecuencias de la gran depresión de 1929.

El repertorio de películas de terror de la *Universal* se extiende entre 1931 y 1948. Esta primera etapa inicia con *Drácula* (1931) de Tod Browning, y el Conde es interpretado por Béla Lugosi.

En los inicios del horror no se muestran escenas violentas, es más, en la cinta de *Drácula*, en las escenas donde el Conde (Béla Lugosi) debe morder a sus víctimas, no son mostradas, así como también se omiten las transformaciones y los colmillos de vampiros.

Esta constante inclinación de cambiar de plano en escenas impactantes o violentas, se debe a la censura de la época. A pesar de ser un desahogo en el cine de horror, nunca se hubiera permitido un mordisco del Conde al cuello de una chica, ni mucho menos la sangre que brota de ella⁴⁰.

Ese mismo año se estrena otro monstruo famoso de *Universal*, *Frankenstein* (James Whale, 1931), la intención es repetir la misma fórmula usada con *Drácula*. Esto hace que *Universal* comience a estar orgullosa por su cine de horror al inicio de esta cinta, el presentador habla a nombre de Carl Laemmle y advierte sobre el horror que se presentará en la pantalla.

³⁹ Guzmán, Errero, *Historia del cine de Terror*, The Cult, España, 15-enero-2008, última revisión 14-marzo-2015 <http://www.thecult.es/Cine-clasico/historia-cultural-del-cine-de-terror/La-edad-dorada-del-cine-de-terror.html>

⁴⁰ Memba, Javier, *El cine de terror de la Universal*, pp. 61

Al siguiente año la productora continúa su especialidad en películas de horror estrenando *Murders in the rue Morgue* (Robert Florey, 1932), la cinta de Florey juega con las sombras al igual que en *The Phantom of the Opera*, mostrando atrocidades y amenazas, ocupa objetos de tortura y muestra maltratos físicos a diferencia de sus antecesoras, nunca se había mostrado tanta crueldad en una cinta de la *Universal*⁴¹.

Continuando con su nuevo ciclo de cine, se crea una de las primeras muestras del horror psicológico, *The Old Dark House* (James Whale, 1932), al crear una tensión constante frente al misterio, a lo desconocido y ante las amenazadoras y siniestras fuerzas del mal.

Esta cinta al igual que *The Black Cat* (Edgar Ulmer, 1934) o *The Raven* (Louis Friedländer, 1935), sientan las bases del que será uno de los planteamientos argumentales más habituales: “un grupo de gente –más o menos numeroso– se ve cautivo en una casa sobre la que cierne un horror”⁴².

Pero no sólo *Universal* comenzó a abordar el tema del horror, otras productora como *Paramount* con *Dr. Jekyll and Mr. Hide* (Rouben Mamoulian, 1931); *The Most Dangerous Game* (Ernest B. Schoedsack, Irving Pichel, 1932) o *Freaks* (Tod Browning, 1932) de la productora *Metro*, la cinta fue un desastre en taquilla y horrorizó a los directivos de la productora por el uso de “fenómenos” de circo reales, llegando a ser considerada repugnante.

El declive del ciclo de horror de la productora *Universal* se da en 1935, ya que no contaba con mitos que explotar, después de usar a Drácula y Frankenstein, trataron de usar el del Hombre Lobo, pero no tuvo el éxito deseado, trataron de ocupar otros monstruos pero ya eran usados por otras productoras, como el caso de los zombies, que pertenecían a la galería de *United Artists*.

⁴¹ Ibid., pp. 78

⁴² Ibid., pp. 88

Ante la falta de nuevas ideas, *Universal* busca nuevas propuestas y crea secuelas de su repertorio como *The Bride of Frankenstein* (James Whale, 1935) o *Dracula's Daughter* (Lambert Hillyer, 1936)⁴³.

Con *The Wolf Man* (George Waggner, 1941) se cierra el conjunto inaugural del cine de horror de la *Universal*. Aunque se continuaron realizando diversas películas sobre los hijos de los monstruos, encuentros entre éstos y continuaciones de sus películas principales, el ciclo finaliza con *The House of Frankenstein* (Erle C. Kenton, 1945).

El cine de horror de la *Universal* fue grande, porque fue diverso.⁴⁴ Y es que antes de la *Universal*, como lo explica Jack Lodge en su libro *Hollywood años treinta*, se veían todo tipo de escenas horripilantes, pero no aterrizaraban, producen ocasionalmente un estremecimiento placentero; sorprenden sin alarmar, divierten sin incomodar⁴⁵.

Y eso fue todo lo que trajo la *Universal*, creó las bases y puso las ideas principales, así como los recursos de lo que debería ser una auténtica película de horror, el espectador sintió por primera vez esa incomodidad de su realidad a través de las historias de la *Universal*.

Porque: "*pertenezcan al género que pertenezcan, una película siempre es una fiel representación de la sociedad que la ha rodado*"⁴⁶.

⁴³ Op. Cit, pp. 114

⁴⁴ Op. Cit, pp. 83

⁴⁵ Op. Cit, pp. 17

⁴⁶ Op. Cit, pp. 19

2.1.-Los antecedentes en un trabajo de Alfred Hitchcock

Mientras el ciclo de horror de la *Universal* florece en Estados Unidos, Alfred Hitchcock ya contaba en su filmografía hasta 1939 (año en el que llega a América) con veinticinco películas. En las cuales trata al voyeurismo, la sexualidad y la muerte.

Desde sus primeros trabajos, Hitchcock demostró una particular obsesión hacía el voyeur, en su cinta de 1925 *The Pleasure Garden*, un hombre con un par de binoculares observa con atención y morbosidad las piernas de las *vedettes* que se encuentran bailando sobre el escenario, al percatarse de esto, una *vedette* le regresa la mirada y realiza una mueca de desaprobación.

Con tomas de este estilo, Alfred Hitchcock comienza a adentrarse en la privacidad de sus personajes, para dar a conocer ese lado privado y hasta oscuro de los individuos que rondaban en sus historias.

Y así lo hizo con *Rear Window* (1954), voyeurismo puro, en donde el fotógrafo L.B. Jefferies (James Stewart) a través de su cámara y unos binoculares, espía a su vecino de una manera incesante ante sus actividades sospechosas, invadiendo cada vez más la vida privada de aquél.

Pero Hitchcock no sólo se dedicaba a mostrar mirones, también se convirtió en un símbolo útil de la paranoia que reinaba durante la Guerra Fría, como del espectáculo que él contribuyó a crear⁴⁷.

⁴⁷Krohn, Bill, *Alfred Hitchcock*, pp. 27

Esto se debió a sus películas de espionaje como *Rebecca* (1940) o *Foreign Correspondent* (1940), en las cuales también jugaba con los puntos de tensión y los chivos expiatorios, culpando o dudando de los inocentes. En *Rebecca*, A.H. logra una aterradora fusión entre sexo y muerte⁴⁸.

Para Hitchcock el cine, con su capacidad para producir acontecimientos, debería permitir siempre acción y extraer la tensión dramática de la violencia (y complementariamente del suspenso) de la acción⁴⁹.

Siempre trató de mostrar todo en la pantalla, consideraba que todo lo que se dice en lugar de ser mostrado, se pierde para el público⁵⁰. Además trata de crear emoción en su trabajo y preservarlo a lo largo de la película.

El suspenso siempre fue un referente para Hitchcock, al grado de ser llamado *El maestro del suspense*, él siente que es el medio más poderoso para mantener la atención de quién está observando el filme.

Por eso resalta que un director que quiere producir una sensación de violencia, no debe de grabar escenas violentas, sino filmar cualquier cosa con tal de que esto produzca una impresión de violencia⁵¹.

A Alfred Hitchcock se le atribuyen diversos aportes al cine de horror, desde la introducción del psicópata⁵² y del horror psicológico con *Psycho* (1960). En esta cinta se junta todo lo que Hitchcock ha venido trabajando, la mirada se convierte en un arma mortal, el voyeur airea su frustración sexual (la contemplación del cuerpo femenino mediante un objeto interpuesto)⁵³.

⁴⁸ *Ibidem*, pp. 35

⁴⁹ *Ibid*, pp. 28

⁵⁰ Truffaut, François, *El cine según Hitchcock*, pp. 22

⁵¹ *Ibidem*, pp. 278

⁵² Éste merito lo comparte con Michael Powell, quien en su cinta *Peeping Tom* (1960) crea la historia de Mark Lewis, en donde el personaje mata a una prostituta, graba el acontecimiento y va a su hogar para poder observar su acción.

⁵³ *Ibid*. pp. 28

Pero no sólo tiene ese legado en el género de horror, en su película *Frenezzi* (1972), realiza una descripción implacable y literal de la violación y asesinato, esta literalidad es su legado al cine de *gore* contemporáneo⁵⁴.

2.1.1-*Psycho* (1960)

La película de *Psycho* logra su efecto aterrador mediante la explotación de fenómenos psicológicos que son completamente humanos⁵⁵. Según palabras del propio Alfred, en ésta cinta ningún personaje es simpático porque no era necesario. La primera parte de la historia es lo que se le llama en Hollywood “arenque rojo”⁵⁶.

La trama del filme consiste en la historia de Marion Crane, una secretaria de una empresa inmobiliaria que desea casarse con su novio Sam Loomis, pero las deudas heredadas por su padre se lo impiden. Un viernes cualquiera recibe la orden por parte de su jefe de depositar en el banco cuarenta mil dólares, lo que llevará a Marion a tomar una decisión sobre la oportunidad que se le presenta.

Al tomar la opción de huir con el dinero sin dar mayores explicaciones, ya sea a su novio Sam o a su hermana Lila Crane. En el inicio del viaje de Marion, la cinta comienza a tomar un ritmo de suspenso, ésta sensación se crea con el uso de la música de fondo, la preocupación y miedo que demuestra Marion al ser cuestionada por su viaje, primero por un oficial de policía y después por el vendedor de autos.

⁵⁴ Krohn, Bill, *Alfred Hitchcock*, pp. 91

⁵⁵ Carrol, Noël, *Filosofía del terror o paradojas del corazón*, pp. 44

⁵⁶ El arenque rojo es un truco destinado a apartar la atención (del espectador) con objeto de dar mayor intensidad al asesinato, para que resulte una sorpresa total.

La tensión de la cinta va aumentando, hasta el momento en que Marion llega a hospedarse en el *Motel Bates*, Norman Bates recibe a Marion, quien es el joven encargado del lugar, además explica (con una voz suave y tímida) que es aficionado a la taxidermia.

Al presentarse, la personalidad de Norman se demuestra, a pesar de ser tímido, seductor ante Marion. En esta escena podemos encontrar uno de los rasgos que expone José Sanmartín para identificar a los personajes violentos; al realizar la acción de seducción, Norman demuestra ser un “agresor atractivo”⁵⁷, que tiene una apariencia normal y cotidiano, con el entorno de cualquier individuo.

En la siguiente escena, mientras Marion se encuentra en su cuarto, escucha a lo lejos una discusión, la cámara hace una toma por la ventada del cuarto del Motel y se observa en una colina, no muy lejos de este, una casa vieja y una silueta. En esta escena se escuchan gritos entre Norman y su madre, quienes discuten sobre la invitación (insinuación) que realizó su hijo a una mujer desconocida.

Los insultos que realiza la madre de Norman en contra de Marion son considerados como violencia verbal, ya que realiza insinuaciones sobre el tipo de mujer que puede resultar Marion y las intenciones que puede tener sobre su hijo, además que Norman termina estallando y le grita a su madre que se calle.

En otra escena, Marion se encuentra en su cuarto y decide tomar un baño. Mientras se desnuda, Norman Bates la espía a través de un orificio que se encuentra en el cuarto conjunto, sin que ella lo note. En esta escena el voyeurismo resalta, así como la tensión sexual de Norman al apretar la quijada.

⁵⁷ A pesar de que A. Hitchcock haya declarado que ninguno de sus personajes es simpático, las herramientas de análisis demuestran un trasfondo en el contenido del filme.

Ya desnuda, Marion ingresa a la regadera y comienza a bañarse, la música se dispara y detrás de la cortina de baño aparece una silueta humana. La música sube y se hace un plano medio para dejar ver al atacante y en primer plano el arma, un cuchillo.

Como lo explica Lauro Zavala en *La representación de la violencia en el cine de ficción*, en esta escena se muestra el uso de ultraviolencia espectacular, se usan diversas tomas y ángulos para mostrar el subir y bajar del cuchillo, a pesar de que se ve el uso del arma, en este caso un cuchillo, jamás se observa como entra en la carne o la rasga (por lo que no se puede considerar violencia explícita).

Se recurre a la violencia funcional, dejando que el uso del cuchillo dé la idea de la acción violenta, pero no mostrándola tal cual, en otra toma se puede observar como el agua de la regadera se lleva la sangre que brota y salpica (pero no se observa de dónde proviene). Al caer el cuerpo de Marion a fuera de la tina, se hace un encuadre a su mirada ida y perdida.

Más adelante, como va avanzando la trama del filme, la violencia va disminuyendo. En cierta escena el Detective Arbogast cuestiona a Norman sobre el paradero de Marion. Al crearse una tensión entre los dos personajes y notar el comportamiento sospechoso de Bates, el detective decide ingresar a la casa de Norma para hablar con su madre.

Mientras el detective Arbogast sube por las escaleras, se encuentra de frente al asesino de Marion. Éste mantiene su mano elevada sosteniendo un cuchillo y se abalanza en contra del detective. En esta secuencia se muestra la cara de Arbogast manchada con sangre y después una toma en picada de él cayendo por las escaleras, al caer el asesino corre y alza el cuchillo, la escena tiene un fundido a negros.

En la escena anterior sólo se usa la violencia funcional, ya no se muestra cómo el asesino elimina al detective y a partir que comienza subir por la escalera el detective se utilizan 8 tomas, se sigue jugando con el uso de la música para crear tensión y darle entrada al asesino (ultraviolencia espectacular).

Psycho (1960) es una muestra de violencia psicológica⁵⁸, porque a lo largo del filme se van creando acciones que repercuten en el personaje principal, en este caso Norman Bates. Además, durante la película la incógnita de quién es el asesino y crear la idea de que es la madre, hace que se desarrollen temores y e incomode a terceros (el espectador).

Además que el horror psicológico se basa en los temores ocultos en el subconsciente. En la escena no se muestran elementos fantásticos y a lo largo de la cinta el uso del suspenso es necesario⁵⁹.

El asesinato de Marion Crane no es una circunstancia gratuita (en el sentido de que sólo sucede como un asesinato más): es necesario para el desarrollo de la historia y es necesario que ocurra su muerte.

El uso de personajes atractivos también es importante, tanto del lado del agresor como del agredido, esto es para crear un mundo más cercano a lo real y crear una empatía con ellos, así como recrear una situación que puede ocurrirle a cualquiera.

El uso de la violencia impartida por el alter-ego de Norman Bates es injustificada, sus acciones no son para obtener un bien mayor, al contrario su necesidad de eliminar a los otros personajes es inconsciente, lo hace para evitar lo que considera “tentaciones carnales”.

⁵⁸ Este es uno de los tres niveles que desarrolla José Sanmartín en su libro *Violencia, televisión y cine* para ubicar de manera general el tipo de violencia en un contenido audiovisual.

⁵⁹ Lazo, Norma, *El horror en el cine y en la literatura*, pp. 34

Al final de la cinta los actos de Norman Bates son castigados, pero a la vez justificados, al declarar que todo lo hizo por un problema de personalidad, se le castiga, pero a la vez es perdonado por el desorden de personalidad que padece.

2.2 Cine de explotación

Mientras el cine de horror clásico de la Universal crecía, en el ámbito independiente se comenzaba a instaurar un nuevo género que cambiaría la forma de difundir el cine incomodo, que no se cernía a las normas de las grandes productoras, el *exploitation* había llegado para crear sus propias reglas.

El ciclo de horro de la Universal estaba centrado en los monstruos de la literatura, sí, pero el cine de explotación hizo algo que había evitado por completo la Universal, ser explícito y mostrar cada vez más, con esto el cine de explotación eliminó esa barrera que tenía el horror (ser implícito), para usar a su gusto lo explícito.

El cine clásico de explotación nació alrededor de 1920, y tuvo su máximo apogeo hasta 1950, a lo largo de treinta años, sus temáticas fueron variadas, se podía observar una cinta sobre enfermedades venéreas, abortos, drogas o desnudos.

Las películas de explotación, técnicamente se consideran baratas, y son distribuidas por productores en pequeños cines (*theater*) que proyectaban una doble función. Al no tener demasiado presupuesto (y evitar pagar impuestos a las grandes productoras) iban de ciudad en ciudad promocionando los estrenos más recientes.⁶⁰

⁶⁰ Schaefer, Eric, *Bold! Daring! Shocking! True: A History of Exploitation Films 1919-1950*, Versión Electrónica Kindle

El cine de explotación tuvo sus momentos más fuertes durante los años de pos guerra, en donde las películas eran usadas para crear una conciencia a la audiencia sobre las consecuencias de la promiscuidad y las enfermedades venéreas, pero no sólo se centraban en el sexo, también tuvieron su momento con las drogas, al crear cintas en donde se podían ver los resultados de consumir estupefacientes (aunque en algunos casos todo era un poco exagerado).⁶¹

Los tópicos que marcaron el eje del cine de explotación fueron todos aquellos que las grandes productoras consideraban inmorales. A pesar de ser de bajo presupuesto, contar con actores pocos reconocidos, tener errores de edición y reciclar escenográficas de otras películas, las cintas de explotación se diferían del cine b, ya que el cine de serie b contaba con un mayor presupuesto para realizar el proyecto y lo principal, no se centraban en temáticas que ofendieran la moral.

Las cintas de explotación en donde se exhibían desnudos (*Nudist films*) eran comúnmente censurados, por mostrar a mujeres desnudas y se les catalogaba de pornográficas, pero no era así, las cintas pornográficas (*stag films*) estaban totalmente prohibidas, se filmaban de manera clandestina y eran grabadas por personas anónimas, quienes interpretaban las cintas no eran actores, también su proyección era considerada un delito en ciertos estados de la Unión Americana.⁶²

Al principio, las primeras películas de explotación tenían una “buena intención”, durante los periodos de guerra (Primera Guerra Mundial) las enfermedades venéreas se propagaban con mayor rapidez, es por eso que con el cine de explotación se buscaba crear una “conciencia” al público, mostrando las terribles consecuencias de acudir a un cabaret y tener sexo con una prostituta, *Damaged Goods* (1919) de Alexander Butler es una de las cintas que observaban las tropas americanas.⁶³

⁶¹ *Ibidem*, versión digital Kindle

⁶² *Ibid*, versión electrónica Kindle

⁶³ *Ibid*, versión electrónica Kindle

Las cintas de explotación al seguir teniendo un gran éxito en el ámbito independiente fueron perseguidas y censuradas, las productoras como Universal, American y Triangle, estuvieron de acuerdo en crear un código de ética, en donde se destacaban que tópicos podían estar presentes en las futuras películas, obviamente ninguno de los que eran eje del cine de explotación estaban permitidos.

Por este motivo los productores de cine de explotación tuvieron que tomar medidas y a través de *roadshowmen* rentaban las cintas a pequeños cines en donde se presenciaba una doble función (después estos pequeños lugares fueron conocidos como *grindhouse*), la cinta se proyectaba por unos días y después viajaban a otra ciudad.⁶⁴

El cine de explotación clásico comenzó a desaparecer en la década de los 50, se dejó de lado la explotación del espectáculo para dar paso a la explotación de la atrocidad y violencia. De lo clásico de la explotación surgieron nuevos sub géneros como el *gore*, el *blaxplotation* o el *sexplotation*, entre otros.⁶⁵

En la década de los cincuenta, el círculo cinematográfico sufrió cambios por la crisis que generó la Segunda Guerra Mundial. Y fue Roger Corman quien continuó con la nueva etapa del cine de explotación, pero con otras temáticas más crudas que lo clásico. Es reconocido por haber producido alrededor de 300 películas de bajo presupuesto.⁶⁶

⁶⁴ Las productoras *mainstream* al ver el éxito obtenido por el cine de explotación decidieron apoyar proyectos independientes que no eran moralmente correctos, pero de esta forma no tenían pérdidas por la competencia, ya que filmar una película de explotación les resultaba muy barato y la gente acudía a verlas.

⁶⁵ Ibid, versión electrónica Kindle

⁶⁶ Paytuyi, Humberto, *El cine de explotación de Roger Corman*, en 48 Ensayos Sobre la imagen.

Corman al no estar directamente relacionado con los principales estudios de la época, grabó sus propias películas de manera independiente para pequeñas productoras como *American International*, que junto al propio Corman hacían la campaña de publicidad y distribución. De este modo se filman películas con un presupuesto reducido y sobre todo, en menor tiempo.

En sus cintas de *sexplotation*,⁶⁷ Corman enalteció al sexo y a la figura sexual de la mujer, eran representadas como protagonistas rudas, capaces de resolver sus problemas e incluso, más fuertes que los hombres. La diferencia era muy grande, más cuando se comparaba con otros géneros cinematográficos en donde recurrentemente la mujer era una damisela en peligro.⁶⁸

El cine de explotación no sólo se centró en el tópicos del horror, el sexo y gore, también se realizaron otro tipos de trabajos (o sub géneros) de *explotation*, como *atrocitiy film*, *cannibal film*, *biker film* o el *blaxpotaition*.

El sub género de *blaxpotaition*, surge como una forma de reivindicar a la población afroamericana en el cine, al crear sus propias películas con protagonistas negros, en donde hasta el *soundtrack* estaba compuesto por bandas de funk. Las cintas tenían elementos de la cultura negra y se adaptaron a diversos géneros, se realizaron películas de pandilleros, sobre drogas, *western* y hasta de artes marciales. Uno de los objetivos principales del *blaxplotaition* era combatir los estereotipos creados por el cine de Hollywood⁶⁹, pero a la larga los propios directores negros crearon sus propios clichés.⁷⁰

⁶⁷ El *sexplotaition* además de contar con escenas de desnudos (principalmente de mujeres), se realizaban simulaciones de encuentros sexuales (*soft porn*), en donde las parejas se acariciaban, se hacían close up al pubis de las mujeres, pero nunca se muestra la vagina, el pene o la penetración.

⁶⁸ *Ibidem*

⁶⁹ Una forma de contrarrestar los estereotipos hacía los negros, es ridiculizar a la gente blanca, pero esto creó molestias, lo que provocó una censura en contra del *blaxplotaition* en 1970

⁷⁰ *Introduction to blaxplotaition*, www.blaxplotation.com, última fecha de consulta 9 de septiembre de 2015

Una de las películas de *blaxplotation* más representativas del género es *Blacula* (1972) de William Crain, los afroamericanos hicieron suyo uno de los mitos más valorados dentro del cine de horror, el vampirismo, y sobre todo, rompen con la figura del vampiro blanco de Bela Lugosi o de Christopher Lee, el humor negro de *Blacula* y su *score* lleno de funk y ritmo, dio pie a que otros monstruos famosos tuvieran su versión afro.

Las películas de explotación, tanto clásicas como sus sub géneros, se tuvieron que valer de la publicidad para poder sobrevivir, por eso se apostaba por campañas publicitarias agresivas, las cuales estaban principalmente dirigidas a los adolescentes. Para llamar su atención, al igual que con las mujeres, su representación en el cine de explotación cambió, se mostraban como rebelde que no tenían que seguir las reglas impuestas por la sociedad.⁷¹

El cine de explotación entre todos sus sub géneros y mezclas, tuvo una fuerte influencia sobre la violencia visual explícita que se observará en los siguientes años, dos directores que estaban cansados del *sexplotation* y que sentían que estaba gastado el género de desnudos, apuestan por crear algo más llamativo, que les dejara más dinero, pero no se imaginaban que estaban a punto de crear uno de los sub géneros que dejaría una cicatriz profunda en el horror.

⁷¹ Paytuyi, Humberto, *El cine de explotación de Roger Corman*, en 48 Ensayos Sobre la imagen

2.2.1 De películas eróticas al gore

Después de la realización de la obra de Hitchcock, *Psycho* (1960) y *Peeping Tom* (1960) de Michael Powell, la imagen del psicópata quedó plasmada en el cine, al mostrar a un Norman Bates o Mark Lewis, los directores de cine vieron una nueva forma de atemorizar. Estos nuevos personajes reaccionaban a sus impulsos inconscientes (agresión, deseo sexual, violencia, hambre) para saciar o contrarrestar sus pasiones⁷².

Pero para que estos nuevos personajes tuvieran un mayor impacto, antes surgió el sub-género *gore* o *splatter* (carnicería humana), en el que su cometido especial es impresionar al público por medio de artificios explícitos⁷³.

El uso de la sangre ha tenido un sitio importante en las cintas de horror, aunque produce cierto sentimiento de culpa, existe una atracción-repulsión hacia la hemoglobina y las vísceras, que se convierte en el gancho principal del *gore*⁷⁴.

Los inicios de este sub-género comienzan en 1959, mientras en Estados Unidos las bases del horror y la violencia visual son creadas en diferentes cintas; Herschell Gordon Lewis abandona su trabajo como maestro de inglés en la Universidad de Mississippi para dedicarse a grabar spots publicitarios en Chicago, en donde conoce al productor David F. Friedman, con quien funda la compañía independiente *Mid-Continent Films* y producen su primer proyecto *The prime time* (1959, Gordon Weisenborn)⁷⁵.

⁷² Losilla, Carlos, *El cine de Terror. Una Introducción*, pp. 52

⁷³ Lazo, Norma, *El horror en el cine y en la literatura*, pp. 36

⁷⁴ *Ibíd.* pp. 135

⁷⁵ Ortega Torres, J. Luis, *Herschell Gordon Lewis y el nacimiento del gore*, Revista Cinefagia, 21 agosto 2009, fecha de consulta 14/marzo/15
<http://www.revistacinefagia.com/2009/08/herschell-gordon-lewis-y-el-nacimiento-del-gore/>

Ante el fracaso de taquilla de sus dos siguientes películas “*Living Venus*” (1961, H.G. Lewis) y *The adventures of Lucky Pierry* (1961, H.G. Lewis), decidieron probar suerte en el realización de películas con temática *softcore porn*, inspirados en las cintas de Russ Meyer.

Ante la saturación del *sexplotation*, la baja demanda de estas cintas obligó a Gordon Lewis y Friedman, a encontrar nuevas formas de llamar la atención y obtener ganancias redituables, y esto lo lograron con la sangre.

El uso de la hemoglobina no es nuevo en el cine, ya antes se había usado en otras cintas⁷⁶. “Pero no la simple muestra de sangre, sino llevando a cabo la citada ruptura del último tabú de la pantalla, ofreciendo litros y litros de hemoglobina, violentas amputaciones, desmembramientos y demás atrocidades sangrientas...”⁷⁷.

Lewis y Friedman decidieron incitar al morbo innato de la gente, que ante su hambre voyeur busca ver algo más allá de lo que se busca⁷⁸. Los inicios del *gore* (sin ser considerado aún como un nuevo género) recordaba a la atmósfera de las películas pornográficas, por la estética descuidada, las circunstancias de producción y hasta por la construcción del discurso, en lugar de mostrar el coito se utiliza la mutilación explícita (violencia visual explícita)⁷⁹.

⁷⁶ Basta recordar la escena del baño en *Psycho* en donde la sangre se mezcla con el agua o en donde la cara del detective es salpicada al ser atacado por un cuchillo.

⁷⁷ Citado de Manuel Valencia y Eduardo Guillot *Sangre sudor y vísceras*, pp. 21.

⁷⁸ Como se explica en el punto anterior, Hitchcock sació su apetito voyeur desde el inicio de *Psycho*.

⁷⁹ Ortega Torres, J. Luis, op. cit.

“Cuando alguien era disparado, apuñalado o aporreado en un film, normalmente se apretaba la herida, cerraban los ojos y caía al suelo. Sólo podías ver una o dos gotas de sangre, y eso si es que veías alguna. Pero ahora, por primera vez en la historia, la gente iba a morir, horriblemente con los ojos abiertos. La sangre iba a salir a chorros por los muñones, de las cuencas vacías de los ojos, de las cabezas con la cabellera arrancada y de los torsos despellejados”⁸⁰.

Algo particular de las primeras cintas de *gore* es la violencia extrema y cruda furia que cae sobre el cuerpo humano cuando éste revienta, estalla, se rompe y despedaza, cuando se desintegra o transforma, cuando se desmiembra y disecciona, cuando es devorado por dentro⁸¹.

Con los deseos de Gordon Lewis y David Friedman, en 1963 se estrena la que es considerada la primera película de *gore*, *Blood Feast*, aunque el propio director, Herschell Lewis la considera un accidente histórico, explica que ni él ni David F. Friedman, buscaban crear un nuevo género cinematográfico, sino que buscaban escapar de uno viejo que ya se había agotado el *sexplotation*⁸².

Con el éxito de su primera cinta, Lewis y Friedman no tardaron en producir una nueva película con características similares, en 1964 estrenan *Two Thousand Maniacs*, esta película evitó la intrascendencia de lo que después sería llamado *gore*.

La película es considerada el lado maligno del musical de Broadway *Brigadoon*. La trama se basa en un pueblo fantasma norteamericano, víctima de la Guerra de Sucesión, en donde sus habitantes regresan (o se aparecen) cada cien años.

⁸⁰ Citado de Jordi Costa *El cine gore, la mutilación es el mensaje* en *Dirigido*, num. 197, pp. 60-68

⁸¹ Carrol, Noël, *Filosofía del terror o paradojas del corazón* pp. 433

⁸² Citado de Manuel Valencia y Eduardo Guillot ,op. cit. pp. 22.

Además aparecen oportunamente para atrapar, torturar y asesinar, por método a cual más gráfico y cruel, a un grupo de turistas del Este, guiados por la explosiva Connie Mason^{83 84}.

Gordon Lewis continua explotando el género y en 1964 presenta *Color me Blood Red*, en donde narran la historia del pintor Adam Sorg, el cual busca el tono perfecto para sus obras de arte y lo encuentra en la sangre humana⁸⁵.

A pesar de quedarse sin productor, Herschell continuó realizando películas, en 1967 presenta dos cintas *A taste of blood* y *The Gruesome Twosome* y experimentó en otros géneros como el *sexplotation* y *bakers movies*.

En el inicio de la década de los setenta el género del *gore* y sus muy particulares códigos ya se encontraban perfectamente asimilados por la industria cinematográfica y por otros directores, por lo que el género como tal, ya no era exclusivo de Gordon Lewis. Ante la competencia de aquellos que buscaban una manera de hacer dinero de manera rápida, fueron aumentando el impacto visual y el grado de violencia.

El propio Gordon lo entendió al filmar *The Wizard of Gore* (1970), en donde Montag el magnífico (Ray Sager) hace su espectáculo de “magia”, se considera el maestro de la ilusión o un mago por si los demás lo prefieren. Cuestiona a los asistentes sobre qué es lo real o si están en un sueño.

⁸³ Ídem

⁸⁴ En esta cinta también se da muestra de lo que sería el uso de humor negro que evita que las imágenes y la trama no sean tomadas tan en serio y recuerde que es ficción.

⁸⁵ Ésta es la última cinta donde colabora la mancuerna Lewis-Friedman, ya que por una discusión a lo largo del rodaje deciden separarse. Friedman en una entrevista comentó que todo fue culpa de él al pedirle a Lewis que grabara de nueva cuenta unas tomas que no le habían agradado.

En la primera secuencia en donde Montag hace uso de sus habilidades, corta a una mujer por la mitad con una motosierra, el público que presencia el espectáculo lo observan maravillado, la cámara hace planos directos al torso partido por la mitad y después cambia a un primer plano de la mujer gritando de dolor, la cara de la mujer es salpicada de sangre. En la siguiente toma Montag toma los intestino y carne triturada del torso para revolverlos y mostrarle a su público lo que ha hecho.

En otra escena Montag hace su acto con una mujer que se encuentra acostada sobre una mesa y le perfora el estómago con un torno de metal, muestra diferentes ángulos del abdomen con las tripas de fuera bañadas en sangre, otro ángulo muestra la cara de la mujer sufriendo y otro más regresa al vientre de la mujer, en donde Montag juega con sus intestinos y los revuelve, finalizando con un primer plano de la cara de Montag que expresa una gran felicidad.

El cine de Herschell Gordon Lewis finaliza en 1972 con su cinta *The Gore Gore Girls*, en la película un asesino serial mata a bailadoras exóticas de las formas más violentas y extrañas, mujeres machacadas, quemadas con aceite hirviendo, desfiguradas por una plancha, pezones cortados con tijeras y cráneos descuartizados por unas simples manos.

Todo eso es lo que inició al género del *gore* al cargo de la dupla Lewis-Friedman, violencia visual explícita que después sería usada en la mayoría de las películas como parte del argumento, otros directores tratan de hacer uso de ella pero con sustento y mayor creatividad, otorgándole al *gore* un toque más estético y realista que el sólo motivo de saturar la pantalla con tripas y sangre.

2.2.2.- *Blood Feast* (1963)

La trama se centra en misteriosos asesinatos ocurridos en un pequeño pueblo de Estados Unidos, en donde son encontrados cuerpos de mujeres mutilados de alguna extremidad, el principal sospechoso es el empresario egipcio Fuad Ramses (Mal Arnold).

Al inicio de la película, en la primera escena se ve a una mujer que toma un baño en un tina, después de un grito de horror, la cámara gira y muestra a su agresor con un cuchillo y baja el arma hacia su víctima. En otra toma se muestra el cuchillo ensangrentado y con un trozo que podría ser carne, pero nunca se mostró la acción, por lo que el uso de la violencia fue implícita y funcional.

El atacante muestra una mueca de placer al observar su acto y la siguiente toma muestra a la mujer con la cabeza recargada en una esquina de la tina con sangre en un ojo. En otras tomas se muestra al agresor cortando el cuerpo y se dejan ver partes del cuerpo desmembrado de la mujer, aquí se comienza a usar el uso de la violencia visual explícita de manera gratuita.

Ya que no han pasado ni tres minutos de la película y comenzó con una escena violenta, aunque es implícito el acto, las imágenes de el cuerpo mutilado es explícito y gratuito.

En otra escena el asesino, Fuad Ramses, ataca a una pareja que se encuentra en la pantalla, de nuevo el ataque no es explícito, pero los recursos sí, se observa a una mujer tirada en la arena con los sesos de fuera. En el siguiente ataque, Ramses tortura a una mujer dándole latigazos en la espalda mientras ella se encuentra atada de los brazos, y remonta al punto establecido por José Sanmartín, en donde se muestra sufrimiento por parte de la mujer que es “castigada” y puede llegar a crear empatía por el ser que está siendo lastimado.

Al final de la película, Fuad Ramses termina triturado por un camión de basura, ya que era perseguido por un par de policías y esa parecía su única vía de escape. Esto nos lleva al castigo que recibe por ser un personaje violento, no tiene otra oportunidad de vida más que la muerte o terminar en la cárcel.

La cinta de Gordon Lewis no cuenta con una narrativa coherente para el uso de imágenes gráficas, desde su inicio comienza con actos violentos y sangrientos. Aquí ya se comienza a emplear la *hiperviolencia irónica*, la que el Dr. Lauro Zavala explica con más detenimiento al catalogarla como *hiperviolencia con explotación*.

A lo largo del filme hay seis escenas con violencia visual explícita, como va avanzando la película, la intensidad de los actos explícitos aumenta. Se muestran cuerpos mutilados, desnudos, sangre y vísceras. Además que incurre en una recurrente agresión hacia la mujer, ya que la mayoría de las víctimas son mujeres bellas.

Trata de recrear aquellas historias de la *Universal* al crear un ser desagradable (el personaje principal no es atractivo) que ataca a mujeres bellas, pero al final, sus actos son castigados con la muerte, con un destino fatídico muy similar al que le provocó a las mujeres.

Con este tipo de esquemas se fue creando lo que hoy es el género del *gore*, a lo largo de sus cintas Lewis trató de ir refinando algunos aspectos, ya sea con la coherencias entre historia e imagen, la justificación de las violencia mostrada y de los efectos especiales, que estos van mejorando año con año, lo que les otorga un sello característico a este tipo de películas.

2.3.-La sangre sigue brotando

Después de la última película de Herschell Gordon Lewis, otros directores trataron de mostrar su perspectiva sobre la violencia y el uso de imágenes gráficas; el mismo año en que se presentó *The Gore Gore Girls* (1972, Lewis), Wes Craven conocido por el uso de violencia explícita en sus películas, presenta *The Last House of the Left* (1972)⁸⁶.

En esta película Craven se basa en la venganza para contar su historia, hay escenas de violaciones (violencia sexual) e insultos (violencia verbal); Wes Craven realiza una alternativa al *gore*, a pesar de usar la violencia explícita, trata de no abusar de ella a lo largo de toda la cinta.

Los padres de la joven Mari Collingwood comienzan una venganza en contra de los asesinos de su hija. En una escena la madre de Mari realiza sexo oral a un hombre que se encuentra atado de manos. Con una toma implícita, se observa a la mujer mordiendo y sacudiendo la cabeza para arrancarle el miembro a su víctima. No hay uso de sangre ni se observan los genitales, pero la idea queda plasmada.

En esta cinta, Craven trata de contrarrestar la violencia con más violencia, al ofrecerle un castigo a los atacantes de la familia Carrington, usando la violencia funcional para no saturar pero impactando con ultraviolencia espectacular.

En su siguiente película, Wes Craven vuelve a usar su estilo característico de violencia funcional mezclada con espectacular, pero en el caso de *The Hills Have Eyes* (1977) los atacantes ya no son una persona común o alguien que actúa por venganza; se centra en mutantes caníbales, lo que le otorga una nueva etapa al género⁸⁷.

⁸⁶ Es importante resaltar que la persona que produjo a Wes Craven para esta cinta fue Sean S. Cunningham, quien daría vida a Jason Vorges en 1980 con la película *Friday the 13th* como director y productor.

⁸⁷ En el 2006 se grabó un remake a cargo de Alexandre Aja, en donde aprovechando las novedades tecnológicas, es mucho más explícita y violenta que la original.

Con los antecedentes del *gore* y los trabajos de Wes Craven, comienza la etapa de las *Psycho Movies*, que son películas protagonizadas por psicópatas y se dedican a mostrar masacres en serie, crímenes más o menos rituales que se ofrecen a los ojos del espectador bajo apariencia más sádica y cruel⁸⁸.

Y con las *Psycho Movies* llegan diferentes agresores, como los cinco motivos recurrentes que pueden suscitarse en una película, los puntos que recopila Robin Wood son los siguientes⁸⁹:

1. El monstruo como psicópata o esquizofrénico
2. La venganza de la naturaleza
3. El satanismo
4. La maldad infantil
5. El canibalismo

Este último punto lo vuelve a retomar Tobe Hooper⁹⁰ con *The Texas Chain Saw Massacre* (1974) en donde la violencia visual explícita es usada con toda intensidad de impresionar, es una explosión centrífuga en una exteriorización que sustituye la investigación mental por la alusión a la víscera, la obsesión por el olor de la sangre que recurre a la violencia⁹¹.

El uso del psicópata comienza a convertirse en parte de las nuevas películas de horror, y es porque se ve a la mente de estos como enferma y producto de una sociedad enferma⁹². Y esto queda marcado con *Leatherface* (*The Texas Chain Saw Massacre*) que usa una máscara hecha con piel humana para ocultar su deformación física y mata a toda persona ajena a su círculo familiar.

⁸⁸ Losilla, Carlos, *El cine de Terror. Una Introducción*, pp. 27

⁸⁹ *Ibid.* pp. 144

⁹⁰ Al igual que Wes Craven en *The Hills Have Eyes* con sus mutantes caníbales.

⁹¹ Losilla, Carlos, *op. cit.* pp 156

⁹² *Ibidem.* pp. 158

En 1978 se crea uno de los exponentes más perfectos del nuevo cine de horror que surgió en los años setenta y que se convirtió en el *slasher*⁹³ de todos los tiempos⁹⁴.

John Carpenter es el director y co-guionista de *Halloween* (1978), se considera ésta cinta como el triunfo del cine *slasher*, además que inauguró la venta del cine de *serial killers* (asesinos seriales) sobrenaturales, también demostró a las grandes productoras lo que se puede hacer con un bajo presupuesto, ya que fue una película independiente⁹⁵.

En la película, Carpenter escoge la puesta en escena (la celebración de *Halloween*) subjetiva del mal y enmascara su rostro. En contraste de la obra de Hooper, John Carpenter usa una fórmula más directa sin el pretexto de una enfermedad mental (*Leatherface*) o un desbordamiento oscuro de personalidad⁹⁶.

En su cinta usa el mito del diablo convertido en un simple humano, qué es más malvado que cualquier encarnación del demonio⁹⁷. Tratando que lo sobrenatural encuentre su espacio en lo cotidiano.

A diferencia de las cintas de Wes Craven o Hopper, Carpenter trabaja en los márgenes de una serie que ya no guarda demasiada relación, en términos de producción y narrativos, se aleja de la violencia explícita para adentrarse en el mundo del horror.

⁹³ *Slasher* o *slasher movie* es un subgénero del cine de horror en el que se presentan crímenes de un asesino psicópata que va eliminando uno por uno a los personajes de la historia (Bill Krohn, *Alfred Hitchcock*, Editorial Cahiers du Cinéma Sarl, 2010, pp. 102)

⁹⁴ Casas, Quim "John Carpenter: Horror en B mayor" pp. 62

⁹⁵ Lazo, Norma, *El horror en el cine y en la literatura*, pp. 127

⁹⁶ Casas, Quim, op. cit.

⁹⁷ Lazo, Norma, *El horror en el cine y en la literatura*, pp. 161

Carpenter ve el horror de otra manera:

“Estamos acostumbrados a que la representación del mal sea como un vicio del espíritu, como una especie de demonio tentador, yo he querido objetivarlo, convertirlo —literalmente— en una fuerza de la naturaleza, una fuerza presente entre nosotros”⁹⁸.

Y esto es porque el propio Carpenter se considera un artesano, para él un autor no lo es sólo por los temas que toca, sino por la forma en que decide tratarlos, por eso sus películas intentan trascender la realidad del momento en que han sido concebidas⁹⁹.

Halloween (1978) no sólo es el parte aguas para el cine de *slasher* que se impondrá en los ochenta, también es el trabajo de Carpenter para regresar a un punto básico del horror usando las nuevas fórmulas. Su primer trabajo es un claro ejemplo del uso de la violencia visual explícita mezclada con el horror psicológico que usó Alfred Hitchcock en *Psycho* (1960).

2.4.- *Halloween* (1978)

La historia se centra en Michael Mayer, un niño que a sus seis años apuñala a su hermana mayor de diecisiete años, es recluido en un hospital psiquiátrico y quince años después, una noche antes de *Halloween* se fuga de la institución.

A lo largo de la película se muestra cómo Michael Mayers acecha a la población de Haddonfield, siempre está observando de lejos. Las tomas que se realizan son sólo del hombro, escuchando su respiración.

⁹⁸ Casas, Quim, *John Carpenter: Horror en B mayor*, pp. 33

⁹⁹ *Ibidem*. pp. 13

Las apariciones de Mayers se van haciendo cada vez más frecuentes y obvias, al principio evitaba que le vieran, es acompañado por el *score* de la cinta, que se volvió un tema reconocido, no sólo de la película, sino del personaje en sí.

Carpenter se apoya en la filmación subjetiva, que se van insertando en el flujo de la historia para subrayar la impresión personalizada del personaje¹⁰⁰, en este caso a Michael Mayer, desde la secuencia en donde asesina a su hermana hasta en las últimas muertes de la cinta, son mostradas desde su perspectiva.

El doctor Sam Lommis (Donald Pleasence) describe a Michael Mayers como la persona más malvada, es la representación del mal y está más allá de entre el bien y el mal, sus acciones son para satisfacer sus necesidades, convirtiéndose en una fuerza implacable.

Las armas que usa Michael son objetos rudimentarios que pueden ser obtenidos en cualquier parte, cuchillos, cables de teléfonos, hasta sus propias manos.

En la segunda escena de violencia visual, Mayers asfixia a Annie con sus propias manos hasta la muerte, mostrando la imagen desde un primer plano, sin perder de cuadro la acción.

En otra escena, en donde Bob y Lynda se encuentran acostados después de tener sexo, fuman y beben cerveza, Bob baja a la cocina y es acuchillado en el pecho por Mayers. Se muestra el cuchillo, así como el sonido que perfora el cuerpo y un primer plano que muestra el rostro sin vida de Bob, con otra toma se observa el cuerpo incrustado en una pared con el cuchillo en el pecho y a Michael mirando.

¹⁰⁰ Losilla, Carlos, *El cine de Terror. Una Introducción*, pp. 30-31

Después Mayers continúa con la pareja de Bob, Lynda, a la que ahora con un cable de teléfono ataca, se muestra el forcejeo y el rostro de terror, pero la muerte es llevada fuera de foco.

De igual manera, en las escenas en donde es atacado Michael Mayers por Laurie, se evita el uso de imágenes explícitas, le encajan un gancho en el ojo, un agujero en el cuello, un cuchillo y recibe diversos disparos.

Hay insinuaciones sobre la sexualidad, pero no escenas de desnudos, Michael Mayers asesina a las dos chicas libertinas¹⁰¹ —en palabras de Carpenter— Laurie (la virgen que sobrevive) es la única que enfrenta a Mayers, no por virgen, sino porque con la violencia provocada por el asesinato, explota toda su energía sexual reprimida¹⁰².

El trabajo de Carpenter se basa en usar el horror y violencia psicológica, usa la violencia funcional y tiene un tema musical que se convierte en referente del personaje, pero cuida toda la estética y evita sobreexplotar la intensidad. En ninguna escena con violencia se muestra ni una gota de sangre.

Estos trabajos y el arquetipo creado por Carpenter, da inicio a una sobreproducción de futuros asesinos seriales en diversas situaciones y en su máximo esplendor. Las productoras cinematográficas no dejan pasar de lado el éxito obtenido de Lewis, Hooper y Carpenter, para traer nuevos psicópatas con máscaras, quemados o en cuerpos de muñecos. Más sádicos y usados para contrarrestar algunos males que aquejan a la década de los ochenta.

¹⁰¹ Este es un punto importante que después será retomado en todos los psicópatas de la década de los ochenta, en donde castigan a todos los adolescentes precoces, drogadictos, alcohólicos y abusivos, por eso siempre sobrevive una mujer que representa la pureza.

¹⁰² Casas, Quim, John Carpenter: Horror en B mayor, pp. 67

Capítulo 3

De los asesinos seriales al humor negro

“What’s your pleasure?”

Pinhead en Hellraiser

La etapa del cine de horror en la década de 1980 es vertiginosa, Carpenter deja como herencia una película y un personaje trabajados a la perfección, por lo que las nuevas producciones que retoman la idea del asesino serial tienen mucho por qué competir.

Por un lado las productoras cinematográficas tienen un nuevo mercado que ha demostrado que es totalmente redituable, su presupuesto raquítico de 325 mil dólares, fue superado obteniendo en taquilla 70 millones de dólares¹⁰³.

Nuevos engendros se incorporan a la larga lista de la “Galería del Horror”, sólo que esta camada corresponde al nuevo temor de occidente: los asesinos múltiples (seriales)¹⁰⁴.

A inicios de 1980, William Lustig filma su propia concepción de un *serial killer*, *Maniac* (1980) presenta la historia de Frank Zito, un veterano de Vietnam que está obsesionado con el cuero cabelludo de sus víctimas.

Desde el inicio de la película el uso de violencia visual es recurrente, en los primeros minutos se muestra el degollamiento de una mujer y de un hombre. A lo largo de la cinta se muestran más muertes y un aumento de la violencia visual explícita.

¹⁰³ Lazo, Norma, *El Horror en la literatura y cine*, pp. 127

¹⁰⁴ *Ibidem*, pp. 122

En esta ocasión el asesino serial es un enfermo mental fetichista, por sus traumas y deseos, se deja llevar por sus impulsos y su inconsciente¹⁰⁵. Su actitud explosiva lleva a descargar una dosis de violencia visual explícita ya no sólo sobre las mujeres (que son sus víctimas principales) sino ante todo aquél que interfiera en su camino.

En una de las escenas, Fran Zito acosa a una pareja que se encuentra en un automóvil y le dispara directo a la cabeza al hombre (Tom Savini)¹⁰⁶, la escena es mostrada sin cortes y en cámara lenta, por lo que se puede apreciar cómo vuela (literalmente) por los aires todos los pedazos de cerebro y sangre. Además es uno de los ejemplos de violencia visual explícita que comenzaba a realizarse gracias a los efectos visuales.

Desde inicios de los años ochenta, los efectos especiales (Fx) han tomado gran importancia en la realización de las películas, en algunos casos se han convertido en lo más importante en la historia, se convierten en el soporte y deben de estar ahí para que pueda realizarse¹⁰⁷.

El uso de los efectos especiales acompaña al villano de la cinta, ya sea un psicópata, asesino serial, monstruo o cualquier personaje imaginado para atormentar y masacrar a otros, en una exageración infinita, al nunca darse por vencido, lo que se verá en la pantalla será un nivel extremo de cuerpos mutilados y litros de hemoglobina¹⁰⁸.

¹⁰⁵ Losilla, Carlos, *El cine de Terror. Una Introducción*, pp. 52

¹⁰⁶ Tom Savini es un artista de efectos especiales y maquillaje, su inspiración es tomada de su cobertura en la Guerra de Vietnam como fotógrafo. Al ver el trabajo final de *Maniac*, pidió que su nombre fuera eliminado de los créditos por la cantidad de violencia que se muestra, a pesar de que tiene un pequeño papel y el realizó todos los efectos visuales.

¹⁰⁷ Mathijs, Ernest, *They're here! Special Effects in Horror Cinema Of the 1970s and 1980. Horror Zone*, pp. 153

¹⁰⁸ *Ibidem*, pp. 164

Por otro lado, al imponerse un arquetipo masculino en la figura del *serial killer* (Michael Meyers), también se crea un estereotipo femenino, o mejor dicho, se reduce el cuerpo de la mujer a la condición de objeto, en las películas de horror siempre es mostrada como un instrumento sexual fabricado únicamente para el coito y la violencia¹⁰⁹.

En algunas ocasiones se ha visto a las películas de horror, *gore*, *splatter* y demás géneros que convergen, con similitudes a películas pornográficas¹¹⁰, ya que ambas comparten una “obsesión” con el cuerpo humano, mostrándolo insistentemente como un objeto¹¹¹.

A lo largo de los años (y de diferentes películas) los papeles van cambiando y no se mostrarán únicamente *serial killers*, después la figura de la *femme fatale* aparecerá para traer consigo su venganza y desahogo¹¹².

Así se van diversificando los personajes y nuevas criaturas aterradoras; se debe precisar que algunas cintas cayeron en estereotipos raciales y por otro lado, se comienzan para eliminar algunos vicios que aquejan en esa década, principalmente con los adolescentes, usando el gusto por el horror como una manera de educar a base de miedo.

¹⁰⁹ Losilla, Carlos, *El cine de Terror. Una Introducción*, pp. 28

¹¹⁰ No hay que olvidar que los creadores del subgénero *gore*, antes de realizar esas cintas, se dedicaban a las películas eróticas de bajo presupuesto.

¹¹¹ McRoy, Jay, *Parts is Parts, Horror Zone*, pp. 196

¹¹² Si bien en 1978 la película de Meir Zarchi *I spit in your grave*, se había estrenado con anterioridad y mostraba a la mujer torturando hombres, al principio de la cinta primero ella es vejada y humillada al máximo, de hecho algunas cintas con esta temática son conocidas como *rape and revenge*, en donde primero se viola y maltrata a una mujer para que después ella pueda cobrar venganza.

3.1.-El uso de la violencia contra el sexo y las drogas

El cine de horror no se quedó solamente con el trabajo de Carpenter y todos los directores que realizaron su idea del asesino serial. El cine americano se vio influenciado no sólo por esos trabajos, sino por sus problemas internos que daban inspiración a otros tantos productores o directores para no dejar pasar el furor del cine *slasher* y mantenerlo vigente una década más.

El cine siempre ha sido un reflejo de las problemáticas humanas que se viven, así como la forma de entender los temores y miedos que se tienen en ese tiempo en específico. Las películas de horror han acompañado los periodos de guerra, problemas económicos, políticos y las exigencia morales.

El uso del horror en la cultura contemporánea es el reflejo de la crisis de la sociedad en general, ya que proporciona una experiencia transcultural, demostrando el impacto global y los niveles de influencia del género, así como las nacionalidades e identidades¹¹³.

En algunos casos se recurrió al cine de horror para contrarrestar algunos males que aquejaban a los adolescentes que vivieron en 1980. La fuerte presencia que tuvo el género sobre los jóvenes, fue usada para combatir el sexo, las drogas y la promiscuidad.

Por otro lado el *serial killer* no quedó relegado a las notas policiacas de los periódicos, por el contrario, trascendió a la pantalla grande, en donde gana un repudio y a la vez respeto y temor¹¹⁴.

¹¹³ Conrich, Ian, *Horror Zone, the cultural experience of contemporary horror cinema*, pp. 3

¹¹⁴ Lazo, Norma, *El Horror en la literatura y cine*, pp. 123

Una franquicia que explotó todo lo conocido por el horror, hasta caer en lo más burdo del humor involuntario fue *Friday the 13th* (1980) de Sean Cunningham¹¹⁵. Su primera cinta es considerada como un el teatro guiñol moderno.¹¹⁶

Las primeras películas de *Viernes 13* están totalmente influenciadas por la figura de los ejemplos de *slashers* y dominaron el género de 1980 a 1984. A comparación de Michael Myers, Jason Voorhees usará una máscara de hockey para acabar con sus víctimas con cualquier herramienta que encuentre a su paso, aunque a lo largo de las trece películas, el machete es la preferida¹¹⁷.

La máscara en algunos casos transforma al monstruo en un dios enojado que juega con la vida humana, pero Jason se comporta diferente, no le interesa jugar, es más, no pierde el tiempo y se deja llevar por su compulsión de matar, en donde no se permite ningún retraso o distracción¹¹⁸.

En la primera cinta de 1980, el asesino serial en *Friday the 13t* es dado a conocer hasta el final de la cinta, la cámara funge como la mirada del asesino, otorgando a la cinta ese sentido de voyeurismo y acecho sobre las víctimas. La historia se sitúa en un campamento de verano, Cristal Lake, en donde los instructores a cargo son adolescentes que sólo desean tener sexo y fumar un poco de marihuana.

¹¹⁵ En el capítulo anterior se menciona a Sean como productor de *The last house of the left* de Wes Craven y es reconocido como uno de los productores más importantes del género *splatter*.

¹¹⁶ Conrich, Ian, *Horror Zone, the cultural experience of contemporary horror cinema*, pp.164

¹¹⁷ En la primera cinta de *Friday the 13th* el personaje de Jason Voorhees sólo es recordado en el accidente, es hasta en la segunda parte donde aparece como *psycho killer* y obtiene la máscara de hockey.

¹¹⁸ Mathijs, Ernest, *They're here! Special Effects in Horror Cinema Of the 1970s and 1980. Horror Zone*, pp. 179

Siempre que el asesino elimina a uno de ellos, estos se encontraban en algún momento íntimo o relajándose con una fumada; en una escena el joven Jack se encuentra fumando solo en su cama después de tener sexo, cuando una flecha le atraviesa la garganta por detrás, la toma se centra en el movimiento de la flecha y toda la sangre que brota de la herida.

En las siguientes películas de *Viernes 13* se sigue con la misma mecánica de asesinar a adolescentes lujuriosos, drogadictos o que sólo desean pasar un buen rato. Un dato importante es que los personajes que se encuentran en alguna de las situaciones anteriores, son en los primeros casos (de la trama de la película, al final siempre queda una chica virgen que puede derrotar al malvado) son adolescentes tontos, su actitud es infantil y despreocupada, pero pagarán el precio con su vida.

Todos ellos podrán tener nombres, pero pierden importancia ante su omnipotente ejecutor, Jason Voorhees. Lo que importa a lo largo de la película es qué personaje será la siguiente víctima de Jason y cómo será descuartizada¹¹⁹.

Particularmente en las películas relacionadas a Jason Voorhees se ataca la sexualidad en la adolescencia, el personaje de Jason murió por descuido de sus cuidadores en Cristal Lake, mientras ellos tienen sexo, él se ahogaba en el lago, por eso arremete contra todos aquellos lujuriosos. La expresión de la sexualidad es un elemento que se asocia inconscientemente a algo incorrecto o al propio mal¹²⁰.

¹¹⁹Conrich, Ian, *Horror Zone, the cultural experience of contemporary horror cinema* pp.164

¹²⁰Losilla, Carlos, *El cine de Terror. Una Introducción*, pp. 122

En *Friday the 13th* y en específico con Jason, sus acciones están ancladas en la agresividad sexual, incontrolada e inconsciente. Las películas de esta saga dependen y explotan la curiosidad por lo morboso, lo visceral y la sangre¹²¹.

En 1984 se presenta la cuarta película de *Friday the 13th*, *The Final Chapter* (Joseph Zito)¹²². Ese mismo año se estrena un nuevo personaje que cambia la máscara y los cuchillos por unas garras afiladas.

Wes Craven (*The Last House of the Left* [1972], *The Hills Have Eyes* [1977]) crea y dirige la película con el nuevo icono del horror, Freddy Krueger en *A Nightmare on Elm Street* (1984). Craven cambia el rumbo por el que iban las películas de horror y el modo de presenciar la violencia visual, los daños de ésta no serán en un campamento de verano o en un callejón solitario, todo se mueve al mundo onírico.

Wes Craven creó al último gran mito del horror: Freddy Krueger¹²³, un personaje deformado del rostro que asesina adolescentes en sus sueños: Nadie puede detenerlo, la muerte en el sueño se transforma en un baño de sangre en la realidad.

La película de Craven es una noción sádica de los sueños (pesadillas) que juega con los elementos de una *psycho movie* y el horror puro, la venganza de Krueger por aquellos que lo asesinaron, es el resultado putrefacto (al igual que su rostro) de la decadencia social¹²⁴.

¹²¹ Mathijs, Ernest, *They're here! Special Effects in Horror Cinema Of the 1970s and 1980. Horror Zone*, pp. 182

¹²² Se esperaba que esta fuera la última película de Jason Voorhees, pero se realizaron películas de la saga hasta 1993, tuvo un crossover con Freddy Krueger, viajó al espacio y un *remake* en 2009.

¹²³ Ortega Torres, J. Luis, *Pesadilla en la calle del infierno (1984)*, 19 de abril de 2010, última fecha de consulta 13 marzo 2015, www.revistacinefagia.com/2010/04/pesadilla-en-la-calle-del-infierno-a-nightmare-on-elm-street-1984/

¹²⁴ Losilla, Carlos, *El cine de Terror. Una Introducción*, pp. 169

Porque estos personajes, en específico Freddy Krueger, actúan como un resumen del periodo en el que se crean (en este caso los ochentas) y siembran el caos más absoluto en su entorno, no sólo mediante la violencia física (y visual) y el terror más inmediato¹²⁵. Krueger es la imagen viva de los temores humanos, nadie puede escapar de su subconsciente, ni de los miedos con los que se sueña.

Lo que logran las películas de *serial killers* es crear una amenaza (para quien observa la película) y repugnancia (hacia las acciones que se realizan),¹²⁶ el soporte de esto es realizado por los efectos especiales y materializado con violencia visual explícita.

Las escenas de muerte en la cinta de Craven se centra en el uso de hiperviolencia irónica. En una escena la joven Tina tiene sexo con su novio Rod Lane, al terminar el acto, éste se queda dormido y Tina entra al mundo onírico de Krueger. Unas navajas le atraviesan el estómago (la toma se mantiene fija y se observa cómo se desgarran la piel y brota la sangre) el cuerpo de Tina comienza a flotar y ser azotado por las paredes.

A lo largo de la película Craven juega con las formas violentas en que puede impactar, ya lo hacía en sus otras cintas, en donde usa violencia visual explícita pero no abusa de ella.

En otra escena el joven Glen se encuentra viendo televisión en su cama, se queda dormido y es succionado por esta, hasta ese momento no se muestra ninguna forma de violencia, lo que se muestra después es una fuente de sangre, en donde chorros de hemoglobina llenan la habitación. Aquí recurre a la violencia visual implícita, al ver la sangre se da por entendido que el joven ha muerto.

¹²⁵ Ibídem, pp. 132

¹²⁶ Carrol, Noël, *Filosofía del terror o paradojas del corazón*, pp. 71

Ya con el avance de los efectos visuales y las nuevas técnicas con las que se experimentan, otros directores tratarán de darle su propio estilo a los monstruos o asesinos que realicen, utilizando nuevas ideas en las formulas ya establecidas con las *psycho movies*.

3.2.- El exceso viene acompañado de humor negro

La década de los ochenta no sólo estuvo llena de asesinos seriales que regresaban cada año a eliminar la “plaga” adolescente, a la par, el ascenso del horror en el celuloide se debe al esfuerzo de pequeñas compañías independientes¹²⁷.

Lo que caracterizó algunas de estas producciones fue su alta carga violenta compensada con un humor negro que disminuye esa agresión. La película de *The Avenger Toxic* (1984, Hertz y Kaufman) muestra las aventuras de un vengador mutante que defiende a los indefensos. En esta cinta destrozarse cabezas, consumir drogas y arrancar brazos, es reforzado con malos chistes y unos efectos especiales pobres, que crean un humor negro involuntario.

El humor negro por definición de la Real Academia de la Lengua, es aquel que se ejerce sobre otra perspectiva, piedad, terror, lástima o emociones parecidas¹²⁸. El uso del humor en las cintas de horror disfraza el acto violento, minimizando su impacto, el humor negro crea una doble reacción, impacta y divierte¹²⁹. Y de esto se encarga Sam Raimi, quien es considerado uno de los mayores representantes del *gore*¹³⁰. lo plasma en su cinta *The Evil Dead* (1982) y *The Evil Dead 2* (1987)¹³¹.

¹²⁷ Lazo, Norma, *El Horror en la literatura y cine*, pp. 95

¹²⁸ <http://lema.rae.es/drae/?val=humor+negro>

¹²⁹ Sanmartín, José, *Violencia, televisión y cine*, pp.61

¹³⁰ Memba, Javier, *El cine de terror de la Universal*, pp. 15

¹³¹ A pesar de ser presentadas en diferentes años y como una segunda parte, la parte dos es un remake creado por el propio Sam Raimi, esto se debe al gran éxito que obtuvo la primera parte, por lo que volvió a realizar la misma trama con un mayor presupuesto, Bruce Campbell Ash repite en el mismo papel, pero en esta ocasión se hacen cambios en el guión, en donde introduce más humor negro y circunstancias más absurdas, pero no por eso se convierte en una película sosa y tonta.

Sam Raimi le da un giro al uso de asesino seriales y se centra en las posesiones infernales. En su cinta, Ash el personaje principal, se tiene que enfrentar a los demonios del Necronomicrón en una cabaña alejado de la civilización. Las posesiones aluden a un pasado más o menos legendario, se relacionan más los modos de vida religioso que a las circunstancias científicas¹³².

En *Evil Dead 2* (1987) la historia se centra en una cabaña abandonada en el bosque, Ash Williams y su novia Linda pasan sus vacaciones en este lugar. En los primeros minutos de la película la novia de Ash es poseída, por lo que el protagonista tiene que decapitarla con una pala y enterrarla en el bosque. En esta primera secuencia la violencia es funcional, se recurre a imágenes implícitas, Ash tiene que cortar la cabeza de su novia poseída, pero lo que se muestra sólo es la sombra del acontecimiento, un poco de sangre salpica el foco y la habitación se ilumina con una luz roja que termina de explicar el contexto del acto.

A lo largo de la película, la locura del personaje (por la presencia de demonios) va aumentando así como la violencia y el humor, la mano derecha de Ash es poseída y lo ataca, el personaje se daña a si mismo hasta el grado de amputársela, su miembro poseído se burla de él y sigue agrediéndolo.

El uso de efectos especiales refuerza este tipo de humor, se crea una psicología del lugar y el ambiente. El desempeño de los actores logra que el uso de violencia sea gracioso, el humor negro ayuda a sobrellevar esas situaciones que pueden incomodar a algunas personas y desarrolla mejor la historia¹³³.

¹³² Losilla, Carlos, *El cine de Terror. Una Introducción*, pp. 52

¹³³ Mathijs, Ernest, *They're here! Special Effects in Horror Cinema Of the 1970s and 1980. Horror Zone*, pp.160

En una secuencia todos los adornos se burlan del propio Ash, la cámara gira a su alrededor y muestra su rostro lleno de locura, los extremos de la historia lo llevan a modificar su muñón colocando una motosierra en él. La representación violenta de la locura tiene que ver con el terrorífico abismo inconsciente de aspectos sobrenaturales, que son desconocidos para la mayoría, que con la creación de universos dudosos e inclasificables. Esto quiere decir que se entiende que los demonios no existen, pero la locura en alguien es latente¹³⁴.

Al tratarse de demonios, la muestra de sangre aumenta, se deja el tono rojo, y se sustituye por uno menos impresionante, y se explota la cantidad. La *hiperviolencia* se usa con explotación, las mutilaciones sobre los “malos” aumentan y se justifica, la necesidad de sobrevivir del personaje es necesaria.

Ya en los últimos minutos, la cinta toma un rumbo de acción y humor, los enfrentamientos contra los demonios se ven mezclados con golpes y efectos sonoros de animales, por lo que tiene un toque cómico en la secuencia.

Lo que ofrece Sam Raimi es *gore*, violencia y un humor ácido, que no afecta en la historia. El atractivo de *The Evil Dead 2* (1987) no radica en los cambios que tiene la narrativa, sino todas las explicaciones psicológicas que ocupa para explicar el horror que se muestra¹³⁵.

¹³⁴ Losilla, Carlos, *El cine de Terror. Una Introducción*, pp. 41-42

¹³⁵ Mathijs, Ernest, *They're here! Special Effects in Horror Cinema Of the 1970s and 1980. Horror Zone*, pp. 164

3.3.- El mito *Snuff*

Hablar sobre el género *snuff* llega a ser complicado, ya que se habla sobre éste a través de películas de ficción, se dice que éste es el cine del que todo el mundo habla, pero que nadie ha visto.

La palabra *snuff* viene del verbo en inglés *to snuff*, que significa literalmente: apagar, despabilar una candela, ahogar la llama de una vela. Y que en el ámbito coloquial, las películas *snuff* son aquellas que escenifican la tortura, violación y/o muerte de una persona, se graban y venden a un público restringido, dispuesto a pagar mucho dinero para mirar la violencia, humillación y muerte de una persona¹³⁶.

El término *snuff* fue utilizado por vez primera aparentemente por Ed Sanders. Ex miembro de *The Fugs* y autor del libro *The family: the story of Charles Manson's dune buggy attack batallion*, como referencia a las supuestas películas porno-criminales hechas por el clan Manson¹³⁷.

El origen de estas películas se ha dicho que fue en Brasil, Guatemala y en Estados Unidos, donde a mediados de los años setenta la industria del cine pornográfico sufrió una brutal caída debido a la saturación de los mismos productos cinematográficos. Al ofrecer una variante en su catálogo con cintas de sadomasoquismo, zoofilia u otros aspectos; y que además para todo tipo de perversiones siempre existía un público consumidor. No es de sorprenderse que alguien le atraiga el gusto por la tortura real¹³⁸.

¹³⁶ Marzano, Michela, *La muerte como espectáculo*, pp. 17

¹³⁷ Aviña, Rafael, *El cine de la paranoia*, pp. 143

¹³⁸ Ortega Torres, J. Luis "Snuff (aka. Slaughter, American Cannibale, El Ángel de la Muerte) 27 noviembre de 2009, última fecha de consulta 13 marzo 2015 <http://www.revistacinefagia.com/2009/11/snuff-slaughter-american-cannibale-el-angel-de-la-muerte/>

El rumor de estas cintas ha crecido con los años, circulaba un poco por todas partes, alarmaba a unos, sorprendía a otros e impulsaba a algunos a lanzarse en búsquedas improbables. Las películas clandestinas que mostraban todo tipo de degradación del ser humano y que terminaban con la muerte del individuo, se supone que se vendían a escondidas en París, Bruselas, Londres o Nueva York¹³⁹.

Hasta la fecha no se han encontrado rastros o pruebas de una cinta con estas características¹⁴⁰, pero algunas cintas de ficción han tenido problemas legales por anunciarse como películas *snuff*.

3.3.1.-Películas *snuff* que no lo son

Ante los rumores y el mito que de la existencia de cintas con violencia real, muchos productores y directores no dejaron pasar la oportunidad de generar dinero fácil, en algunos casos se hacía para saciar el gusto de los aficionados y en otros casos (la mayoría) para obtener fama y riqueza.

La primera cinta que aprovechó los inicios del mito *snuff* fue *Slaughter* (Michael, Roberta Findlay, 1976), es una cinta *splatter* de bajo presupuesto grabada en Argentina, la historia se basa en un culto de motociclistas que asesinan a cualquiera que se encuentren.

¹³⁹ Marzano, Michela, *Ibidem*.

¹⁴⁰ El caso del Internet debería ser estudiado más a profundidad, ya que en el se encuentran videos de todo tipo, la pregunta recurrente es que, ¿se consideran videos *snuff* los videos de Internet? La respuesta técnicamente debería ser no, porque para empezar una de las características sobre una película *snuff* es su intención comercial, se realizan para obtener ganancias, por otro lado, la especulación de cómo deberían de ser grabadas (y esto es razón a partir de las películas de ficción), éstas tendrían una técnica cinematográfica para el deleite del consumidor, en algunas ocasiones se menciona que cuentan con una estructura y realización. Como lo comenta Michela Marzano en su libro, en Internet se encuentran muchos videos violentos y esto se ha vuelto más común a partir del 1109 con los videos de terroristas decapitando gente, además que la proliferación de celulares en la población ha facilitado el momento de grabar. Otro ejemplo claro es la actualidad en México, blogs dedicados a subir material de las ejecuciones de los narcotraficante (Blog del Narco) muestra una violencia humana en contra de otros individuos, si bien como lo menciona Marzano, los que graban estos videos comienzan a realizar una estructura en sus videos, usan edición y un equipo de grabación decente, la diferencia entre estos dos es el objetivo monetario, mientras uno se usa para causar terror en la población, el otro es de satisfacción personal.

Todos los errores de producción de la película como malos encuadres, un mal doblaje porque los actores latinos no sabían inglés y el uso recurrente del *zoom*, se convirtieron en puntos a favor.

La presencia de actores desconocidos, la serie de humillaciones, la violencia y presencia de un clan motorista satánico, le dieron a la película una dimensión de realismo difícil de conseguir, por lo que el productor Alan Shackleton le añadió un extra al final.

Con el motivo de explotar el rumor del *snuff*, Shackleton añade un nuevo final a la cinta, una cámara graba el corte de la película y la guionista comienza a ser acosada por el equipo de producción, mientras unos le arrancan la ropa, otros graban y ríen. Lo que parece ser una secuencia pornográfica se convierte en una tortura en contra de la chica. La cortan con una navaja, le cortan dedos de su mano izquierda, le serruchan la cadera para terminar destripándola.

La película termina con la cinta en blancos y sin créditos, el productor le cambia el título de la cinta por *Snuff*¹⁴¹.

Otra cinta que fue considerada *snuff* y que llegó a tener problemas legales por el asesinato de sus actores fue *Cannibal Holocaust* (1980, Ruggero Deodato), un falso documental en donde se busca encontrar tribus amazónicas caníbales. A lo largo de la cinta se observa la muerte del equipo de investigación por parte de las tribus.

Fue prohibida en varios países por el nivel de violencia explícita, todos los animales que aparecen en el documental son asesinados de verdad, además tiene violencia sexual, ya que se muestran varias escenas de violación.

¹⁴¹ Ortega Torres, J. Luis, *ibídem*.

La controversia surge cuando el público piensa que los actores murieron en realidad y que se trataba de una película *snuff*. Deodato fue arrestado y llevado a la corte para que explicara todos los acontecimientos. En el jurado narró todo y dijo que los actores habían firmado un contrato para no aparecer en ningún tipo de medio.

En el continente asiático también se manejaba el rumor de películas con muertes reales, en 1985 salió una cinta japonesa que mostraba lo que era una película de *snuff*, se vendía y era difícil de encontrar en el occidente, la serie *Guinea Pig* (1985, *Akuma no Jikken*) se realizó para saciar la sangre de los fans del *gore*, en donde se buscaba el mayor realismo posible para satisfacer a sus espectadores.

Los primeros dos capítulos de la serie, *Flowers of flesh and blood* y *The Devil's experiment* (1985) se basan en representar lo que sería una película *snuff*, los efectos utilizados tienen un detalle para aparentar lo que es una muerte "real".

En estas cintas todos los acontecimientos ocurren en un cuarto, los únicos exteriores son los mostrados al inicio y final de la cinta. Los problemas que tuvieron con éstas películas fue la recreación de un verdadero asesino serial que se inspiraba en sus cintas favoritas de *gore*, anime y entre ellas se encontraban copias de *Guinea Pig*.

Al llegar al público occidente, los que estaban alejados del género y conocían algo sobre ellas, se espantaban y fueron reportadas ante el FBI como una película *snuff*, por lo que se realizó una investigación para comprobar su autenticidad¹⁴².

¹⁴² González Ambriz, Marco, *Guinea Pig: Flower of Flesh and Blood (primera parte)*, 18 de noviembre del 2003, última fecha de consulta 13 marzo 2015
<http://www.revistacinefagia.com/2003/11/guinea-pig-flower-of-flesh-and-blood-primera-parte/>

En estos casos en donde se pierde la noción de lo que se ve es ficción, ya sea por no estar muy asociado al tema o por lo bien realizados que están los efectos, se pierde la percepción de ficción/realidad, por la carga de violencia visual explícita y un horror que expresa la crueldad humana en estado puro¹⁴³.

Otras películas ya centradas en la ficción (sin pretender ser una *snuff* real) han tratado de utilizar la *hiperviolencia* como provocación para sensibilizar al espectador mostrando las consecuencias de las acciones.

Joel Schumacher explica el motivo de su película *8 MM* (1999), en donde busca alertar y prevenir” no solamente quisiéramos no ver nunca películas de este tipo (refiriéndose al *snuff*) sino que, en lo más profundo de nosotros mismos, rezamos para que no existan realmente, porque sólo pensarlo es demasiado horrible”¹⁴⁴

Otras tantas siguen explotando el tema de las *snuff movies* como *Tesis* (1996) del español Alejandro Amenábar u *Vacancy*” (2007) de Nimród Antal, en la cual siguen tratando la leyenda urbana de un mercado negro de videos violentos.

El cine de terror sufrió un estancamiento a finales de 1980, las mismas películas se repetían una y otra vez, los *serial killers* nunca morían y regresaban a terminar lo que habían empezado hace cinco o más películas, también la sobrexplotación de la violencia se volvió monótona y no había nuevas ideas.

Al inicio de la nueva década algunos directores trataron de regresar a lo básico del horror y la producción de películas y éxito de éstas son las pruebas de esos años.

¹⁴³ Marzano, Michela, *La muerte como espectáculo*, pp. 11

¹⁴⁴ *Ibidem*, pp. 22

Capítulo 4

Sangre, tripas y todo más explícito

What's your favorite scary movie

Ghostface, Scream

Después de la sobreexplotación de los *serial killers* y las numerosas secuelas de los asesinos más famosos (la franquicia de *Friday the 13th* tiene hasta 1989 ocho películas sobre Jason Voorhees y *A Nightmare on Elm Street* cinco cintas basadas en Freddy Krueger)¹⁴⁵, el inicio de la década de los noventa en el cine de horror se vio afectada y las cintas fueron vistas con humor involuntario.

El éxito que había logrado el horror y la atención que captó la violencia, se vio afectada por la repetición una y otra vez de la misma historia, el uso de imágenes violentas se convirtió en un mal chiste.

Stephen King, mejor conocido como “el amo del terror”, especulaba en los años ochenta que el ciclo de horror llegaba a su final¹⁴⁶, pero en 1987 las franquicias seguían teniendo un éxito rotundo en taquilla, Clive Barker es considerado el equivalente literario del *splatter film*, dirigió y produjo *Hellraiser* (1987) basada en su libro “*The Hellbound Heart*”.

La cinta de Barker se centra en el deseo del hombre por experimentar sensaciones más allá de las conocidas por el hombre, en donde los “cenobitas” (para algunos son considerados ángeles pero para otros demonios) se encargan de otorgar estas sensaciones con sadomasoquismo y una relación estrecha en el dolor y el placer, en donde el límite supera a la muerte.

¹⁴⁵ Hay que resaltar que en la década de los noventa y en los años posteriores al 2000, se continúan realizando secuelas sobre estos personajes y sus propios universos, En 2003 se realiza un *croosover* entre Freddy Krueger y Jason Voorhees, en donde se enfrentan. También se realizaron *remakes* de cada franquicia en 2009 (*Friday the 13th*) y 2010 (*A Nightmare on Elm Street*)

¹⁴⁶ Carrol, Noël, *Filosofía del terror o paradojas del corazón*, pp. 20

En *Hellraiser* la violencia visual explícita se encuentra presente, al mostrar cómo cadenas y ganchos estiran la piel de un hombre hasta destrozarlo, en otra escena se muestra la reconstrucción de un cuerpo a partir de una gota de sangre.

Lo que realiza Clive Barker (y otros directores) es una secuela de lo que creó Herschell Gordon Lewis y que ha evolucionado en diferentes formas y formatos (entre géneros y subgéneros, hasta nuevas técnicas de filmación y narración) lo que comienza a realizarse en la década de los noventa es una mezcla entre la explotación de lo gráfico (*Dead Alive*) hasta el uso de horror psicológico (*Scream*) llegando a los excesos que se crean en las dos primeras décadas del nuevo siglo.

El regreso del horror se basa en un incremento de la violencia visual explícita, las películas comenzarán a mostrar más imágenes gráficas y explotan el uso del humor negro para seguir atrayendo la atención y sobre todo, renovar al género del horror; se usan más técnicas en los efectos especiales para mostrar “realidad” en las imágenes y se conjugarán diversos géneros y subgéneros en una misma cinta¹⁴⁷.

El género del horror no sólo ha tenido un bache. En la primera década del nuevo milenio, se vuelven a explotar nuevas franquicias, repitiendo una y otra vez la misma historia, temática y ritmo de la primera cinta, lo que mantiene a flote al género son las nuevas tecnologías y por supuesto, los directores independiente que buscan retratar sus ideas sin ningún límite establecido por una casa productora.

¹⁴⁷ Sanmartín, José, *Violencia, televisión y cine*, pp.38

4.1.- La película más sangrienta del cine

El cine de horror y *gore* ha evolucionado, en parte, por los directores y casas productoras independientes, Wes Craven, Tobe Hooper, John Carpenter o Sam Raimi, plasmaron sus retorcidas historias con lo que tenían a la mano y ajustando sus ideas al presupuesto disponible.

Esta práctica no es ajena a cualquier temporalidad del cine (o género) y al igual que los anteriores, Peter Jackson mucho antes de ser reconocido internacionalmente por su trilogía *Lord of the Rings* (2001) realizó películas de bajo presupuesto.

Bad Taste (1987) es una de las primeras películas de *gore* y humor negro de Jackson. Tres años después realizó una parodia de los *Muppets*, pero grotesca, llena de vicios y violencia, *Meet the Feebles* (1990) ayudó a crear su obra maestra dentro del género *gore*, *Braindead* o *Dead Alive* (1992) que es considerada como la película más sangrienta en la historia del cine, pues tan sólo en la escena de la podadora corrieron 300 litros de sangre por minuto¹⁴⁸.

Al igual que en sus anteriores cintas, en *Braindead* se lleva a cabo un matricidio, la película se ambienta en 1950, Lionel Cosgrove es un joven que vive con su sobreprotectora madre en Nueva Zelanda. Las complicaciones inician cuando Lionel se enamora de Paquita, una joven que trabaja en una tienda.

Los celos de la madre de Lionel, Vera, la llevan a seguirlos por todas sus citas hasta llegar al zoológico, en donde es mordida por una rata-mono de Sumatra, lo que la irá convirtiendo en un *zombie*.

¹⁴⁸ Lazo, Norma, *El Horror en la literatura y cine*, pp. 141

A lo largo de la cinta se observa cómo la violencia visual explícita va aumentando conforme avanza la trama. Al inicio de la cinta en donde se muestra la captura de la rata-mono en la isla de Sumatra, un hombre que es mordido por ésta, primero le amputan los brazos con un machete, usando una toma de primer plano a los miembros por cortar y al finalizar le cortan la cabeza.

En toda la cinta se usa *hiperviolencia irónica como explotación*, las tomas que se muestran son explícitas y apoyan la trama de la historia, lo que se hace es cambiar de planos para dar un respiro al uso de imágenes gráficas. Al contrario de las franquicias de los ochenta en donde el uso de violencia visual explícita causaba humor involuntario, en *Braindead* el humor negro es parte de la película, la combinación hace que las imágenes explícitas sean más fácil de digerir.

Todo las escenas violentas son explícitas y se muestran en todo tipo, desde aplastar la cabeza de la rata-mono con un tacón hasta sacarle los ojos, pasando por la descomposición de Vera Crosgrave, en donde come su propia oreja que cae de su cuerpo putrefacto a su plato, o en donde salpica de pus la sopa de la persona sentada a su lado.

Peter Jackson ofrece en *Braindead* decapitaciones, sexo *post-mortem*, sacerdotes que saben karate, mutilaciones, el nacimiento de un bebé *zombie* que mata por diversión, hasta un intestino grueso que asesina.

La mayoría de las tomas que muestran violencia explícita son enfocadas en un primer plano, el bebé *zombie* parte la cabeza de una mujer por la mitad desde el interior de ésta; en otra escena un *zombie* atraviesa a una mujer por la boca con su puño, hay labios arrancados con los dientes, perros devorados y por supuesto, el clímax de la cinta se basa en un masacre de *zombies* con una podadora, en donde vuelan piernas, cabezas brazos y miles de litros de sangre.

Peter Jackson crea un fiel ejemplo de la violencia visual explícita que sigue vigente y mantiene su título de la más sangrienta de todos los tiempos, además de ofrecer un nuevo giro sobre las múltiples películas de psicópatas que aún tratan de ofrecer algo nuevo con la misma fórmula.

En 1996 Wes Craven regresa para revivir las películas de *serial killer*. *Scream* (1996) se crea a partir de los clichés de las películas del cine de horror de los ochenta, usándolos como homenaje a esa etapa del cine de género.

Deja de lado el uso de imágenes explícitas y retoma el horror psicológico, cuestionando todas las decisiones que han tomado los personajes en otras historias, desde quién muere primero hasta el porqué de la omnipresencia del asesino y sus motivaciones.

La crítica principal de la cinta es contra los medios de comunicación, quienes buscan *rating* a través de las imágenes de violencia real como linchamientos, persecuciones o asesinatos, mientras se condena a la violencia ficticia, cuando el verdadero problema viene de la sociedad misma y no del cine¹⁴⁹.

Craven reinventa al *slasher* con *Ghostface*. En las películas de 1980 el asesino serial (principalmente en *Halloween*, *Friday the 13th* y *a Nightmare on Elm Street*) era un ser que no podía ser detenido y regresaba de entre los muertos para continuar con su cruzada de venganza. Por el contrario en *Scream*, el asesino es un humano (quien usa el disfraz, a lo largo de las secuelas cambia el personaje que lo porta) lo que da un giro y comienza a mostrar un rostro salvaje de la humanidad, personas que no tienen ningún conflicto para matar o saciar sus estímulos con violencia.

¹⁴⁹ Ortega Torres, J. Luis, *Scream la nueva sangre, trilogía y renovación del slasher noventero*, 13 de abril de 2011, última fecha de consulta 13 diciembre 2015, <http://www.revistacinefagia.com/2011/04/scream-la-nueva-sangre-la-trilogia-original-y-la-renovacion-del-slasher-noventero/>

Scream se vio afectada al igual que sus antecesoras en los ochenta con múltiples secuelas, lo que la vuelve autoparódica, cambia las reglas del juego y los involucrados saben que deben de evitar para no enfrentar su mortal destino, pero se sigue usando el estereotipo del adolescente tonto.

Las películas que abrirán la primera década del nuevo milenio se caracterizan por ser más viscerales, las tramas girarán en torno a la capacidad e imaginación del ser humano para vejar y martirizar a su semejante, el miedo y horror ya no viene de seres inmortales con machete en mano: un humano cualquiera puede ser el peor asesino de la historia.

4.2.-¿Nuevos subgéneros?

This is a new genere, Milos!-Newborn porn!

A Serbian Film

Siempre que se habla de un nuevo género o subgénero cinematográfico, la tarea se vuelve complicada para que este sea valido y se considere como tal¹⁵⁰, así como sucedió con el cine de horror y sus subgéneros que eran mal vistos y sin prestigio, las nuevas mezclas aún buscan validarse y el aumento de películas que se autonombren como nuevos subgéneros del horror, *gore*, porno, *splatter* y otros tantos en uno mismo.

Una película que impactó y llamó la atención fue *Saw* (2003) escrita por el chino-austrialano James Wan, la cinta es sádica hacia el interior de la historia y hacia el exterior por el impacto que genera¹⁵¹.

¹⁵⁰ Lazo, Norma, *El Horror en la literatura y cine*, pp. 35

¹⁵¹ Ortega Torres, J. Luis, *Saw, Juegos Macabro* 14 marzo 2005, última fecha de consulta 13 marzo 2015, <http://www.revistacinefagia.com/2005/03/saw-juego-macabro/>

En *Saw* el asesino serial no persigue adolescentes que fuman hierba o desean tener sexo, en la película se ingresa a un “juego macabro” en donde los participantes deben de luchar por su vida y en el camino valorar la libertad que tenían.

Jigsaw es un *serial killer* que impone una oportunidad a sus víctimas para sobrevivir a acertijos, juegos o artilugios mecánicos en donde tendrán que escoger desde la pérdida de un miembro de su cuerpo hasta el asesinato de otra persona. Con la finalidad de hacer recapacitar a sus víctimas de los errores que han cometido, abusos sobre otras personas o sus vicios.

En *Saw* la violencia tiene un uso como provocación, como lo maneja Lauro Zavala, con las imágenes de violencia visual explícita se busca sensibilizar, mostrando las consecuencias de las acciones, aunque en este caso el castigo es usado por Jigsaw para juzgar a todo aquel que le ha fallado. Y usando la tortura, el miedo y el horror psicológico es como enfrenta a sus víctimas con sus errores.

La motivación de Jigsaw surge de la maldad humana, sus instintos son producidos por todo el daño que generan los individuos por su forma de actuar diaria, la mayor parte de la cinta se realiza en un cuarto de baño con luces blancas de neón, colores verdes y azul que crean una atmósfera de putrefacción¹⁵².

Las escenas están acompañadas de tortura, violencia gráfica y horror psicológico, Las víctimas de Jigsaw tienen que lidiar con la desesperación, llegan al límite en donde pierden su total humanidad con tal de sobrevivir y si se logra salir con vida, valorar la segunda oportunidad aprendida de una manera sádica.

¹⁵² Ortega Torres, J. Luis, op. cit.

En el cine de horror y sus derivados siempre se ha retratado los miedos y horrores que hay en la realidad humana, así como Robin Wood¹⁵³ clasificó algunos de los motivos recurrentes que se adquirirían como el psicópata, los desastres naturales, el satanismo, la maldad infantil o el canibalismo, en algunas películas (como *Saw*) es algo nato del hombre el usar la violencia y puede detonarse en cualquier momento.

Con *Saw* (2004, James Wan) y *Hostal* (2005, Eli Roth) surge un subgénero del gore con el que se denominan a estas películas, *torture porn* basa toda su fuerza en la exhibición cruda y realista de la violencia física y torturas infligidas sobre uno o más personajes implicados en la trama de la película, con el objetivo de disgustar, asquear y provocar¹⁵⁴.

Con *Hostal* (2005) de Eli Roth se explota aún más el “*torture porn*”¹⁵⁵ con escenas de desnudos, consumo de drogas, sexo y torturas. El aumento de violencia visual explícita se ve incrementada drásticamente, el uso del cuerpo humano (y de la vida) son manejados como una simple mercancía.

Y es que recientemente las películas de horror son un tipo de cine literalmente obsesionado con el cuerpo del humano, crean un deleite en la intensa materialidad que se le otorga a los miembros de un ser, mostrando cómo se estiran, desprenden o deforman¹⁵⁶.

¹⁵³ Ila, Carlos, *El cine de Terror. Una Introducción*, pp. 114

¹⁵⁴ Lafulla, Joan, “*Grotesque*” 7 enero de 2009, última fecha de consulta 13 marzo 2015, <http://www.almasoscuras.com/grotesque>

¹⁵⁵ Hay que resaltar que aún no es considerado un subgénero tal cual, sitios especializados en el cine de horror como Almas Oscuras no acepta la existencia de un subgénero como tal, ya que en las películas de horror o específicamente en el *gore* la existencia de desnudos, sexo y sangre han sido parte del género y considerar a estas películas como un nuevo subgénero no es válido, si el uso de la violencia es más explícita y recurrente no es por algo nuevo, sino por las nuevas tecnologías y tipos de narración que lo permiten.

¹⁵⁶ McRoy, Jay “Parts is Parts, *Horror Zone*, pp. 196

La historia de *Hostal* se centra en tres turistas americanos que viajan por Europa y terminan en un hostel de Eslovaquia, en donde encontraran a mujeres deseosas de sexo, niños amenazantes y un club muy selecto en donde el deporte principal es torturar humanos a cambio de millonarias sumas de dinero.

En un edificio abandonado se realizan las torturas, las imágenes están cargadas de violencia visual explícita “extrema” y es gratuita, se busca mostrar escenas impactantes lo más recurrente que le sea posible. En los cuartos de tortura se abren cuerpos, se cortan tendones, taladros perforan piernas de personas consientes y el rostro de una mujer es quemado con un soplete hasta que este se le sale de la cara.

La *hiperviolencia como explotación* que se aplica en *Hostal* marca un referente con sus pros y contras, lo malo es el precedente que impone al utilizar la violencia visual explícita como un fin y no un medio para crear una crítica o mensaje (como lo realizaron en su tiempo Hooper o Craven) y el punto a favor es la invitación hacía otros directores de usar la violencia visual como un medio para exponer las problemáticas recientes de una manera directa, en donde ya no se muestra un monstruo que agrede al humano, sino que el propio humano es el peor enemigo de si mismo¹⁵⁷.

Por ese motivo es que el subgénero de *torture porn* aún no es considerado como tal, ya que el uso de estas imágenes no difiere de los inicios del *gore*, escenas de desnudos, miembros descuartizados y más desnudos; lo que se ofrece en los proyectos no es más que una extensión extrema del *gore*, en donde las facilidades técnicas ofrecen una extensión (en tiempo y forma) del sexo, la violencia y la maldad humana.

¹⁵⁷ Ortega Torres, J. Luis, *Hostal: el rincón de las torturas*, 3 de abril 2006, última fecha de consulta 13 marzo 2015, <http://www.revistacinefagia.com/2006/04/hostal-el-rincon-de-las-torturas/>

El uso de la violencia visual explícita ya es un recurrente en el cine de horror, en un mundo donde sólo se puede sobrevivir a la violencia usando esta misma como herramienta, *Eden Lake* (2008, Watkins) muestra tortura psicológica, sexual y violencia visual explícita en contra de una mujer atormentada por un grupo de adolescentes, en donde la única manera de sobrevivir a ellos es defenderse con la misma carga violenta.

El uso del *mad doctor* vuelve con *The Human Centipede* (2009, Six); un vagabundo salva una ciudad del caos y violencia en *Hobo with a Shotgun* (2011, Eisener) y por supuesto *remakes* de clásicos como *Evil Dead* (2013, Álvarez) o *I spitt in your grave* (2010, Monroe) en donde la carga violenta y gráfica difiere de sus originales.

Otros ejercicios cinematográficos se centran solamente en la violencia explícita y su relación con el hombre. El director inglés Adam Mason filmó un largometraje en una sola secuencia, en donde cada minuto van en aumento los actos violentos, que van desde golpes sin piedad, destripamientos, canibalismo, degradación, violación, necrofilia, sangre y otros fluidos. El propio director expresa que *Pig* (2010) “es una película repugnante, construida a base de puro desprecio”¹⁵⁸.

Todas las temáticas centradas en la violencia aplicada por el hombre en contra de la humanidad, es por el miedo que genera el horror a la inestabilidad de las normas culturales, proporciona un repertorio simbólico para aquellos tiempos en los que el orden cultural se ha hundido o se percibe en estado de desmoronamiento, por ello los temas centrales se basan en todos los horrores en los que nos podemos ver envueltos¹⁵⁹.

¹⁵⁸ Lafulla, Joan, *Pig*, 7 de Julio 2010, última fecha de consulta 13 2015, <http://www.almasoscuras.com/pig>

¹⁵⁹ Carrol, Noël, *Filosofía del terror o paradojas del corazón*, pp. 434-437

El horror contemporáneo difiere de los ciclos precedentes en el grado de violencia gráfica, porque las ficciones que se marcan (basan) en la realidad, giran en torno a la violencia, las variaciones que se tienen con las nuevas formas van mucho más allá de lo que se puede encontrar en la tradición. Todo tiene que ser más visual y explícito para satisfacer y lograr un cometido “real”¹⁶⁰.

Lo que muestra cada película que se acerca a la violencia tiende a crear a una incógnita ¿Hasta dónde es posible que lleguen los humanos en su carnicería?

4.3.-Porno, sangre y violencia explícita

Las películas de horror y sus subgéneros muestran una orbe decadente porque se encuentran enmarcados en el terror de personalidad, sugieren que nuestro mundo es esencialmente neurótico y por lo tanto violento¹⁶¹.

La película filmada por Srdjan Spasojevic muestra en la cinta una historia envuelta en sexo, sadismo, necrofilia, pedofilia, ultra violencia, *gore*, drogas y un mundo en el que cada vez se exige el mostrar más para entretener.

A Serbian Film (2010) narra la historia de Milos, un actor porno retirado que vive con su hijo y esposa, pero los problemas económicos lo llevan a aceptar un último trabajo que lo saca del retiro y realiza una película de pornografía “artística”.

¹⁶⁰ Ibíd, pp. 433

¹⁶¹ Losilla, Carlos, *El cine de Terror. Una Introducción*, pp. 144

Todo lo que se muestra en pantalla no está de más porque se respeta una lógica macabra, todo lo que se ve es completamente factible de ser sufrido por cualquier persona común y corriente¹⁶². Las películas de horror convencionales ocultan todo lo que revelan las películas centradas en el *gore* u otros subgéneros¹⁶³.

El personaje de Milos cuenta con moral, lo que le impide realizar actos que vayan en contra de sus ideales, en una escena le piden que se deje realizar sexo oral por una mujer mientras una menor de edad observa todo, lo que le lleva a negarse y es sometido mientras la mujer le muerde el miembro y masturba a la vez, Milos tiene que golpearle en el rostro para que le suelte pero la mujer continúa masturbándolo hasta que éste eyacula en su rostro.

En *A Serbian Film* el uso del sexo es parte esencial de las escenas con violencia visual explícita, ya que la pornografía y las películas de horror son viscerales, ambas se tratan de acciones que se realizan sobre el cuerpo humano, lo que les hace tener un nivel sensorial impactante¹⁶⁴.

Otro punto que retoma la cinta es una “crítica” o burla al cine violento y a la creación de nuevos subgéneros del cine de horror más bizarros que los anteriores; a Milos se le enseña una proyección de una mujer que está dando a luz y un hombre toma al recién nacido y baja sus pantalones para después comenzar a penetrarlo, mientras el bebé emite gritos de dolor. A lo que el director de la película le grita a Milos que está contemplando un nuevo género del horror el *newborn porn*¹⁶⁵.

¹⁶² Ortega Torres, J. Luis, *A Serbian Film*,

¹⁶³ Por películas de horror convencionales nos referimos a todas aquellas que se basan en recrear situaciones de “sustos” y que sólo son franquicias que repiten la misma trama una y otra vez, un ejemplo es todo el cine sobrenatural que se ha realizado desde *The Blair Witch Project* (1999) y siguió con *Paranormal Activity* (2007) y su quinta parte está programada para el 2014 repitiendo la misma situación.

¹⁶⁴ Roy, Jay “Parts is Parts, *Horror Zone*” pp. 192

¹⁶⁵ *Newborn porn* es un juego de palabras que se puede referir literalmente a pornografía con bebés recién nacido y por otro lado a todos los subgéneros que nacen en conjunto con la pornografía y la violencia visual.

En ese momento Milos opta por dejar el proyecto pero ya ha sido drogado, con lo que cae en un espiral de violencia y sexo. De nueva cuenta llevan a Milos con la mujer que había tenido que golpear en el rostro para que lo soltara, sólo que en esta ocasión el se encuentra drogado con éxtasis y la mujer se encuentra atada a una cama.

En la escena se observa cómo Milos tiene sexo con ella de una manera muy agresiva (violencia sexual) y comienza a golpearla en la espalda con el puño cerrado, a Milos se le facilita un machete y se le pide que la mate mientras éste continua teniendo sexo con ella.

Al darle el primer golpe con el machete, la escena se muestra con un *close up* y regresa la toma al rostro de Milos extasiado para seguir dando más golpes con el machete hasta que le corta la cabeza por completo, la escena muestra cómo se separa la cabeza del cuerpo y brota la sangre mientras Milos sigue embistiéndola de manera salvaje y violenta.

Las escenas con carga de violencia visual explícita están realizadas lo más “realistas” posibles, como lo explica José Sanmartín, la violencia real se usa para dejar de lado la fantasía y recrear un escenario natural o familiar. La carne es la frontera explícita que cruza la pornografía y las películas *gore*, y la piel es el órgano que aparentemente define los parámetros de lo humano¹⁶⁶.

En el horror contemporáneo la persona es con frecuencia reducida a mera carne, no se es miembro de alguna categoría ontológica privilegiada, siempre es material para molinos satánicos del género. Por eso en *A Serbian Film* se lleva al límite el personaje de Milos, tendrá que machacar a golpes, morder cuellos, violar a personas y asesinar.

¹⁶⁶ Roy, Jay, *Parts is Parts, Horror Zone*, pp. 201

En un video se muestra a una mujer desnuda y amarrada con cadenas, mientras otra persona la graba con una cámara de mano, se le acerca y muestra su boca ensangrentada, para luego enseñar el piso en donde se encuentran unas pinzas bañadas en sangre y todos los dientes de la mujer.

En seguida un hombre cubierto del rostro y desnudo aparece en escena para introducir su pene en la boca de la mujer, mientras sostiene su cabeza para que no escupa su miembro, con la otra mano tapa su nariz hasta que muere asfixiada. Una dimensión particular de esta violencia es la extrema y cruda furia que cae sobre el cuerpo humano cuando éste revienta, estalla, se rompe y despedaza, cuando se desintegra y disecciona, cuando es devorado desde dentro¹⁶⁷.

En el clímax de la cinta, el personaje de Milos se enfrenta al incesto, la violación y a la muerte, por su estado es arrastrado a un sótano en donde se deja llevar por sus instintos y arremete en contra del primer cuerpo que ve, en la cama se encuentran dos cuerpos cubiertos con sábanas, mientras un equipo de filmación graba todo lo que sucede.

Esta secuencia muestra la violación de un menor de edad por parte de Milos, al comenzar el acto sexual sobre el cuerpo más pequeño, se hace una toma hacia el trasero del cuerpo y cómo brota la sangre, enseguida otro hombre con el rostro cubierto comienza a tener sexo con el otro cuerpo cubierto, al descubrirles el rostro a los cuerpos con las sábanas, se revela la identidad del hijo y esposa de Milos, mientras que el hombre que ataca a la mujer es el hermano de Milos.

¹⁶⁷ Carrol, Noël, *Filosofía del terror o paradojas del corazón*, pp. 433-434

Al notar esto, Milos explota en violencia y ataca a los hombres que grababan todo el acto, muerde el cuello del primero y le arrebató una pistola, matando a otros dos, un tercero se acerca Milos, con su miembro erecto penetra el ojo de su agresor hasta matarlo. Al mismo tiempo la esposa de Milos con un busto machaca a golpes la cabeza de su agresor hasta reventarla por completo.

La película termina con Milos acostado en su cama acompañado de su hijo y esposa, los tres se abrazan y se suicidan con una pistola, la última escena muestra a otro equipo de grabación que se encuentra filmando los cuerpos sin vida de la familia, mientras el director le pide a un camarógrafo que comience a tener sexo con el más pequeño.

La violencia visual explícita usada en *A Serbian Film* es una muestra de todos los temas a los que recurren las nuevas cintas de horror, comenzando con el mito del *snuff* en donde toma más fuerza, ya que el uso del cuerpo humano es tomado como una simple mercancía de entretenimiento, además el círculo violento es sustentado con imágenes gráficas que acompañan la odisea de Milos en un mundo donde todo tiene un precio y lo más bizarro o desagradable es lo que más entretiene.

Películas como *Woman* (2011) de Lucky McKee o *Eden Lake* (2008) de James Watkins, son similares a la creada por Srdjan Spasojevic, contienen *hiperviolencia como explotación*, tanto los efectos especiales como las acciones se muestran de una manera detallada, las escenas violentas son cada vez más gráficas y explícitas y son recurridas no sólo en el cine de horror y sus subgéneros, sino que se ha expandido a otros.

Las películas de horror están creando temores explotando el sentido de “demasiado humano” y la pérdida de integridad fisiológica, en donde actos violentos y torturas pueden llegar a realizarse por cualquier individuo. El género de horror a cambiado a lo largo del tiempo y está erradicando la alteridad del monstruo, en donde antes se le culpaba de los daños a una fuerza ajena o un desorden mental, para demostrar que todos esos monstruos no provienen de gente dañada, sino que son parte del ser humano¹⁶⁸.

La violencia visual gráfica acompañó al horror y sus subgéneros a lo largo de su evolución y es ahora cuando toda la descarga gráfica ya es parte esencial de la cinematografía y no sólo se atribuye a un género que fue mal visto en sus inicios y que se ha ganado un lugar.

Los clásicos de horror son disfrutables con su violencia psicológica e implícita, pero al fin, la violencia se percibe, se siente ahí, entre las sombras y los acercamientos que se realizan a los protagonistas que transmiten el miedo en sus ojos.

El objetivo del horror siempre ha sido llevar al límite las sensaciones del miedo y asco, pero ahora con el aumento de la violencia visual explícita, el horror ya no espanta, impacta. Y es ahí en donde la violencia visual explícita seguirá creciendo, los directores continuarán con su búsqueda de mostrar un reflejo de toda esa oscuridad que guarda el ser humano.

Y al final, quedará reflejado en otra cinta de horror/*gore* o cómo los críticos, directores o audiencia quieran bautizarla.

¹⁶⁸ Roy, Jay, *Parts is Parts, Horror Zone*, pp. 196

Conclusiones

El horror, sus subgéneros conocidos y por conocerse, son muestra de la evolución de un género que nació de la experimentación, que pasó de ser menospreciado a convertirse en cine de culto, en donde no sólo es un medio para desahogar o divertir a base de violencia, sino también como una herramienta de crítica hacia la sociedad, el gobierno y la ciencia.

El crecimiento del género de horror es paulatino y contiene grandes aciertos, con el surgimiento del *gore* y demás técnicas visuales (efectos especiales), se convierte en un género que rompe con el equilibrio, ofrece una experiencia que puede ir desde la tensión hasta lo nauseabundo.

El uso de la violencia visual en el cine de horror/*gore* siempre ha estado ahí, puede que no difiera en cuanto a la clase, ya sea mostrando asesinatos, desmembramientos o hasta las torturas, sino que el avance del género(s) y la diferencia que hay a lo largo de la historia del horror es, el grado y forma de mostrarla¹⁶⁹.

El horror es algo que no se ha quedado solamente en algún medio, ni mucho menos en la mera violencia, y en este caso específico, la violencia visual explícita, son dos formas diferentes y que no necesariamente deben de estar juntas siempre, pero que se complementan y evolucionan juntas.

La forma que el horror ha tomado y el uso de violencia visual explícita que se ha venido usando en esta forma de entretenimiento, es una muestra de la intensidad que se pide (exige) en los medios y formas de mostrar actos violentos, ya que son un reflejo de la sociedad (o el individuo), en un mundo visual en donde todo puede realizarse y todo puede verse¹⁷⁰.

¹⁶⁹ Carrol, Noël, *Filosofía del terror o paradojas del corazón*, pp. 433

¹⁷⁰ Marzano, Michela, *La muerte como espectáculo*, pp. 93

La violencia visual explícita aumentó porque dejó de ser un recurso cinematográfico que acompaña a la narración violenta, para convertirse en el eje principal de la historia, forma parte de la narrativa en el contenido, sin la violencia visual explícita, no habría historia que contar.

Las cintas de horror usan a la violencia visual explícita como parte de su trama, cada vez son más las cintas que se empeñan en mostrar de una manera cruda y realista. Todas aquellas formas en que el cuerpo humano puede llevarse al límite.

Y es ahí en donde el horror y la violencia encuentran el equilibrio, forman una mancuerna en donde aún no se ha mostrado todo y que seguirá creciendo en futuras cintas, ya que cada vez se busca mostrar con mayor exactitud el impacto que puede llegar a crear hechos que no están alejados de la realidad, pero que se resguardan en la ficción.

El cine de horror/*gore* seguirá creciendo y teniendo más seguidores, en donde los nuevos realizadores y antiguos directores de culto seguirán creando historias que pueden parecer fantásticas, pero que en el trasfondo cuentan con toda una historia violenta que ya ha realizado algún humano.

Como se manejó a lo largo de todo el proyecto, la violencia acompaña al horror en esa representación ficticia en donde han crecido juntos, cambian y seguirán evolucionando, así como el género crece y cambia, habrán más proyectos que tratan sobre la violencia y la correlación que tienen con los medios audiovisuales, siempre tratando de crear una sensación en quien lo percibe.

Bibliografía

- Altman, Rick, *Los géneros cinematográficos*, México, Paidós, 2000
- Aviña, Rafael, *El cine de la paranoia*, Times Editores, México, 1999
- Balibar, Étienne, *Violence and Civility: On the limits of Political Anthropology*, Brow University and Differences, 1995
- Carrol, Noël *Filosofía del terror o paradojas del corazón* Editorial Machados Libros, España, 2005
- Casas, Quim *John Carpenter: Horror en B mayor* Editorial Donostia Kultura, España, 2003
- Conrich, Ian, *Horror Zone, the cultural experience of contemporary horror cinema* Edit. I.B. Tauris, N.Y., 2009
- Krohn, Bill, *Alfred Hitchcock*, Editorial Cahiers du Cinéma Sarl, 2010
- Lazo, Norma, *El horror en el cine y en la literatura* Editorial Croma Paidós, México, 2004
- Losilla, Carlos, *El cine de Terror. Una Introducción*, Editorial Paidós, Barcelona, 1993
- Marzano, Michela, *La muerte como espectáculo*, Editorial Tusquets, México, 2009
- Mathijs, Ernest, *They're here! Special Effects in Horror Cinema Of the 1970s and 1980. Horror Zone*, Edit. I.B. Tauris, N.Y., 2009

- McRoy, Jay, *Parts is Parts, Horror Zone*, Edit. I.B. Tauris, N.Y., 2009
- Memba, Javier, *El cine de terror de la Universal*, Editorial T&B, Madrid, España, 2004
- Mongin, Oliver, *Violencia y cine contemporáneo. Ensayo sobre ética e imagen*, Barcelona, Paidós, 1999
- Paytuvi, Humberto, *El cine de explotación de Roger Corman en 48 Ensayos Sobre la imagen*. Edición XI, Universidad de Palermo, 2012
- Pinel, Vincent, *Los géneros cinematográficos: géneros, escuelas, movimientos y corrientes del cine*, Barcelona; Ma Non Troppo, 2009
- Sanmartín, José, *Violencia, televisión y cine*, Editorial Ariel, Barcelona, España, 1998
- Schaefer, Eric, *Bold! Daring! Shocking! True: A History of Exploitation Films 1919-1950*, Duke University Press, 1999, Versión Electrónica Kindle
- Truffaut, François, *El cine según Hitchcock* Editorial Alianza, España, 2011
- Walter, Benjamin *Para una crítica de la violencia* Edit. Leviatán, Buenos Aires, 1995
- Zavala, Lauro, *La representación de la violencia en el cine de ficción* México

Cibergrafía

- González Ambriz, Marco, *Guinea Pig: Flower of Flesh and Blood (primera parte)*
<http://www.revistacinefagia.com/2003/11/guinea-pig-flower-of-flesh-and-blood-primera-parte/>
- Guzmán, Errero, *Historia del cine de Terror, The Cult*
<http://www.thecult.es/Cine-clasico/historia-cultural-del-cine-de-terror/La-edad-dorada-del-cine-de-terror.html>
- Lafulla, Joan, *Grotesque*
<http://www.almasoscuras.com/grotesque>
- Lafulla, Joan, *Pig*
<http://www.almasoscuras.com/pig>
- Lafulla, Juan: *The human centipede 2 (Full sequence)*
<http://www.almasoscuras.com/the-human-centipede-2-full-sequence>
- Ortega Torres, J. Luis, *Herschell Gordon Lewis y el nacimiento del gore*
<http://www.revistacinefagia.com/2009/08/herschell-gordon-lewis-y-el-nacimiento-del-gore/>
- Ortega Torres, J. Luis, *Hostal: el rincón de las torturas*
<http://www.revistacinefagia.com/2006/04/hostal-el-rincon-de-las-torturas/>
- Ortega Torres, J. Luis, *Pesadilla en la calle del infierno (1984)*
www.revistacinefagia.com/2010/04/pesadilla-en-la-calle-del-infierno-a-nightmare-on-elm-street-1984/

- Ortega Torres, J. Luis, *Saw, Juegos Macabro*
<http://www.revistacinefagia.com/2005/03/saw-juego-macabro/>
- Ortega Torres, J. Luis, *Scream la nueva sangre, trilogía y renovación del slasher noventero*
<http://www.revistacinefagia.com/2011/04/scream-la-nueva-sangre-la-trilogia-original-y-la-renovacion-del-slasher-noventero/>
- Ortega Torres, J. Luis, *Snuff (aka. Slaughter, American Cannibale, El Ángel de la Muerte)*
- <http://www.revistacinefagia.com/2009/11/snuff-slaughter-american-cannibale-el-angel-de-la-muerte/>

Filmografía

- Álvarez, Fede, *Evil Dead*, Ghost House Pictures, 2013
- Amenábar, Alejandro, *Tesis*, Escorpión S.L, 1996
- Antal, Nimród. *Vacancy*, Screem Gems, 2007
- Barker, Clive, *Helrraiser*, Cinemarque Entertainment BV, 1987
- Browning, Tod, *Drácula*, Universal Pictures, 1931
- Browning, Tod, *Freaks*, Metro-Goldwyn-Mayer, 1932
- Butler, Alexander, *Damaged Goods*, GB Samuelson Productions, 1919
- Carpenter, John, *Halloween*, Falcon Films, 1978
- Crain, William, *Blacula*, Power Productions, 1972
- Craven, Wes, *Nightmare on Elm Street*, New Line Cinema, 1984
- Craven, Wes, *Scream*, Dimension Films, 1996
- Craven, Wes, *The Hills have eyes*, Blood Relations Co., 1977
- Craven, Wes, *The Last House on the Left*, Lobster Enterprises, 1972
- Deodato, Ruggero, *Cannibal Holocaust*, DT Cinematografica, 1980
- Eisener, Jason, *Hobo with a Shotgun*, Rhombus Media, 2011
- Florey, Robert, *Murders in the rue Morgue*, Universal Pictures, 1932
- Fredriksson ND Findlay, *Slaughter*, 1976
- Gordon, Herschell, *A taste of blood*, Creative Films, 1967
- Gordon, Herschell, *Blood Feast*, Friedman-Lewis Productions Inc., 1963
- Gordon, Herschell, *Color me Blood Red*, Box Office Spectaculars, 1965
- Gordon, Herschell, *Living Venus*, Mid-Continental Films, 1961
- Gordon, Herschell, *The adventures of Lucky Pierry*, Lucky Pierre Enterprises, 1961
- Gordon, Herschell, *The Gore Gore Girls*, Lewis Motion Picture Productions, 1972
- Gordon, Herschell, *The Gruesome Twosome*, Mayflowers Productions, 1967

- Gordon, Herschell, *Two Thousand Maniacs*, Friedman-Lewis Productions Inc., 1964
- Gordon, Herschell, *The Wizard of Gore*, Mayflower Pictures, 1970
- Hertz y Kaufman, *The Avenger Toxic*, Troma Films, 1984
- Hillyer, Lambert, *Dracula's Daughter*, Universal Pictures, 1936
- Hitchcock, Alfred, *Foreign Correspondent*, United Artists, 1940
- Hitchcock, Alfred, *Frenesi*, Universal Pictures, 1972
- Hitchcock, Alfred, *Psycho*, Paramount, 1960
- Hitchcock, Alfred, *Rear Window*, Paramount, 1954
- Hitchcock, Alfred, *Rebecca*, Selznick International Pictures, 1940
- Hitchcock, Alfred, *The Pleasure Garden*, Bavaria Film, 1925
- Hooper, Tobe, *The Texas Chain Saw Massacre*, Bryanston Picture, 1974
- Jackson, Peter, *Bad Taste*, WingNut Films, 1987
- Jackson, Peter, *Meet the Feebles*, WingNut Films, 1990
- Jackson, Peter, *Braindead*, WingNut Films, 1992
- Kubrick, Stanley, *A Clockwork Orange*, Warner Bros Pictures, 1971
- Lustig, William, *Maniac*, Magnum Motion Picture Inc, 1980
- Mamoulian, Rouben, *Dr. Jekyll and Mr. Hyde*, Paramount, 1931
- Mason, Adam, *Pig*, Pig Pictures, 2010
- Monroe, Steven, *I Spitt in your Grave*, Cinetel Films, 2010
- Murnau, F.W., *Nosferatu*, Prana-Film GmbH, 1922
- Ogura, Satoru, *Guinea Pig*, Sai Enterprise, 1985
- Powell, Michael, *Peeping Tom*, Anglo-Amalgamated, 1960
- Raimi, Sam, *The Evil Dead*, Renaissance Picture, 1982
- Raimi, Sam, *The Evil Dead 2*, Renaissance Picture, 1987
- Roth, Eli, *Hostal*, Barrandov Studios, 2005
- Sean Cunningham, *Friday the 13th*, Paramount Pictures, 1980
- Schumacher, Joel, *8 MM*, Columbia Pictures, 1999

- Six, Tom, *The Human Centipede*, Six Entertainment, 2009
- Six, Tom, *The human centipede 2, Full sequence*, Six Entertainment, 2009
- Spasojevic, Srdjan, *A Serbian Film*, Contra Film, 2010
- Tarantino, Quentin, *Reservoir Dogs*, Live America, 1992
- Waggnar, George, *The Wolf Man*, Universal Pictures, 1941
- Wan, James, *Saw*, Lions Gate Films, 2003
- *Watkins, James, Eden Lake*, Rollercoaster Films, 2008
- Watkins, James, *Eden Lake*, Rollercoaster Films, 2008
- Wegener, Paul, *Der Golem, wie er in die Welt cam*, Projections-AG, 1920
- Weisenborn, Gordon, *The prime time*, Enssanjay films, 1959
- Whale, James, *Frankenstein*, Universal Pictures, 1931
- Whale, James, *The old dark house*, Universal Pictures, 1932
- Whale, James, *The Bride of Frankenstein*, Universal Pictures, 1935
- Wiene, Robert, *Das Kabinett des Dr. Caligari*, Decla Bioscop, 1920
- Zito, Joseph, *Friday the 13th, The final chapter*, Paramount Pictures, 1984