



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES ARAGÓN

**Detrás de esos ojos sorprendidos, se
disfraza un orgasmo atroz: la nueva
sangre del cine gore**

REPORTAJE ESCRITO

TRABAJO PERIODÍSTICO Y COMUNICACIONAL QUE
PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIATURA EN
COMUNICACIÓN Y PERIODISMO PRESENTA

NAYELI TLAPA REZA

Asesora: Dra. María de Jesús Mendiola Andrade



Ciudad Nezahualcóyotl, Estado de México, 2020



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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

A mis padres, por su paciencia

A mi hermano Oscar, mi patada de impulso

A la Dra. María de Jesús Mendiola Andrade, por creer en mí y en mi trabajo

ÍNDICE

<u>Introducción.....</u>	<u>3</u>
<u>Apartado 1: Así empezó la masacre.....</u>	<u>8</u>
1.1 <u>La vieja escuela: 1970.....</u>	<u>10</u>
1.2 <u>El toque visceral y sobrenatural: 1980.....</u>	<u>16</u>
1.3 <u>A fin de cuentas, el mal somos nosotros mismos: Finales del siglo XX hasta la primera década del siglo XXI.....</u>	<u>22</u>
<u>Apartado 2: La sangre se extiende; más allá del terror visceral.....</u>	<u>27</u>
2.1 <u>Historia y subgéneros del cine gore.....</u>	<u>28</u>
2.2 <u>La carne y la máquina: Ciberpunk.....</u>	<u>35</u>
2.3 <u>Las caricaturas también mueren: Animación.....</u>	<u>50</u>
2.4 <u>¡Qué divertido es hacerte pedazos!: Splatstick.....</u>	<u>66</u>
2.5 <u>La única ficción es el mito: Snuff.....</u>	<u>74</u>
<u>Apartado 3: “Buffet caníbal: Mórbido Film Fest, Puebla 2015”.....</u>	<u>89</u>
3.1 <u>La belleza de la sangre: Cuentos góticos y megalomanía.....</u>	<u>90</u>
3.2 <u>Chistes grotescos; splatstick y heavy metal.....</u>	<u>112</u>
3.3 <u>¿Inhumano? Es nuestra cruel esencia: Apocalipsis, enfermedad y un crimen atroz.....</u>	<u>130</u>
<u>Apartado 4: De tu carne nacerá la verdad.....</u>	<u>151</u>
4.1 <u>La sangre como crítica social.....</u>	<u>152</u>
4.2 <u>¿Qué busca realmente un espectador de cine gore?.....</u>	<u>157</u>
<u>¿Ha muerto? A manera de conclusión.....</u>	<u>178</u>
<u>Referencias.....</u>	<u>182</u>
<u>Anexos.....</u>	<u>189</u>

Introducción.

Sangre. Sangre, carne humana y muerte; carne en su más salvaje y grotesca decadencia. Destrucción brutal, totalmente sádica y despiadada del perfecto cuerpo humano –por muchos concebido así-. Un macabro guiño que grita “¡Abre los ojos y mira! ¡También eres carne! ¡Nada supremo ni divino hay en ti! ¡Ni tu arte, pensamientos y emociones te salvaran de tu inminente muerte putrefacta!...”

Morir violentamente, no sólo en un desafortunado accidente, sino incluso por manos de un prójimo, con el mero afán de saciar la sed de sangre. La víctima se queda sin ningún tipo de piedad o consideración –O más bien, sólo la de un bufón/experimento.- Toda la maldad y oscuridad de la esencia humana resumida comúnmente en 120 minutos de actos malévolos establecidos en un guion de coágulos...

A pesar de la gravedad, incluso crueldad vertida en el acto de matar, siempre ha existido en la historia humana una fascinación por la muerte, así como las maneras de perecer no necesariamente por causa natural. Quizá por esto último, mucha gente evita a toda costa recordar su condición mortal. Aun así, estas mismas personas no resisten el deseo de voltear a ver y encontrar –aunque sea un poco- sangre, quizá un pedazo de carne o huesos rotos para “satisfacer” el extraño impulso de ver *cómo quedó* un ser semejante a ellos.

Por esta mórbida necesidad de ver más, desde la invención del proyector cinematográfico, se ha querido presentar la realidad a través del espejo denominado, a partir de entonces, *cine*. Especialmente dentro del cine de terror, la sangre se volvió gráfica al surgir en el género que todavía hoy se conoce como *Gore*.

La referencia específica está en el contenido: es el cine de lo visceral, la violencia gráfica extrema, mutilaciones, desmembramientos, desfiguraciones de cara y cuerpo, enfermedades terribles, salvajes mutaciones, sangre, tripas, muerte... Debido a lo que expresa lo *gore*, mucha gente aún opina que es un tema proscrito;

el típico tabú que grita de este tipo de cine como algo sólo apto para gente “enferma y degenerada”.

No necesariamente y mucho menos si determinada película – incluso corriente del género-, maneja algún argumento. En su momento, el cine *gore* llegaba a considerarse crítica social o cuando menos aparecía como una sátira macabra para temas específicos que ocurrían en la vida real.

Sin embargo, a partir de los avances tecnológicos y la globalización de principios de siglo, que vino para transformar todo nuestro entorno en un producto de consumo, probablemente este tipo de cine haya caído también dentro del mercado y ya sea únicamente un entretenimiento más por el cual pagar.

Pero en serio, ¿Ya se dijo todo lo que había que decir al respecto de la condición humana? ¿El cine *gore* ya no puede transmitir su mensaje sin que la sociedad lo vea como un show de sangre y muerte brutal?

Aquí la razón del por qué realizar un trabajo de investigación; un reportaje que documente la nueva sangre que se vierte en el cine *gore*, que a pesar del tiempo y las circunstancias sigue vigente aunque esté en el *underground*, y así saber si el género conserva la sátira y el humor negro; su esencia de crítica hacia la violencia, fragilidad y naturaleza humana, o –como muchas ideas y mensajes artísticos- también ha degenerado en simple entretenimiento.

Para ello, lo que se busca principalmente aquí es conocer el nuevo cine *gore* en la primera década del siglo XXI; cómo nuevas historias, producciones y directores realizan proyectos en ocasiones totalmente únicos, independientemente de la trama que manejen, sea comedia, terror, ciencia ficción...

Específicamente también se abordarán algunas de las películas más importantes dentro del género *gore* en la primera década del siglo XXI. Sin embargo, al ser demasiado material es probable que no se abarquen todas. Así que algunas se limitarán a menciones y referencias.

Inevitablemente determinadas películas y menciones abrirán terrenos de otros conocimientos u obras de culto – O no podrán definirse *gore* como tal-, por lo que

también se verá que existen subgéneros dentro de este tipo de cine, y cómo lo han mantenido e informar acerca de sus estilos, trama y composición a través de infografías, importante porque el *gore* exige mostrarse explícitamente; no es lo mismo contar algo que verlo con los propios ojos...

Parte vital de todo mensaje es el receptor, así que también conoceremos al público seguidor del cine *gore* y su interpretación acerca del género. Principalmente en las nuevas generaciones de seguidores.

Al ser mucha información, puede existir confusión, por eso se avanzará por cuatro apartados. En el primero llamado *Así empezó la masacre*, se conocerá la época dorada del cine *gore*, desde los años 70 hasta finales del siglo XX, en un marco histórico donde se abarcarán algunas de las películas que marcaron no sólo su época, sino generaciones enteras; incluso la historia del cine y a pesar de la censura del momento.

No se puede decir que este cine sea una total decadencia sólo porque muchos lo dicen directamente y según sus principios. Aunque así lo fuera, en su momento más crítico, el cine *gore* simplemente abarcó nuevas tramas para renovarse. Tema que desarrolla el segundo apartado llamado *La sangre se extiende; más allá del terror visceral*.

Este pasaje es de los más amplios de la investigación, ya que se abarcan cuatro de muchos subgéneros donde el *gore* se extendió para dejar de vivir de viejas glorias. Se conocerán específicamente Cyberpunk, Animación, Splatstick, y Snuff porque el primero ha marcado muchas ideas interesante entre la relación hombre-máquina/ordenador, especialmente para nuestro siglo. Los dos siguientes es donde se encuentra la llamada *comedia gore*, elemento que hace más digerible este cine y ha funcionado como puente con la cultura popular. Y el *snuff* porque todavía está sobre la mesa su posible existencia real, incluso que llegue a considerársele "cine". Los cuatro están explicados también con respectivas –y explícitas- infografías a modo de resumen.

Sin embargo, para conocer el nuevo “rostro” del cine *gore* no basta de sólo palabras y anécdotas históricas; hay que saber de los creadores, críticos serios y espectadores de esta nueva ola, más evidente en el rango de tiempo de 2010-2015. Aquí es donde el principal carácter periodístico surge necesariamente en el tercer apartado: *Buffet caníbal: Mórbido Film Fest, Puebla 2015*, la sección más grande de esta investigación. Una crónica noticiosa escrita en tercera persona. Un texto que describe, informa y vive uno de los eventos cinematográficos más importantes del género terror: Mórbido Film Festival, en su octava edición y con el tema principal: La Muerte. Con su sede en esa ocasión, la ciudad de Puebla.

Aunque el encuentro tuvo duración de una semana completa, sólo aparecen escritos los últimos tres días de este, por la razón de que, en esos días se proyectarían las películas *gore* de los últimos años; incluyendo también cine latinoamericano del mismo género.

Entrevistas, anécdotas, tradición, terror, sangre, curiosidades, y una metalera reflexión son algunos de muchos elementos que enriquecen este trabajo periodístico. El lado humano de una investigación que trata un arte a veces, inhumano gráficamente...

Y aunque la voz de la gente explique por qué sigue determinada expresión artística, no siempre significa que sea una verdad realmente sustentada, pues determinar cuál es la fascinación por lo horrible abarca terrenos más profundos, como la propia psicología del individuo.

El último apartado: *De tu carne nacerá la verdad* trata esto esencialmente; los impulsos psicológicos que nos hacen querer ver más, o incluso la transgresión de determinadas reglas establecidas en el entretenimiento para seguir esos impulsos.

Para ello, además de una documentación respectiva de la mente humana, así como sondeos de opinión al respecto, se cuenta con la entrevista realizada a Ana Laura Plata, Psicóloga egresada de la Facultad de Estudios Superiores Zaragoza, de la UNAM, quien explica y amplía, por mencionar algunas cuestiones, la idea del morbo, la violencia, o el placer incluso sexual al ver este tipo de imágenes.

A fin de encontrar las reglas y explicaciones de la nueva oleada de cine *gore*, la presente investigación incluye imágenes, fotografías –incluso tipografía- agresiva, proscrita, de mal gusto y con mucha, mucha sangre. ¿Qué encontrarás aquí? Sangre. Sangre, carne humana... y muerte. Horrible y brutal muerte.



Apartado 1
Así empezó la masacre.

Primero lo primero, ¿Qué es el cine *gore*? ¿Y por qué *gore*? El diccionario de la RAE traduce el término *gore* –pues se trata de una palabra inglesa- como ‘sangre’. Con esto puede deducirse fácilmente que se trata de cintas violentas. Sí, pero no la típica vista en peleas, como las películas de acción o los *thriller* psicológicos. Más explícita es su otra referencia léxica equivalente: *splatter*; ésta palabra no sólo funciona como sustantivo, sino como verbo también y significa ‘salpicar’. En efecto, de eso se trata; de rociar litros de terror, salpicar litros de sangre y, la mayoría de las veces, sin alguna razón particular más que encarnar gráficamente un despiadado sufrimiento. Sí, es ese cine que da ‘asquito’ a gente que no esté visual y mentalmente preparada para ver salvajes mutilaciones, vejaciones, transformaciones... Aun sabiendo que sólo se trata de una actuación en la pantalla.



Imagen tomada de <http://www.quo.es/ser-humano/asi-ha-evolucionado-el-cine/03-cine-evolucion>

Edición por Nayeli Tlapa

Pero esta clase de cine es mucho más. Es un arte, en cierta forma retorcida y totalmente opuesta al discurso de la belleza que tiene en mente mucha gente.

Un arte que comenzó con el teatro francés a principios del siglo XX, con la representación de

sangrientas matanzas, lo que dio su primer paso ya en proyecciones con la película *Intolerancia* (1916), de David Griffith, donde se mostraban de manera realista decapitaciones y muertes de soldados.

Ya se sabe que el cine puede ser real (cuando se habla de cine *documental* especialmente) o fantástico. El *gore*, como subgénero del cine de terror, apela a lo real y sangriento para causar miedo. Sin embargo, hay que tener cautela a la hora de diferenciar uno y otro género; mientras el cine de terror se enfoca en lo

sobrenatural, en la que fuerzas externas son las que se ocupan de erizar la piel de los protagonistas, y donde abunda el relato del bien contra el mal, en el cine *gore* generalmente no hay discurso, y la mayoría de las películas se centran en mostrar cuanta carne y sangre sea posible.

Evidencia la fragilidad del cuerpo humano y muestra lo que puede suceder cuando esto es explotado en pos del dolor. Son cosas que suceden, pero que nadie quiere creer como reales. Y como la curiosidad es inherente al ser humano, el *gore* cumple esa cuota morbosa de mostrar ese *qué pasa si...* Una sangre que en la mente humana significa más que la simple acción de carnicería impuesta de forma cíclica en la naturaleza, para preservar la vida de este mundo.

Si bien el cine *gore* no es cosa nueva –desde principios de siglo XX existe-, es importante considerar que, como todo movimiento cultural, ha tenido sus mejores y peores años. Cosa que no exenta a nada ni nadie, aun el cine sangriento, el cual comenzó a tener su época dorada a principio de la década de los setenta. Aquí es donde empieza el viaje en la bella sangre de su historia.

1.1 La vieja escuela: 1970

Luego de las grandes rebeliones contra las normas y la discusión de lo establecido, el género de terror se involucró con personajes que hasta entonces no se habían tomado: los niños y la religión. Abordando ciertos tabúes sociales vinculados con creencias religiosas, el satanismo fue uno de los grandes temas que renovó este cine, llegando a niveles que el espectador nunca antes imaginó.

En las películas de esta época, con un despliegue de superproducciones, los efectos especiales y el maquillaje eran los verdaderos protagonistas. Otra temática incorporada en esta década son las catástrofes: terremotos, incendios, naufragios y accidentes de aviación...que pusieron en marcha una gran producción tecnológica, la cual se desarrollaría más adelante con los *thriller* y el *ciberpunk*.

Este es el momento donde una nueva camada de cineastas toma el *gore* no tanto como un fin sino como un medio, ya sea el terror, la parodia o la crítica subliminal,

todo esto en EE.UU.; tal es el caso de George A. Romero y *La noche de los muertos vivientes* (1968); es ahí donde el *gore* tuvo una presencia más implícita; contó con algunas de las escenas claves del género: logró incrementar el realismo claustrofóbico de lo aparente y encauzar el mecanismo interno necesario para que el espectador sintiese la irreal cotidianeidad del terror: el despertar del miedo.

También apareció John Waters con *Multiple Maniacs* (1970); el show itinerante de "La cabalgata de las perversiones de Lady Divine", con la viciosa Lady Divine al frente del espectáculo, donde escondía en realidad a un grupo de psicópatas y depravados, que se dedicaban a secuestrar y asesinar a muchos de los incautos visitantes de la siniestra feria; *Cosa de Hembras* (1974); donde apareció Dawn Davenport, muchacha atípica; alumna problema e hija rebelde, y luego de ser

abusada, se transforma en una mujer avasalladora, desbordada, provocadora, madre soltera asquerosamente brutal, con un sarcástico sentido del humor que la va llevando a la locura total y absoluta. ¹



Edición por Nayeli Tlapa
Imágenes de <https://goregirl.wordpress.com> y
<http://www.planetaindie.com>

Tobe Hooper, quien filmó en 1974 *The Texas Chainsaw Massacre*, inspirándose, como Hitchcock, en el caso real del multi homicida Ed Gein. Otros incluían el *gore* dentro de sus mundos de ficción, como Russ Meyer en *Supervixens*. Andy Milligan con *The Ghastly Ones* (1968), *Bloodthirsty Butchers* (1970) *Blood Rites*, (1969). Roy Boulting, *Twisted*

nerve (1970) o Ted V. Mikels con *The Astro Zombies* (1967), y *The Corpse Grinders* (1972). Con todos ellos, el *gore* (o *splatter*, también conocido por ese término) se agotó aparentemente, consumido por la saturación de títulos.

Pero frente a las posesiones de todo tipo, las casas encantadas, los monstruos, los zombies y los fenómenos paranormales, también fue la época donde surgió

¹<http://fantasmatadero.blogspot.mx/2009/10/cosa-de-hembras-john-waters-1974.html> 24/11/15.

una nueva pesadilla que supuso un importante cambio en el rumbo del género: apareció el *Psychokiller*: un demente especializado en acabar de la manera más sangrienta posible con todos los adolescentes o universitarios que se cruzan en su camino.

El origen de este planteamiento vino de *The Texas Chainsaw Massacre* (que ha conocido ya varios remakes), una película de bajo presupuesto que no sólo inspiró a Tobe Hooper, sino que en su momento ya había inspirado el libro y la película de *Psicosis*, magistralmente dirigida en su momento por Alfred Hitchcock.

Sin embargo, sería John Carpenter, en 1978, quien realmente inauguró el estilo *Psychokiller* con *La noche de Halloween*, una modesta película de terror que sentó las bases del subgénero de asesinos en serie. Más tarde, Sean S. Cunningham consiguió un gran éxito en 1980 con *Viernes 13*, clásico de este tipo de películas, que presentó en sociedad al macabro e incombustible *Jason* y conoció un buen puñado de secuelas.

Tanto *La Noche de los Muertos Vivientes* como *The Texas Chainsaw Massacre* supusieron un giro radical del cine *gore*. En principio, su éxito llamó la atención de las grandes compañías sobre el género, quienes percibieron el sustancioso potencial económico de éste y terminaron por incluir un uso ya más notorio (más sofisticado que en las producciones pequeñas) de la sangre en las grandes producciones.



Imágenes de <http://blog.sandiegocustoms.com>,
<http://horrornews.net> y <http://www.horror.cz>

Edición por Nayeli Tlapa

Por otro lado, el descontento social, el trauma post Vietnam, la crisis de valores y la depresión moral en general, hallaron su eco en todos los ámbitos de la cinematografía de la época; esto se hace patente en la mayor parte de los films rodados entonces, los cuales se distinguen por su atmósfera malsana, cruda, inquietante, con tendencias hacia el realismo más explícito en los que, si bien es

cierto que el *gore* no tiene una presencia “estilísticamente” forzada como había sido hasta el momento, el género comenzó a mostrar el desencanto de esa nueva generación con la sociedad en la que vivieron, y/o la parte más oscura de ésta.

Entonces surge una tendencia más excéntrica, denominada como “*gore* de autor”, la cual es inaugurada precisamente por el excéntrico artista plástico Andy Warhol (y su colaborador Paul Morrissey) con las inclasificables *Sangre para Drácula* y *Carne para Frankenstein*, ambas de 1973.



Mientras, al calor de la sangre, otros directores iban surgiendo,

Imágenes de <https://neokunst.wordpress.com> y <http://accioncine.blogspot.mx>. Edición por Nayeli Tlapa

como Wes Craven con *la Última casa a la izquierda* (1972); Abel Ferrara en *El Asesino del Taladro* (1979) o David Cronenberg con *Vinieron de Dentro de...* (1974); o empezaban a incluir la sangre de manera progresiva en sus trabajos, como el genial Darío Argento en *Suspiria* (1976).²

Con todos estos antecedentes, el género comenzaba a entrar en las grandes producciones. *El Exorcista* (1973) abrió un camino que seguiría, por ejemplo, *la Profecía* (1976). Pero, como se mencionó anteriormente, no es hasta el inicio de la nueva década cuando el éxito de películas como *la Noche de Halloween* (1978), *Zombie* (1978) o *Viernes 13* (1980) fueron aceptadas por las grandes productoras, y el género fue visto como otra forma más de ganar dinero.

Asimismo, grandes maestros de los efectos especiales y del maquillaje comenzaron a hacerse notar por su trabajo, tales como Dick Smith, Rick Baker, Rob Bottin y Tom Savini (este último, el hombre más enfermo y profesional de su ramo) a quienes muchas generaciones le deben horas y horas de decapitaciones, mordidas y destripamientos...

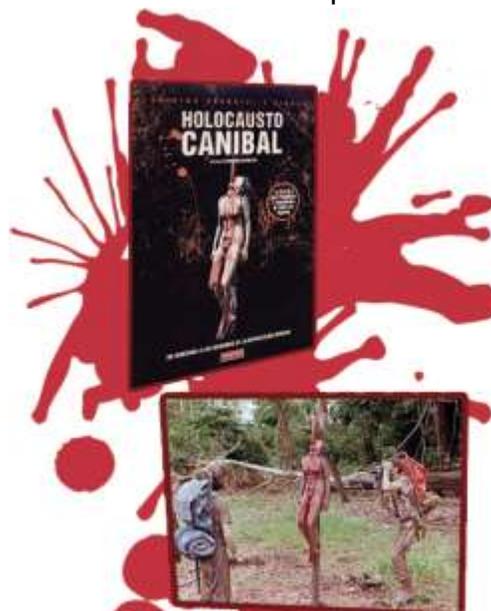
²<http://platea.pntic.mec.es/~jdelucas/cine/gore.htm>. 10/11/15.

Muchas de las películas filmadas llevaban la firma de grandes directores que se habían iniciado en el género de forma independiente, como es el caso de Wes Craven, quién después de legar grandes producciones, como *The Hills Have Eyes* y *The Last house on the left*, *Pesadilla en Elm Street* (1984), impulsaba una nueva actualización dentro del género, mezclando la sangre, el terror y el humor negro.

Antes de *Pesadilla...*, otros films de serie B (películas de bajo presupuesto) habían realizado esa mezcla, entre los que destacan las producciones de la compañía independiente de más éxito; Troma Films, pero nunca con el éxito del film de Craven, o la notable excepción de *The Evil Dead* (1982) de Sam Raimi, que tuvo merecidamente un lugar de honor dentro de la historia de las películas más sangrientas del cine *gore*. Aun con todo, hay otras ramas de este árbol sangriento a considerar, pues tuvieron gran importancia a principios de los 80, y están íntimamente relacionadas. Son el género *mondo* y el *gore* italiano.³

El *mondo* nació como documental truculento, mostrando crímenes de guerra, autopsias y cosas similares, como en el proyecto *Este perro mundo* (1961). Sin embargo, a finales de los 70, la sangre artificial se instauró dentro del cine, cosa que detonó el siguiente paso: sangre real y muertes verídicas. El *mondo* resurge, pero esta vez los documentos son en su mayoría recreaciones en un estudio, para comercializarlos como reales, o simplemente buscar una simulación lo más real posible.⁴

Los títulos más destacados fueron *Snuff* (1974) de Michael y Roberta Findlay, *¡Mundo Caníbal*, *Mundo Salvaje!* (1976) y *Holocausto Caníbal* (1979), ambas de



Imágenes de <https://artobjects.wordpress.com> y <http://xxdfiles.blogspot.mx>. Edición por Nayeli Tlapa

³<http://www.cinefantastico.com/articulo.php?id=3>. 10/11/15.

⁴ <http://platea.pntic.mec.es/> 10/11/15.

Ruggero Deodato. En Italia este género fue prolífico, y supuso la antesala de otra serie de títulos que buscaban explotar el éxito de las producciones norteamericanas, con imitaciones de bajo coste y alto contenido sangriento. Los muertos vivientes fueron el tema estrella, y Lucio Fulci, Lamberto Bava o Bruno Mattei, los directores más representativos junto a Darío Argento, si bien los films de éste disten en calidad y temática de los anteriores, y cuyos peores filmes son los que hizo como productor de algún otro director italiano.⁵

A partir de 1978 el género de terror efectuó un nuevo giro, en este caso de ciento ochenta grados, situando al espectador en el lugar protagónico, como centro neurálgico de la pantalla: “El propio espectador se ha convertido en el monstruo del film...”. Lejos de aquel que en los períodos precedentes caracterizaba al consumidor de películas de terror como un mirón pasivo, es a finales de la década del setenta cuando la audiencia es obligada a convertirse en cómplice de los asesinatos, tomando una actitud activa frente a los acontecimientos, que deviene en algunos casos, en una profunda sensación de culpabilidad.

En una época en donde todas las utopías parecían haber muerto y donde el individualismo empezaba a erigirse como el único futuro posible, es lógico que en la pantalla grande se gesten películas orientadas a demostrar el fracaso ineludible de posibles alternativas al sistema nefasto vigente, y a coronar al mal como el líder indiscutido elegido por el voto de los mortales.⁶

La espectacularidad de las películas, dirigidas a un público cada vez más preocupado por el futuro, explotó un miedo colectivo estimulado desde los medios de comunicación.⁷ Las películas de estos años desenmascararon el origen del mal, situado en el seno mismo de una sociedad capitalista en decadencia, pero el tironeo constante entre expresarlo y negarlo situó al género terrorífico en un lugar de auto-aniquilación de los códigos, en palabras de Carlos Losilla:

⁵<http://www.claqueta.es/articulos/el-cine-gore.html> Consulta 28/09/15.

⁶http://rephip.unr.edu.ar/bitstream/handle/2133/479/26-Carolina%20Cansino_A1a.pdf?sequence=1
24/11/2015.

⁷<http://www.malba.org.ar/web/descargas/historiadelterror.pdf> 24/11/15.

...los anhelos vanguardistas de un principio van desorbitándose, chocando así frontalmente con los intereses estéticos de la escritura industrial hasta llegar a la auto-aniquilación, fruto de una imposible convivencia entre una presunta renovación radical del género y la desesperada lucha por la supervivencia de los discursos y formas tradicionales.⁸



Imágenes de <http://covers.box.sk> y <https://moviesfilmsandflix.com>. Edición por Nayeli Tlapa

1.2 El toque visceral y sobrenatural: 1980

El contexto socio-histórico de la década del ochenta se evidenció en la desintegración total de los valores sociales y morales que proyectaban las películas constituyentes de este período y en la fragmentación total del yo del espectador, quien es sucesivamente asediado por imágenes, a veces sin sentido, de sangrientas persecuciones asesinas representadas con efectos visuales y sonoros

exacerbados. La agresión visual hacia el espectador es total.

En la década de los 80, apareció una nueva camada de monstruos que renuevan el género. Los nuevos protagonistas de las películas de terror se caracterizaban por un fuerte uso de la ironía y por atraer a un nuevo público a las salas: los adolescentes. Este terror tuvo como rasgos fundamentales el exceso, la desmesura y, en algunos casos, la evidencia del artificio que, al mezclarse con elementos grotescos, dieron como resultado un efecto de humor negro. Podría decirse que aquí hay unas cuantas raíces donde el *splatstick* surgiría, más allá de simples *gags* animados o cortometrajes.

⁸Losilla, Carlos, *El cine de terror*, Editorial Paidós, Barcelona, España, 1993. p. 26.

Paralelamente al desarrollo del cine de terror, la estética llamada de *clase B* ganó popularidad y el cine *gore* llegó a la cima del éxito. Esta fue la época de zombies, muertos vivos exageradamente maquillados, monstruos de un látex que no se disimulaba como tal y caudales de líquido rojo sangre. Algunos films mostraron un mundo tan bizarro que el miedo algunas veces era desplazado por la risa.⁹

Imágenes de <http://www.kavusclub.it> y <https://horrorpedia.com>. Edición por Nayeli Tlapa



Los años 80 fueron los que conformaron la época dorada para el género, cintas fundamentales de esta década son por mencionar algunas: el debut del escritor Clive Barker como realizador con *Hellraiser* (1987), o *Basket Case* (a.k.a *¿Dónde te Escondes Hermano?*) (1981) de Frank Henenlotter. Dos parejas, las formadas por Larry Cohen y William Lustig y el mítico Brian

Yuzna junto a Stuart Gordon ofrecen también algunos de los mejores títulos desde el mercado independiente. Los primeros crearon la saga *Maniac Cop* en 1988, y por separado son autores de *¡Estoy Vivo!* (1974) y *Maniac* (1981). A los segundos les debemos títulos emblemáticos como *Re-Animator* (1985), su secuela *la Novia de Re-Animator* (1990) o *Re-Sonator* (1986).

Además Yuzna se hizo cargo de la tercera parte de *El Regreso de los Muertos Vivientes* (1985), dando un giro radical a la temática de la serie. Otros talentos del *gore* que surgieron en esos años



Imágenes de <http://www.filmaffinity.com> Edición por Nayeli Tlapa

⁹Ídem, <http://www.malba.org.ar> 24/11/15.

fueron Peter Jackson y su película *Mal Gusto* (1987); *Braindead* (1992) o Sam Raimi, que con *Terroríficamente Muertos* (1987) y *el Ejército de las Tinieblas* (1992) confirma su comunión con los fans, sellada en *Posesión Infernal*.

En 1981 y con una mezcla de trucos fotográficos y de maquillaje, John Landis realizó la que sigue siendo considerada como la mejor transformación de un hombre lobo de la historia del cine, en una época en la que los efectos digitales eran cosa del futuro, e instaló dicha escena en la imaginería colectiva, algo nada sencillo, dicho sea de paso, la cinta en cuestión era *Un Lobo Americano En Londres* (1981) y sigue siendo considerada una de las mejores del género, y curiosamente, también una de las más divertidas.

Poco después y con un despliegue de horror onírico, el director Wes Craven realizó *Pesadilla en Elm Street* (1984), obra primordial de la cinematografía terrorífica y que presentaba a uno de los personajes iconográficos del género: Freddy Kruger, quien con su guante de cuchillas sembraba el terror en el mundo de los sueños donde era amo y señor, hoy en día Kruger sigue siendo reconocido como uno de los personajes más emblemáticos no solo del cine de terror sino de

Imágenes de <http://www.flims.cl>, y <http://geekphoria.net>. Edición por Nayeli Tlapa



la cultura popular norteamericana en sí.

También hubo espacio para los clásicos: *El resplandor* (1980), de Stanley Kubrick; *Poltergeist* (1982), de Tobe Hooper; *La mosca* (1986), de David Cronenberg, y *Cementerio de animales* (1989), de Mary Lambert, basada en una novela del popular Stephen King; y lugar para el nacimiento del “terror gracioso”. Algunos de sus precursores son hoy grandes directos del cine fantástico: Sam Raimi,

con la saga *Posesión infernal* (1981), y Peter Jackson, con *Mal gusto* (1987). El nuevo género denominado *splatstick* era una mezcla del *splatter* y el *slapstick*, un subgénero de la comedia que implicaba golpes y payasadas como las que hacían

Los Tres Chiflados. Estos films mostraban un *gore* que resultaba en determinado punto cómico.¹⁰

El éxito de films como *Pesadilla en Elm Street* o *Posesión Infernal*, fue un hito en el cine de terror, ya que ambos fueron representativos de dos fenómenos que marcaron el género en siguientes años. *Pesadilla...* marcó las grandes producciones y/o las interminables sagas, de las que fueron buenos ejemplos respectivamente *Noche de Miedo* (1985) o las continuaciones de la propia *Pesadilla...*, de *Halloween* o de *Viernes 13*. *Posesión Infernal* hizo lo propio con el triunfo de la imaginación de las producciones independientes sobre los



Imágenes de <http://www.ecartelera.com> y <http://peliculas-y-series.programasfull.com>. Edición por Nayeli Tlapa

grandes presupuestos. Llegaron así films emblemáticos como *el Vengador Tóxico* (1983) y sus secuelas, dirigidas por Lloyd Kauffman y que representaban la amplia producción *gore* de la *Troma Films* (dirigida por el propio Lloyd) desde entonces.

Al igual que los años setenta, comenzaron a surgir nuevos géneros, tales como el *Slasher*, el cual hace referencia onomatopéyica al cuchillo entrando a la carne. Y *Halloween* inauguró esta tendencia hacia cintas en las que los

protagonistas son jóvenes de sexualidad y moralidad liberada, asesinados uno a uno a manos de un (o a veces varios) homicida despiadado, cintas llenas de sangre, violencia y altas dosis de sexo.¹¹

¹⁰Palacios Trigo, Jesús, *Goremanía: la guía definitiva del cine gore*, España, Alberto Santos Editor, 1995, p. 30.

¹¹Altman, Rick. *Los géneros cinematográficos*, Editorial Paidós, Barcelona, España, 2000. p. 126.

La mayoría de esas películas contaban con personajes centrales de conciencia alterada, sádicos y por lo general, guiados de forma exclusiva por el único afán de asesinar al mayor número de personas que les permitieran sus fuerzas. Al contrario de lo que pudiera parecer a priori, no se trataba de asesinos de corte realista, sino que el carácter de éstos estaba exagerado y pareciera acompañarlos un cierto componente sobrenatural, ya que sobrevivían de forma milagrosa a todos los intentos por acabar con sus vidas.¹²

Esta fue la época en la que el cine *gore* tuvo constantes sobresaltos, basado en el golpe de *shock* y el exhibicionismo casi grosero de los espectaculares efectos especiales de ese entonces. Los crímenes imaginativos fueron el único aliciente que renovó el esquema casi fijo de la trama argumental –en caso de que hubiera alguna-. Por otra parte, las secuelas sirvieron para explotar comercialmente un filón que mantuvo su eficacia a lo largo de toda la década de los ochenta.

El humor negro fue cada vez más habitual en este tipo de producciones, guardó una cierta relación con los cómics publicados en los años cincuenta por la editorial americana E.C., concretamente con el titulado *Tales from the Crypt. Un hombre lobo americano en Londres* (1981), de John Landis, y *Creepshow* (1982), de George A. Romero, fueron tributarios de ese referente en la historieta o cómics. Así, fueron personajes que claramente no pudieron entenderse sin aludir a ese tipo de humor: Freddy, el asesino del guante lleno de cuchillas de *Pesadilla en Elm Street* (1984), de Wes Craven, y los enloquecidos diablos de *Posesión infernal* (1983), de Sam Raimi.

A veces la exageración puesta en escena en estos filmes condujo a una especie de mezcla entre la comedia sin prejuicio y el terror de bajo presupuesto, como ocurrió en *El vengador tóxico* (1985), de Michael Herz y Samuel Weil. En otros casos, el humor nació de lo chocante del personaje principal: que un muñeco para niños se convirtiera en criminal fue un planteamiento insólito que necesariamente

¹²Barahona, Fernando, *Obras maestras del cine, Colección Cien años de cine*, Royal Books, Barcelona, 1994, pp. 124-127.

condujo a la sonrisa, como demuestra *El Muñeco diabólico* (1988), de Tom Holland.

Aunque estas fueron una chispas de disensión dentro del género, los personajes más populares del cine de terror de finales de los ochenta fueron los asesinos en serie; ya sean tratados éstos desde una perspectiva semi documental, como en *Henry, retrato de un asesino* (1989), de John Mc Naughton; o con cierta simpatía, caso de *El silencio de los inocentes* (1990), de Jonathan Demme. Este protagonismo, por lo extremo de su explotación, condujo a un cierto hartazgo del público que en los años noventa optó por propuestas menos truculentas y más ajustadas al horror clásico.

El estilo tomó partido durante toda la década de los 80's con cintas de dudosa calidad en las cuales los festines de sangre y desnudos gratuitos eran los principales atractivos, de esta época sobresalen, no obstante, ciertas películas que lograron salvar el género durante esta parte de su historia con un buen número de sustos.



Imágenes de <http://www.cinematic.com> y <http://atopedecine.blogspot.mx>. Edición por Nayeli Tlapa

En 1979 y valiéndose de una serie de recursos que nada tenían que ver con lo económico, sino más bien apegados al ingenio; el director Ridley Scott creó el terror a millones de años luz de la tierra en *Alien* (1979), subtitulada en México como *Alien: El Octavo Pasajero*, la cinta era una mezcla de ciencia ficción y el terror más puro con la cual Scott realizó un análisis de los miedos del ser humano en un ambiente claustrofóbico en el que no había para donde correr y cuya

frase publicitaria encerraba todo el meollo del asunto: *En el espacio nadie te oye gritar*.¹³

1.3 A fin de cuentas, el mal somos nosotros mismos: Finales del siglo XX hasta la primera década del siglo XXI

No obstante y a pesar de esa nueva variedad de cine ya entrando a los años 90, la tendencia seguía hacia un cine de terror cuya manufactura resultaba gastada y tediosa, así el *gore* llegó a vivir su segunda crisis que, sin embargo, en esta época nació una de las cintas más importantes de fin de siglo.

Fue el padre cinematográfico de Freddy Kruger quien en 1996 realizó *Scream*; cinta en la que se hace un interesante análisis del género, con una mezcla de parodia y homenaje que se ganó al público y que a la fecha no ha sido superada incluso por su creador, en *Scream* se dan cita los clichés del cine de terror, sobre todo del cine *Slasher* tomando como base principal el *Halloween* de Carpenter, se avocaba a una historia en la que lo mejor y lo peor del horror se daban cita, logrando con esto un enorme éxito, sobre todo entre los jóvenes.

En este nuevo siglo ha renacido nuevamente el *gore*, así hemos visto la pantalla mancharse de rojo en más de una ocasión con cintas como *Saw* de James Wan (2004) y *Hostal* de Eli Roth (2005) cintas en las que la violencia física y el horror encuentran una nueva amalgama para que el espectador, ávido o no de sangre, sea testigo de las atrocidades físicas más despiadadas que ha dado el cine, y aunque el *gore* no es precisamente un género nuevo, si ha encontrado, gracias a estas y otras cintas similares, un nuevo público, sobre todo entre los jóvenes quienes religiosamente acuden al cine a presenciar este tipo de cinematografía sangrienta.¹⁴

En EE.UU., el *gore* estuvo totalmente instaurado desde siempre. Quentin Tarantino con *Reservoir Dogs* (1991); *Pulp Fiction* (1993) no es sólo uno de los directores más reconocidos, sino que se permite apoyar a otros directores

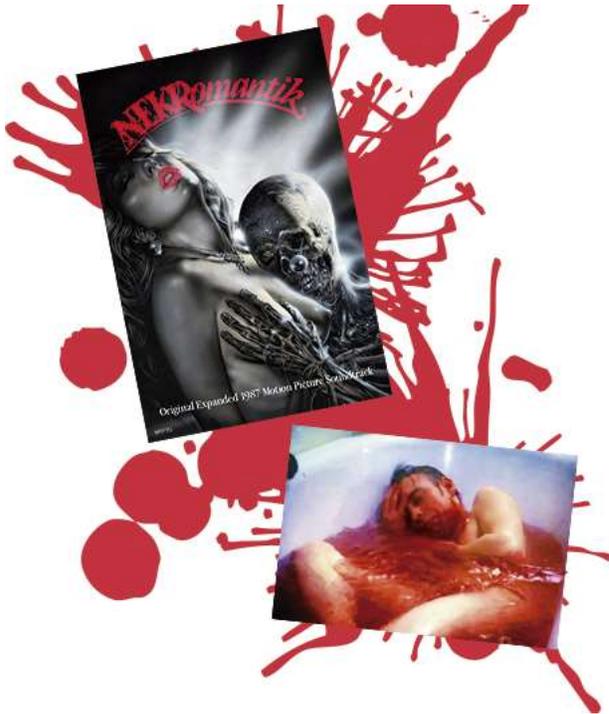
¹³<http://nopasanada.mx/web/breve-historia-del-cine-de-terror-parte-ii/> 24/11/15.

¹⁴ <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=323927060030> 24/11/15.

amantes del *gore* como Robert Rodríguez. Y hasta directores como Kenneth Brannagh o Steven Spielberg hacen uso (y abuso) del *gore* en films como *Frankenstein, de Mary Shelley* (1994) o *Rescatando al Soldado Ryan* (1998). Mientras, el cine independiente de terror hace uso de él en muchos de sus títulos. En algunas ocasiones para dar pie a interesantes creaciones. En otras, como reclamo para los fans, de la misma forma que cuando Lewis y Friedman revolucionaron casi sin quererlo el cine de terror.¹⁵

Por otro lado, durante la última década del siglo XX comenzó una oleada de cintas de terror de manufactura asiática, sobre todo japonesa y taiwanesa, que comenzaron a proliferar en los mercados occidentales, de pronto nombres como Kiyoshi Kurosawa, Takashi Shimizu, Ahn Byeong-ju, Hideo Nakata o Takashi Miike, se convirtieron en referentes del cine de horror.¹⁶

<http://www.cinemastric.com>. Edición por Nayeli Tlapa



En Asia (especialmente Japón) se tiene una forma muy particular de ver la muerte y las cosas que dan miedo, por lo que su cine resulta curioso, cuando menos a los ojos de los occidentales, y raros, casi bizarros, por lo que sus cintas resultan verdaderos festines de horror. *El Ojo* (2002), *El Aro* (1998), *Una Llamada Perdida* (2003), *Agua Turbia* (2002), *Audition* (1999), *La Maldición* (2000), cintas diferentes que le dieron un nuevo giro a lo que es el género terror. Otra muestra importante –de la que se mencionará más adelante con

más detalle- es *Tetsuo* (1989) de Shinya Tsukamoto, referencia obligada cuando se habla de *cyberpunk*, una de las ramas donde se ha extendido lo *gore*.

¹⁵ Ídem <http://www.cinefantastico.com/>. 10/11/15.

¹⁶ http://www.pasadizo.com/index.php?option=com_content&view=article&id=1000 24/11/15.

Regresando a occidente, en España, *Acción Mutante* (1992) abrió el camino a directores independientes, que suelen mezclar el humor y la sangre a partes iguales en cortos o película independientes. Destaca, junto a los últimos trabajos del incombustible Jesús Franco, el film de Antonio Blanco y Ricardo Llovo *La Matanza Caníbal de los Garrulos Lisérgicos*.¹⁷

Durante la década pasada, el cine de horror se vio beneficiado con la intervención de nuevos cineastas venidos del viejo continente, en especial de España, directores como Jaumé Balagueró, Paco Plaza, Guillermo del Toro (mexicano pero radicado durante aquella época en ese país) y el que inició todo: Alejandro Amenábar. Títulos como *Tesis* (1996) y *Los Otros* (2001), ambas de Amenábar, abrieron el camino para *Darkness* (2002), *Los Sin Nombre* (1999), *El Espinazo Del Diablo* (2001), *Películas Para No Dormir* (2006), *El Orfanato* (2007) o *Rec* (2007) han venido a dar al cine de horror otro perfil más fresco y original.

En los últimos años, también el *gore* alemán capitaneado por Andreas Schnaas – *Violent Shit* (1989) y Christoph Schlingensiefel *the German Chainsaw Massacre* (1990) fue una moda efímera, y en la que no se puede incluir a Jvarg Buttgerit con *Nekromantik* (1987); *Schramm* (1994) más preocupado de la belleza de lo muerto, de lo oscuro del alma humana que en mostrar mutilaciones por doquier como sus contemporáneos.¹⁸

Cabe mencionar también que últimamente han renacido las películas de fantasmas, con éxitos como *El sexto sentido* (1999) de Shyamalan o *Lo que la verdad esconde* (2000) de Zemeckis. Estos títulos, dirigidos al público adulto, compiten en taquilla con otros dirigidos de forma más clara a adolescentes, y que son una relectura de los films de asesinos múltiples que tanto éxito tuvieron en los años 80. Pero estas películas exageran la nota cómica para convertirse en verdaderas parodias.

¹⁷ Altman, Rick, *op. cit.*, p. 128.

¹⁸ <http://www.revistacinefagia.com/2013/11/paracinema-el-cine-de-lo-anormal-capitulo-4-cine-gore/24/11/15>.

Este es el caso de films como *Scary Movies* (2000) de Wayans, que revela cierta vocación autorreflexiva en el género, ya que parodia a la casi igualmente cómica *Scream* (1996) de Wes Craven. También se ha trabajado el género en una línea claramente experimental, que recuerda a la llamada *Nouvelle Vague* francesa, (estilo de realización adoptado en Francia a principios de los años 60, cercano al estilo documental, carente de ornamento y que desafía las normas de la sintaxis cinematográfica), y al estilo documental inaugurado en el terror con *La Masacre de Texas*.

Después de este segundo ardor de cine mórbido, pareciera que hoy en día el cine de horror se hubiese estancado; pocas cintas de reciente manufactura se pueden considerar con la suficiente calidad para decir que son medianamente buenas, las cintas de rigor están ahí cada año para sacarnos uno que otro susto, el problema es que no se sale de ahí.

Aun así, dentro del cine comercial se destacan dos excepciones; las encontramos en recientes producciones que han sido alabadas por la crítica y han tenido buena acogida por parte de la audiencia: *La Cabaña del Terror* (2012) y *El Conjuro* (2013), la primera es una aproximación muy efectiva al género en el que, como debe ser, nada es lo que parece y presenta uno de los finales más sorprendentes de los últimos tiempos; la segunda resultó la gran sorpresa del verano al recaudar más de 300 millones de dólares y es una prueba fehaciente de que aún hay mucho por explotarle al género.¹⁹

Como se ve, el terror es de presencia constante –y ya desde entonces, necesaria- en la historia del cine, presenta innumerables variantes que cambian con la propia sociedad, elaborando nuevas fórmulas y versionando las ya consolidadas, a fin de actualizarlas. Este recorrido histórico por el género pone de manifiesto que “a cada época, su miedo”, y que aunque pueda tener sus momentos de crisis, el terror siempre tendrá sus creadores, sus intérpretes y sus espectadores dispuestos a resucitarlo. Parece, en definitiva, cubrir una honda necesidad del hombre.

¹⁹<http://www.cosasdelcine.es/el-cine-de-terror/> 24/11/15.

Pero ¿Y nosotros? ¿Cuál es nuestro miedo ahora? Es difícil tratar de delimitar una sola sangre, pues tan sólo en este pasaje histórico se vio el nacimiento del cine *gore* y algunos de sus estilos más conocidos. Como no es posible abarcar todo el género –además que varios de ellos ya se mencionaron aquí–, se verá en seguida dónde se ha refugiado la violencia gráfica más extrema; yendo desde lo más exagerado, los mitos que cercan ciertas grabaciones, caricaturas para *psycho-niños* y no tan niños o, por qué no, incluso hasta un mórbido vistazo de un futuro cercano...

Apartado 2

La sangre se extiende: más allá del terror visceral.

Vísceras, mutilación, violencia extrema y fuentes humanas de sangre son el contenido nuclear del *gore*. A pesar de ser, en el inicio, un género principalmente fílmico, con el paso del tiempo ha tomado parte en otras áreas de entretenimiento y desarrollado sus propios subgéneros. Con la exageración de escenas sanguinarias e incluso escatológicas. Más allá de la visión sobrenatural del género vista en sus años de oro, en la primera década del siglo XXI, directores han apostado por una nueva visión de lo que es el cine sangriento. Ya sea para entretener o aterrorizar.

Gracias a ello, el *gore* ha sobrevivido al tiempo y únicamente ha tomado nuevos horizontes, mejor conocidos como *subgéneros*. Cabe mencionar que algunos de ellos surgieron con la primera oleada de la época de oro, es decir, desde los años 70. Sea para dar un sentimiento más real a una historia o simplemente impresionar a nuevos espectadores, cada estilo tiene su particularidad. Algunos de ellos son los siguientes:

2.1 Historia y subgéneros del cine gore

Body Count

Traducido literalmente significa *Cuenta-cuerpos*. Estilo de cine de terror y, principalmente, *gore*, en que la mayor parte del film consiste en ir eliminando, de uno en uno, -y de las formas más originales- al puñado de protagonistas; generalmente son grupos de adolescentes que se encuentran en escenarios muy poco iluminados. El antagonista se ve complementado por un *Killer on the Loose*, aunque puede implicar fuerzas sobrenaturales (posesiones, demonios, zombis...).²⁰

Ciberpunk

Denominación creada a mediados de los 80 para agrupar a un puñado de jóvenes escritores de Ciencia Ficción con la preocupación por temas como la realidad

²⁰ Palacios Trigo, Jesús, *op. cit.*, p. 39.

virtual y los ordenadores, pero también por la biomecánica, la experimentación genética, las mutaciones y *la Nueva Carne*.²¹

David Cronenberg, director de cine, representa un paso delante de la antiestética al dismantelar la mimesis y la separación cartesiana del cuerpo y la mente (...) Sus películas exploran el impacto de la tecnología, la medicina, la ciencia y la biología. Asimismo, expone al cuerpo como algo que se rebela y repugna.

Mientras que la cultura e incluso la subjetividad se diseminan a través del frío medio de la televisión (tema del filme *Videodrome*), las “interioridades” del cuerpo son “calientes” y se metamorfosean de forma incontrolable, haciendo estragos sobre el castillo de naipes llamado civilización. .²²

Exploitation

Literalmente, explotación. Término anglosajón que designa el cine pura y llanamente comercial, habitualmente de bajo presupuesto y derivativo, que explota sin escrúpulos, ya sea el éxito de otros films de moda o formulas basadas en el puro morbo, el exhibicionismo y el voyerismo del espectador, sin importarles mucho la calidad del producto.²³

Killer on the Loose

Asesino suelto. Verdadero subgénero dentro del gore, que consiste en la arquetípica situación de un asesino psicópata, que anda al acecho de sus víctimas a lo largo de todo el film, dando cuenta de ellas de forma sangrienta y gráfica. El apogeo de este subgénero tuvo lugar a principios de los años 80, pero en fondo es tan eterno como peligrosamente tópico.²⁴

En múltiples ocasiones, la violencia en el cine se ha justificado por la locura de los personajes que la ejecutaban. Sin embargo, por otro lado, la figura del psicópata sirve para difuminar las fronteras morales y subrayar el hecho de que tras

²¹ Lee Brewer, Robert, *Writer's Market (en inglés)*. Writer's Digest Books, 2012. p. 124.

²² S. Kauffman Linda. *Malas y perversos: fantasías en la cultura y el arte contemporáneos*, Ediciones Cátedra, España, 2000, p. 157.

²³ Palacios Trigo, Jesús, *op. cit.*, p. 42.

²⁴ Palacios Trigo, Jesús, *op. cit.*, p. 44.

individuos normales se ocultan monstruos y todos los seres humanos pueden ser malvados en potencia.²⁵

Mondo

Término procedente de los primeros documentales sensacionalistas italianos, y que ha quedado como sinónimo de todo film documental, falso o no, que trate temas escabrosos, escatológicos, tremendistas y amarillos (como el filme *Holocausto caníbal*).²⁶

Una película Mondo es en casi cada uno de los casos, un filme de compilación. Está hecho con pequeños fragmentos y secuencias de distinta índole. Algunos giran sobre un continente, otros sobre una materia específica. Algunas veces los productores/directores hacen todo el material ellos mismos, y otras veces los filmes son ensamblados con material de noticias antiguas. Aunque poseen algunas de las más violentas escenas jamás vistas, nunca parecen proceder a la explotación del asunto.²⁷

Psychokiller

El personaje protagonista más común en las películas gore y de terror de la historia del cine. El impacto del *psychokiller* se basa en el hecho de su existencia real y comprobable fuera de la pantalla, así como en sus connotaciones patológicas y psicológicas.

En esta categoría “carismática” se recuerda, en especial, el caso de Theodore Bundy (Burlington, Vermont, 24 de noviembre de 1946 - Bradford, Florida, 24 de enero de 1989), que además de adinerado, presumía un título de psicología y una amplia cultura general, pero en realidad era un sádico asesino que cometía las peores atrocidades con las infortunadas mujeres que caían en sus manos. Esta

²⁵ Lastra, Antonio, *Estudios sobre cine*, Editorial Verbum, Madrid, España, 2004, p. 62.

²⁶ <http://www.cinefania.com/terroruniversal/index.php?id=54>, 26/12/15 .

²⁷ Ídem. www.cinefania.com, 26/12/15.

macabra farsa fue recuperada por el cine con el ficticio asesino serial apodado “Búfalo Bill (de *El silencio de los inocentes*).²⁸

La Matanza de Texas o *Chainsaw Massacre*. Dirigida en 1974 por Tobe Hopper, la cual sorprendió por su crudeza y realismo. Lo que quizás no tanta gente sabe es que esta truculenta película, considerada uno de los clásicos del cine de terror, está basada en hechos reales.

Sólo como dato histórico, Ed Gein vivía entre sus vecinos como un tipo responsable, trabajador aunque también conocido por ser algo excéntrico. En 1957, Ed Gein disparó a la dueña de la ferretería del pueblo, Bernice Worden. Aparentemente no hubo ningún testigo, excepto uno, el libro de contabilidad. En este, figuraba Ed Gein como el último cliente al que se atendió en la ferretería. Gein fue arrestado por la policía esa misma mañana.

Cuando la casa de Gein fue registrada, se encontró el cuerpo de Bernice Worden decapitado y abierto en canal. Muebles y lámparas elaborados con piel y huesos humanos, cabezas casi intactas, máscaras hechas con piel humana y pelo real e incluso prendas de vestir, como un chaleco elaborado íntegramente con piel humana.

Ed Gein declaró que sólo recordaba el crimen de Bernice Worden, y que el resto de los cuerpos de la casa, los había sacado del cementerio. Fue juzgado, pero al descubrirse su locura, se le internó en un hospital psiquiátrico. Lugar donde estuvo hasta que cumplió los 68 años. Ed Gein murió en 1984.²⁹

Snuff

Un mito consistente o una realidad aterradora; el hecho de la existencia o no del cine *snuff* es uno de los lugares comunes que alimentan a los censores y enemigos del *gore*. Teóricamente, se trataría de filmaciones de asesinatos y

²⁸ Pérez Anguiano, Rubén. *Letras Inquietantes. Aproximaciones a la Literatura Policiaca*, Gobierno del Estado de Colima, CONACULTA, México, 2009, p. 135.

²⁹ <http://mispeliculasdeterror.com/especiales/la-masacre-de-texas-historia-real>, 26/12/15.

torturas reales, realizadas con actores aficionados que, desde luego, no pueden volver a repetir su papel.³⁰

Este tipo de films se han transformado en un mito moderno, ya que todavía se sigue - y se seguirá discutiendo - sobre su existencia. Parecería ilógico pensar que en la sociedad, no haya algún individuo que se regocije - intelectual o comercialmente - con la producción y distribución de este tipo de material.

Muchas son las historias vinculadas a la producción y comercialización de estas películas. Se les relacionó con redes pedófilas, con ritos satánicos e incluso con círculos millonarios (con innumerables combinaciones entre estas tres posibilidades).³¹

Para el director Paul Schrader - quien hizo referencias a las snuff en su película *Hardcore* -, "el cine es un medio flexible. Es fácil simular una muerte en una cinta, que es en parte el motivo porque la gente cree en la existencia de *snuff films*. Ven muertes simuladas y creen que son genuinas. Creo que es posible que existan, pero existan o no es menos importante que la creencia de la gente en su existencia; es la voluntad de creer en una fantasía maligna. Eso hace al mito interesante".³²

Sumados a los *subgéneros* vistos en el apartado anterior, el cine *gore* se ha vuelto una gran mancha sanguinolenta que se ha expandido a otras perspectivas cinematográficas. Sin embargo, de esta lista se verá con más detalle sólo los géneros *ciberpunk* y *snuff*, agregando otros bastante significativos; la animación y la comedia *gore*; el *splatstick*.

Los primeros porque, desde su nacimiento, aún siguen siendo temas vigentes que más bien podrían interpretarse como reflexiones de nuestro entorno, o la discusión de su probable existencia todavía no termina; los otros dos porque es donde la violencia llega en forma burlesca y casi abierta, también van más allá de los límites de la imaginación y percepción, además de ser siempre géneros que

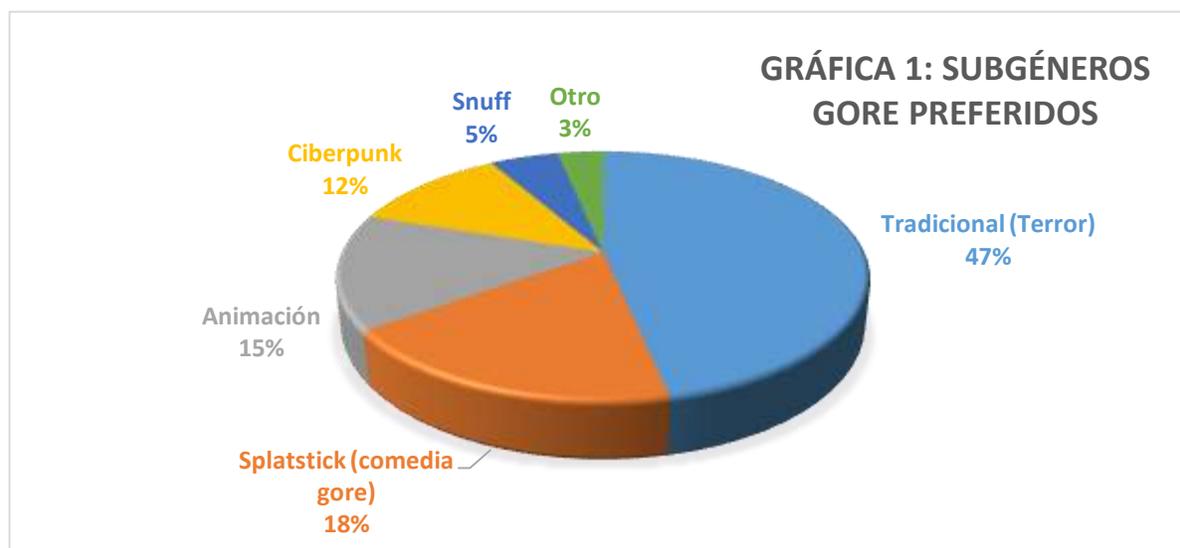
³⁰ Palacios Trigo, Jesús, *op. cit.*, p. 45.

³¹ <http://www.canaltrans.com/lalinternamagica/006.html>, 27/12/15.

³² Ídem. <http://www.canaltrans.com>, 27/12/15.

ofrecen novedades por la gran demanda de los nuevos espectadores, por ello podría decirse que son siempre actuales.

¿Y el subgénero favorito de hoy día es...?



Fuente: Investigación de campo realizada a 60 personas entre 19 y 29 años de edad, residentes del D.F y área metropolitana, el día 21 de septiembre de 2016. Elaborada por Nayeli Tlapa Reza.

En un sondeo de opinión aplicado a personas de 19 a 29 de edad, se puede ver que, entre otros rubros que se tratarán más adelante, y a pesar de los años transcurridos en los que se desarrolló el cine *gore*, el público seguidor (incluyendo a nuevas generaciones) aún mantiene su preferencia sobre un estilo tradicional (Que tenga principalmente toques de terror sobrenatural o violencia explícita). Ya que el 47% de los encuestados se inclinó más hacia este estilo de cine entre otras opciones a las que se les preguntó (véase gráfica 1).

Sin embargo, la comedia *gore* y la animación son de los géneros más vistos después del terror, con el 18% en *splatstick* y el 15% en la animación; especialmente en el anime. Observación que tiene que ver mucho respecto al consumo de este cine como entretenimiento (más adelante se abordarán opiniones más detalladas).

El subgénero ciberpunk va tan solo detrás de la animación (12% de los encuestados que prefieren este subgénero), ya que generalmente hay contenido tanto en formato animado como en una producción *live action*. Por lo que bien podría ser un estilo que pudiera desarrollarse también en una animación.

Sobre el *snuff*, por falta de difusión (y eso sería muy especial o incluso peligroso en caso de existir alguna evidencia real), muchos nuevos seguidores no conocen mucho sobre este tipo de largometrajes. Por lo que sólo una minoría disfruta de estos subgéneros; sólo el 5% de ellos conoce y consume estas producciones.

Otros subgéneros que abordó otra minoría de los consumidores (3% de los encuestados) se encuentran: *Slasher, Horror Body, Pornogore...* Los cuales son derivados de los subgéneros abordados aquí, aunque de manera implícita o incluso sólo como un elemento secundario.

2.2 La carne y la máquina: Ciberpunk

El *ciberpunk* no fue siempre género cinematográfico, de hecho empezó como una corriente estética de los años ochenta del siglo XX; nació siendo literatura y como ramificación de



Imagen de <http://www.wavradio.com>

la ciencia ficción que, aplicada a todo tipo de artes plásticas, ha acabado por tener un desarrollo imparable en las artes audiovisuales, especialmente en nuestro siglo. Por ello su concepto sigue vigente hasta nuestros días.

Utiliza ingredientes de la narrativa policiaca, el género negro (se ha llegado a hablar de *cyber-thriller*), la animación, el *gore* y la prosa posmoderna. Se ocupa de los aspectos ocultos y nihilistas de una sociedad digital desarrollada, como antítesis de la ciencia ficción de mediados de siglo XX³³: Abandona la habitual focalización de lejanos mundos futuros o sagas galácticas desde una comprensión triunfante del conocimiento científico, para centrar su atención de modo obsesivo y pesimista sobre el futuro más inmediato y el impacto que sobre éste tendrán las nuevas tecnologías. Es vinculada a la obra literaria de autores como William Gibson y Bruce Sterling, a menudo llamados “los padres del ciberpunk”.³⁴

En el modelo más habitual de la línea *ciberpunk* se muestra una sociedad deshumanizada de un futuro próximo (generalmente a mediados o finales de siglo XXI), en la que el predominio de la informática y la tecnología cibernética es abrumador. Las narraciones están a menudo impregnadas de estética *punk* y sus tramas son más próximas a la novela policiaca. Los protagonistas suelen ser

³³Rodríguez Ferrándiz, Raúl, et. al., *Escrituras digitales tecnologías de la creación en la era virtual*, Virgilio Tortosa Ediciones, universidad de Alicante, España, 2008, p. 174.

³⁴Vidal Campo, Manuel, et. al., *Comunicación audiovisual digital, nuevos medios, nuevos usos, nuevas formas*, Editorial UOC, Barcelona, España, 2014, p.68.

personajes marginados de los bajos fondos de las nuevas mega-polis del futuro y, como rasgo distintivo, disponen de implantes de conexiones cerebrales o modificaciones corporales que les permiten funcionar como una herramienta de usos múltiples o inclusive como computadoras o armas.³⁵

Los personajes, arrojados de lleno en ese mundo que escapa totalmente a su control, son auténticos sobrevivientes, como perros vagabundos, a veces mutilados, provistos de prótesis, implantes o modificaciones corporales que los deshumanizan. Con sabiduría callejera y códigos privados de conducta no forman sociedad, sino a lo mucho alguna forma de agrupación tribal.³⁶

Mediante un estilo narrativo generalmente barroco; sobrecargado de neologismos y jerga cibernética, el *ciberpunk* muestra una sociedad próxima oscura, confusa, caótica y nada complaciente. Se trata de una mirada visionaria, descreída y amarga sobre el impacto; los efectos que la nueva tecno-ciencia tendrá a corto plazo, crítica con la emergencia de nuevos modos de corrupción institucionalizada y transnacional, así como denunciadora del acrecentamiento de las distancias sociales y del surgimiento de oscuras y nada utópicas formas de vida pos-humanas.³⁷

También es característica su insistencia el predominante clima tecnológico, su fascinación por la bioingeniería y el paisaje distópico por el que se mueven generalmente sus alienados personajes. Como bien sintetiza Veronica Hollinger, especialista en letras y literatura de ciencia ficción, la ficción *ciberpunk*: "Investiga las ramificaciones tecnológicas de la experiencia de la sociedad occidental de finales del capitalismo, postindustrial y saturada por los medios de comunicación"³⁸

En cuanto al cine, un hecho característico del trama de una película *ciberpunk* es que la acción se desarrolla en ambientes sórdidos, de destrucción y ruina en donde se tiene las sensación de que la vida es un teatro o un espectáculo;

³⁵ Barceló, Miquel, *La ciencia ficción*, Editorial UOC, primera edición, Barcelona, España, 2008, p. 47.

³⁶Brú, Josepa, *Medio ambiente, poder y espectáculo*, ICARIA editorial, Barcelona, España, 1997, p. 213.

³⁷Vidal Campo, Manuel, *Comunicación audiovisual digital*, p. 68.

³⁸Hollinger, Veronica, *Cybernetics Deconstructions: Cyberpunk and Postmodernism*, Editions Storming the Reality Studio, Montreal, Canadá, p. 204.

oscuros e intrincados laberintos donde viven en secreto sociedades criminales y la sensación de que el poder se encuentra en otras manos que no son la de los gobiernos oficiales.³⁹ Pero el *ciberpunk* nos cuenta de un futuro en apariencia: en el fondo habla del presente, de lo que está pasando, de los peligros que corren en nuestro mundo y en nuestra individualidad.⁴⁰

Hasta aquí, pareciera que la sangre no tuviera mucho que ver con la maquinaria y el control que pudiera tener con la raza humana, más que como un artificio estético o simbólico en ocasiones, sin embargo, parte de la crudeza y morbilidad real se encuentran en el aspecto del párrafo anterior: el nacimiento de nuevas formas de vida humana artificial a través de la transformación parcial o total de la fisionomía, psicología y biología del cuerpo.

De forma más específica, como parte de este movimiento cultural (dónde el cine *gore* se manifiesta simbólicamente), se habla de la figura *ciborg*; máximo símbolo de la unión de lo natural y artificial; la trascendencia última que le queda a la humanidad para dejar atrás sus imperfecciones como especie según desde ese punto de vista.

El *ciberpunk* abarca muchas cuestiones -incluso filosóficas- acerca de la condición humana y la sociedad que entrarían en consideración, sin embargo, esta vez se ocupará especial atención en el *ciborg*, así como los mutantes; ya que ambos son las representaciones más importantes de la transformación y trascendencia del hombre; o incluso su autodestrucción.

Por lo que es más que importante mencionar a los siguientes dos directores que marcaron época con sus películas, que podrían traducirse como predicciones de la época que actualmente nos moldea a la voluntad de una máquina. Un hecho que, como muchas otras causas de nuestra razón de ser, no es evidente a la mayoría si no se le expresa por medio del arte.

³⁹J. P., Telotte, *El cine de la ciencia ficción*, Cambridge University Press, USA, 2001, pp.94-95.

⁴⁰Rivera, Elías, *La poética del código verde*, España, Ensayo, 2010, p.7.

Por ello, de forma especial, el cine, como medio de expresión y arte que se basa en lo real, busca a través de ella mirada del artista sobre la realidad, proponiéndonos "modelos", mejor dicho, imágenes del hombre contemporáneo.⁴¹

Sólo como señalamiento de lo ya dicho; el cine *ciberpunk* posee dos vertientes: el *ciber*, que exhibe mundos de implantes artificiales, realidad virtual, ingeniería genética y sofisticada parafernalia tecnológica que potencian las habilidades humanas: y el *punk*, reflejo de sociedades caóticas, de alta violencia urbana, contaminación radiactiva frecuentemente, balcanización de territorios e individualismo feroz con futuro apenas esperanzador (personajes marginados, inadaptados, psicópatas...).

Las fronteras entre lo real y lo virtual se difuminan, hasta el punto de que la conexión directa entre el cerebro humano y los sistemas informáticos están presentes, así como las Inteligencias Artificiales, muy frecuentemente con misiones individuales o designios que cumplir, frente al siniestro mundo impuesto por las computadoras.⁴²

⁴¹Román, Ángel, *Ensayos de la Mirada. El hombre y su proyección en el cine contemporáneo*, Estudio Euroláser ediciones, España, 2004, p. 25.

⁴²Rodríguez Ferrándiz, Raúl, *op. cit.*, p. 175.

Quizá no se mete en directo con las famosas IA (siempre que no sea *Anime*), el cine oriental tiene una forma peculiar cuando toca el tema de trascendencia a través de la máquina, aquí empezamos a hablar de Shinya Tsukamoto, director del film *Tetsuo: el hombre de acero* (1989), donde apuesta darnos una imagen del hombre posmoderno. Una película ambientada en Tokio, -donde se desarrolla la historia de *Tetsuo*- la cual aparece como estandarte de la ciudad-máquina, y el hombre que la habita, se fusionan para materializar al hombre del siglo XXI, urbanita y tecnológico.⁴³

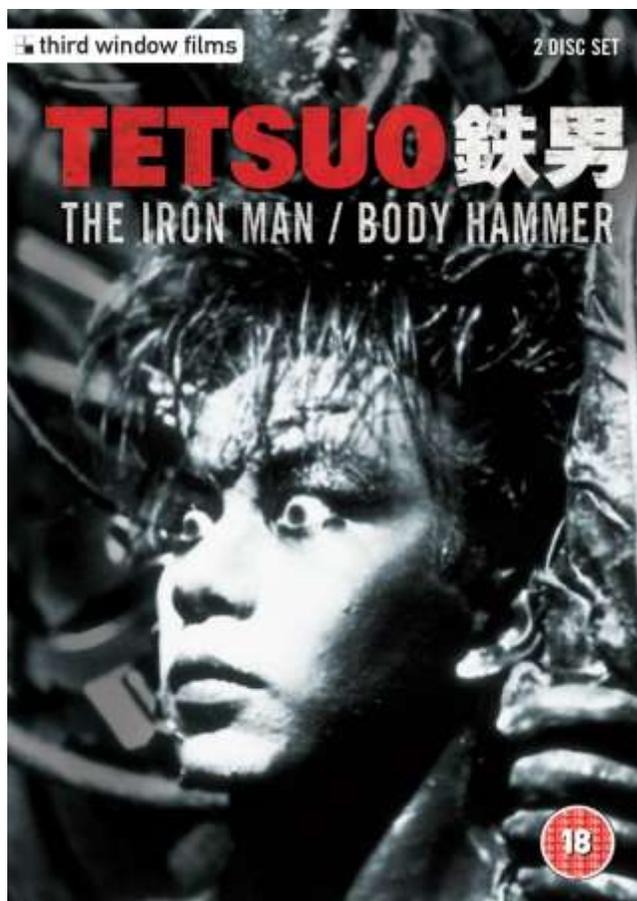


Imagen de <https://genkinahito.wordpress.com>

Tetsuo: el hombre de acero, proyecta un futuro del hombre construido de sueños y pesadillas, e instala al hombre en una sociedad posmoderna, pero no solo eso, sino que lo muta con el metal.⁴⁴

Tetsuo no es más que un *ciborg*, un ser híbrido de carne y metal, un hombre reinventado con la nueva industrialización, la nueva tecnología que nos dota a la humanidad de poder y que nos aproxima a ser creadores. Una fatal creación vista ya con Mary Shelley en su famosa novela *Frankenstein*, que en los albores del siglo XXI se materializa en la voz de Shinya Tsukamoto.

Posiblemente de lo que habla *Tetsuo: el hombre de acero* sea de la relación entre las máquinas y el propio hombre, algo de esto ya hablaron los futuristas a principios de siglo XX, pero en un hoy con la cadena de ADN descubierta, la

⁴³ Román, Ángel, *op. cit.* 2004, pp. 25, 26.

⁴⁴ Román, Ángel, *op. cit.*, p. 27.

genética, la robótica y el estudio de la inteligencia artificial se convierte en un discurso apocalíptico en el que la evolución humana ya no viene determinada por un hecho natural sino artificial.⁴⁵

Imagen de <http://www.morbidofest.com>



Aquí ya se puede considerar con mayor posibilidad lo que se conoce como la prolongación del cuerpo, de la carne a través de la tecnología, de las máquinas. Las pústulas, las metamorfosis cutáneas, las heridas, la negrura exquisita de su fotografía o la abducción del metal en el cuerpo

de los protagonistas generan unas escenas vertiginosas de realidades posibles que van acompañando a los seres de *Tetsuo*. La poderosa mezcla de estilos y temas como el manga, la ciencia ficción, el *gore* o el *ciberpunk* abstraen una visión de un futuro incierto y terriblemente extraño.⁴⁶

Tetsuo es una imagen del hombre contemporáneo deformada; un hombre en construcción que no se ve a sí mismo reflejado en el espejo sino que se ve otro, ese otro que se intuye extraño por la velocidad a la que ve abocado el mundo donde vivimos.⁴⁷

Imagen de <http://spanish.fansshare.com>

De forma más simbólica, esta película en particular, muestra que no necesariamente una máquina inteligente puede tomar control de un cuerpo humano, sino que el mismo ambiente que hemos creado alrededor nuestro se



⁴⁵ Román, Ángel. *op. cit.*, p. 28.

⁴⁶ Román, Ángel, *op. cit.*, p. 29.

⁴⁷ *Escrituras digitales...*, *op. cit.*, p.177.

encarga de darnos la forma que más convenga para alcanzar cierto fin dentro de un sistema que funciona como una maquinaria.

Tetsuo fue toda una obra revolucionaria de su época al no abarcar a la típica IA dominadora del mundo real y cibernético, no obstante, varios años después una nueva ola de terror/ciencia ficción de bajo presupuesto comenzó a aparecer en gran parte gracias al aumento de los canales de distribución en DVD, técnicas de producción más baratas y el alcance cada vez mayor de Internet. Películas como *Hellevator: The Bottled Fools* (Hiroki Yamaguchi, 2004), *Meatball Machine* (Yudai Yamaguchi & Junichi Yamamoto, 2005), *The Machine Girl* (Noboru Iguchi, 2008) y *Tokyo Gore Police* (Yoshihiro Nishimura, 2008), crearon un nuevo tipo de *ciberpunk* centrado en el *gore* totalmente, que ha venido a denominarse *splatter punk*.



Imagen de <http://cinefantastiqueonline.com>

Muchos de los efectos de estas películas muestran la mutación y la alteración del cuerpo; estas cintas *splatter* revisitan las fusiones de carne y metal de *Tetsuo*, incluyendo nuevas armas orgánicas. De forma similar a los *splattstick* de los primeros trabajos de Sam Raimi y Peter Jackson, los efectos y las transformaciones se inclinan hacia lo ridículo para realzar el efecto cómico, dotando a estos productos de un tono principalmente de diversión y ya no tanto horror y filosofía, como en *Tetsuo*.

Un personaje mutado en *Tokyo Gore Police* maneja un cañón de gran tamaño hecho de carne retorcida que sobresale de su entrepierna al igual que un pene erecto, lo que sugiere – más en broma que otra cosa – la falta de definición entre el sexo y la violencia que fue postulada por Tsukamoto y Fukui. *Meatball Machine* de Yamaguchi y Yamamoto es quizás el ejercicio más cercano al *ciberpunk* japonés de antaño de este periodo; parásitos alienígenas infectan a personas

inocentes que rápidamente se convierten en macabros hombres-máquina que luchan entre sí.

En muchos sentidos este *splatter punk* es también una reminiscencia de los efectos especiales presentes en las películas de terror estadounidense durante la década de 1980, Cronenberg incluido. Conforme los efectos visuales avanzaban en tecnología y calidad,



se realizaron una interminable serie de películas tratando de superarse unas a otras con los avances de los efectos *gore*. Lo mismo se puede decir aquí, la apuesta parece estar continuamente evolucionando ya que cada nueva versión retuerce y transforma el cuerpo de una manera cada vez más elaborada y grotesca.

Las temáticas recurrentes de la combinación de erotismo y perversión también están presentes en estas películas. Sin embargo, la mayor parte renuncian al tecno-fetichismo subversivo en favor de toques más contemporáneos. *The Machine Girl*, por ejemplo, utiliza una imagen tan típica como es la colegiala japonesa – un sello nacional en una gran cantidad de anime, manga e industria del V-Cinema – y lo lleva a nuevos niveles conectando una ametralladora a uno de sus miembros amputado y diversas capacidades mecánicas a partir de armamento en la parte baja de su espina dorsal; con la falda levantada por supuesto.

Después de estas y más producciones, el cine *ciberpunk* japonés ha dejado la clandestinidad audaz y experimental de donde nació. Los restos de sus ideas son ahora utilizados en violentos aunque humorísticos *gore*, que están privados de la inmediatez y la cierta trascendencia filosófica de sus progenitores.

El movimiento, una expresión de la actitud, la preocupación y la frustración con el mundo, la forma en que está estructurado y la tecnología – no sólo la exploración de la zona gris entre la ciencia ficción y horror – parece haber desaparecido.⁴⁸

Sin embargo, en occidente, algo más maléfico surgía en el universo de un director considerado de culto por muchos seguidores –incluso generaciones-: David Cronenberg, una mente que concibe un profundo mundo de sueños y pesadillas humanas, donde el propio cuerpo se ve sometido a especulación de la idea de construcción de un nuevo hombre que se siente confundido, aturdido y esquizofrénico ante la realidad tecnológica en la que estamos arrojados.⁴⁹

Con su debut *Vinieron de dentro de...* (1975), el director se acercó al género de terror desde una mirada especial y única; gracias a ella izó los pilares que serán en el futuro piezas fundamentales en sus siguientes proyectos: el virus, la enfermedad, la degeneración del cuerpo humano y la perpetua búsqueda de la identidad del individuo en un mundo caótico...

En sus inicios, Cronenberg puso de manifiesto la obsesión por entrar en el espectador, en el cuerpo y en todas sus posibles exhibiciones enfermizas que en éste pueden llegar a producirse. Heridas, pústulas, cicatrices y enfermedades venéreas son fotografiadas como hechos visibles de un cuerpo viejo, cuya piel debe ser arrancada para poder conformar un nuevo tejido desenredado de toda falsa identidad, es la "nueva carne".

Videodrome habla de ese concepto; una visión profética de la relación entre la sociedad y el individuo, y de cómo los medios de comunicación y la tecnología se han instalado cómodamente en las relaciones humanas, modificándolas.

⁴⁸ <http://www.asiateca.net/2012/01/19/pesadillas-post-humanas-el-mundo-del-cine-cyberpunk-japones-iii/04/01/16>.

⁴⁹ Román, Ángel, *op. cit.*, p. 103.

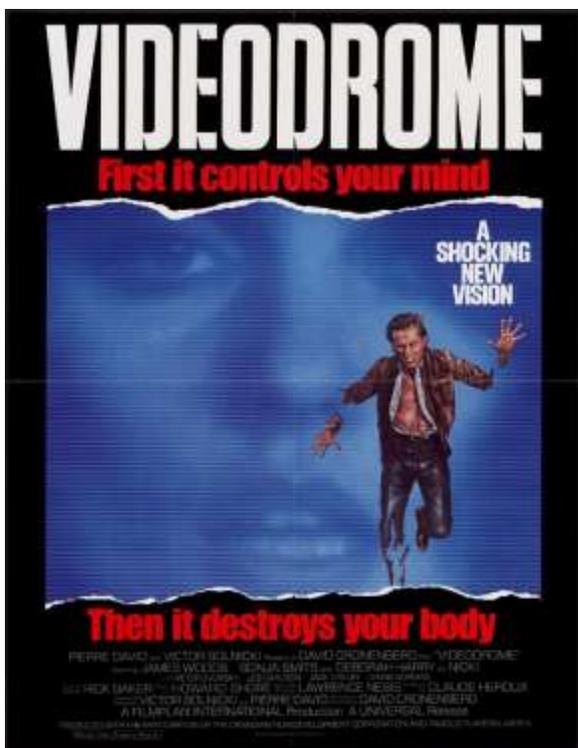


Imagen de <http://genius.com>

David Cronenberg abordó en todas sus películas la cuestión de fisicidad del lenguaje (la cuestión de la construcción del cuerpo como texto), de forma más evidente en *Videodrome*. En esta película, la televisión toma el control de la realidad, dándose una mutua imbricación entre lo real, lo tecnologizado, y lo simulado en la que el lenguaje está extremadamente tecnologizado, pero es antirracional.

La proyección de *Videodrome* a principios de la década de los ochenta profetizó, en cierto sentido, el poder

mediático, la manipulación del espectador ante cualquier imagen, el exceso de violencia y pornografía en emisión ante la feroz competencia en el mercado de las comunicaciones; y lo que parece más abrumador, la negativa actitud de la sociedad por la pasiva complacencia de la emisión de cualquier tipo de imágenes en cine y televisión.

El argumento (de la película) se desliza en una autoritaria primera persona de la que jamás conseguirá salir hasta el final. El mudo físico del protagonista Max Renn se derrumba, amenazado por ser atrapado por la locura, y cuya única salida posible es la auto-destrucción. Extrañas visiones, alucinaciones y paranoias, sucumben en la película ante la evidencia de un caos generado por unas emisiones de un canal pirata, en el que aparecen escenas sadomasoquistas y muy violentas. El terror visceral del primer Cronenberg es borrado de un golpe, colocándolo por un terror más venéreo, más horroroso, el mental (...) ⁵⁰

El poder que se otorga en *Videodrome* a la imagen televisiva es indiscutible, esa 'otredad' que se proyecta cuando se mira la pantalla catódica se pervierte, se

⁵⁰ Román, Ángel, *op. cit.*, pp. 105-107.

vuelve cancerosa; anulando un 'yo' que, buscando su identidad, halló la muerte. Una muerte considerada como la única vía posible para dar lugar a la "nueva carne" liberada de toda carga política, social, sexual... Una válvula de escape al cuerpo encerrado en una mente no correspondida. Matando al cuerpo se mata a la mente, y

"esta evolución provoca la autodestrucción del individuo; pero, eso sí, la muerte, aunque la última solución, no siempre es negativa, sólo una consecuencia inevitable, el último escalón evolutivo de una nueva forma de ser."⁵¹

El rasgo que convierte a *Videodrome* en un clásico descansa en que aborda la cuestión de la fisicidad y la correspondiente maleabilidad del cuerpo masculino, mostrando, al mismo tiempo, hasta qué punto el cuerpo es construido y revelando, pues, una nota de anti-humanismo.



Imagen de <https://eastman.org>

De especial relevancia son las escenas en las que la pantalla de video/televisión cobra vida alternativamente como un atractivo cuerpo femenino, como un cuerpo desangrado, moribundo y torturado y, al final, como una masa de órganos sangrantes. La plasticidad de la pantalla combinada con la pérdida de profundidad o realidad orgánica del cuerpo del protagonista hace posible la interpenetración de lo humano y la máquina, y de lo orgánico e inorgánico.⁵²

⁵¹ Román, Ángel, *op. cit.*, p. 108.

⁵² Román, Ángel, *op. cit.*, p. 155.

Imagen de <http://www.deepfocusreview.com>



En Cronenberg, la abstracción se concentra en la visión abyecta de la carne, del cuerpo. Una repulsión tamizada por la tecnología y el extrañamiento (visión) de un mundo que ya no es familiar. Su mundo nos

muestra las heridas, cicatrices, pústulas y el sexo como pruebas evidentes de la hibridación genérica en un mundo contemporáneo que ha perdido los espejos en los que reflejarse.⁵³

Una de las visiones que plantea el ciberpunk en general es la preocupación posmoderna por la máquina, tal como ya está siendo reelaborada en el momento de la publicación de la historia de las literaturas –y algunas películas- de vanguardia, a la luz de la organización tecnológica del holocausto y de la destrucción de Hiroshima y desde, es de signo contrario: el problema con la máquina es, precisamente, que resulta demasiado humana, pues en ella perviven -le han sido transferidos- varios rasgos de la idea moderna de lo humano que tuvo su culminación -o su contra actualidad-, en los bombardeos y en los capos de exterminio.

El espectro de lo humano insuflado en la máquina es el verdadero *ghost in the machine*. He aquí un relevante aspecto del pensamiento futurista que sobrevive a la ruina y la ignominia política del movimiento como tal, y que será respondido desde diversas inflexiones de la ciencia ficción, y especialmente del *ciberpunk*.⁵⁴

Asimismo, la cultura contemporánea ha trasladado la cuestión de las mutaciones genéticas desde los laboratorios de tecnología avanzada a la cultura popular. Esto explica la relevancia de los nuevos monstruos de la ciencia ficción y del *ciberpunk*, que elevan la metamorfosis al status de icono cultural.

⁵³ Román, Ángel, *op. cit.*, p. 110.

⁵⁴ Fernández Porta, Eloy, *Afterpop, la literatura de la implosión mediática*, Editorial Anagrama, Barcelona, España, 2010, p. 69.

(...) El antropocentrismo de este género nos permite despachar en seguida la cuestión de la "naturaleza humana" y su repertorio psicológico para poder pasar a la exploración de otros mundos posibles. Las emociones que comúnmente se asocian a los humanos no son eliminadas, pero sí descentralizada y dispersadas a través de toda la narración.

Así pues, la ciencia ficción posee los medios para reflejar, e incluso magnificar, la crisis de nuestra cultura y de nuestra época y para arrojar la luz sobre algunos de sus peligros potenciales.⁵⁵



Imagen de <http://www.jeuxvideo.com>

Profundamente imbuida de la cultura contemporánea, ciencia ficción y *ciberpunk* incluidos, hay aún una fascinación por la diferencia que encarnan los otros reconstruidos, mutantes o modificados. Sus tecno-monstruos contienen cautivadoras promesas de reencarnaciones posibles y de diferencias actualizadas.

Múltiples, heterogéneos o incivilizados, ellos muestran el camino hacia múltiples posibilidades virtuales. Así pues, el *ciborg*, el monstruo, el animal - los clásicos "otros de" lo humano- son emancipados de la categoría de diferencia peyorativa y mostrados bajo una luz más positiva.

La modernidad confiaba en perfeccionar al ser humano con la ayuda de las máquinas; en la posmodernidad se busca sustituir al ser humano por la máquina concebida como pos humana, es decir, dotado de una cualidad completamente diferente a la del ser humano.

(...) sencillamente, leyésemos los cuerpos máquina como una de las muchas figuraciones de la naturaleza no unitaria del sujeto. La parte "Maquínica" se refiere meramente a la capacidad del sujeto para experimentar lo múltiple y establecer interrelaciones con una

⁵⁵ Román, Ángel, *op. cit.*, p. 154.

serie de fuerzas o de otros exteriores a él o ella. La máquina es un soporte de redes interconectadas y dispuestas a lo largo de las líneas de fuga o de devenir.

Pero lo pos-humano no significa el fin de la humanidad. Por el contrario, señala el fin de cierta concepción de lo humano [...]. El factor que resulta letal no es lo pos-humano como tal, sino el injerto de lo pos-humano en una visión humanista y liberal del yo [...]. Lo pos-humano proporciona los medios para repensar la articulación de los seres humanos con las máquinas inteligentes en la medida en que está ubicado dentro de la dialéctica pauta/aleatoriedad y anclado en los hechos encarnados más que información descarnada"⁵⁶

⁵⁶ Braidotti, Rosi, *Metamorphoses. Towards a materialist theory of becoming*, traducción de Ana Varela Mateos, ediciones AKAL S.A, Madrid, España, 2002, pp. 303-313.



CYBERPUNK

Corriente literaria y estética de los años ochenta del siglo XX que trata los aspectos ocultos de una sociedad digital desarrollada como antítesis de la ciencia ficción

NO ES IGUAL:



CIENCIA FICCIÓN

- Progreso de la humanidad
- Triunfo del conocimiento científico
- Promesas de un futuro armónico gracias a la tecnología

CYBERPUNK

- Sociedad deshumanizada
- Surgimiento de oscuras formas de vida pos-humanas
- Nuevos modos de corrupción institucionalizada

La crudeza y morbilidad real se encuentran en la figura ciborg: símbolo de la unión de lo natural y lo artificial



"El ciberpunk nos cuenta de un futuro en apariencia: en el fondo habla del presente, de lo que está pasando, de los peligros que corren en nuestro mundo y en nuestra individualidad."



Muchas expresiones cyberpunk se enfatizan en las fronteras entre lo real y lo virtual, las cuales se difuminan hasta el punto en que la conexión directa entre el cerebro humano y los sistemas informáticos están más allá de la Inteligencia Artificial, principalmente:

La prolongación del cuerpo a través de la tecnología (o entorno)



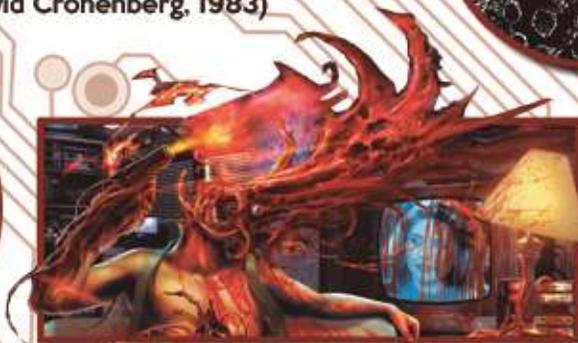
TETSUO

(Shinya Tsukamoto, 1989)



VIDEODROME

(David Cronenberg, 1983)



La idea de construcción de un nuevo hombre ("Nueva Carne")

2.3 Las caricaturas también mueren: Animación

¿Quién no recuerda la diversión que dejaba una caricatura tras verla en la televisión? Todo el inocente espectáculo que nos ofrece un *dibujo animado*, aunque sólo es aparente –algunas veces-, pues como se sabe, el único fin de una caricatura –sea animada o no- no solamente está dentro de lo cómico y burlesco de acuerdo al contexto social y época, sino también abarca todo tipo de humor. Incluso llega a tocar aquellos tintes que no todo público podría digerir, por muy “inocente” que se muestren los dibujos.

Las primeras series de dibujos animados creadas en Estados Unidos a principios del siglo XX, ya llevaban consigo una gran cantidad de agresividad en su contenido, esta característica en algunos casos se fue reduciendo debido a la censura, pero no desapareció del todo.

En la mayoría de los casos, este grado de agresividad no es controlado por las empresas que realizan las series animadas, lo que provoca que el público seguidor de éstas, esté expuesto a escenas en las que la violencia pareciera ser un requisito indispensable.⁵⁷

Tan así es que, incluso ya se tiene en cuenta ciertos rubros a considerar. El esquema básico del típico *gag* violento podría dividirse en estos tres puntos esenciales:

a) La agresión/incidente: el personaje sufre una agresión o se coloca en una situación que, de manera, le provoca o provocará un dolor inminente.

Ejemplo: un gato se acaba de quemar la punta de la cola/ caminar más allá del borde del precipicio y lleva caminando unos segundos en el vacío.

b) La pausa/toma de conciencia: el personaje detiene la acción que se hallaba realizando en ese momento y recibe la información de dolor que le ha sido infligido (o de la situación de riesgo en la que se ha metido).

⁵⁷ http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1405-339X2009000100003, 21/12/15.

Ejemplo: el gato olfatea que es su propia cola la que se quema/se da cuenta que ha estado caminando en el vacío

c) La reacción/el espectáculo del dolor: el personaje exterioriza el dolor, a través de la sobreactuación gestual o la desintegración espectacular de su propia anatomía.⁵⁸

A diferencia del cine (donde los personajes son personas), en la animación, la imaginación puede dejarse correr, ya que uno es consciente de que a esos personajes son ficticios y no les puede pasar nada. En este sentido el guionista es libre de hacer que los protagonistas se enfrenten por diferentes actos, que por lo regular son violentos, y salgan ilesos, listos para enfrentarse a otra situación.



Imagen de <http://es.doblaje.wikia.com>

clásicos que formaron parte de cortos animados con estas características como *Popeye* de Fleischer Studios y *The Looney Tunes* de los estudios Warner Bros.

El pensamiento surgido del slapstick animado derivó en la exageración o aumento del nivel de violencia comparado con el *slapstick* del live action, por lo que se convirtió en algo frecuente la violencia armada o violencia de consecuencias mortales (Ejemplo: detonar una escopeta o golpear a alguien con un martillo en la cabeza), dando al espectador una falsa sensación de lo que ocurriría si ese evento fuese reproducido en el mundo real.

⁵⁸ Dominguez , Vicente, *El dolor, los nervios culturales del sufrimiento*, EdiUno editorial, Universidad de Oviedo, España, 2006, p. 31.

Los recursos más utilizados son que un personaje golpee a otro con diferentes elementos (como martillos, una bola demoledora), deje caer algo (un yunque, un piano, un árbol), que un tren lo arrolle, cortar con una sierra el piso dejando caer al personaje, entre otras.



Imagen de <http://www.neogaf.com>

Desde entonces existe una crítica que envuelve a la presentación del *slapstick*, que lo involucra en el fomento de la violencia en la audiencia. Se asegura que la violencia retratada en producciones fílmicas, televisivas y otros medios (videojuegos, cómics, etcétera.) es dañina para la juventud, debido a que introduce una idea errónea sobre las consecuencias reales de la violencia.⁵⁹



Imagen de <http://magabase.com>
Edición por Nayeli Tlapa

No obstante, fue a finales de los años 80, que el dibujante italiano Massimo Mattioli propuso en *Squeak the mouse*, una eficaz relectura transgresora del *cartoon* tradicional: la alteración propuesta pasaba por mezclar los códigos formales del *cartoon* tradicional con los del cine *gore*, usando como referencia explícita la relevante *Posesión Infernal* (1982).

⁵⁹ Taibo, Paco Ignacio, *La risa loca: enciclopedia del cine cómico*, Volumen 2, CONACULTA, México, 2005. p.325.

En sus manos, los personajes del dibujo animado sangraban y sufrían la amputación de miembros: incluso morían (y, si se terciaba, resucitaban con su pertinente grado de putrefacción). La estrategia fue calcada por Matt Groeging, padre de *Los Simpson*, a la hora de crear *Tom & Daily* (*Itchi & Scratchy* en inglés) los personajes del *cartoon* imaginario al que están enganchados los niños de Springfield.

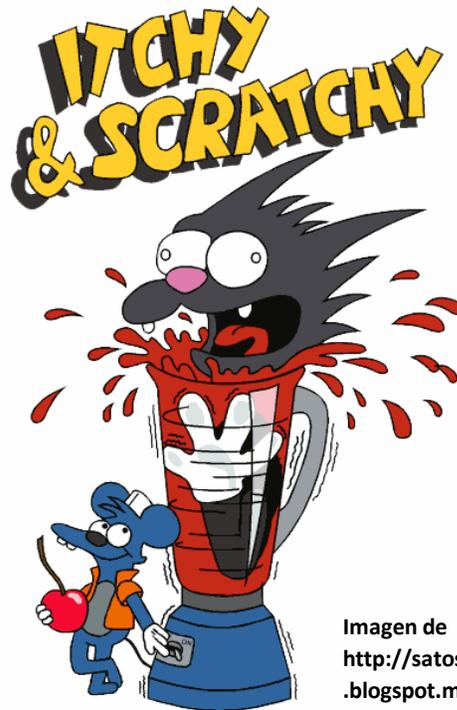


Imagen de
<http://satoshiart.blogspot.mx>

A primera vista, puede parecer que Mattioli como Groeging juegan a hacer explícita y sangrante esa violencia que en el dibujo animado clásico es sometida a otra codificación formal: una traducción al irrefutable lenguaje de la carne y a sangre de lo que, en su contexto original, está cerca del *slapstick* onírico.

Sin embargo, lo que termina por subrayar la operación de Mattioli y Groeging es la insalvable distancia existente entre el *cartoon* y la violencia real (o hiperrealista), lo que provoca la hilaridad de este tipo de animaciones, precisamente, que este tipo de imágenes nunca podrían aparecer en un *cartoon* clásico, porque un personaje de dibujo animado no sangra, no muere. Su naturaleza es elástica e imbatible, tanto víctima como verdugo.

En efecto, el dibujo animado clásico de siete minutos (el *cartoon*), bien podría entenderse como la representación lúdica del reino de lo heterogéneo: el reino de la perpetua satisfacción del deseo, de la transgresión incesante.⁶⁰ Por su mera esencia libre (en sentido que en un *cartoon* puede pasar *lo que sea, como sea* o incluso *ser lo que sea*), una animación puede representar no sólo un pasaje

⁶⁰ Dominguez , Vicente, *op. cit.*, p. 28.

cómico; sino incluso plantear desde un punto más oscuro que la comedia también es posible.

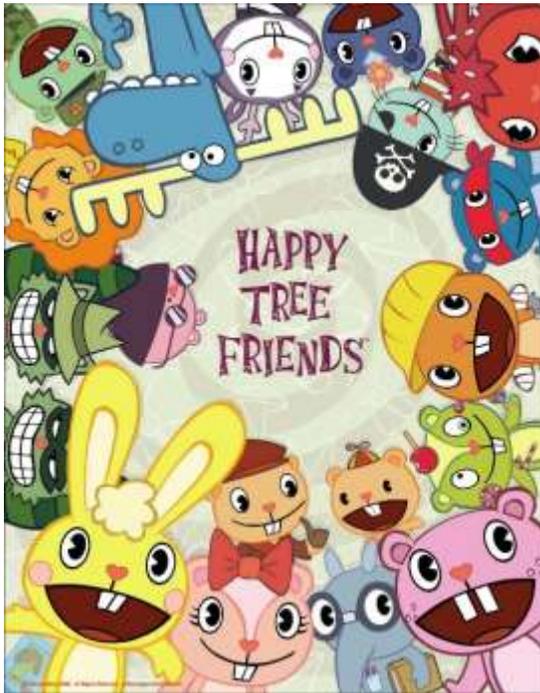


Imagen de <http://happytreefriends.wikia.com>

La lucha entre el bien y el mal ha sido uno de los temas principales tratados en estas series animadas. En éstas, se presentan personajes con una gran fortaleza y características que los hacen especiales y muy atractivos para el público infantil (González, 2004). Estos personajes tienen como finalidad ser héroes y suelen poner fin a los problemas a través de actos violentos.⁶¹

Sin embargo, la animación occidental tuvo un hito a finales de los años 90 con una peculiar serie animada, llamada *Happy Tree Friends* (conocida también por la abreviatura *HTF*). Es importante considerarla porque sólo hasta ese entonces, algo de semejante contenido gráfico 'ultraviolento' sólo era visto en la cultura pop oriental –de la que se tratará más adelante-.

Happy Tree Friends es una serie estadounidense de animaciones flash, creada por Rhode Montijo, Kenn Navarro y Aubrey Ankrum para Mondo Mini Shows.

La serie introduce a personajes basados en animales, cuyo aspecto resulta ser muy inocente y tierno; pero pasan sus aventuras experimentando violentos y desagradables accidentes, lo que marca un contraste peculiar. La serie salía en un principio en primeros sitios que ofrecía internet (podría considerarse como una de las primeras series que usaron esta plataforma).

Al principio, la mayoría del público solía confundirse, pues las características del mundo de *Happy Tree Friends* y de sus personajes parecían más adaptadas a una

⁶¹ Dominguez, Vicente, *op. cit.*, p. 29.

serie animada infantil, cuando en el transcurso de cada capítulo, lo sorprendente se denotaba en ver morir a los personajes de las formas más brutales que permitiera la imaginación.

Debido a su alto contenido de violencia, *Happy Tree Friends* ocasionó controversia en su tiempo alrededor del mundo, y llamó la atención de todo tipo de asociaciones de padres y educadores. Las insistencias de estos grupos llevó a que la serie tomara muchas precauciones, como el de poner la advertencia "CV" (CARTOON VIOLENCE, no recomendado para niños pequeños) en el sitio web de la serie. Estos sellos eran de pequeño tamaño y se ubicaban en la esquina inferior izquierda



Imagen de <http://stuffpoint.com>

y, más grande pero difusa, bajo la sección del tablón de anuncios. Sin embargo, en los mismos episodios llevaban la advertencia antes de que comenzar.⁶²

Hay versiones donde en algunos países demandaron algunas escuelas, ya que alumnos (generalmente de 8 y 10 años) llevaban a las aulas DVD's de dicha serie. Se sabe también que en otros países, como Japón, se retiró la caricatura (lo cual es curioso, ya que en Japón la censura no es muy restringida; especialmente por los temas que tratan –incluso– en sus series infantiles; el sexo y la violencia. En sus series juveniles y para adultos incluyen estos temas de forma mucho más explícita), hasta en su país de origen, Estados Unidos, y otros como Reino Unido, Rusia, China y México, prohibieron su transmisión por su alto contenido violento.

El DVD de la serie fue sacado del mercado. Sin embargo, el éxito no se perdió debido al creciente auge del uso del Internet, ya que en ese momento, el ciberespacio era totalmente libre de las leyes de contenido y transmisión.

⁶² <http://www.metacritic.com>, Article: *Happy Tree Friends: Season 1*, 29/12/15.

Pero ¿cómo fue que una caricatura de tendencias casi orientales (por la violencia gráfica) naciera en el continente americano? La historia de *HTF* no sólo incluye su origen, sino su progresivo éxito a través de medios electrónicos, plataformas que no eran tan transitadas en su momento.

Mientras trabajaba en Mondo Mini Shows, Rhode Montijo se basó en un pedazo de papel desechable para crear un personaje, que más tarde se convertiría Shifty. Luego, se basó en un cartel de hoja de cálculo, donde dibujó un conejo



Imagen de <http://www.juegosamigos.es>

amarillo que tenía cierta semejanza con lo que más tarde se convertiría en Cuddles y escribió *Resistance is futile* ("La resistencia es inútil") por debajo de ella. Rhode colgó la elaboración en su estación de trabajo para que otras personas pudieran ver su idea, y finalmente, la idea fue aceptada por los ejecutivos Mondo medios y se lanzó la nueva producción.



Imagen de <http://www.juegosamigos.es>

(versiones anteriores de Cuddles, Giggles y con Thoothy) con un banjo. A partir de ahí, Mondo les dio su propia serie de internet, al que llamaron *Happy Tree Friends*. Llegaron los nuevos escritores y animadores para trabajar en el show.⁶³

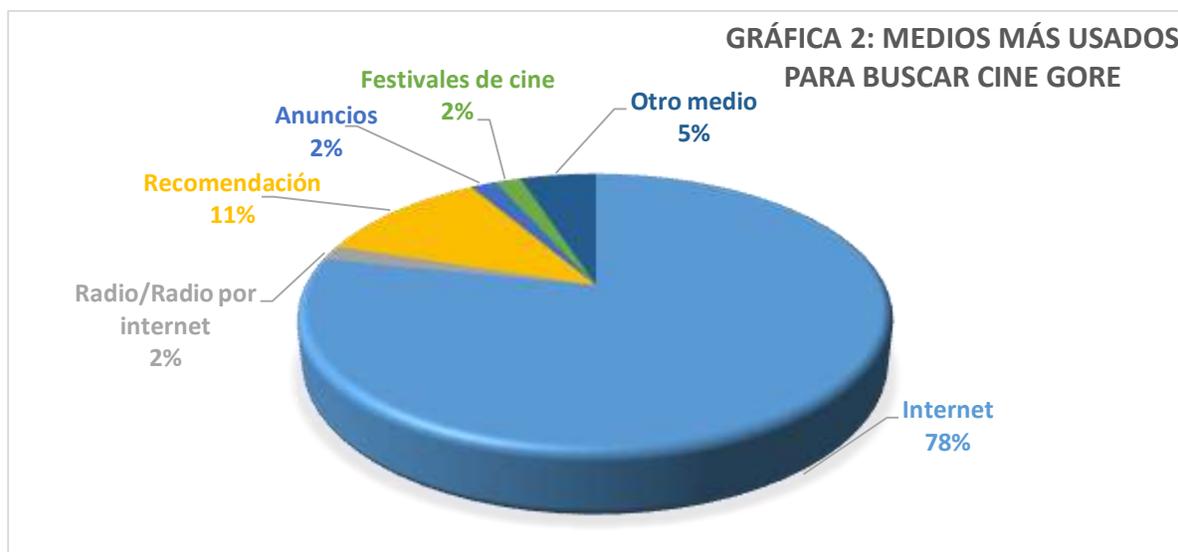
En 1999, Mondo dio a Aubrey Ankrum, Rhode Montijo y Kenn Navarro la oportunidad de hacer un corto. Ellos vieron una gran oportunidad, por lo que crearon un *gag* llamado *Banjo*, que contó con un dinosaurio (una versión anterior de Lumpy, el reno) que mataba tres animales del bosque, un conejo, una ardilla y un castor

⁶³ <http://www.annecy.org>, 2003 Official Selection, 29/12/15.

Después de su debut en internet en 1999, *Happy Tree Friends* se convirtió en un éxito inesperado, consiguiendo más de 15 millones de visitas cada mes, e incluso llegó a ser mostrado en festivales de cine. En algunos países, los episodios se vieron en la televisión, especialmente transmitido desde el canal MTV. Hoy día, la serie ha sido reformada en su propio programa, y ya no como parte de una compilación, como en sus inicios.⁶⁴

⁶⁴ <http://www.G4tv.com>, *Gruesome fun with Happy Tree Friends*, 30/12/15.

El nuevo medio de información/difusión



Fuente: Investigación de campo realizada a 60 personas entre 19 y 29 años de edad, residentes del D.F y área metropolitana, el día 21 de septiembre de 2016. Elaborada por Nayeli Tlapa Reza.

Del mismo sondeo de opinión se puede ver que, en efecto, desde el boom del internet a mediados del 2000, este se ha convertido en la plataforma comunicacional de difusión, emisión, incluso creación por excelencia. Pues el 78% de los encuestados respondieron que el lugar preferido para encontrar este tipo de material es en Internet (véase gráfica 2).

Los seguidores del cine *gore* hallan en lo digital un medio por el cual enterarse de lo último de este género cinematográfico, así como compartir opiniones y recomendaciones respecto al tema.

Además, y no necesariamente como el caso de *Happy Tree Friends*, que nació en Internet, muchas películas *gore*, tanto de la época dorada como las contemporáneas, usan el ciberespacio para darse a conocer, proyectarse o archivarse en un medio totalmente libre y sin la censura que se le daría a este tipo de material en medios tradicionales.

Aunque exista este enorme universo digital, todavía las recomendaciones de amigos, conocidos y personas aficionadas al cine *gore*, siguen vigentes y con cierta credibilidad, ya que el 11% de encuestados prefiere escuchar la opinión de

un conocido respecto a alguna película, más para conocer una sinopsis de la misma.

Anuncios, como parte de alguno de los medios de comunicación tradicionales, forma el 2% del público encuestado; esto es porque según los seguidores, son difíciles de encontrar y muchas veces no se muestran en su versión original, es decir, que son censurados en su gran mayoría de ocasiones. En cuanto a los festivales de cine (también 2% de encuestados), aplicaría una cuestión similar respecto a los anuncios, con la diferencia que, si no hay censura en filmes, posters y tráilers de películas *gore*, son una minoría quienes pueden costear en asistir a un festival propiamente dicho.

Si bien fue Estados Unidos y otros países de occidente, un punto de vista fundamental de este tipo de animaciones, al final la cultura japonesa tomó y reinventó el género ultra violento, en su famoso estilo *Anime* –más tarde también aplicado al cine-.

Es importante mencionar el distinto contexto en cuanto al *gore* se refiere. El *gore* occidental trata de exaltar la superioridad personal frente la fragilidad humana, su violencia –dependiendo el *subgénero*- es tan exagerada que se vuelve auto paródica, es un género basado en el humor ácido que provoca más risas y consumo de palomitas que terror. El *gore* japonés en cambio, es un recurso dramático, representa la propia autodestrucción que conllevan las guerras personales cotidianas.

De manera analógica, cabe mencionar que esa forma de contar historias de esta categoría viene los primeros años de la post



Imagen de <http://letsanime.blogspot.mx>

guerra. Después de la segunda guerra mundial, cuando los soldados americanos contaban cómo reventaron cabezas y cubrieron el suelo de Okinawa con sangre y vísceras hasta conseguir la victoria, los soldados japoneses contaron historias muy diferentes, en las que se sentían como samuráis sin señor, en las que los horrores que les envolvían no eran explicados por ningún código de honor, sino por un elemento interno que los devoraba hasta su destrucción.⁶⁵

Como ya se dijo, el cine gore se desarrolló fuertemente en occidente, no obstante, también ocurrió paralelamente en Japón. Ya en los años 70, después del éxito de las películas de George A. Romero, las distribuidoras japonesas también probaban suerte con las películas de animación catalogadas X, como las de Ralph Bakshi, y las películas de Mushi Productions: *Cleopatra* y *Las 1001 Noches*, es lógico que también quisieran probar el género *gore* en animación, con lo que Mushi produjo *Beladona of Sadness*.



Imagen de <http://mangetsu-animeclub.com>

En los años 80, el *gore* sirvió como una manera de reciclar géneros originariamente *Shonen* (*manga y anime dirigido especialmente a adolescentes*), como los súper-héroes de Artes Marciales, y convertirlos en *Seinen* (*manga y anime para adultos*). Esto convirtió a muchas distribuidoras y productoras, como la Toei Animation, en compañías responsables de la ultra violenta que tiene el anime en occidente; por hacer estas producciones dedicadas al público adolescente con más sangre de lo habitual, una de ellas la animación *El Puño de la Estrella del Norte*.

⁶⁵ <http://investigacleu.files.wordpress.com/2010/04/influencia-de-las-caricaturas.pdf>, 21/12/15.

Imagen de <http://blogs.gamefilia.com>



Paradójicamente en los años 90, mientras las asociaciones de padres y la censura occidental estaban en pie de guerra contra los animes ultra violentos, el *gore* se había convertido en un atractivo para cierto sector occidental de aficionados al anime, por lo

cual se realizaron producciones pensadas para éste sector como los estilos *Hentai Gore*, o el *Chanbara Gore*.

Aparte del *Chanbara* y el *Hentai*, las productoras japonesas también se han animado a hacer uso del *gore* en otros géneros como el *Ciberpunk*, o el *Thriller* psicológico, éste último género ha visto un boom en los años 2000 con series como *Gantz*.⁶⁶

Actualmente, el anime *gore* moderno se ha caracterizado por ser un poco más realista en muchas de sus series; mientras que el comic se base en superhéroes que enfrentan villanos, el anime -en este caso *gore*- se desarrolla en tramas y ambientes inspirados en la realidad, tal es el caso de *School Days*, donde el escenario es una escuela normal y corriente, en donde un triángulo amoroso se lleva a cabo y su final está en la muerte del personaje principal. En animes *gore* como este podemos ver como las guerras han pasado a la historia y eventos normales y comunes se vuelven sangrientos.⁶⁷

El anime *gore* es más que escenas de violencia y de sangre, también son historias que hacen reflexionar sobre el comportamiento humano ya que el sentido común se ha perdido (no se olvide que el sentido de *gore* en la cultura oriental, es más psicológico que literal), pasó de ser anime primordialmente brutal al que muestra

⁶⁶ Ídem, <http://investigacleu.files.wordpress.com/>, 21/12/15.

⁶⁷ <http://elcomercio.pe/eldominical/actualidad/industria-miedo-cine-terror-peru-noticia-1815483>, 21/12/15.

la peor situación, y si actúas adecuadamente, puede haber un final bueno para las personas.⁶⁸

Y por ello, la simple brutalidad no es lo que parece comunicarse como fin último. Tanto la violencia, como los dibujos animados, son universos muy codificados que funcionan a través de una serie cerrada y consensuada de reglas y códigos formales. Comparten una ritualización de la violencia como simulacro, aunque la formulan de muy distintas maneras.

Se puede aducir, asimismo, que en ambos contextos la violencia cumple una función catártica. No obstante, en el universo imaginario de los dibujos animados los roles están sujetos a una movilidad exigida por las leyes del *slapstick*: su mundo de reglas alteradas convierte a todo cazador en cazado, a todo verdugo en víctima.

Aun siendo “simples dibujitos”, ¿Por qué hierde sensibilidades, aún con la conciencia de lo que se ve no es real y no puede ser posible? El dolor -incluso el físico- es una experiencia interna que sólo puede ser corroborada por el observador ajeno mediante algún síntoma externo. Toda herida se convierte en sinécdoque de una convulsión en los centros nerviosos, en esa representación simbólica:

No es la realidad la que está en juego, sino la impresión de realidad que transmiten las convenciones del realismo histórico. La impresión de dolor transmitida por los centros nerviosos al cerebro rebota hacia afuera para materializarse en imagen capaz de ser decodificada e interiorizada a su vez por espectadores que comparten cierto código cultural. Ésa es la razón por la que tradicionalmente la representación cinematográfica del dolor ha estado articulada en torno a la retórica del exceso.⁶⁹

⁶⁸ *idem*, <http://elcomercio.pe/>, 21/12/15.

⁶⁹ Dominguez , Vicente, *El dolor...*, *op. cit.*, p.35.

La caricatura es y ha sido siempre un arma ofensiva: achaca y busca ofender, mellar la autoestima y valor de un ideal erróneo o de alguien que lo amerite por medio de la exageración. Para ser eficaz y convertirse en un refinado acto de civilización, la caricatura debe ser burlona, irreverente, iconoclasta, subversiva, despiadada incluso.⁷⁰

⁷⁰ Dominguez , Vicente, *Tabú, la sombra de lo prohibido, innombrable y contaminante*, Festival internacional de Cine de Gijón, España, 2005, p. 80.

Imágenes tomadas de <http://magabase.com>,
<http://stuffpoint.com>, y <http://mondomedia.com>

En la animación, comenzaron a haber escenas o gags en cierta medida violentos con el slapstick, género que formó parte de la producción de cortometrajes animados entre los años 1910 y 1940.

ANIMACIÓN

 **CCIDENTE**

Los más famosos:



Pero fue hasta finales de los años 80, cuando Massimo Mattioli propuso "Squeak the mouse"



"Podría entenderse como la representación lúdica del reino de lo heterogéneo: el reino de la perpetua satisfacción del deseo, de la transgresión incesante."

 Cartoon que mezcla los códigos formales tradicionales con los del cine gore



Misma fórmula aplicada por Matt Groening, padre de Los Simpson, a la hora de crear Tom & Daily (The Itchy & Scratchy Show).

Fue una de las primeras series en usar Internet para transmitirse



Sin embargo, la animación occidental tuvo un hito a finales de los años 90 con Happy Tree Friends, serie americana de animaciones flash para Mondo Mini Shows



Después del éxito de las películas de George A. Romero, las distribuidoras japonesas también probaban suerte con las películas de animación catalogadas X

ANIMACIÓN

ORIENTE 侍

ALGUNAS DE ELLAS FUERON



CLEOPATRA
(1970)

LAS 1001 NOCHES
(1969)

En los años 80, el gore sirvió como una manera de reciclar géneros originariamente Shonen (manga y anime para adolescentes)

Entre lo más destacado de la época, la producción de Toei Animation

EL PUÑO DE LA ESTRELLA DEL NORTE
(1986)



"El anime gore es más que escenas de violencia y de sangre, también son historias que hacen reflexionar sobre el comportamiento humano"

(El anime gore tiene más fines psicológicos que mostrar violencia explícita)



Ya en los años 90 y principios de siglo XXI el gore se había convertido en un atractivo para cierto sector occidental de aficionados al anime, especialmente en géneros como el Cyberpunk, o el Thriller psicológico

GENOCYBER (1994)

GANTZ (2000)



2.4 ¡Qué divertido es hacerte pedazos!: Splatstick

En cierto sentido similar al *cartoon gore*, es el llamado *splatstick*, donde el mismo oscuro sentido del humor existe, sólo que aplicado en plano real (ojo: lo que se conocería en el cine también como *live action*). Etimológicamente el género mezcla los términos *splatter* y *slapstick*; este último es un subgénero de la comedia que se caracteriza por presentar acciones exageradas de violencia física que no derivan en consecuencias reales de dolor. Aunque en el género a tratar aquí no hay sobrevivientes; utiliza elementos deliberadamente exagerados para crear efectos de humor brutal y macabro. **Sin tanta vuelta al asunto, en resumidas cuentas sería una *comedia gore*.**⁷¹

El *splatstick* mezcla el cine de terror y el cine de humor de una forma bastante especial; se trata de ofrecer imágenes ultra violentas de sangre y mutilación de una forma muy exagerada y sin seguir casi ningún argumento, cosa que provoca que el espectador no sufra terror psicológico, ni emocional, ni sensacionalista; sino que crea una sensación de irrealidad y frenetismo que provocan las risas del público que ya está acostumbrado a estas escenas. Suelen ser guiones de *Sangre por sangre*, sin ningún tipo de argumentación ni trama que guíe la película, tan sólo estética y velocidad.⁷²

El género *splatstick* no es una corriente homogénea o de origen único dentro del *gore*; recordar que es una de las ramas del cine de terror, donde predominan las atmósferas de tensión, miedo y angustia, emociones que difícilmente serían causa de situaciones alegres o chuscas. No obstante, antes de volverse una macabra comedia, primero inició desde algo más suave; desde el pastelazo o su segunda esencia, el *slapstick*.

Tal género vino del periodo renacentista de la *Commedia dell'arte italiana*, en el que era habitual la representación dramática de rutinas cómicas acompañadas de música; como elementos adicionales se incluían la danza y la comedia física. El

⁷¹ <http://amanecemetropolis.net/slashers-snuffs-y-splatsticks/> 04/01/16.

⁷² http://www.katanasycolegialas.es/general/el-splatter-es-un-subgenero-incomprensido#.VoqI_xV96Uk, 04/01/16.

término surgió del lenguaje inglés para referirse al *bataccio* o látigo, instrumento musical introducido en el siglo XVI y que fue uno de los primeros dispositivos para la producción de efectos de sonido en el drama de la época.



Imagen de <http://artedramaticord.blogspot.mx>

En el siglo XVII surge la *comédie en vaudeville* y la *opéra-comique*, variantes de la *Commedia dell'arte* que incluían diversas representaciones dramáticas de lenguaje jocoso acompañadas de números musicales en los que se incluía la comedia física como un elemento cómico.⁷³

Uno de los rasgos característicos del *slapstick* es la tensión que existe entre la tragedia y la comedia: una de las escenas más representativas es cuando Harold Lloyd en *Safety Last!* asciende por la fachada de un rascacielos hasta el último piso, provocando en el espectador angustia y gracia ante los peligros de caer y la forma en la que sortea los obstáculos.

Esta tensión puede observarse en *Springtime* de Peter Land, una instalación que consiste en un montón de ladrillos de donde emerge un brazo, despertando en el público incertidumbre y un choque entre el drama y la comicidad; así como en *Grasa, jabón y plátano* de Wilfredo Prieto, en donde los elementos de la instalación, mismos que dan título a la obra, anuncian la caída inminente.⁷⁴

No solamente de esta forma; *slapstick* se llamó, generalizando, a todo espectáculo cinematográfico que tuviera dentro de sí mismo el garrotazo, pastelazo y la persecución como elemento cómico. Del circo se tomaban los golpes sin dolor

⁷³ *Slapstick Comedy*, Artículo en inglés en Film Reference, <http://www.filmreference.com/encyclopedia/Romantic-Comedy-Yugoslavia/Slapstick-Comedy.html>, 25/12/15.

⁷⁴ Revista Digital Código: Música, Arte y entretenimiento. <http://www.revistacodigo.com/slapstick-comedia-cine-y-arte-contemporaneo/>, 25/12/15.

pero con gesto y las situaciones chuscas, de las cuales la única solución era la huida del héroe o el villano.

Durante las primeras décadas del cine del siglo XX, el *slapstick* gozó de gran popularidad, con actores como **Charlie Chaplin, Fatty Arbuckle, Harold Lloyd y Buster Keaton**, seguidos poco después por **Laurel y Hardy y los hermanos Marx**. En un principio, en el *slapstick* la comicidad provenía de los tartazos en la cara, caídas, choques, persecuciones, etc. En la actualidad, el género se decanta más por el humor escatológico, los chistes crueles y cierta violencia irreal cercana a la de los dibujos animados.⁷⁵



Imagen de <http://nerdist.com>. Edición por Nayeli Tlapa

Sin embargo, comenzó a verse sangre en la comedia con una de las figuras míticas del cine; primero con la delimitación del término *splatstick*, el cual fue usado por primera vez por la estrella de la película *Evil Dead*, Bruce Campbell para describir a este tipo de películas, donde el *gore* es tan exagerado hasta el punto de volverse chusco, incluso cómico.



Imagen de <http://nerdist.com>.

Edición por Nayeli Tlapa

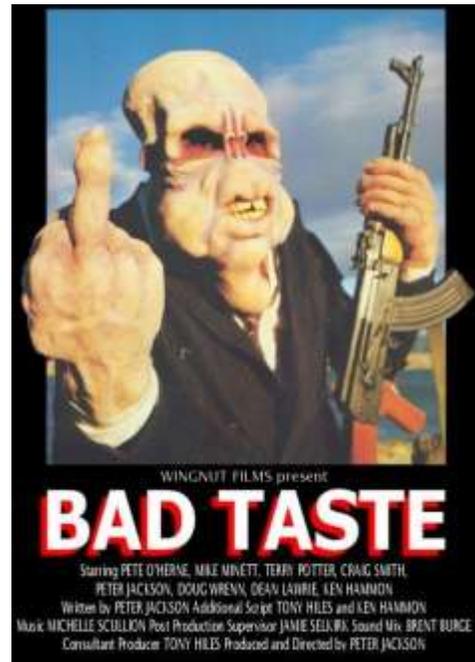
Ya en el cine, fue con George A. Romero, que después de inventar el *cine de zombies* y tener un gran éxito con sus películas de terror, decidió llevar su especialidad más allá y rodó *Zombi (Dawn of the dead)*, en la que los zombies salían de día y rodeaban a los supervivientes en un centro comercial, provocando por parte de éstos disparos, atropellos y matanza de zombies con todo lo que podían utilizar de ese centro; más que terror, esa película era de humor o de violencia

⁷⁵ Taibo, Paco Ignacio, op. cit., p. 238.

sin sentido y ello causó que muchos otros directores se atrevieran a intentar lo mismo haciendo productos para su disfrute personal y para minorías.

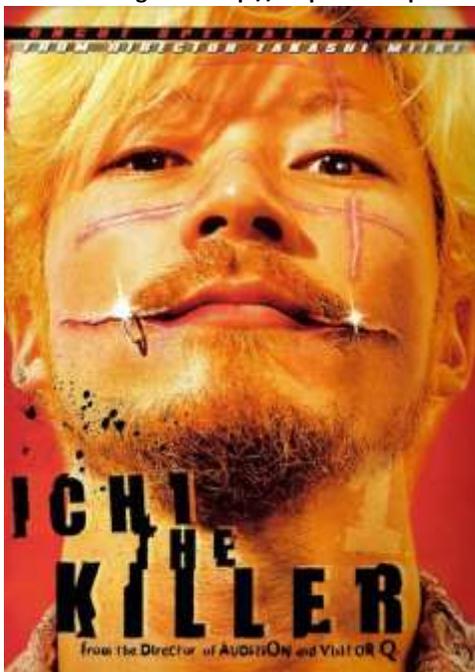
Imagen de <http://www.filmaffinity.com>

Marcado el camino, surgieron algunos directores -ahora muy conocidos- y respetados que empezaron con cine *gore*, de bajo presupuesto y simplemente cómo un medio para hacer algo divertido y distinto. **Sam Raimi** con su saga *Evil Dead*; empezando por matanzas y mutilaciones de humanos porque estaban poseídos, pasando por una mano poseída que mataba a todo lo que podía y terminando con una cinta más de simple acción y humor que *splatter*.



También **Peter Jackson** empezó con este género, rodando un par de cintas en Australia con unos amigos y casi sin

Imagen de <http://m.iphotoscrap.com>



presupuesto, *Bad taste* primero y unos años más tarde *Braindead: tu madre se ha comido a mi perro*, cinta que tuvo una gran repercusión en todo el mundo y que durante muchos años fue considerada la máxima representante del género, objeto de admiración máxima para algunos y de máxima repulsión para otros.

También en EE.UU estuvo durante muchos años la productora **Troma**, que con películas como *El vengador tóxico* o *Los surfistas nazis deben morir* mezclaban humor, violencia y sexo a partes iguales, aunque no enseñaban tanta sangre. El género se convirtió en un

elemento clave del humor estadounidense, estilo de humor crudo que marcó la producción fílmica y televisiva durante la segunda mitad del siglo XX con la explotación excesiva de la comedia física.⁷⁶

Actualmente –y al igual que la animación- el relevo lo han tomado los japoneses que, como en todo lo que hacen, sus producciones llegan a límites fuera de la imaginación. Japón inició con películas de yakuza en las que cada disparo provocaba una avalancha de sangre y eran capaces de volar miembros enteros de las bandas rivales o destrozarse la cabeza a alguien, **Takeshi Kitano** fue un maestro con obras como ***Sonatine*** o ***Brother***, pero poco después llegó **Takashi Miike**, tomándolo como inspiración y extremando aún más sus películas, con títulos como ***Dead or alive***, ***Gozu*** o ***Ichi the killer***.

Miike se convirtió en todo un ídolo, llegando a hacer hasta 5 películas al año y creando una escuela en su país; pero se dio cuenta de que en Japón sus historias no tenían mucho éxito (los japoneses no sabían apreciar el humor que había detrás de tanta violencia) y que fuera de su país nunca podría conseguir una buena distribución para esas películas, así que una vez tenía suficiente



Imagen de <http://www.morbidofest.com>

experiencia quiso dedicarse a un cine más serio e histórico (sin dejar nunca de lado la sangre) y para el *splatter* fundó una productora de películas japonesas que se iban a distribuir en el extranjero (sobre todo en USA) llamada Sushi Typhoon.

En esta productora juntó a algunos de los directores más gamberros de Japón: Yoshihiro Nishimura, Sion Sono, Noboru Iguchi, Tak Sakaguchi, Yudai Yamaguchi, y Seiji Chiba, y en dos años ya han rodado 7 películas de gran éxito internacional que han pasado o están pasando por todos los festivales fantásticos del

⁷⁶ Andrade, Pilar, Gimber, Arno, *Espacios y tiempos de lo fantástico: una mirada desde el siglo XXI*. Peter Lang, Editorial científica internacional, Bern, Alemania, 2010, p. 50.

mundo: ***Alien vs Ninja, Mutant Girls Squad, Cold Fish, Deadball, Helldriver, Karate-Robo Zaborgar y Yakuza Weapon***; y éstas son consideradas entre las más destacadas de la actualidad del *splatstick* alrededor del mundo.⁷⁷

Aunque forma parte de ambas culturas, el *gore* occidental expresa una catarsis de forma más sutil que en tierra oriental. La diferencia es clara en la utilización de efectos especiales así como en su estética; mientras occidente desarrolla un *gore* más descriptivo e incluso realista, Japón ha exagerado el uso de la sangre llegando a caer -en algunas ocasiones- dentro del subgénero comedia *gore* o *splatstick*, y generalizado la forma en que visualmente debe realizarse. De esto es importante resaltar dos cosas: el destino fatídico de los personajes dependiendo del género y la referencia genital.⁷⁸

Elian Aguilar, que dirigió el documental *Rojo sangre* y la película *Sangre Negra: Aldo Knodell debe morir*, considera:

Que el gusto por el género reside en el ingenio de utilizar la comicidad y lo exagerado para mostrar escenas sangrientas que en otro contexto serían duras e indigeribles. Salir de la cotidianidad permite disfrutar eso sabiendo que no eres tú. Es un escape a la realidad. Básicamente, lo que propone el cine desde sus inicios: entretenimiento.⁷⁹

La crudeza de estas películas indica no sólo la falta de efectos especiales, sino la de cualquier efecto o simulación barata que los sustituya chapuceramente. La completa saturación de sangre y de los destripamientos termina por generar lo cómico, conocido como el género *splatstick*, nombre que le dio Bruce Campbell, actor de *Posesión infernal*.

El *splatstick* es la nueva representación que sirve para mostrar olímpicamente la existencia cómica, absurda y monstruosa a la vez, porque el mundo deviene más

⁷⁷ http://www.katanasycolegialas.es/general/el-splatter-es-un-subgenero-incomprensido#.Voql_xV96Uk, 04/01/16.

⁷⁸ <http://fromthedesert.mx/otaku-2/sexo-y-sangre-gore-como-catarsis-sexual/>, 04/01/16.

⁷⁹ Arribas, Sonia, et. al., *Hacer Vivir, Dejar morir. Biopolítica y Capitalismo*, editorial Catarata, Madrid, España, 2010, p. 232.

splatstick: donde lo cómico hace tolerable la existencia desde un cuerpo de carne y sangre.⁸⁰

El fenómeno del humor negro existe solamente porque a mucha gente le gusta. Parece haber una pequeña parte de nuestra psique que se regocija con este tipo de cosas (un vestigio de nuestra atracción infantil por los sangrientos cuentos de hadas de los hermanos Grimm). Así pues, la muerte, la deformidad física, las creencias religiosas, las instituciones... pueden someterse al tratamiento humorístico del mal gusto, con tal de que no se superen los límites y con tal que sean lo suficientemente ingeniosos.⁸¹

⁸⁰ Arribas, Sonia, *op. cit.*, p. 234.

⁸¹ Thomsson, Ross, Hewison, Bill, *El dibujo humorístico, cómo hacerlo y cómo venderlo*, traducción: Juan Manuel Ibeas, Tursen/Herman Blume Editorial, España, 1996, p. 130.

El género mezcla los términos splatter y slapstick; sólo que aquí regularmente no hay sobrevivientes y utiliza elementos deliberadamente exagerados para crear efectos de humor brutal y macabro. En pocas palabras, es la comedia gore

SPLATSTICK

NO ES IGUAL:



SLAPSTICK

- Se conoce mejor como "humor de pastelazo"
- Se toman en cuenta los golpes sin dolor pero con gesto, las situaciones chuscas y las persecuciones



SPLATSTICK

- Ofrece imágenes ultra violentas de sangre y mutilación de una forma muy excesiva.
- Decanta más por el humor escatológico, los chistes crueles y cierta violencia cercana a la de los dibujos animados.

Regularmente manejan guiones sin ningún tipo de argumentación ni trama que guíe la película.

Tan sólo es estética y velocidad



Imágenes tomadas de <http://www.morbidofest.com/>, <https://en.wikipedia.org/> y <http://monsterpictures.com>



El término splatstick fue usado por primera vez por la estrella de la película Evil Dead (1981), Bruce Campbell, para describir a este tipo de películas, donde el gore es tan aparatoso hasta el punto de volverse cómico

"El gusto por el género reside en el ingenio de utilizar la comicidad y lo exagerado para mostrar escenas sangrientas que en otro contexto serían duras e indigeribles."

Salir de la cotidianidad permite disfrutar eso sabiendo que no eres tú. Es un escape a la realidad. Básicamente, lo que propone el cine desde sus inicios: entretenimiento



Actualmente –y al igual que la animación- el relevo lo ha tomado Japón que, como en muchas de sus producciones, llega a límites fuera de la imaginación

Algunos de ellos son:

TOKYO GORE POLICE
(2008)



HELLDRIVER
(2010)



2.5 La única ficción es el mito: Snuff

El *gore* es ante todo espectáculo, puesta en escena, divertimento que trata de hacer pasar un rato agradable a un tipo de público con un sentido del humor muy peculiar. Por lo que no es de extrañar que derive en títulos que incitan a una sonrisa, alardes paródicos que juegan con la complicitad del espectador curtido en exhibiciones de vísceras, líquidos viscosos y hasta necrofilia simulada.

Sin embargo -y aunque parezca inconcebible- todavía en nuestro siglo circula un mito entre los espectadores más morbosos y exigentes; aquellos en que una producción cinematográfica ya no es suficiente para satisfacer sus deseos de violencia explícita. Aquí es donde surge la leyenda de las grabaciones *snuff*.

La *palabra Snuff* viene del verbo en inglés que significa, tanto 'morir' o 'matar', como 'trocear' o 'descuartizar'. Aunque se dice que el término *snuff* fue usado como sinónimo de *asesinar* allá por 1916, cuando aparece esta palabra en el quinto libro de *Tarzán*, de Edgar Rice Burrough. Existe otra versión donde el término *snuff* lo utilizó por primera vez Ed Sanders, ex miembro del grupo de rock *The Fugs* y autor del libro *The Family: The Story of Charles Manson's Dune Buggy Attack Battalion*, como referencia a las supuestas películas porno-criminales rodadas por el clan Manson.

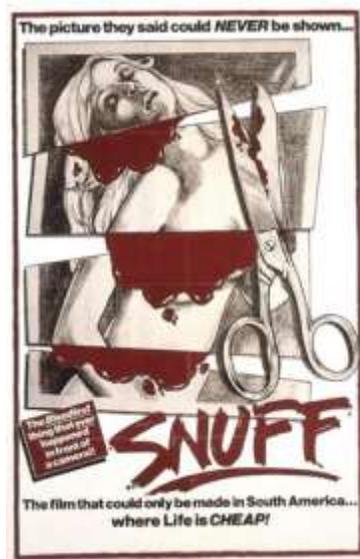


Imagen de
<http://www.escalofrio.com>

Entonces, las *snuff* son películas –grabaciones en realidad- rodadas en la clandestinidad que contienen imágenes de vejaciones físicas y morales, las torturas, la agonía y la muerte de un ser humano real, con el fin de conseguir un espectáculo morboso cuyas copias se comercializan a alto precio en circuitos privados. Se trata de un “cine” al margen de los círculos comerciales, con connotaciones exclusivamente voyeurísticas, en las que la calidad artística brilla por su ausencia, y donde el documento tiene valor en sí mismo.⁸²



Según se dice, el *snuff* es un tipo de ‘entretenimiento’ que generalmente consiste en torturar a alguien, ejecutarlo, descuartizarlo, y grabarlo con una cámara. Hasta hace pocos años, el snuff ha sido considerado por algunos como una leyenda urbana, pero ya se han descubierto bastantes casos en Canadá y Suiza. Este tipo de “cine” está desarrollado en EE.UU y países del norte de Europa, como Finlandia y Suecia.⁸³

Sin embargo, puede haber objeciones al respecto ya que, el cine requiere de cierta disciplina y obra para realizarse; en sentido de producción, planeación, dirección... cosa que no ocurre en el *snuff*; aquí sólo tratamos con una burda grabación, sea de una cámara o incluso un teléfono celular. Entraría sólo como un vestigio de archivo, sin ningún sentido artístico como lo sería en el cine.



Imagen de <http://www.alexanderjason.com>

⁸² Sempere Bernal, Antonio, *Amenábar, Amenábar*, Editorial Club Universitario, San Vicente Alicante. España, p. 193.

⁸³ Sempere Bernal, Antonio, *op. cit.*, p. 194.

No obstante, es importante mencionar este género ya que el *snuff* representa el límite de la violencia audiovisual, es la máxima representación de la violencia más brutal y al mismo tiempo la degeneración del cine sangriento. Existen en circulación una serie de películas que recogen autopsias y muertes reales, muchas de ellas accidentales. Estas películas han sido prohibidas en algunos estados de Norteamérica. Equiparándolo a la pornografía, podría decirse que se trata de un *snuff* blando. El *snuff* 'puro' es directamente criminal, y sus círculos comerciales son completamente clandestinos.⁸⁴

Este término se usa para designar lo que quizá sea el tipo de películas más controvertido y macabro de la historia del cine.

Los *snuffs* o *snuff*

movies contienen escenas de gran violencia supuestamente reales, incluyendo violaciones, torturas y muertes. Hasta ahora



Imagen de <http://almascondenadas-df.blogspot.mx>

no se ha podido demostrar la existencia auténtica de estos filmes, y las películas que se han llegado a conocer como *snuffs* siempre han resultado ser películas normales rodadas con trucos cinematográficos y efectos especiales.

Las *snuff movies* reciben su nombre de la película *Snuff* (1974), una co-producción de Estados Unidos y Argentina, cuya escena final muestra como una chica es torturada, mutilada y asesinada. En la campaña publicitaria se daba esta escena por real. El filme fue retirado de las pantallas inmediatamente tras su estreno, y se convirtió en una película de culto. Otras películas que han recibido la denominación de *snuff*, llegando a ser sus autores investigados por la policía, son *Holocausto caníbal* (Ruggero Deodato, 1980) y *Guinea Pig: Flower of Flesh and Blood* (Hideshi Hino, 1985), esta última segunda entrega de una serie de siete filmes japoneses en los que se recrean asesinatos de extrema crueldad.

⁸⁴ Sempere Bernal, Antonio, *op. cit.*, p. 196.

Según el diccionario americano Merriam-Webster, el primer uso registrado del término *snuff* con el significado que nos ocupa se remonta a 1971, información que resulta



Imagen de <http://elcuervoenteradillo.blogspot.mx>

ampliada en el artículo de Barbara Mikkelson *A Pinch of Snuff*: el escritor Ed Sanders, en su libro *The Family: the Story of Charles Manson's Dune Buggy Attack Battalion* (1971), fue el primero en usar el término *snuff* movies para referirse a las filmaciones que la tristemente famosa "familia" Manson habría realizado de asesinatos reales. Aquí el significado de *snuff* parece provenir de la expresión coloquial *to snuff it*, palmarla.⁸⁵

El cine *snuff* es una forma más de inmortalizar a la muerte al retener la imagen sobre un soporte duradero, que permite a sus sádicos espectadores renovar el placer de su contemplación. Representa el extremo de las muertes reales que nos presentan con tanta frecuencia los telediarios (guerras, atentados, catástrofes y suicidios ante las cámaras, convertidos en un nuevo género narcisista-gráfico).

La llamativa excepción a la afirmación de representar la muerte en forma real, son las películas *snuff* (género en el que se produce la muerte real de uno o todos los participantes), que aspiran a la representación directa y real de la muerte y a la excitación del impulso voyeurista asociado a ella. Sin embargo, y esto resulta fundamental, las películas *snuff* no son simplemente un género marginal, son además ilegales. La obscenidad de filmar la muerte va más allá de la necesidad de asesinar: está vinculada con la contemplación de objetos apropiados e indebidos.⁸⁶

⁸⁵ <http://amanecemetropolis.net/slashers-snuffs-y-splatsticks/>, 04/01/16.

⁸⁶ Doane, Mary Ann, *La emergencia del tiempo cinematográfico: la modernidad, la contingencia y el archivo*, Cambridge University Press, 2002. p. 245.

¿Estaremos ante un mundo ávido de una nueva pornografía? La intimidad de los demás, la violencia extrema. Parece como si el ser humano hubiera desarrollado un intenso grado de inmunidad ante las escenas extremas y pidiera métodos cada vez más sorprendidos para satisfacer su sadismo visual.

Para argumentar la colectiva afición fatal a lo que es siniestro, se ha citado a Freud y su pulsión de muerte. También se ha sugerido profundizar en el tema con la lectura de *El corazón del hombre*, de Erich Fromm, ensayo en el que la necrofilia es definida, entre otras acepciones, como el deseo mórbido de mirar el cuerpo de un muerto...⁸⁷



Imagen de <http://monsterlatex09.blogspot.mx>

Al arte ya sólo le queda la opción de romper el placer visual del espectáculo, la opción de decepcionar la mirada. La mirada del muerto es el primer paso hacia la ruptura: el muerto mira y ve su propia muerte, aun a sabiendas de que en una sociedad en la que todo es espectáculo, el arte ya no puede "proporcionar placer al ojo, sino todo lo contrario: frustrarlo y romperlo en mil pedazos".

El mejor narrador es el narrador muerto. Con su privilegiado punto de vista, omnisciente, ubicuo y experimentado, el muerto se convierte en el más fino analista de la realidad que le tocó en suerte (dejar de) vivir. Igualmente privilegiado (aunque sin duda mucho más angustioso) resulta la mirada de aquel que sufre una alucinadora "experiencia de casi muerte".⁸⁸

Todo este narcisismo de nueva (de) generación, mórbido y letal en sus manifestaciones más extremas (las que van desde el fenómeno Jackass a la incorporación de cámaras al arsenal del terrorista islámico), no hace sino ratificar aquella vieja idea que aseguraba que el nacimiento de la imagen está unido desde

⁸⁷ Poch Avellan, Concepción, *La muerte imparable*, Editorial UOC, Barcelona, España, 2015. p. 56.

⁸⁸ Poch Avellan, Concepción, *La muerte imparable*, op. cit., p. 58.

el principio hasta la muerte, macabra convicción que llevaría a Lacan a afirmar que "agresión y visión" son dos conceptos que, quiéramos o no, tienden a evolucionar en paralelo.

Visto el actual proceso de banalización al que son sometidas las imágenes más violentas (videos de decapitaciones, tortura, vendidas como auténticos *suovenirs*) y viviendo como vivimos, inmersos en la "época de la muerte en directo". A nadie debería de extrañar ya que serán cada vez más los iluminados que aspiran a convertirse en (retro) alimento simbólico de esas mismas imágenes que todo lo pueden y a todos canibalizan por igual.⁸⁹

La violencia como espectáculo ha estado presente en la humanidad desde sus orígenes y conformación como sociedad; si no, hay que regresar unos cuantos siglos; el coliseo de la antigua Roma o el funcionamiento imparable de la guillotina en Europa son sólo



Imagen de <http://almascondenadas-df.blogspot.mx>

ejemplos históricos; las corridas de toros, las peleas de gallos y perros; el boxeo, la lucha libre y el *snuff* como entretenimiento de la sociedad.

Gozar con el dolor de otro es algo exclusivo de la esencia humana. Tan sólo en 1893, Thomas Alba Edison filmó *Ejecución por ahorcamiento* y *Electrocución de un elefante*. Pero fue hasta los 70 del siglo XX cuando los magnates del negocio porno hicieron circular en el mercado cintas *hardcore* de corte sadomasoquista en donde se les aplicaban azotes, penetraciones con el puño, perforaciones cutáneas y quemaduras con objetos ardientes a los protagonistas.

⁸⁹ Dominguez, Vicente, *Pantallas depredadoras: el cine ante la cultura visual digital*, EdiUno Festival Internacional de cine de Gijón, Barcelona, 2007, p. 68.

Muy pronto aquello no fue suficiente y, sin dejar de lado el coito explícito, empezaron a propagar de manera subterránea, y en un círculo muy cerrado, las llamadas películas *snuff* (también conocidas como *white heat* o *the real thing*). Curiosamente, la paternidad de estas películas, algunas realizadas en formato pequeño (8 mm o Super 8), se la disputan Brasil, Guatemala y Estados Unidos.

No obstante, la leyenda del cine *snuff* se inició a mediados de los 70, cuando los locales porno de la calle 42 de Nueva York anunciaban cintas con muertes reales en sus *peep-shows* (los crímenes eran simulados, aunque quizá se haya visto algún *snuff* auténtico). En este contexto, el astuto productor Alan Shackleton decidió reciclar la mítica *Slaughther*, que el matrimonio conformado por Michael y Roberta Findhal había filmado en su línea de cintas *sexploitation* en Argentina a principios de los 70. *Slaughther* mostraba las andanzas de una secta capaz de cometer todo tipo de actos violentos, además de drogarse y organizar orgías; sin faltar los clásicos paseos en motocicletas sobre caminos de terracería. Shackleton le agregó al filme una escena en la que a una joven le serruchan una mano, le cortan varios dedos, la apuñalan y al final le extraen las tripas. Todo eso hecho con efectos especiales de ese tiempo.⁹⁰

Habrá que sumarle a su vez un cierto aire *amateur* al filme porque, en efecto, parece real. Al resultado se le retituló con el nombre de *Snuff* y después se distribuyó con la frase publicitaria: «Filmada en Sudamérica, donde la vida es barata». Su gran éxito taquillero generó la producción de varias cintas más. Roberta Findlay se convirtió más tarde en una estrella del cine porno, mientras Michael, su marido, moría decapitado por la hélice de un helicóptero en la terraza de un edificio de Nueva York, cuando intentaba demostrar las cualidades de una nueva cámara portátil de tercera dimensión.

La alarma acerca del cine *snuff*, más allá de toda truculencia, saltó a Brasil hacia 1977, donde al parecer se encontró una serie de grabaciones que mostraban

⁹⁰ Dominguez, Vicente, *Pantallas depredadoras: el cine ante la cultura visual digital*, op. cit., pp. 69-71.

asesinatos de campesinos y otros marginados a manos de misteriosos encapuchados y cuyos videos fueron incautados en Estados Unidos. La noticia se extendió gracias a la prensa amarillista.

Más tarde se dijo que en Guatemala y la frontera de México se reclutaba a la fuerza a jovencitas y a niñas para que participaran en *snuff movies*; el interés creció en el mercado estadounidense y japonés.

Así tenemos que el *snuff* es un tipo de cine que generalmente no hace más que mostrar cómo alguien es violado, descuartizado y grabado para deleite de las mentes más perversas. Hoy se cree que el *snuff* es una de las posibles causas de las muertes de Ciudad Juárez, Chihuahua. Pero no hay



Imagen de <http://labutacadecine.blogspot.mx>

que afirmar nada. El *snuff*, con toda su brutalidad, es un cine ficticio, una fantasía fílmica, que nace en el ámbito *underground*; además es un cine de serie B, porque es de bajo presupuesto y se realiza con el propósito de satisfacer a un público muy cerrado y selecto. Resulta importante mencionar que hasta ahora nadie ha mostrado una grabación de *snuff* real, o al menos no se ha hecho público; así que la única forma de conocer el *snuff* real es viendo películas ficticias, *Tesis* (1995), *8mm*(1999) o *Snuff 102* (2007), que bien describen lo que es.

Lo más cercano al *snuff* real es la cinta que supuestamente realizó el *Hijo de Sam*, un asesino en serie real. David Berkowitz, mejor conocido como el *Hijo de Sam*, afirmó alguna vez que había filmado uno de sus crímenes. Fue en el año de 1981, en la cárcel, donde le confesó a su compañero de celda que el homicidio de Robert Violante y Stacy Moscovitz fue grabado en video para la colección privada

de *Mr. Big*, un pseudónimo más adelante identificado como el del millonario Roy Radin. Lamentablemente, nunca se logró encontrar esa cinta.

Para ser precisos, se consideran *snuff* a las películas que contienen muertes reales, filmadas por motivos económicos, y no a las muertes que puedan llegar a aparecer, por ejemplo, en las noticias. Para ser aún más precisos, tampoco pueden catalogarse como *snuff* real a las películas hechas por sectas, que tienen una vocación más herética que audiovisual; o el llamado "*necrocine*" o "*videocine*", que son imágenes de muertes registradas por accidente o de manera testimonial (las más conocidas son de ajusticiamientos o/y fusilamientos); o películas porno de sadomasoquismo, donde la violencia no es impuesta sino acordada.



Imagen de <http://labutacadecine.blogspot.mx>

Como la mayoría de las leyendas urbanas, el *snuff* real es un rumor que no necesita de evidencias para sobrevivir. Es un asunto que se ha tornado un artículo de fe, algo que debe existir simplemente porque es muy probable que exista, especialmente debido a la proliferación del equipo casero de video.

El *snuff* real sería más que un simple documento, sería una coreografía criminal, un orgasmo mortífero, la puesta en escena de la muerte como estímulo y un ritual

filmico que, como la pornografía *amateur*, dependería de su autenticidad. Su capacidad de estremecer, de provocar reacciones físicas no se debería tanto a un argumento ni a artificios ni a su concepción cinematográfica (cosa que el cine de terror puede hacer a veces con genialidad) sino al simple hecho de mostrar la muerte con crudeza, algo que la gente niega, por lo que la ha situado en un territorio invisible y la ha estigmatizado detrás de las fronteras de lo representable.

La verdad es que el *snuff* no ha sido catalogado como un género cinematográfico; a lo más que ha llegado el *snuff*, ha sido a formar parte del catálogo sanguinolento del cine de terror, específicamente del *gore*, sobre todo porque el *snuff* deriva de éste y de la pornografía; es como la fusión de ambos, la fusión de la sangre y el semen. Porque en el *snuff* se advierten todas las características esenciales de la porno: el exceso de realidad, la divulgación de los secretos del cuerpo humano, el atentado contra la prohibición. Ambos son métodos que pretenden preparar a la conciencia de la posibilidad inevitable de la muerte mediante su imitación o simulacro, ya sea con semen (el orgasmo, la pequeña muerte), ya sea con sangre (el descuartizamiento, la muerte lenta).

Lo que hace que el *snuff* real sea una idea singularmente perturbadora es que, como la pornografía, su existencia se debería a su relación física con el espectador, a la manera en que vincularía al espectáculo visual y el placer orgásmico, lo que ahí se traduciría en entrelazar eyaculación y el extremo dolor producido por las armas punzocortantes y la penetración fálica tornada en desgarramiento.

Las imágenes que desatan la lujuria son las mismas que pueden provocar el terror. Y, en efecto, el gesto del terror extremo es lo que se parece más a una sonrisa orgásmica⁹¹

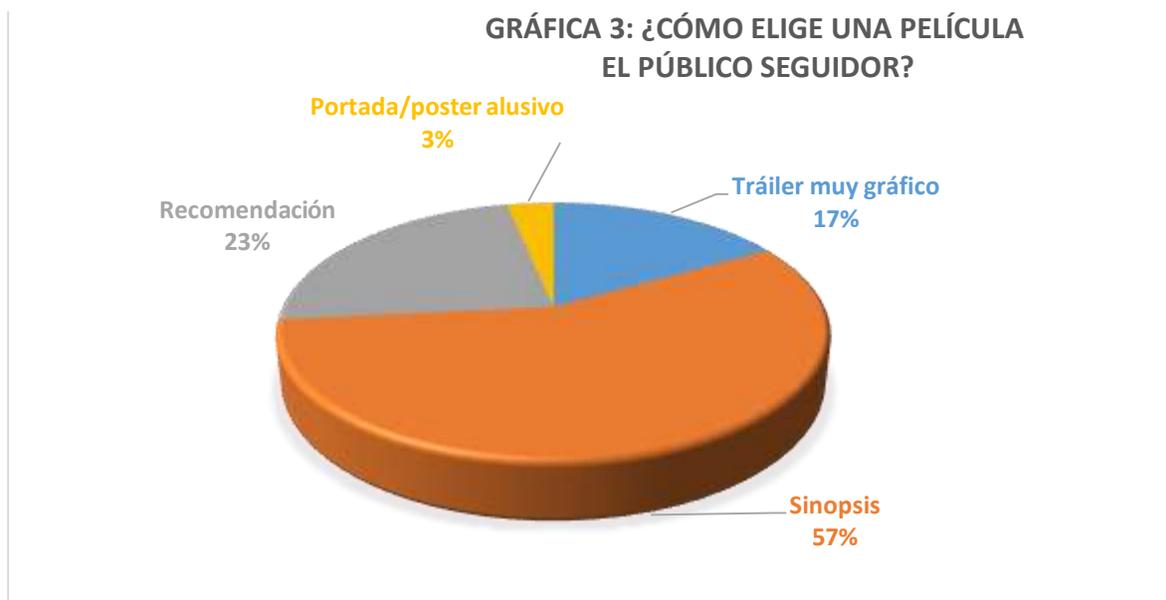
⁹¹ <http://www.palabrasmalditas.net/portada/literatura/articulos/item/898-del-cine-porno-al-cine-snuff-la-fusion-de-la-sangre-y-el-semen-segunda-parte,04/01/16>.

Ahora conociendo estos géneros de cine sangriento –y su significado más allá carne- se puede saber que, después de todo, no es tan infundado ni con el único fin de incomodar el del cine *gore*. Sin embargo, esto no resuelve la pregunta del apartado anterior; entonces, ¿Cuál es nuestro miedo ahora? O mejor dicho, ¿Qué tipo de sangre nutre a la nueva generación de mentes mórbidas?

No ciertamente, al menos no al cien por ciento; estos son sólo algunos subgéneros donde el *gore* le ha hecho frente al tiempo. Algunos con una época dorada también, o con un porvenir constante a lo largo del nuevo siglo. El hecho es que el *gore* sigue vivo gracias a tales estilos y, sobre todo, a esos espectadores ávidos de rarezas, o de morbosa curiosidad del lado oscuro de la esencia humana. Claro, también las obras de directores que no le temen al riesgo de parecer de muy mal gusto a mentes puritanas. Esta comunidad es la que mantiene vigente el machetazo, los descuartizamientos, la brutalidad y el origen del mal proyectada en el cine.

Pero, ¿Dónde están entonces? En la cotidianidad pareciera que este grupo de seguidores hubiera desaparecido ya, sin embargo, hay muchos lugares donde esta comunidad mórbida se reúne como una misma sangre. ¿Dónde está la nueva carne de este cine? Después de los gráficos...

El tipo de sangre que eligen las nuevas generaciones.



Fuente: Investigación de campo realizada a 60 personas entre 19 y 29 años de edad, residentes del D.F y área metropolitana, el día 21 de septiembre de 2016. Elaborada por Nayeli Tlapa Reza.

Contrario a lo que pudiera creerse (que la audiencia opte más por un mensaje ultra violento en primer lugar), los nuevos seguidores están más interesados en lo que vaya a abordar determinada película, sin excluir subgéneros. 57% de los seguidores del cine *gore* necesitan saber primero de qué va; si tratará una historia de amor, de total suspenso o terror... Sea enterándose a través de un poster, de un amigo, de un blog o de algún otro medio informativo, el hecho que sea cine violento no quiere decir que eso baste (véase gráfica 3).

En segundo lugar predominante sigue la recomendación de algún conocido o incluso de un blog u otro medio informativo donde se destaque determinada película. 23% del público está atento de percepciones e incluso críticas que se hagan de lanzamientos clásicos y contemporáneos.

Si bien no resultó ser que la mayoría se dejara llevar por lo explícito que pudiera estar determinada película, el 17% de los encuestados sí es más visual respecto en el momento de elegir qué es lo que busca en un film de este tipo.

Aunque casi cualquier material relacionado al cine gore es difícil verlo en un medio cotidiano o ambiente común, también la portada publicidad de alguna película capta la atención del público. Por la misma dificultad de hallar algo íntegro (sin que pase por el filtro de la censura), sólo el 3% logra conseguir y captar la información de portadas o publicidad de la película de su interés.



Fuente: Investigación de campo realizada a 60 personas entre 19 y 29 años de edad, residentes del D.F y área metropolitana, el día 21 de septiembre de 2016. Elaborada por Nayeli Tlapa Reza.

Espero lo que busco.

Independientemente de la forma en la que busquen cine *gore*, generalmente el público seguidor espera de una película de este tipo otros de detalles. El 40% del público espera encontrar no sólo mutilaciones, violencia, sangre y muerte, sino también otros elementos o referencias de otras obras; sean de cultura general o incluso de las demás bellas artes además del cine (véase gráfica 4).

Además de otros elementos, también es de suma importancia que la película tenga algún tipo de historia o trama, pues el 35% de los encuestados considera importante no sólo mostrar una muerte brutal, sino que esta tenga algún motivo

detrás; sea conflicto o historia de vida, depende mucho el contexto que maneje cada subgénero y los que el espectador tenga como sus favoritos.

Si bien el argumento es importante para que el espectador no pierda el interés, también la película debe ser dinámica, y en el cine *gore* eso se expresa en lo explícita que pueda ser. Para el 15% del público también es importante que sea sumamente violenta, expresiva, dinámica, pues esa es la esencia de este cine.

Por la misma brutalidad que maneja el cine *gore*, lleva implícito que sea entretenido hasta cierto punto. No obstante, el mostrar escenas violentas sin dar tregua no es la idea tampoco. El 10% de los encuestados que considera que una película de este tipo debe ser entretenida, considera entre muchos detalles, que sea verosímil si no se considera únicamente al *splatstick* únicamente. Brutalidad aplicada de acuerdo a determinada película.

La palabra Snuff viene del verbo en inglés que significa, tanto 'morir' o 'matar', como 'trocear' o 'descuartizar'.

SNUFF

Aunque se dice que el término fue usado como sinónimo de 'Asesinar'



Básicamente se tratarían de 'películas' rodadas en la clandestinidad cuyo contenido serían imágenes de vejaciones físicas y morales, las torturas, la agonía y la muerte de un ser humano real.



No obstante, entre muchas cuestiones que circundan el snuff, está la objeción de no considerarse cine, ya que sólo se trata de una grabación, sea de una cámara o incluso un teléfono celular.

**ES UN VESTIGIO DE ARCHIVO
SIN NINGUN SENTIDO ARTISTICO**

Imágenes tomadas de <http://ons-666.blogspot.mx>, y <http://goringa.com>

Hasta ahora no se ha podido demostrar la existencia auténtica de estos filmes..

(Que sean realmente largometrajes dirigidos y producidos)



Sólo se sabe que existen grabaciones y documentales que recogen autopsias y muertes reales, muchas de ellas accidentales.

"La obscenidad de filmar la muerte va más allá de la necesidad de asesinar: está vinculada con la contemplación de objetos apropiados e indebidos."



Apartado 3

Buffet caníbal: Mórvido Film Fest, Puebla 2015

3.1 La belleza de la sangre: Cuentos góticos y megalomanía

Todo fue por impulso. Al igual que la naturaleza del cine más brutal que existe. Hasta donde Nayeli recordó la recomendación de un conocido suyo, ella supo que fue la única opción. Sólo ubicó el nombre y, en la búsqueda de información, en una nota salvaje de la página oficial del festival encontró su oportunidad de oro.

“Bienvenidos a Mórbido Film Fest 2015

Una vez más, invadimos la ciudad de Puebla con lo mejor del cine de horror, ciencia ficción y fantasía. En esta ocasión, presentamos un programa con 58 largometrajes y 84 cortometrajes, provenientes de 27 países del mundo.

Durante el festival tendremos 2 premieres mundiales, 27 latinoamericanas y 13 mexicanas, de entre las que destaca el estreno latinoamericano de la cinta de Mateo Garrone, *The Tale of Tales*, protagonizada por Salma Hayek y Vincent Cassel.

El cine latinoamericano, desde Argentina y hasta Guatemala, se hace notar pero México y sus realizadores de género no se quedan atrás. Diego Cohen presenta *Luna de Miel*, Isaac Ezban nos muestra su segundo largometraje *Los parecidos* y Adrián García Bogliano entrega su nueva película, *Scherzo Diabólico*. Además, tendremos el estreno de la nueva película de Lex Ortega, *Atroz*.

Los libros no pueden faltar. Este año presentamos dos títulos para toda la familia: *La asquerosa enciclopedia* de Kirén Miret y *Kalimán, el hombre increíble y los profanadores de tumbas*.

Finalmente, presentamos la exposición *Luchadores enmascarados. Una leyenda*, la cual representa un testimonio gráfico sobre una de las épocas más importantes del cine de luchadores.

Mórbido Film Fest se llevará a cabo del 28 de octubre al 1 de noviembre.”⁹²

⁹² <http://www.morbidofest.com/> 15/11/15

Allí la respuesta a su búsqueda del inframundo. Apenas terminó de leer la nota en la página oficial de festival maquilo su concepto. Mórvido Film Fest reunió toda la esencia más pura y macabra del cine de terror; pero no uno donde sólo hubo historias con manifestaciones sobrenaturales ya conocidas, sino también abordó la más grosera y asquerosa concepción del mismo; reservado sólo para gente de estómago y mente curtida (o fundida) en las más terribles escenas violentas en plano imaginario... e inimaginable por qué no. Cine ideal para gente insaciable que ya no se conformó con las típicas películas de fantasmas, asesinos o hechizos diabólicos. Este festival no sólo trató el miedo a lo desconocido, sino también buscó provocar, incomodar, transgredir todo buen principio y gusto; darle su lugar a ese instinto humano y morboso por naturaleza.

Mórvido Film Fest nació como un proyecto en Michoacán. En seis años, Mórvido llevó a todo el público seguidor más de 278 cortometrajes, 178 largometrajes entre nacionales e internacionales, homenajes, 35 exposiciones, conferencias, obras de teatro, 10 conciertos, presentaciones editoriales, proyecciones infantiles y su clásica función de lucha libre; asimismo tuvo más de 360 invitados entre directores, actores, escritores, músicos y artistas nacionales e internacionales. También publicó 2 libros: *Curiel* y *Taboada*, y a partir del 2013 una revista de circulación nacional, logró con todo esto un impacto en medios de más de \$459 millones de pesos.

Por ello, Mórvido se posicionó como un proyecto que incluyó: programa de radio, publicación de libros, una revista, un proyecto académico y como uno de los festivales de género más importantes en Latinoamérica, siendo así un motor de industria al ser una plataforma de lanzamiento y promoción para el cine a nivel panregional.⁹³ Y para su 8ª edición se realizó en Puebla, uno de los puntos neurálgicos del país.

En esta ocasión el tema principal fue “el culto a la muerte”: no por nada se eligió su celebración en estos días. Aun con ese enfoque paranormal en muchas de las

⁹³ Ídem, <http://www.morbidofest.com/> 16/11/15

películas proyectadas, otras más tuvieron mucha sangre, tripas y violencia explícita, las cuales empezarían desde el 30 de octubre y hasta el 1° de noviembre. Nayeli eligió sólo estos días por esta razón; la sangre borbotaría a partir de ese día. Al final el centro de la ciudad acogió todo tipo de espectadores; no sólo humanos exclusivamente, sino monstruos y cientos de muertos vivientes.

Con toda la descripción, Nayeli vio a Mórvido ideal para emprender su búsqueda. Sin embargo, cuando llegó el día de comenzar la aventura, partió a las diez de la mañana con muy racionadas provisiones y tiempo estricto. Tomó un autobús de la línea *Super Rápidos* al puro estilo viajero nómada; bajo un puente vehicular colindante con un centro comercial y que atravesaba una sección de la autopista México-Puebla. Ella nunca tuvo ortodoxia para ir a alguna terminal cercana.

La muchacha se preocupó a lo largo del viaje porque temió no llegar a tiempo a las proyecciones –consideradas así- las más importantes del festival. No obstante, sintió el recorrido demasiado rápido porque, en menos de una hora y media, llegó a la terminal CAPU, en Puebla, la capital. Una terminal más parecida a un hangar que a una estación terrestre. El ritmo de la ciudad la tuvo tan mal acostumbrada desde varios años, que llegar con tiempo de sobra a cualquier parte le pareció un milagro.

La primer escala fue un verdadero laberinto; cientos de líneas de autobuses por todas partes además de encontrar muchos anuncios trilingües. Español, inglés y alemán vio Nayeli en distintos rótulos de indicaciones o de advertencia. Llegó a su memoria cierto parecido con el metro de la Ciudad de México cuando notó en su andar los diversos locales de comida y tiendas de abarrotes, aunque no checó precios; corrió con prisas (o quizá desesperación) con tal de hallar una salida. Le llevó cerca de media hora salir al exterior de tan grande lugar.

Todavía no se resolvió lo importante. Sí, la chica llegó a la ciudad, pero donde estuvo era la frontera, por así llamarla. Aún tuvo que hallar la ruta para el centro

histórico. Entonces Nayeli efectuó un breve sondeo para saber qué peseros pasaban lo más cerca posible. Nadie le confirmó exactamente, así que tomó el mapa que equipó en la mochila y sin pensar demasiado abordó un camión que le llevó a la calle 5 Norte, a cinco cuadras del Zócalo poblano; referencia y destino final.

Conforme avanzó el transporte, la chica miró la curiosa transformación del entorno; poco a poco los edificios y casas de aspecto colonial dejaron atrás a la típica apariencia citadina moderna. Sin embargo, Nayeli no terminó el recorrido porque temió pasarse la calle a donde debía llegar. Bajó una cuadra antes y todavía caminó tres para llegar al primer asentamiento en 8 Poniente. No le preocupó porque el reloj apenas marcó la una de la tarde. Hubo tiempo todavía para recuperar y organizar todo el arsenal.

Algunas de las principales sedes para Mórvido en Puebla fueron: Teatro Principal, Cinemateca Luis Buñuel, San Pedro Museo de Arte, Teatro de la Ciudad, y el Zócalo; con Cinemex también metido en el asunto. Todos ubicados en el centro histórico de la ciudad o sus alrededores respectivamente. Los primeros días del evento fueron destinados a las historias paranormales. Entes fantasmagóricos y demonios abarcaron el Teatro de la Ciudad, así como el Cinemex ubicado en la calle 7 Poniente, a dos cuadras hacia el sur del Zócalo.

Nayeli se quedó con ganas de ver alguna que otra manifestación sobrenatural en el cine, sin embargo, la nueva sangre y los insanos de interés se reunieron a partir de este día, 30 de octubre. Incluso el horario marcó el inicio de la masacre. A las dos de la tarde tuvo que estar lista para escoger qué parte del cuerpo devorar...

Luego de organizarse, ella salió nuevamente al mundo para encontrar lo que la llevó a ese sitio. Caminó sobre toda la calle 5 Sur hasta llegar a la Avenida Reforma. Toda ella abarrotada de restaurantes, cafeterías, locales de ropa y uno que otro hotel, entre tres y cuatro estrellas, muy caros para el inflexible presupuesto con el que contó el resto del viaje. Dieron la una y media de la tarde

cuando por fin llegó al Zócalo. En ese momento no supo ni qué hacer primero; encontrar un testigo o ir directo al asunto del festival.

A pesar de todo, la muchacha percibió que incluso aquí no pasó desapercibido el ambiente de Día de Muertos; copal de pino invadió el aire; en la explanada del Zócalo, a unos diez metros de la fuente del ángel (porque la cúpula de esta tenía una figura de ángel, no por otra razón) y antes de llegar a la Avenida Reforma, se montaron escenarios y murales con adornos de flores; también dibujos en gis con el tema en turno.



Fuente del ángel, centro de la explanada Foto por Nayeli Tlapa

Al fondo de la explanada, hacia sureste, casi pegando con los muros de la catedral, se organizó un pequeño concurso de disfraces, del cual los participantes -de edades variadas- lucieron sus mejores trajes, vestidos, máscaras, tripas, miembros mutilados...



Familia de zombies. Foto por Nayeli Tlapa

El concurso fue abierto a todos, aunque el común denominador que rigió en los participantes no rebasó los veinticinco años de edad. Sólo hubo unas cuantas familias completamente disfrazadas; de lo más común que representaron fueron zombies grotescos u otros monstruos. También algunos padres acompañaron a sus niños mutilados y con las tripas de fuera. Excelente fiesta de carne humana e inhumana, sin embargo y por más que intentó organizarlo en su itinerario, Nayeli no pudo ver al ganador o ganadora del

certamen. Todo terminó entre las cuatro y cinco de la tarde; mal horario por cruzarse con las funciones más importantes de ese día.

Entre tomas fotográficas de los diferentes participantes, Nayeli conoció a Daniel Mendez, un chico vestido en un grotesco disfraz de zombi que incluyó peluca enmarañada, ojos desorbitados, simulaciones de heridas profundas en cráneo y miembros del cuerpo bañados en tinta roja como mensaje



Daniel Mendez, el chico zombi. Foto por Nayeli Tlapa

gráfico de sangre necrótica; el dorso que reveló órganos internos de un maltrecho cuerpo humano. Dejó tomarse una foto y todo pudo haber quedado ahí de no ser porque Nayeli soltó la lengua y se presentó como periodista. Entonces Daniel aprovechó esas credenciales para darse unos minutos de fama. La chica resolvió en tomarlo por el lado amable, ya que él no cobró al final, contrario a algunos participantes a quienes tuvo que pagar para conseguir una foto –Sí, tan sólo eso-.

-Oye Daniel ¿Por qué te gusta todo este asunto de la sangre y violencia explícita, Daniel?

Me gusta toda la onda zombi y gore porque admito ser algo morboso. Me gusta impresionar de la forma menos convencional. Y te soy sincero; asustar a mis primitos es divertido.

La verdad pienso que sí hay muchas cosas detrás de ver sangre o un cuerpo hecho pedazos. Pero no creo que la violencia contenida en este entretenimiento tenga algún tipo de mensaje subliminal para incitar a volverte sádico. Que se les haya dado ese cliché a todos los que disfrutamos de algo como esto es más prejuicio que otra cosa.

-¿Qué piensas de la violencia cada vez más explícita que ves tanto en entretenimiento como en la vida real?

Hoy cientos de sitios en Internet publican material que registra ejecuciones, suicidios, masacres, accidentes y otras situaciones reales cuya principal característica es la violencia explícita. Y al menos aquí en el país nos comienza a parecer algo natural, como si viéramos una de esas películas que tantas veces critica la gente. Ante tal contradicción no me queda más que reír en ocasiones.

Sin embargo, lo que puedo decirte también es que la realidad puede traspasar la fantasía. Acaso fuera de la pantalla, quizá sentado a un lado nuestro, se encuentran personas que en la oscuridad de la noche, en la privacidad de su casa, son siniestros perversos o asesinos y uno ni en cuenta.

-¿Qué dices acerca de la gente que tacha este tipo de entretenimiento como algo degenerado o de mal gusto?

Esto no debiera provocar asco o repulsión simplemente porque es la naturaleza del universo. Todos los que estamos hechos de carne nos puede pasar, e incluso de las peores formas. No tendría por qué provocarnos miedo.

Es curioso que a nadie le guste admitir el morbo que llevan dentro. Cualquiera que cometa el descaro de proclamarlo es visto con recelo, encasillado como un ser raro, perverso, acusado de sádico, demente, el retrato en carne de los mismos personajes de pesadilla. Si de esa forma he de ser catalogado con tal de disfrutar lo que me gusta, que así sea, ¿No?

Nayeli pudo estar con el jovencito un rato más, sin embargo, para entonces él estuvo a punto de concursar, además la chica tenía que llegar a la primera función del día. Ella se despidió cordialmente con un apretón de manos que en pensamientos lamentó ya que, a pesar de su juventud, Daniel lo hizo con bastante fuerza. Nayeli se lastimó un poco, pero no fue mayor problema. Siguió a paso apresurado su camino sin mirar atrás.

El centro de la ciudad no fue totalmente homogéneo, no hubo fiesta sólo para enfermos cinéfilos, sino que la misma tradición de recordar a los adelantados reunió a gente de todo tipo, supiera o no de Mórbido. Varias formas de expresión

en tributo a la muerte se juntaron para formar un cadáver exquisito; y hacer de él un magnífico buffet caníbal.

Con tanta actividad mortuoria, la muchacha pensó que el festival objetivo se perdió



Entrada al Teatro de la Ciudad. Foto por Nayeli Tlapa

entre tantos otros que se realizaron los dos siguientes días. Eso creyó hasta que, gracias a sus propios ojos, halló la imagen de Mórvido, puesto afuera de las puertas de cristal del Teatro de la Ciudad, ubicado también enfrente del Zócalo, cruzando la avenida. Sí, edificio de aspecto colonial donde el primer piso

ostentaba balcones de piedra con puertas de madera y pequeños techos con mantas rojas en cada entrada (o ventana). Por un momento Nayeli pensó el lugar como el palacio municipal o alguna otra institución donde pudieran estar los poderes del estado.

El cartel oficial para la octava edición del festival fue realizado por el artista poblano Rafael Gallur Rivas. El pintor se inspiró en el México prehispánico para representar el tema que regiría el encuentro fílmico ese año, “Tradiciones de Muertos”. Rafael ha sido reconocido como un pintor y artista nacido en Puebla. Por quinta ocasión, el artista se encargó de crear la imagen del festival. En el cartel se plasmó un mundo prehispánico con una pirámide de fondo; al frente un guerrero resguardado por el jaguar, un felino que acompañaba sólo a los gobernantes en las culturas mesoamericanas.

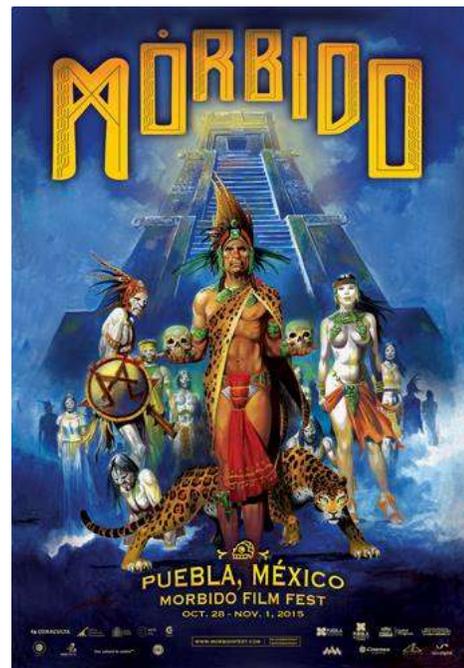


Imagen <http://www.morbidofest.com>

A Gallur se le considera una leyenda viviente del cómic, y uno de los diseñadores de portadas más importantes del país. Desde su adolescencia incursionó en el arte dibujando y escribiendo *La isla maldita*. Posteriormente, realizó historietas bélicas y de vaqueros para el sello La Prensa.⁹⁴



Teatro de la Ciudad. Foto por Nayeli Tlapa

Con tremendo arte frente a las puertas del Teatro, fue imposible creer que Nayeli se perdiera o entrara a otra exposición. Sí, con otras 5 exposiciones en una misma área, pues la ciudad de Puebla, declarada por la Unesco como Patrimonio Mundial de la Humanidad, siempre fue un lugar de estudio y encuentro de jóvenes de todo el país y atractivo turístico en el cual han convivido manifestaciones culturales desde coloniales, hasta las más vanguardistas... o Mórbidas como en esta ocasión.

La convivencia con la cultura y las artes en Puebla siempre fue una experiencia cotidiana y dinámica, por ello fue escenario perfecto para mostrar a todos los invitados nacionales e internacionales de Mórbido, lo mejor de la cinematografía mundial y de la cultura mexicana en un sólo sitio.

Toda actividad de Mórbido en cuanto a proyecciones siempre comenzó a las 11 de la mañana, tanto para el Teatro, como para las funciones del Cinemex de la calle 7 Poniente. Hasta que no se acercó a las puertas del Teatro o a la taquilla del cine, Nayeli no supo que cada función se incluyó en alguna de las categorías

⁹⁴ <http://www.revistacinefagia.com/2015/09/el-morbido-film-fest-revela-su-poster-oficial-y-ofrece-adelantos-de-su-programacion-oficial/> 18/11/15.

del festival: *Global, Nueva Sangre, Latinoamericana, Media Noche Brutal, Homenajes e Infantil*.

Esa vez tuvo tiempo sólo para las funciones de la sección *Global*, que se proyectaron a las cinco y siete y media de la tarde. ¿Nayeli todavía se preguntó por qué? La charla con el chico zombi no la vivió en otra dimensión. Miró el reloj de bolsillo. Tres de la tarde con quince minutos. El tiempo no esperó, y Mórbido tampoco. Una vez empezó la función de las dos ya no fue posible entrar ni al final. Hasta para el entretenimiento hubo hora y lugar sin excepción, ¡Ah, la importancia de la puntualidad! Tuvo más de una hora de atraso. Ni fingir demencia sirvió.

Por ello, la chica resolvió buscar algo de comer. Nuevamente atravesó la avenida para estar en Zócalo. En un lugar como el corazón de una ciudad – especialmente esa ciudad- hubo mucho de dónde rascar. Aunque por la inmediatez y el miedo a perderse, decidió entrar a un restaurante de comida corrida, curiosamente una calle después del Cinemex que se prestó para más películas sangrientas.

Ella entró, pero no totalmente cómoda. Paranoia suya o no, sintió las miradas indiscretas de todos los comensales, los cuales fueron sólo tres familias con niños pequeños. Hasta el mesero le atendió con recelo. Surgió en su mente la espina que quizá el motivo de tal distanciamiento fuera el ser una forastera. Aunque mentalmente comenzó a divagar, decidió dejarlo así para no ocasionarse más problemas respecto a la percepción propia.

Nayeli comió unas enchiladas verdes, acompañadas de una pequeña ración de consomé de pollo con verduras. Viajó de tan lejos y fue lo único que se le ocurrió; más bien lo eligió para terminar de comer más rápido y retirarse del lugar. Aun así dejó propina, pues a pesar del trato frío, la atendieron eficientemente.

Veinte minutos y serían las cuatro de la tarde. La chica todavía sintió un hueco en el estómago. Caminó de nuevo al Zócalo por el mismo sendero que tomó para llegar al restaurante. De paso encontró una pastelería; vio un pastel succulento hecho de aparente crema chantilly, con una enorme fresa encima. No lo pensó ni un segundo y Nayeli se abalanzó sobre tu presa. Salió del local con una sonrisa que ni el mismísimo guasón igualaría. Mordió vorazmente el pastel –*reina* se le llamaba a ese tipo de postre- y solamente guiada por la gente, llegó entera a la explanada.

Tomó asiento en una banca vacía para terminárselo a gusto. En su goce, la muchacha vio la gente pasar. Como el Día de Muertos y Halloween estuvieron a la vuelta de la esquina esa ocasión, a los primeros que miró apuntados para pedir calaverita fueron los niños. Eso sí, de todas bellezas; de los angelicales hasta los incómodos de ver. Con disfraces bastante elaborados o una máscara sencilla (o su simple cara en plan de mala sangre de parte de sus padres). Nayeli se llevó otra media hora entre comida, y como la espera comenzó a parecer eterna, nuevamente volvió sobre sus pies.



El supuesto "Joe Dante". Foto por Nayeli Tlapa

Llegó al Teatro, aunque pasó de largo pues a la película *Yakuza Apocalypse* todavía no terminó. Por lo que siguió su camino en el pasillo, pero Nayeli se topó con una pequeña caravana en la que creyó ver a uno de los directores invitados a *Mórbido*. Pareció tratarse de Joe Dante, director estadounidense que engendró a *Gremlins* y *Piraña*. La chica corrió como si su vida dependiera de la entrevista que concediera, o al menos para obtener una foto suya. Nayeli pensó que no vino al mundo a ser *paparazzi*, pero ahí estuvo como desquiciada tratando de obtener al menos una foto sin permiso.

Ese encuentro no fue casualidad, pues la caravana de extranjeros guio a la muchacha hasta una ofrenda diseñada exclusivamente por el gobierno del estado de Puebla. Lo supo porque los guardias no permitieron entrar al lugar hasta que el grupo en turno salió. Mientras tanto, Nayeli sólo pudo



Entrada a la ofrenda monumental. Foto por Nayeli Tlapa

verla de lejos. Hasta que los extranjeros se retiraron, gente que rondaba por ahí en su curiosidad –incluyendo a la chica- pudieron entrar.

Tal ofrenda, parte de la exposición *Corredor de ofrendas 2015*, tuvo parecido con alguna especie de jardín colgante respecto a los ornamentos que estuvieron suspendidos en el aire. Graciosos y oscuros epitafios de la ofrenda saltaron a la vista en el altar puesto como base.



Corredor de ofrendas 2015. Foto por Nayeli Tlapa

No hubo muchos alimentos, sino más bien abundantes flores de *cempasúchil*, varias calaveras de papel maché y cráneos de un posible material similar, aunque otros más fueron de azúcar. Como si se tratara de una pieza de museo, no le permitieron a la muchacha tomar fotografías con *flash*, aunque más bien ella cayó en cuenta que con toda la iluminación del recinto, no fue necesario.

Como lo vio al llegar a la ciudad, la verbena no sólo fue por Mórbido, sino que al juntarse con las celebraciones de Halloween y Día de Muertos, muchas otras

actividades organizadas por el gobierno poblano fue posible vivirlas, junto con otras particularidades de pequeñas empresas y negocios. A las cuatro de la tarde con veinte minutos, Nayeli regresó al Teatro para comprar los boletos de las únicas funciones que alcanzó esa vez. Viajera prevenida valía el doble.

Luego de asegurar que todo estuviera dispuesto, ella volvió al Zócalo. Del cual en su explanada se realizó otro concurso de disfraces. En este no hubo categorías en especial que se tomaran en cuenta; sólo el disfraz mejor realizado, tanto de Día de Muertos; la más tradicional u original representación de Catrina, como en Halloween; el más terrorífico o realista.

Al cuarto para las cinco de la tarde fue la gran oportunidad –por fin- de involucrarse con *Mórbido*; luego de sesiones fotográficas, nuevamente Nayeli corrió a la entrada del Teatro para únicamente esperar. En efecto, fue importante estar en la fila, porque las salas eran de cupo limitado, y si no se alcanzaba lugar –en caso de llenarse la sala- pudo dar por perdida la función.

En las películas donde estuvieron los espectadores perfectos, no se llenó al cien por ciento ninguna, y hasta entonces no hubo cupo lleno en otra sede. Para esa ocasión, aunque sí había público considerable, no se llenó el Teatro ni con los chicos acreditados como prensa para cada medio que representaron. Y varios de ellos vinieron incluso, de otros países.



Balcones de la sala principal del Teatro de la Ciudad. Foto por Nayeli Tlapa

En todas las funciones del Teatro, antes de comenzar la película, hubo música ambiental como en cualquier sala de cine; la diferencia fue precisamente eso, pues generalmente era *underground*; en ese momento sonó una canción de Paradise Lost. Luego de ubicarse cada quién en un lugar, apareció el

director del festival, Pablo Guisa, caracterizado de acuerdo a la película que se presentaría.

Para entonces, salió con un atuendo de rey de la época barroca, pues la tarde del primer día del festival fue un banquete gótico con, según *Mórbido*, una de las películas más esperadas y premier en Latinoamérica: *Il Racconto dei Racconti* (a.k.a *The Tale of Tales: El cuento de los cuentos*), del director italiano Matteo Garrone, protagonizada por Salma Hayek y Vincent Cassel.



Pablo Guisa, director de Mórbido Film Fest. Foto por Nayeli Tlapa

Basada en la obra del escritor napolitano del siglo XVII Giambattista Basile, la película fue una adaptación mágica, trágica y sangrienta de los cuentos que sirvieron de inspiración para los hermanos Grimm, Hans Christian Andersen y Charles Perrault. Se comentó que fue la primera película

en idioma Inglés de Garrone y previamente fue seleccionada para competir por la Palma de Oro en el Festival de Cine de Cannes 2015.

Ambientada en el Barroco, narró, con tintes fantásticos, la historia de tres reinos y sus respectivos monarcas. La de la reina de Longtrellis (Salma Hayek) y su marido (John C. Reilly), la de dos misteriosas y ancianas hermanas que encendieron la pasión del rey de Strongcliff (Vincent Cassel), y la del rey de Highhills (Toby Jones), obsesionado con una pulga gigante, que le llevó a romper el corazón de su joven hija.

En *Tale of Tales*, Matteo Garrone aludió al imaginario de un mundo de fantasía tratando de recuperar la oscuridad de los cuentos de hadas inspirados en el acervo renacentista de reyes, plebeyos, brujas y magos. Pero no en un sentido de construcción libre de perversiones como en las versiones de los relatos para niños, donde no hubo interés por abordar en las posibilidades de lo rabelesiano o

picaresco. Tuvo que ver con la fidelidad al origen del cuento de hadas: el juicio moral descarnado.

La obra de Garrone apostó por el cuento de carácter moral, sin salirse de la pauta de los escritos de Giambattista Basile. Estuvo en una indagación de las formas del relato aleccionador pero desde la intención de Basile, que tomó a los bosques, los gigantes, los enanos y los reyes idiotas como suma de un mundo hecho con una misión de que el lector u oyente aprendiera y estuviera advertido ante las posibilidades del mal y de las acciones indebidas.

En este *cuento de cuentos* permaneció todo aquello que compuso el relato fantástico como si fuera una versión de *Rapunzel*. Sin embargo a Garrone le interesó difuminar la frontera de lo fantástico desde lo enfático o espectacular, puesto que su narración estuvo casi librada de efectismos; como si lo que se vio en las escenas pareciera estar inmerso en una realidad de lo “grotesco” pero de modo refinado. Y por ello, quizá, se trató a fin de cuentas de una determinada preservación de una asepsia narrativa, caminando en lo seguro, dentro de las polaridades o situaciones riesgosas de los personajes.



Imagen de <https://www.richmix.org.uk>

Fábulas extravagantes y macabras donde se mezclaron monstruos marinos, una reina que devoró corazones para poder concebir un niño, un rey enamorado de una pulga gigante, una fuente de sangre y unos gemelos albinos marcados por un sacrificio. Eso fue *The Tale of tales*.

En esa función hubo un poco más de personal acreditado como prensa que espectadores. La diferencia realmente fue mínima. En algunas películas, no sólo habría proyección de, sino también se contó con la asistencia del director y productor del largometraje en turno.

Para *The Tale of tales* no hubo más que una presentación y despedida de parte del director. No sin antes ver una proyección sorpresa y, al parecer de Nayeli, *ad hoc* al tema de la película. *Beauty*, un cortometraje que convirtió el arte clásico en animación digital. Animando óleos clásicos de Théodore Géricault, Guido Reni, Albert Bierstadt, William Adolphe Bouguereau, Thomas Cole y otros pintores, el director Rino Stefano Tagliafierro creó una proyección en el que esas obras de arte cobraron vida, en una experiencia única, sensual y de una enorme belleza.

«Tiempo devorador, embota las garras del león y fuerza a la tierra a que devore sus mismos lucientes retoños; arranca los agudos colmillos de las mandíbulas del tigre feroz y quema en su sangre al fénix secular»

William Shakespeare, Soneto XIX, traducción de Luis Astrana Marín

Comenzó así el corto, uno que habló sobre el ideal de la Belleza, siempre cernida a la nube del destino y el tiempo que todo lo devoró. La Belleza fue evocada, refigurada y descrita desde la antigüedad como un fugaz momento de felicidad que surgió en la inagotable plenitud de la vida, condenada desde el principio a un fin redentor, y a pesar de ello, trágico.

En esta interpretación de Rino Stefano, se le devolvió a la Belleza una fuerza expresiva y gestual que hizo brotar de la inmovilidad del lienzo, animando un sentimiento retenido en la fijeza de varias obras maestras. Como si estas imágenes, que la historia del arte consignó como un movimiento congelado, volviesen a la vida gracias al fuego de la inventiva digital.

Esta serie de imágenes de la Belleza, cuidadosamente seleccionadas a partir de la tradición pictórica (desde el Renacimiento hasta el simbolismo finisecular, pasando por el Manierismo, el Romanticismo y el Neoclasicismo) cumplió la intención de recuperar un sentimiento que se ocultó tras el velo de las apariencias.

Dicha inspiración devolvió el sentimiento de caída y de brevedad de la existencia. El realizador en su obra la interpretó como una dignidad trágica, a través de una mirada que atrapó el sentido más profundo de la imagen sin necesidad de artificios.

En esta interpretación, la Belleza fue la compañera silenciosa de la Vida, que siempre condujo de forma inexorable a una sonrisa infantil, desde el éxtasis erótico a la mueca de dolor que completó un ciclo destinado a repetirse infinitamente.

Todas esas imágenes compusieron, desde un romántico amanecer por el que sobrevoló una bandada de aves oscuras hasta ese crepúsculo que se apagó más allá de unas ruinas góticas, un trabajo sobre la fugacidad del tiempo.

Imagen de <http://asianwiki.com>



No hubo acercamiento con los sanguinarios dioses hasta la siguiente función. A las siete de la noche con treinta minutos comenzó una película japonesa: *Litchi Hikari Club*, película adaptada del manga y anime del mismo nombre según el director Eisuke Naitô, en colaboración con Keisuke Tominaga, productor y guionista.

La historia llevó remitió a la mente de Nayeli un poco la novela de *El Señor de las Moscas*, aunque sin el final positivo. En *Litchi Hikari Club* vio como la inocencia se transformó en maldad y como el miedo a crecer y madurar fomentó las acciones más irracionales del grupo, que contrastaron irónicamente con la humanidad mostrada por *Litchi* el robot que ellos mismos crearon.

La película básicamente adoptó más el argumento del manga escrito por Usamaru Furuya en 2005. Antes de ser llevado al cine mediante el *Live Action*, *Litchi Hikari Club* se trató de un manga fuerte, oscuro. Retrató de manera explícita la maldad y la falta de inocencia y compasión de los nueve niños que componían el club. Quienes no se detuvieron ante nada para cumplir los deseos y órdenes de su líder *Zera*, quien estuvo obsesionado con la profecía de un adivino quien le dijo que su vida tenía una estrella oscura, una estrella que ni Hitler tuvo y que su destino sería “dominar al mundo a los 30 años o morir horriblemente a los 14”.

Al principio *Zera* creyó que eran disparates del anciano, pero poco a poco cayó en cuenta que no sólo la profecía era posible, sino que al final fue su destino. Así como Alejandro Magno lo logró a los 30 y Elagabalus, emperador romano que fue coronado a los 14, conocido por su megalomanía, travestismo y escándalos sexuales (como el prostituirse por puro placer, y que *Zera* tomó como modelo a seguir). El chico vio que la manera más fácil de dominar al mundo era crear un robot que poseyera la inteligencia artificial más avanzada y que se alimentara con *litches*, símbolo de belleza eterna y que explicó el por qué tal apelativo para la pandilla.

Efectivamente *Zera* fue un niño desequilibrado, sumamente inteligente y con un carisma que hechizó a sus compañeros. Sus acciones fueron tan terribles que pareció difícil de creer que tanta maldad y corrupción se encontrara en un niño de 13 años, pero sus compañeros las vieron como el camino lógico puesto que para ellos *Zera* fue el líder indiscutible y todas sus acciones fueron correctas. Todo pareció perfecto hasta que el anterior líder, *Tamiya*, empezó a cuestionarse el rumbo y las acciones del club.

Desde las primeras páginas esta historia mostró que no pudo tener otro fin más que la tragedia, sin duda el leer este manga en su momento provocó shock, asombro y un poco de asco ante las acciones depravadas y retorcidas de este grupo que en realidad no tuvieron un objetivo más que cumplir los caprichos de su

emperador. El primer capítulo del manga fue una oda a la tortura y destripamiento extremadamente gráfico...⁹⁵

Sin embargo, en este *Live Action* la historia fue un poco distinta al argumento original. Aquí contó la historia de nueve jóvenes de una escuela que formaron un club dedicado a la creación de lo último en inteligencia artificial. El club fue liderado por *Zera*, un calculador líder que les lavó el cerebro a los demás a tal grado que el grupo cometió secuestros, violaciones y asesinatos, contando siempre con la aprobación y ayuda del psicópata retorcido *Jaibo*, a cambio de palabras dulces y favores sexuales.

El sadismo y megalomanía fue el mismo del manga, con la diferencia en que, cuando lograron completar la creación del Robot y *Zera* exigió una chica a cambio de cumplir sus metas, tras ser capturada la chica terminó enamorándose del Robot y este de ella, generando una división y problemas entre los miembros con su llegada.



Eisuke Naitô y el elenco de *Mórbido*. Foto por Nayeli Tlapa

Litros de sangre acompañados de ovaciones del público celebraron la obra de Eisuke Naitô. Pronto comenzaron las preguntas para el joven director, aunque no fueron demasiadas ya que, ahí mismo en el foro comentó –a través de su productor intérprete, pues Eisuke sólo habló japonés- que después de la presentación de su película, tendría que regresar a Japón para comenzar con la dirección de un nuevo proyecto. No hubo tiempo que perder, así que Nayeli fue al grano. No sin antes dejar que otros asistentes preguntaran. Pero eso sí, la chica tomó nota de lo que pudiera serle útil.

⁹⁵ <http://www.retornoanime.com>, 06/11/15.

-¿Hubo alguna relación con tu película respecto al anime?- Preguntó un chico sentado a lado de Nayeli.

-La meta era hacer una película que retomara un poco el anime, pero contarlo desde otra perspectiva. Eso es muy común en Japón, y pasa muy seguido con otro tipo de historias, no sólo dentro de lo gore.- Toda respuesta del interprete era muy breve y lo más concreta posible debido a los tiempos que perseguían a ambos maestros del gore japonés.

-¿Te gusta más trabajar con elementos técnicos o con efectos computarizados?- Preguntó un hombre rubio, como de unos treinta y cinco años.

-Personalmente creo, como director, que no puedes depender siempre de efectos especiales. Necesitas también de materiales tangibles ya que los actores interactúan de forma más natural. Eso es lo que muchas veces da el realismo al proyecto que estás filmando. Además de que puede ser muy útil cuando de presupuesto no andes muy bien. Puede salvar todo tu trabajo si empleas objetos concretos.

Llegó el momento. Quizá nervios o de veras una canallada, la chica acaparó dos preguntas cuando sólo debía hacer una, pues había otros dos chicos que desearon hablar con el director también. Gajes del oficio.

- Eisuke, ¿Por qué consideras importante la presencia de la sangre en tus películas? ¿Por qué hacerlas tan viscerales?

El manga de esta historia en un principio fue muy sangrienta. Además de rescatar la idea original, he de decirte que, en lo que a mí respecta, la idea por la que haya tanta sangre en mi película es para representar simbólicamente la maldad humana. Eso orientado al argumento. Y también como la representación de la

furia, la pasión, las emociones intensas. Que en una obra tan fuerte sirven para confirmarlo sin necesidad de usar otras expresiones o simbolismos.

Amable y risueño, Eisuke respondió lo que la muchacha buscó. Lástima que estuvo tan poco tiempo en el país. Sin hacer nada más, Nayeli terminó su última labor importante del día.

Sólo dos películas, ya que las que faltaron y las de *Medianoche Brutal* tuvieron un giro nuevamente sobrenatural. Por lo que mejor regresaste con la gente seguidora del cine sangriento. Primer banquete superado y dejado el plato limpio. Nayeli todavía charló un rato más con Yoselín Gómez, espectadora de la función anterior. Aunque sólo un rato, pues con tanto fluido rojo había obnubilado la visión al grado de sentirse mareada. Contraria a la técnica que usó en la tarde de ese día, aquí sí la joven reportera guardó el secreto de su identidad y ocupación.

-Yoselín, después de lo que viste hoy en la función, y como seguidora de este estilo de cine, ¿Qué piensas acerca de las películas sangrientas?

El cine gore, desde sus inicios (e incluso antes), se dedicó a matar gente sin que nadie saliera herido. Es ahí donde yace su magia, son trucos, ilusión, fantasía. Por más real que parezca lo que ves, nada es cierto. Eso es lo difícil, es quizá su mayor aportación, saber lo que el público quiere y dárselo, sin tener que hacer daño a terceros, salvo moralmente a aquellos que puedan ofenderse. La realidad es la realidad, tenemos sangre, tripas, músculos, todo cuidadosamente ordenado en el paquete que es nuestro cuerpo, para darnos vida y razón. Si te cortas, sangras.

-¿Qué piensas de la avidez de buscar este tipo de contenido? ¿Qué necesidad hay de ver escenas brutales?

Hasta entonces esa era una realidad muchas veces evadida por el cine. Es decir, la muerte y las heridas estaban más apegadas a un cuento de hadas que a lo real. La noción de la violencia era entonces limitada, hasta que alguien decidió jugar con esos límites y traspasarlos. La gente estaba advertida, en más de un sentido se les dijo que sería insoportable, sangriento, como si el director de equis película

hubiera dejado el mensaje de 'aléjate mientras puedas'. Si le dices a alguien que no abra esa puerta o que no presione ese botón, existe una gran probabilidad de que haga lo contrario.

La gente quiere ver lo prohibido, se encienden sus sentidos al imaginar una realidad detrás de la realidad, pasando ahí a un lado suyo, sin que ellos se percaten. Lo oculto, lo siniestro... en su país, en su ciudad, en su colonia, en las narices de ciudadanos tan decentes y bien portados.

Nayeli pudo continuar con el diálogo de no ser por los amigos de Yoselín, quienes comenzaron a llamarla y ella tuvo que irse. La joven reportera creyó que pasaron unos cuantos minutos, pero en realidad pasó media hora. Volvió a su guarida. En el camino no pudo evitar a todo tipo de gente, aunque, como en la tarde cuando llegó, los disfraces abundaron en los niños. Nayeli aceleró el paso, no tanto porque algunos disfraces estuvieron tan bien elaborados que apenas lograrían erizarle el lomo, sino porque la vieron como un forastero distraído y eso la hizo blanco fácil para sacar dinero a la primera oportunidad de asustarla; excusa perfecta para pedir calaverita.

Después de tantas evasivas, ella logró llegar a su asentamiento, con un buen sabor a sangre en la boca, claro que sólo figurativamente. Sí, no falló esta vez; Mórbido fue el lugar indicado. No quedó duda que la brutalidad esperó por ella todo este tiempo ¿Pero sólo en esos tintes gótico-melómanos? Tuvo que esperar los platos fuertes de los siguientes dos días. Aun con eso, dejó de sentirse como bicho raro entre multitudes de mentes puritanas. Sensación que decidió guardar en el fondo de sus pensamientos.

A descansar, el siguiente día comenzó la parte más fuerte... o quizá la más divertida entre todos los pedazos de carne y sangre regados por la ciudad. Mientras tanto, Nayeli durmió pensando que el sabor de la nueva sangre también fue delicioso... La esencia de la época dorada del cine nunca murió. Aunque eso se sabría totalmente apenas el sol iluminara el alba del día siguiente...

3.2 Chistes grotescos; splatstick y heavy metal

31 de octubre. La joven reportera despertó al momento que sonó la canción *Heaven can wait* de Gamma Ray en su celular a modo de despertador. Le dieron ganas de aniquilar ese maldito aparato, pero con tan buena melodía simplemente no cedió al impulso.

Apenas eran las 8:30 de la mañana, momento que ella acostumbraba a despertar todos los días, estuviera o no en casa. Recuperó la noción del tiempo y lugar. ¡Carajo! Había que abandonar el asentamiento para llegar a otro, sólo esperaba que donde reservó estuviera activo las 24 horas, pues el segundo día de Mórvido prometió mucha grotesca diversión, risas malévolas... y la proyección de la maldad pura hasta muy altas horas de la noche.

Pero no debía comer ansías, mejor un desayuno. Así que, después de preparar todo el arsenal de supervivencia, Nayeli dejó el sitio de la primera noche. Eran las 9 de la mañana, y como el festival comenzaba actividades hasta las 11, tenía el tiempo suficiente para almorzar y reorganizar el cosmos que llevaba en la mochila. Primero lo primero: la panza. Así que una vez más, ella caminó como si no supiera a dónde iba, eso según la percepción de los primeros poblanos que andaban por ahí casualmente, y finalmente la joven reportera entró a un restaurante que, por sus abundantes clientes, creyó que la comida era buena.

El lugar estaba ambientado en un estilo mexicano como de la época de la revolución o algo rústico. Nuevamente apareció la extraña sensación de ser observada con recelo, aunque esta vez sólo por los comensales. La mesera atendió siempre sonriente, aunque después también Nayeli la sintió algo distante. “Qué clase de sexto sentido tendría esta gente, cómo podrían saber que vienes de fuera”.

Así pensó mientras esperaba un capuccino. Tardó un poco, pero la chica lo trajo en una copa de cristal con mango. Nayeli no había visto una bebida de este tipo en tal presentación, por lo que no pudo evitar asombrarse. La mesera sonrió amablemente, alagada.

La joven reportera bebió para matar el tiempo de espera respecto al desayuno que pidió. “Ya se tardaron con el desayuno”, chillaba la panza mientras ella planeó el itinerario de ese día.

9:30 de la mañana y apenas se les ocurrió atender a la muchacha, diez minutos más y, acompañadas con una disculpa, la mesera por fin llevó las enchiladas. Qué manía esa de escoger un platillo común en lugar de experimentar cosas nuevas. Nayeli comió a prisa porque en una hora y media comenzaría de nueva cuenta el festival. Ese lugar sí fue descarado; todavía tratar a la joven reportera como un extraterrestre y tardarse en traer la comida, se atrevieron a exigir –que no pedir propina... Y el 10% de lo que gastó. Muy lindo lugar, pero la verdad se pasaron. Al menos tuvo el consuelo de recordar que nunca regresaría a tal sitio... o al menos no por esos rumbos en un largo tiempo.

Cuando Nayeli llegó al Zócalo, eran las 10:20 de la mañana, y el otro asentamiento al que tenía que llegar estaba a cinco cuadras sobre la calle 4 oriente. Ni corriendo llegaría al Teatro cuando saliera de la nueva guarida otra vez; además, tenía que conseguir los boletos cuanto antes, eso si no quería estar fuera como ayer.

Ni hablar, a entrar con la mochila a estorbar. Afortunadamente recién abierto el Teatro, no hubo fila salvo una pareja que discutió con la cajera en turno para la primera función. Una grata sorpresa pasó cuando la novia del chico, quien parecía no ceder a la discusión, volteó a ver a la joven reportera y preguntó si también iba a entrar. Nayeli afirmó y a continuación, la novia le regaló un boleto. Según ella dijo que un amigo quedó en llegar con ellos, pero por circunstancias extraordinarias, ya no iba a acompañarlos.

Por ser víspera de Halloween, la joven reportera pensó que fue una broma, pero al ver que el boleto era precisamente para la función que comenzaría en un par de minutos, aceptó el boleto, por lo que les deseó felices fiestas a los dos. Internamente Nayeli quiso volverlos a topar en la esperada función de la tarde, tenía que saber más acerca de sus peculiares gustos cinematográficos.

Todo pintó para ser el día más entretenido del festival; esto desde el punto de vista del humor negro y sarcástico, así fue y ha sido la esencia del Halloween. Incluso en Mórvido, las primeras horas del día y antes del anochecer, estrenos *splatstick* aguardaron a los seguidores de los chistes más brutales, extremos y enfermizos: De entrada, a las 10:55 de la mañana, ya había fila para disfrutar de la primera comedia sangrienta: ¡A la *&\$%! con los zombis! Traída a nuestro país por Paramount México. Del director Christopher Landon, quien se encargó de *Actividad paranormal: Los señalados*.



La música ambiental esta vez correspondió a una canción de la banda Carcass y su disco *Symphonies of Sickness*. Es decir, un *grindcore* de sonido asqueroso (en buen sentido) y de letra brutal. Aunque salieron debiéndola, pues en esa ocasión la música no estuvo a volumen fuerte como la primera vez que Nayeli entró al Teatro.



Pablo Guisa como scout. Foto por Nayeli Tlapa

Para esta proyección hubo invitados especiales: un grupo de *scouts* entró para deleitarse con una película que podría decirse fue una dedicatoria, ya que su argumento se centró en tres amigos scouts que lucharon contra todo un pueblo infectado por un virus que los convirtió en zombis come-cerebros. Según se mencionó en el festival, esta función fue premier nacional, ya que estaría abierta al público en un par de meses después, así que los asistentes a Mórvido tuvieron el privilegio de ser los primeros ojos en apreciarla.

Durante la película, lo primero a mencionar fue justamente el hecho que unos *scouts*, que eran chicos en su etapa de adolescencia, le hicieran frente a unos

zombis. Ese aspecto ya lo hacía original y al mismo tiempo irreverente, no había dudas que eso era lo que buscaba Christopher Landon para que su película fuera distinta de todo lo que se ha visto antes.

No es que estuvieran de moda, los muertos vivientes ya eran parte de un subgénero donde muchas veces se ubicaban dentro del horror, sin embargo hubo veces en las que se coqueteó con la comedia y aquí fue donde entró el argumento de *¡A la *&\$%! con los zombis!*

Claramente la primera referencia fue *Tierra de zombis (Zombieland)*, una comedia con una inolvidable secuencia de créditos iniciales y un planteamiento rápido: y de lleno se entraba en la acción.

Aquí eso no sucedió, primero estuvo el origen de la infección y luego un primer acto que se encargaba de presentar a los personajes, algo que realmente no fue tan complicado; eran *scouts* en una cinta de zombis, tampoco fue necesario rebuscar.

De cualquier forma, a la hora que comenzó la infección y que estuvieran estos tres exploradores junto con una mesera de un *table dance*, la película agarró velocidad y las bromas estaban a la orden, aunque eso sí, sólo para un público que no buscó un referente obligado de humor y simplemente quería pasar un buen rato en el cine. Hubo desde chistes con desnudos, malas palabras; hasta animales zombis.

Además de *Zombieland*, se notaron ciertas influencias en la construcción de la película, se pudo pensar inmediatamente en títulos como *El Regreso de los Muertos Vivientes 2*, *Re-animator*, *Shaun of the Dead* o *Evil Dead 2*, e incluso hasta ciertas películas de comedia juvenil como *American Pie* o *Euroviaje Censurado*. Todo sin dejar ser *¡A la *&\$%! con los zombis!*

Algo destacable en la película fue que los zombis no eran iguales al común denominador, es decir no solo gruñían y destripaban cuerpos, sino que se les dio la capacidad de pensar y razonar (pero solo un poco). No fueron zombis al 100% y en algunas de sus escenas también se apelaba a la originalidad, y lo mejor de

todo es que funcionaba, sin llegar a desagradar –sólo por mencionar la parte en que un zombi cantó *Baby one more time* de Britney Spears-. Si la vieran, seguramente muchos seguidores del género zombi dirían que se rompió cierto esquema con esto pero, al ver en qué dirección iba la película, se podría pasar por alto.

No es que hubiera algo negativo en la película, sin embargo, su perfil estuvo dirigido a un público juvenil y no uno más adulto. Tan sólo los personajes y actores. El elenco fue prácticamente juvenil, el trío de *scouts* compuesto por Tye Sheridan, Logan Miller y Joey Morgan cumplieron cada uno con su función específica de ser “el líder”, “el parrandero” y “el tonto” del grupo, respectivamente. La que sorprendió, aun sin lograr robarse completamente el show, fue Sophie Dumont en el papel de la aguerrida stripper-mesera. Ella interpretó el casi único papel de adulto de la película, con la misión de imponer cierto respeto en el grupo. Eso la volvió importante.⁹⁶



Elenco de *¡A la *&\$%! con los zombis!* Foto por Nayeli Tlapa

*¡A la *&\$%! con los zombis!* logró mantenerse a lo largo de sus 93 minutos, aunque el primer acto fue lento y tomó mucho tiempo en arrancar. Pero sin duda fue la mejor película de *scouts* desde *Moonrise Kingdom*, con el extra de que aquí había zombis. Para todo aquel que le gustara este asunto ¿Qué más se podía pedir?

Este año hubo una apuesta similar con *Cooties* de Elijah Wood y Leigh Whannell, que también estuvo en *Mórbido*. Sin embargo, para quienes vieron esa película con adultos encerrados en una primaria llena de niños zombis, supieron que la idea se gastó extremadamente rápido, mientras que en *¡A la *&\$%! con los zombis!*

⁹⁶ <http://www.cinencuentro.com/2015/11/18/critica-a-la-m-con-los-zombis-irreverente-pelicula-cine-zombi/>, 15/11/2015.

Al finalizar, no hubo presentación de algún director o productor, pero sí una dinámica dónde los participantes tuvieron que demostrar qué tan aptos fueron para sobrevivir en un apocalipsis zombi. También un singular muerto viviente organizó debates y quien supiera responder correctamente, ganaba algún premio o viaje, cortesía de uno de los patrocinadores. Sin embargo, esta vez sólo quince de los invitados especiales participaron; todos los demás quedaron como jueces-espectadores.

Vaya que terminó tardecito, sólo hasta la 1:30 de la tarde fue cuando Nayeli respiró fuera del Teatro. Halloween y Día de Muertos se sintieron desde el amanecer, pero en la tarde la emoción se tornó más intensa; varias personas ya ostentaban disfraces, tanto tradicionales calaveras, como de personajes de películas de terror; particularmente los niños llevaron una pequeña calabaza o calavera en la cual uno tenía que depositar un dulce o dinero si lograban asustar.

El dibujo mural se terminó probablemente desde la tarde-noche de ayer, lástima que no hubo un lugar más alto para que la joven reportera lo viera en su totalidad.



Dibujo mural del Instituto Municipal de Arte y Cultura del estado de Puebla. Foto por Nayeli Tlapa

Y no, no permitieron subirse a los árboles del Zócalo, además, Nayeli nunca tuvo habilidades de ardilla trepadora. Luego, estuvo cercada y techada para evitar daños a la obra que estuvo hasta el 2 de noviembre. Ni pensar en arriesgarse... demasiado.

Nayeli consideró su tiempo libre, así que lo primero fue llegar al segundo asentamiento donde pasaría la última noche. Llegó a la habitación y nuevamente extendió el tianguis hasta el último rincón. De tanto andar de aquí para allá, de forma urgente ella tomó un baño para después salir y buscar con qué llenar la barriga. Y ahí fue la joven reportera, otra vez a experimentar nuevos lugares.

Ella llegó a un restaurante bar, que según en un folleto del festival fue otro patrocinador. *El Cerdo Picante*; un lugar con una ambientación de tintes *underground*; mezcla entre las tribus urbanas gótica y metalera. Extraordinaria casualidad parar en dicho lugar, sabiendo lo que a la joven encontraría en un par de horas más en el Teatro.

En su entrada, el local se reveló también como un pequeño foro donde bandas de rock podían hacer presentaciones. Primer restaurante en Puebla donde no trataron como bicho raro o con dejo de desprecio a la joven reportera; hasta una promoción de cervezas le ofrecieron. Para no hacerse



Altar del bar *El Cerdo Picante*. Foto por Nayeli Tlapa

del rogar, Nayeli aceptó las tres cervezas que incluían una papa horneada rellena de chorizo y queso, con guarniciones de más verduras, salsa de rajas y carne de puerco. Entendió por qué el apelativo de *Cerdo Picante*.

Ingenuamente la muchacha creyó que en esta ocasión pudo ocurrir alguna *tocada* o algo por el estilo en conmemoración del Día de Muertos o Halloween, ya que, a pesar de ser patrocinadores de *Mórbido*, quizá también manejaron una agenda propia. Sin embargo sólo fue un pensamiento, ya que esa tarde no hubo fiesta rockera; más bien producción y directores del canal de cable SYFY estuvieron en una sección especial del bar donde únicamente estuvo dispuesta como un pequeño espacio de grabación. No se permitió la entrada a esa sección del lugar ni tampoco concedieron entrevistas a nadie que no estuviera acreditado como parte del equipo de SYFY o *Mórbido*. Así que una vez más, Nayeli supo lo que era una grabación profesional; sólo de miradas.

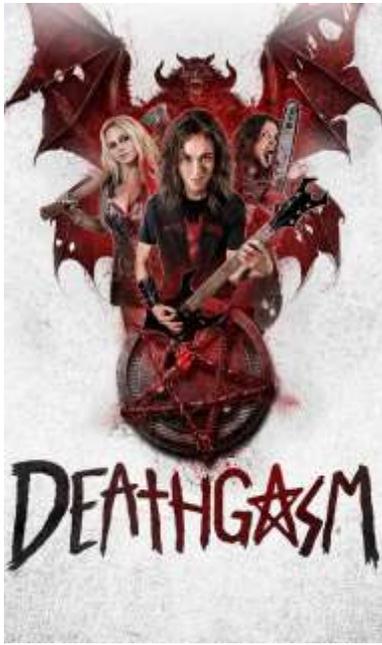


Imagen de <http://www.filmaffinity.com>

No hubo rock ahí, pero sí en el Teatro. Fue alucinante ver cómo de varios rincones de la ciudad, chicos y chicas vestidos de negro, o con playeras de diversos estampados de bandas de Heavy, Thrash y Death Metal comenzaron a formarse en fila detrás de las ya tan familiares puertas de cristal. Fue como si dentro del lugar estuviera por presentarse uno de sus tan anhelados conciertos metaleros.

La verdad no fue para menos: *Deathgasm*, del director Jason Lei Howden, invocó a metaleros de distintas partes de México –y algunos de otros países- para ver una comedia de mucha sangre, demonios y guitarras eléctricas. Por tal público seguidor, probablemente esta película en un futuro no muy lejano se convertiría en una pieza de culto para todo aquel que gustara del género heavy.

Como a las 4:45 de la tarde nuevamente Nayeli topó a la pareja que le había regalado el boleto para la función de la mañana. La oportunidad se cumplió, y bueno, la joven reportera aprovechó el tiempo de espera. Sofía fue quien se dedicó a hablar, pues su novio fue a conseguir los boletos y bueno, él no accedió a charlar más que con monosílabos.

-Sofía, ¿Por qué te gusta este cine? ¿Qué es lo que te llama la atención al ver la brutalidad descarnada en la pantalla?

A pesar de que tengo una personalidad extremadamente emotiva, no soy particularmente sensible ante imágenes que denoten muerte, violencia o imágenes anatómicas que sirven para el conocimiento médico. Nunca tuve asco ante la sangre y siempre se me ha hecho ridículo que la gente se lo tuviera (ya no se me hace ridículo).

Me podrían preguntar que cómo es que, si soy tan sensible, no tengo ningún conflicto viendo imágenes que expresen muerte o violencia. Me toca decir que lo

que me hacen pensar, sentir y cuestionar no es indiferencia sino un gran interés por la naturaleza del hombre y lo vulnerable de su cuerpo, además de muchísima tristeza.

La verdad que nos rodea en muchas ocasiones supera al cine. Pero en ambos casos sale a relucir el apetito del ser humano por la sangre. Queremos ver qué hay detrás de la puerta, lo ajeno, lo que no nos pertenece, el misterio, lo desconocido nos atrae como si fuéramos imanes de polos opuestos.

No conocemos la sangre misma que corre por nuestras venas y cuando la vemos fuera de su envase, surgen esos sentimientos encontrados: repulsión y maravilla. Estamos de tal modo atados a nuestro cuerpo que no concebimos su fragilidad, nos asusta con qué sencillez se puede esfumar.

Es verdad que nuestro entorno es desolador, que es a veces insoportable la violencia de las imágenes. La gente sufre y la vida se les arrebató, no hay trucos. Semejantes crueldades no deberían existir, mejor deberían quedarse donde corresponden: en la imaginación, en la pantalla de un cine.



Pablo Guisa, listo para el Metal. Foto por Nayeli Tlapa

A pesar de la charla, por cortesía, Nayeli decidió darles espacio a los enamorados para que disfrutaran del festival, además entendió la sensación de incomodidad de ser acosado. Todos, heavys o no, entraron para ver una de las películas, si no de estreno mundial, sí de las más esperadas por el público joven. Tomaron cada cual su respectivo lugar al son de la música de Cannibal Corpse y Cattle Decapitation a modo de ambientación como lo haría cualquier sala de cine 'normal'.

De nueva cuenta Pablo Guisa apareció, esta vez improvisando un solo de guitarra y con maquillaje que emulaba al personaje principal de la película. En forma breve

también se presentó Jason Lei Howden junto a una mujer que probablemente se trató de su esposa –o cuando menos su pareja-.

Jason, que se estrenó en dirección y guion de largometraje, además de ser profesional en los efectos especiales de taquillazos como *Los Vengadores*, *Wolverine: Inmortal* o *El Hobbit: Un viaje inesperado* y su segunda parte, *La desolación de Smaug.*, era metalero de hueso colorado. Sin más que saludar a todo el público presente, de inmediato invitó a disfrutar de su opera prima con la señal de la mano cornuda que Ronnie James Dio dejara para la posteridad. Metaleros al grito de guerra aceptaron la invitación, ansiosos de verse en la perspectiva de Howden.

Deathgasm, una película *gore* que mezcló el heavy metal con la sátira, la sangre y la ultra violencia. Había muchas formas de captar el interés del público por una película, desde una campaña impresionante de marketing hasta conseguir un reparto tan llamativo que no había más remedio que verla. Por parte de la joven reportera, siempre sintió un especial interés por aquellos casos que tuvieran un argumento singular, siendo ese el caso de esta película, la *frikada gore* a ritmo de heavy metal que fue muy bien recibida por aquellos que ya la vieron y en varios festivales de cine en Nueva Zelanda, tierra de Jason.

En *Deathgasm*, *Brodie* fue el recién llegado a un pequeño pueblo donde se haría amigo de *Zakk*, ya que los dos tienen la misma afición por el heavy metal. Los dos adolescentes, cansados de ser rechazados por las chicas y acosados sin



Imagen de <http://www.filmaffinity.com>

piEDAD por los chicos en el instituto, crearon una banda de Death Metal, y para darle un aire realmente *heavy*, buscaron aprender a utilizar la magia negra. Se acercarán a esa tarea como sólo ellos sabían; mediante la búsqueda de mensajes subliminales en los álbumes de Slayer, buscando libros de brujería en la biblioteca

de la escuela, y jugando con un tablero de Ouija del que nunca obtuvieron respuesta.

Pero al toparse por accidente con unas partituras antiguas, trataron de reproducirlo con su banda en el garaje, invocando a una antigua entidad malvada conocida como *The Blind One*, que amenazó con dominar la raza humana. Sus compañeros de clase y familiares fueron poseídos por fuerzas demoníacas, haciendo que se arrancaran sus propios ojos y se convirtieran en asesinos psicóticos. Con semejante amenaza, llegó el momento de demostrar que eran algo más que unos perdedores melencólicos si querían salvar el mundo.

Básicamente esa era la historia, lineal y directa a decir verdad, y fue la misma simpleza de la idea lo que hizo a esta película un respiro de aire fresco; claro, los detalles siempre fueron pieza clave, *Deathgasm* se enaltecía con una cantidad y calidad inmejorable de *gore*; personajes verdaderamente entrañables cuyas personalidades nunca fueron planas, además de un sinfín de referencias exclusivamente pensadas para los amantes del metal (vaya, todo aquel que tuviera contacto con el género identificaba inmediatamente a *Devourment*, *Cannibal Corpse*, *Immortal*, *Zakk Wylde*, *Pungent Stench*, *Trivium*, *King Diamond*, *Cattle Decapitation*, *Nunslaughter*...).⁹⁷

Deathgasm fue una película que se realizó tanto por fanáticos del cine de horror como del metal extremo. Combinación artística que definitivamente embonó bastante bien. La experiencia con esta película fue acelerada y muy divertida, incluso para los detractores del metal (que justo para ellos existía el personaje de *Medina*, la pretendiente de *Brodie*, quién tenía el mayor arco en la historia). *Deathgasm* nunca pretendió ser seria, tampoco estuvo interesada en ser analizada y desmenuzada por la crítica, lo que la película prometió y cumplió fue lograr una experiencia de *splatstick* emocionante y entretenido, y en esa categoría fue más que excelente.

⁹⁷ <http://www.blogdecine.com/trailers/deathgasm-la-frikada-gore-a-ritmo-de-heavy-metal>, 20/11/2015.

Gore y música heavy fue algo que muchas veces fue de la mano. Y si además los protagonistas de la función fueran un grupo metalero, mejor que mejor. ¿Había dudas sobre que *Deathgasm* pudo ser una de las *splatstick* más divertidas del año? La verdad fue un nuevo intento de Nueva Zelanda por volver a esos años mágicos que regaló Peter Jackson en sus comienzos.

Apoteósica la ovación de cada metalero –y no metalero- ante semejante comedia sangrienta. Jason y su esposa estuvieron más que complacidos ante tal muestra de aprobación. No obstante, y por una situación similar a la de Eisuke el día de ayer, sólo concedieron unos minutos para preguntas. Aunque esta vez no con tanta formalidad, más bien un diálogo regido por la regla “pregunta lo que quieras”; tal como han sido siempre los *heavys*. Emocionante... a no ser que no hablaras otro idioma, pues Jason no habló ningún otro lenguaje que no fuera inglés. Sin embargo, el Heavy Metal nunca conoció frontera alguna, por lo que la oportunidad de oro estuvo al alcance de la joven reportera. A hablar claro, de colega a colega. *De metalero a metalero...*

Deathgasm supuso el debut como director y guionista de Jason Howden, reputado artista de Efectos Visuales neozelandés, estuvo -previo a *Mórbido*- en Sitges



Jason Howden y parte del elenco de *Mórbido*. Foto por Nayeli Tlapa

presentando esta película de terror con toques de comedia.

Sin embargo, esta vez su película había llegado más allá de Oceanía (que no es la estación de la línea 5), y *Mórbido* acogió su opera prima para convocar a los más fieles seguidores de este género musical y –en ocasiones- de

este tipo de producciones. No hubo tiempo que perder. Fuera o no director, Jason era una persona: alguien con la que Nayeli compartía un gusto común, donde

quizá la única diferencia estaba en la forma que expresaban sus emociones respecto a la música que seguían.

A pesar de la barrera del idioma, la joven reportera aprovechó a la intérprete que estaba a un lado de la pareja de Jason. Tal vez esto ya no fue tan apegado a la investigación, sin embargo, era la misma pregunta que varios le habían hecho a Nayeli de forma similar. E incluso la misma cuestión llegó a escucharla en un examen profesional. Tal inquietud tuvo cierta trascendencia y fue de suma importancia, no sólo para Jason, o incluso para la chica, sino para cualquier seguidor de música extrema.

-Jason, para ti ¿Qué es el Heavy Metal?

-Una expresión de libertad. Un tipo de música que hace que mi vida y entorno se haga más real. La dosis exacta de fuerza necesaria para ver y enfrentar el mundo tal cual es. Quise expresar en esta cinta algunas cuestiones de la sociedad visto desde esta cultura que la refleja. Denunciando la insensatez de cuanto la mayoría de la gente les achaca a quienes adoran el heavy metal.

El heavy es mi pasión. La música, el vestuario...todo. Yo elegí personalmente toda la música de la película, los grupos de la banda sonora... sí, es todo mío.

- ¿Por qué es importante para ti que tu película tenga escenas sangrientas?

-Me gusta que haya acción. Como sabes esto del gore y el metal van de la mano. Y pensé que si mi película sería igual de brutal que muchas de mis bandas favoritas, las escenas tendrían que estar a la par de la música. No tendría ningún sentido tratar algo fuerte si se le censura u omite. ¡Tienes que matar gente! ¿Qué quieres? ¿Mantener a todos vivos para una secuela?

Así habló Jason. Lleno de energía y entusiasmo, un gran representante de la cultura metalera. Tan así que asistió al festival con su chaleco favorito: Lleno de parches y logos de bandas, generalmente de Death Metal. Lástima por la distancia y el idioma inglés – que la joven reportera entiende, pero hablarlo resulta un desastre-. *Deathgasm* cerró con broche de acero y mano cornuda el cine *splatstick* al menos en el Teatro. Luego del encuentro de dioses metaleros, cayó la noche en

la ciudad, la cual fue una auténtica zarabanda de fiestas, desfiles y disfraces. Increíble que tanta gente cupiera en tan reducida explanada. Por ello calles y cruces fueron cerradas. Esa noche definitivamente pintó para una parranda de verdad, por lo que la seguridad de la ciudad tuvo que cerciorarse que hubiera saldo blanco.

Nayeli tuvo que dirigirse al Cinemex de la calle 7 Poniente, ya que las funciones de más noche y madrugada fueron las ideales para el más puro concepto del horror inhumano. Tras ríos de gente la chica consiguió llegar y obtener entradas para una función sorpresa y la película más violenta de Móbido según sus organizadores. Tuvo que comprobar si de verdad lo era. La obra era mexicana y con mayor razón -inspirado en la fama del país en otros festivales- la muchacha supuso que incluso en el terror también se estaría robando cámaras.

No obstante y antes de cualquier otra cosa, había que resguardar el tesoro ya que, aunque la joven reportera llegó casi arrastrándose por los boletos, apenas consiguió uno para *Atroz*. Más valía protegerlos.

Pronto la chica cayó en cuenta que eso no fue posible, pues en camino hacia su asentamiento topó con dos celebraciones. En una explanada frente a la calle 4 oriente, se proyectó *Paranorman* al aire libre, ideal para pasarla en familia. Y también con los 50 años de Kalimán, el superhéroe mexicano.

El Instituto Mexicano de Arte y Cultura de Puebla sirvió como sede para la presentación del libro *Kalimán el hombre increíble y los profanadores de tumbas*, esto como parte de los festejos a 50 años de la publicación de la primera historieta del personaje.

Kalimán: El Hombre Increíble nació en 1963 gracias al ingenio de Rafael Cutberto Navarro y Modesto Vázquez González, para Radio Cadena Nacional. Debido al éxito obtenido en 1965, fue adaptado a historieta; llegando a ser la más popular y vendida en México y Latinoamérica durante 26 años ininterrumpidos, alcanzando 1,351 números consecutivos.

La presentación del libro -que llevaba por nombre el de la primera serie transmitida por radio-, estuvo a cargo del locutor y escritor Edgar David Aguilera, quien compartió que, junto con un grupo de creativos y admiradores, estaban trabajando para revivir en la época actual a *Kalimán* a través de diversos medios y formatos como la animación, la radionovela e incluso un videojuego.

La historia de *Kalimán* trataba que era “el séptimo hijo varón de la dinastía de la diosa Kali. Era un hombre justo que se dedicaba en cuerpo y alma a combatir a las fuerzas del mal, sin violencia, sin armas; en sus aventuras estaba acompañado por *Solín*, un niño egipcio descendiente de faraones que se convirtió en su discípulo, confidente y mejor amigo”.

Aguilera también compartió que además de la publicación literaria; durante todo el mes de noviembre, a través del programa radiofónico del estado *La hora nacional*, y como primer paso para reactivar al personaje en el colectivo social, se tendría una entrevista con *Kalimán* en persona, para saber por qué se ha mantenido alejado de los reflectores.

El reparto original incluía a Luis Manuel Pelayo como *Kalimán*, Luis de Alba como *Solín* e Isidro Olace en la narración. También se hubo contemplado una exposición de más de 60 artistas plásticos mexicanos e internacionales fanáticos de *El hombre increíble*; Edgar David Aguilera no quiso adelantar el lugar de la muestra debido a que todavía no estaba confirmado.

Al cuestionarle sobre la posibilidad de una nueva entrega cinematográfica de *Kalimán: el hombre increíble*, no negó la posibilidad de que sea una realidad, sin embargo no se tenía planeado hacerla en un futuro próximo, ya que según dijo:

Primero se requiere revivir al personaje y lograr que el público mexicano se identifique con él nuevamente.

En cuanto a cine se refería, Mórvido presentó, en funciones especiales al aire libre, las dos películas que existen de este personaje: *Kalimán en el siniestro mundo de humanom* y *Kalimán vs los profanadores de tumbas*; además de

entregar un reconocimiento representativo al personaje que había cumplido 50 años.⁹⁸

Luego de este pequeño picnic de paso, Nayeli logró llegar a su habitación, aunque esta vez sólo para organizarse, ya que dieron las 8 de la noche y la función sorpresa empezaría a las 9:30, por lo que nuevamente salió. Otra vez en calles citadinas. No sólo los niños pidieron su calaverita, sino también gente de más años sacó provecho de ello; claro que con un disfraz más elaborado, o con una escalofriante broma, la cual había que pagar si asustaban. Con tanto monstruo, demonio, calavera y fantasma rondando por la calle llegó el punto en el que no se sabía quién usó un disfraz y quién fue real, tal cual. Broma de mal gusto.

Hasta ese momento la joven reportera pensó que, por el motivo de Halloween, hubo mucha gente en las calles. No obstante, fue hasta que llegó a la explanada otra vez cuando vio una camioneta adaptada en forma de carro alegórico, la cual llevó al frente la insignia de *La Marcha Siniestra*.



⁹⁸ <http://www.imcine.gob.mx/comunicacion-social/comunicados-y-noticias/celebran-50-anos-de-kaliman-el-superheroe-mexicano>, 08/11/2015.

¿Y eso qué fue? Un desfile de “alter egos”, que no fueron otra cosa que gente con los gustos más extraños respecto a disfraces. Aunque pareciera ser un festival adjunto a Mórbido, en realidad *La marcha oscura* se realizaba cada año en la ciudad de Puebla como una iniciativa de la asociación “Stencil Espacio Creativo”. Básicamente se celebraba el género del Horror y todas sus variantes. Desde niños hasta adultos, cientos de ellos marchaban caracterizados de distintos iconos del Horror. La comunidad *cosplayer* participaba también dándole una variedad al evento.



¡Marcha Siniestra invade el Zócalo! Foto por Nayeli Tlapa

¿Tenían que estar precisamente esta noche? Para darle más ese sentimiento, *La Marcha Siniestra* adoptó el ideal de la noche de Samhain que, según la tradición celta, sirvió como celebración del final de la temporada de cosechas y fue considerada como el «Año Nuevo Celta», que comenzaba con la estación oscura. Fue tanto una fiesta de transición (el paso de un año a otro) como de apertura al otro mundo.

Por eso no fue extraño que cientos de personas deambularan por ahí en los disfraces más bizarros. Tomaron las calles en medio de música, acrobacias, performances y *bikers*; motociclistas de ultra tumba que saludaron a los espectadores con la señal de la mano cornuda. Un evento sincrético donde las tradiciones coloridas como el día de muertos y el Halloween se unieron para una marcha única en su género. Licántropos, brujas, vampiros, catrinas, *ghouls*, demonios, zombies y todos los seres del mal advirtieron:

Somos sangre, somos blasfemia, somos la Marcha Siniestra 2015



Foto por Nayeli Tlapa

Motociclistas siniestros. Foto por Nayeli Tlapa

Excelente festín de monstruos en el centro de la ciudad, sin embargo, la noche de Mórbido siguió; las dos funciones que faltaron esa noche esperaron a la joven reportera; llenas de los más aguerridos del gusto por la sangre y violencia explícita. La verdad sí; esa noche y madrugada fue promesa de la más insana violencia gráfica jamás vista en cines mexicanos.

Un par de horas antes, sólo de oídas Nayeli escuchó a algunos asistentes que, hasta esa noche *Baskin*, película del director turco Can Evrenol, era la más 'brutal' que se presentó

hasta el momento. No obstante, aquella sádica noche sólo los valientes (o voyeuristas enfermos, depende la perspectiva) se quedarían hasta casi el amanecer para presenciar la malignidad más terrible hecha cine: *Atroz*, del director mexicano Lex Ortega. Obra que, según el propio festival, fue la más fuerte al ser clasificada como E. ¿Tan horrible y grosero pudo ser algo hecho en México? No fue más que una cara del entorno que vivimos...

La función sorpresa resultó ser la película *The Tale of tales*, que el día anterior se proyectó en el Teatro, pero aquellos que se la perdieron y ni se la esperaban, disfrutaron de la belleza oscura y grotesca. Maravillosa cinta que sirvió para preparar mental, visual, psicológica y emocionalmente el plato fuerte –ultra fuerte-. Si la joven reportera creyó que sólo el narco hacía cosas abominables, fue demasiado ingenua. “Nunca sabes si el que está sentado junto a ti es un *Atroz* asesino psicópata...”

3.3 ¿Inhumano? Es nuestra cruel esencia: Apocalipsis, enfermedad y un crimen atroz.

(...) Aunque yo dudo que un pendejo como tú sea feliz. Es más, no creo que alguna vez hayas conocido la felicidad...

(...) Pero yo dudo que seas una víctima.

Más bien eres un pinche error de la naturaleza...

En el interior de su habitación, Goyo ya tenía a la mano el material para ejecutar su venganza. Llevaba pensándola desde hacía tiempo. Harto de todo, de las humillaciones, de no ser aceptado ni por su propia sangre. Imperdonable que su propio padre lo hubiera castigado de una forma totalmente abominable. Fue ahí donde perdió todo sentido de cordura y culpabilidad. Donde la raíz de todo el mal nació. Ahora veía ese cabrón el real significado de ser un hombre de verdad...

Fallas de origen. Ruido y nuevo encuadre de escena.

Goyo ya estaba listo. Y sus víctimas también. Toda la familia se encontraba en la habitación matrimonial. En la cama estaban los padres; dormidos tras el somnífero agregado por Goyo hacía un par de horas. Sólo Papá estaba boca abajo, amordazado de pies y manos. Tras la cámara principal que grabaría toda la obra de arte, la hermana en complicidad. Nunca había estado tan de acuerdo para hacerlo. Es natural que quieran buscar independencia, ¿Quién no ha al menos pensado en asesinar a sus padres alguna vez?

No había marcha atrás. Goyo procedería de inmediato. Pero falló un cálculo; Mamá despertó y al darse cuenta de la situación, comenzó a patallar y gritar como una histérica. En intentos vanos de callarla, Goyo arremetió contra ella, golpeándola. La señora parecía haberse tranquilizado un poco, por llamar de algún modo el hecho de cesar su escándalo. Al menos ya no patallaba, pero estaba terriblemente horrorizada. El ruido hizo que Papá recobrara la conciencia.

-¿Qué crees que estás haciendo, jotita?- Ladró el señor en su ya tono habitual de desprecio y sin reparar en su hija.

Pero el hijo verdugo lo ignoraba mientras intentaba que Mamá se colocara un arnés con un dildo de goma, envuelto en alambre de púas; todo so pena de volarle los sesos con las balas de una escuadra Beretta 9mm; la cual usaba para amenazarla. Ahora se las cobraría todas...

-¿Qué nos vas a matar, princesa? ¡Si precisamente son los huevos los que te faltan, cabrón!- Berreaba rabioso Papá.

-¡Te callas, hijo de tu puta madre!- Goyo fue hasta él y le colocó el cañón del arma en la nuca.- ¡Ahora te voy a demostrar a quién salí, pendejo!

Lo golpeó con el arma y lo dejó semi inconsciente. Ese animal tenía que sentirlo TODO. Regresó donde Mamá; la señora estaba arrinconada al borde de la cama y temblaba como perro asustado. De nueva cuenta la amenazó con el arma para que se colocara el arnés. No hubo remedio más que obedecer. Ya colocado todo en su lugar, Goyo la sujetó del cabello y así la llevó hasta estar detrás de Papá. El señor recobraba el conocimiento lentamente. Sólo hasta que Goyo le desgarró los pantalones y calzones al tratar de sólo bajarlos, Papá reaccionó súbitamente y otra vez empezaron las maldiciones... para ser silenciadas por un primer grito.

El más terrible dolor que Papá sentiría en toda su vida; el odio, resentimiento y malignidad más pura entrando por el recto. Mamá se había vuelto un mar de llanto y gritos desgarradores, como el dildo que tenía puesto; con el que estaba acribillando el ano de Papá. Entre sollozos histéricos, la señora suplicaba a su hijo que los perdonara por todo lo que le hicieron pasar, por burlarse y humillarlo por su homosexualidad –hasta ese momento única cuestión considerada por ellos *anormal*-. Pero ya era tarde, Goyo no estaría satisfecho hasta completar su obra maestra.

La brutal sodomización duró cerca de veinte minutos según el cronómetro de la cámara. Mamá no dejaba de gritar desconsoladamente. Harto de ruido, Goyo la golpeó para dejarla inconsciente. La señora cayó a un lado de su moribundo marido, quien estaba en extremo pálido por la hemorragia que salía entre sus nalgas. Papá agonizaba, eso quería decir que otro orgásmico alarido de dolor

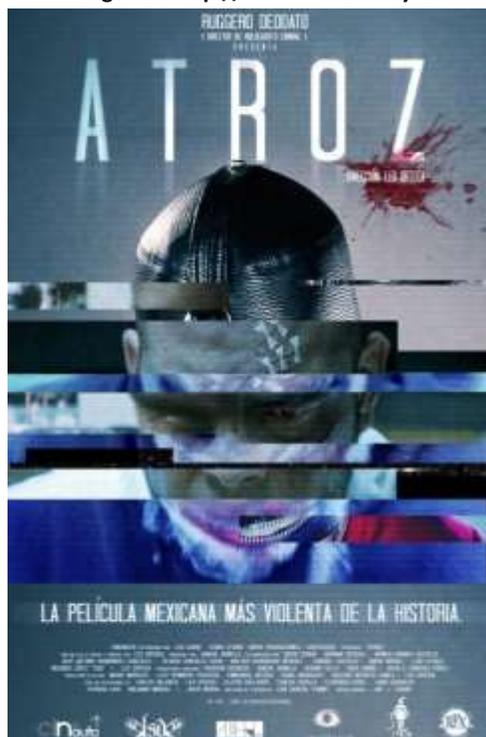
podía salir de ese infeliz. Entonces Goyo, para consumir el macabro acto, tomó una navaja de afeitar y, como si fuera un cuchillo para pan, cercenó pene y testículos. Esos mismos órganos que lo procrearon a él y su hermana. El grito fue como una oda al sadismo y el más maldito placer sanguinario que se pudiera imaginar en plano terrenal. *Consummatum est!*...

Fallas de origen. Ruido y nuevo encuadre de escena.

En toda su vida Goyo jamás volvería a crear semejante obra artística. Su novena sinfonía estaría siempre grabada en esa camarita de bolsillo. Papá había renacido como una hermosa Venus. Era hermoso su nuevo cuerpo. Una vulva rojísima y dispuesta como la más bella flor se postraba a la intemperie de aquella habitación. Los redondeados senos mutilados la hacían verse como una personificación de la lujuria misma. Hermosa metamorfosis, aunque estaba dormida bajo las recientes sábanas rojas.

Aquella diosa no estaba sola, a un costado estaba su amante. De cabellos largos, aunque llevaba puesto un vestido rasgado a medias. ¿Un fetiche acaso? Pudiera ser. Quizá su mujer amante se dejó en exceso absorber por la pasión de la carne, al grado de no medir su fuerza, pues el tórax masculino estaba ensangrentado; los pectorales del amante no eran más que agujeros mutilados. ¡Qué pareja tan descuidada! Pero el amor no debería ser juzgado por muy extraño o violento que sea. Ambos parecían agotados, pues la palidez de sus cuerpos no podría denotar otra cosa; aunque la sábana manchada de rojo evocara otras más *atroces*. Se amaron como nunca, pero en ese momento, hasta el pene de su amante ya estaba flácido... muerto, como todo el bello cuadro captado con la lente de la cámara.

Imagen de <http://www.filmaffinity.com>



No pudo creer lo que sus ojos vieron; que una cosa así fuera película. Claro que ya estaba acostumbrada a escenas brutales, tanto de otras películas como de piezas musicales. Hasta *A Serbian Film*, la joven reportera no imaginó que en el propio barrio nacieran cintas realmente psicóticas... No quedó duda: *Atroz* fue la película más brutal y destructiva de todo el festival. Tampoco fue de extrañarse que la sala estuviera llena con la audiencia más valiente para ver semejante abominación, eso si se toma en cuenta el cine como tal, más allá de una burda grabación *snuff*, estilo que se vio durante la mayoría de la película, y que también tomaba como parte del argumento central.

Debido a la cantidad de salvajismo, violencia descontrolada, parafilias, tortura y realismo que contenía la película mexicana del director *Lex Ortega*, algunos involucrados en la industria cinematográfica nacional e internacional aún no creerían correcto en difundir su existencia. *Atroz* fue primeramente un cortometraje creado en 2012. Censurado en algunos países y festivales, a nadie le debería parecer raro que ahora vuelto largometraje, se presentara como la película más brutal que se había realizado en México; aun antes de estrenarse en otras sedes.

Fue realidad que *Atroz* provocó sentimientos desagradables y repulsivos, definitivamente fue una película solamente para aquellos que habían visto más cine de horror de lo que soportaría un aficionado normal y que nunca, por ningún motivo debería ser vista por un niño o un adolescente. *Atroz* fue para aquellos cinéfilos capaces de disfrutar de lo horroroso, de lo sádico, lo extraño y lo irónico tanto como se disfruta del miedo en un parque de diversiones.

Mucho se ha hablado de cómo el cine contemporáneo glorificaba a la violencia. Año tras año, los eternos y casi siempre imbéciles debates sobre si la más reciente película de Tarantino estaría inspirando psicópatas, o sobre si el *blockbuster* superheróico de moda estaría insensibilizando a la niñez con sus altos niveles de violencia, charlas que se han extendido con viralidad en los medios masivos de comunicación, sin percatarse de que —precisamente— la

glamourización que el cine moderno ha hecho de la violencia no fue más que ensanchar la barrera conceptual que existe entre violencia fantástica y violencia real.

La hiperestilización de Tarantino y sus pupilos poco o nada han tenido que ver con la violencia vivida día tras día en el mundo “real”, ni siquiera desde mucho tiempo antes de que el primer homínido utilizara una roca para averiguar lo que se encontraba dentro del cráneo de su enemigo.



Imagen de <http://www.morbidofest.com>

Precisamente por esa notable separación que ha existido entre la violencia real y la representada en el cine contemporáneo –con su *glamour*, sus secuencias en *slow motion*, y sus

borbotones de sangre que vuelan por los aires en hipnóticas danzas– es que asombra una propuesta como la de Lex Ortega, director responsable de la que muy probablemente sea la película más devastadoramente violenta que haya parido el cine mexicano.⁹⁹

El género de terror en el cine mexicano ha tenido sus altas y bajas, pero cada una de sus propuestas muy respetables, al menos por el intento. Aunque muchos no lo crean, en el cine mexicano de terror ha habido grandes obras como *El espejo de la Bruja* de Chano Urueta, *Veneno para las Hadas* de Carlos Enrique Taboada o *Somos lo que hay* de Jorge Michel Grau.

El cine en general, incluido el cine mexicano siempre ha tenido un lado lúgubre, perturbado y tenebroso, en fin ese lado oscuro presente en todo para dar el equilibrio necesario a la vida. Existen películas francesas, italianas, japonesas, alemanas, estadounidenses, brasileñas y también mexicanas, que han rebasado

⁹⁹ <http://www.arca-lab.com/atroz-cine-de-terror-llevado-a-niveles-aterradoros/>, 23/11/2015.

los límites de la decencia y la moral prevaleciente en cada época y despertaron acalorados y polémicos debates que se encargaban de ponerles calificativos, que van desde blasfemas y ofensivas, hasta intolerantes, racistas; incluso discriminatorias.

Basta recordar *Freaks* o *La parada de los monstruos* de Tod Browning, filmada en 1932, *El último tango en París* de Bernardo Bertolucci, filmada en 1972, *La última casa a la izquierda* realizada por Wes Craven en 1972, *Satánico Pandemonium* de Gilberto Martínez Solares realizada en 1975, *Nekromantik* dirigida por Jorg Buttgereit en 1987 y ya en este siglo XXI *Viólame* de Virginie Despentes del año 2000, *Irreversible* del director Gaspar Noé filmada en 2002 y *A Serbian Film* de Srdjan Spasojevic filmada en 2010. Todas ellas fueron prohibidas en algunos países o estrenadas en medio de protestas y sin calificación en otros y desde luego acarrearón una serie de problemas para sus directores, productores y distribuidores, incluso por haber exhibido esta última, el director del *Festival de Sitges*, Ángel Sala, fue acusado de exhibir pornografía infantil, tras una denuncia de la Fiscalía de Barcelona y llevado a juicio.¹⁰⁰

No se mencionó antes la anécdota de *Holocausto caníbal* porque era importante hacerlo aquí. La película filmada en la selva amazónica en 1980 por el director italiano Ruggero Deodato, fue sentado en el banquillo de los acusados nada más y nada menos que por asesinato, pues no faltaron quienes aseguraban que había matado a algunos actores durante el rodaje de este film.

Deodato demostró que escenas como la de la chica empalada eran pura ficción, sin embargo donde no hubo efectos especiales fue en las numerosas muertes de animales mostradas en la película y sí, también fue verdad lo que ya se escuchó algunos meses atrás, Ruggero Deodato fue productor asociado en *Atroz*. Y esto fue confirmado por el cartel provisional para los festivales de este año.

Una constante en todos los ejemplos anteriores fue la excelente calidad fílmica, el realismo cinematográfico y una forma bastante inteligente de presentar

¹⁰⁰ <http://revistashout.com/playlist/atroz-una-pelicula-clasificacion-e/>, 23/11/2015.

narrativamente los acontecimientos. El argumento de *Atroz* pareció sencillo; la historia de dos asesinos en serie que después de ser arrestados por causar un accidente de tráfico, la policía confiscó algunas cintas de video. Estas cintas contenían brutales asesinatos y torturas que mostraban la maldad humana, sus antecedentes, parafilias y la psique de estos asesinos.

En el fondo, *Atroz* fue también una crítica a la familia como primera institución coercitiva, al sistema capitalista occidental y a las prácticas inhumanas y secretas del militarismo latinoamericano. La película no fue completamente un crudo *found footage*, también tenía escenas filmadas en cine tradicional que le dieron lo necesario para hacerla fluida y lograr que no fuera monótona.



Lex Ortega y elenco de *Atroz*. Foto por Nayeli Tlapa

A pesar del retraso para comenzar de casi media hora, a fin de cuentas, logró su cometido. *Atroz* fue la máxima obra violenta de todas las proyecciones esperadas; una increíble monstruosidad salida de mentes mexicanas. Lex Ortega y Abigail Bonilla, los responsables de tremenda

filmación, quedaron complacidos al ver la opinión de su público. Al igual que las anteriores en el Teatro, hubo presentaciones y charla; sólo que aquí era con todo el elenco que hizo posible la película. Sí, todo sucedió alrededor de las 2 y 3:30 de la mañana ya del primer día de noviembre.

-Valga el sinónimo certero Alex, pero ¿Cómo fue el origen de ésta idea *Atroz*?
¿Desde cuándo se viene gestando?

Quando era chico –comentó Lex- había un videoclub cerca de la casa de mis papás. Que no era un club de Videocentro. Era un club chiquito como un garage, donde también vendían muchísima pornografía. Había muchas películas que

todavía no salían al mercado, me llevé una trilogía que se llamaba Trauma. La vi cuando tenía 13 años... y me arrepentí de haberlo hecho.

Sentí que no había necesidad de haberla visto y que no debieron permitir que lo hiciera. Sin embargo, asumí que esa era la sensación que buscaba provocar en todos ustedes. Incluso el lenguaje de la película está hecho para herir. No sólo las escenas explícitas, sino también el ruido y la forma en que se cortaban las escenas. Eso de alguna forma también tenía que ver.

Creo que un país tan violento como el nuestro merece una película así de violenta. Y quizá por ser algo tan cercano, sea tan difícil de hacer y mostrar.

-¿Cómo fue que elegiste la música? Porque también la banda sonora tiene que ver...

-Mi otra gran profesión desde hace quince años es ser productor de audio. Así que nosotros hicimos lo propio para la película. La música fue tomada de un grupo que anteriormente se llamaba Guinea, banda que toca un estilo Industrial, y de la cual soy muy fan. Sin duda mi primer acercamiento a todo esto fue la música, empecé escuchando metal como a los 7 años por un primo que vive en Tijuana y me grababa casetes, después ya me surgió la inquietud por conocer más bandas, escuchar más, clavarme a medida de mis posibilidades en los subgéneros del metal.

-¿Qué tan difícil fue lograr sacar esta película?

-Tan difícil como llevar casi 3 años en este proyecto. Al principio filmamos el corto y un poco después de sacarlo a la luz pensé en hacer una secuela y precuela de la historia, y me puse a escribir. Pasaron 2 años y filmamos la segunda parte, pero la enlatamos pensando en que Atroz se convertiría en largometraje y no en cortometrajes aislados.

Intentamos meter el guion de Atroz en pitchings nacionales y en el extranjero para conseguir financiamiento, pero siempre fuimos rechazados. Desde que hicimos el

primer cortometraje estaba hecho con la intención de que la gente no lo terminara de ver, que no soportaran lo explícito y que se salieran de la sala (nos resultó en varias proyecciones) y eso se veía reflejado también cuando pedíamos apoyo de financiamiento, supongo que al leer la primera hoja del guion lo ponían a un lado.

Después de ver la recurrencia de estas respuestas, a finales de 2014 decidimos junto con la productora, Abigail Bonilla, hacer una campaña de fondeo (crowdfunding) para conseguir el financiamiento. Afortunadamente la campaña resultó exitosa y con eso pudimos terminar de filmar, ahora ver que la película tiene su próximo estreno en Mórvido me llena de satisfacción y es la prueba palpable de que le cumplimos a la gente que confió y fondeó.

-¿Qué es lo que pretendías expresar con esta película? ¿Era necesaria tanta violencia?

Más allá de los momentos de shock y la ultra violencia, al menos desde percepción mía, es una crítica social, familiar y política, de cosas que existen. A pesar de ser una historia ficticia, la inspiración surgió de asesinatos reales. No estamos recreando ni dramatizando a un asesino serial en particular, pero las acciones del personaje principal fueron tomadas de hechos que desafortunadamente pasan. Y pues eso, una fuerte crítica social desde su núcleo, que es la familia, que en la película aparece una bastante disfuncional y sus consecuencias.

También retomamos perfiles de comportamiento de asesinos seriales. Mostrando que no necesariamente en la infancia es donde aparece este hecho psicótico, sino que en forma a cómo te hayan tratado en eso desembocaría.

Atroz retrata nuestra sociedad tal cual es, sin tapujos, sin mamadas. Es una película cruda y real donde a pesar de ser ficción, todo está basado en elementos reales, en cosas que existen dentro de la humanidad.

Creo que hay películas mexicanas muy violentas, recuerdo una escena que me impactó mucho en Olor a Muerte de Ismael Rodríguez Jr. (1989) donde unos pandilleros se meten a una academia de ballet a violar a todas las niñas, ¡ESO ES

UNA PINCHE BRUTALIDAD! pero bueno, solo veías como llegaban los pandilleros, abrazaban a las niñas de ballet con un poco de jaloneos y el siguiente corte era un periodicozo donde decía: "Niñas violadas en academia de Ballet" muy bien resuelto, se contaba perfecto y se entendía, la diferencia de Atroz es justo eso... Aquí no hay nada resuelto, nada se da por entendido... Aquí lo ves, lo hueles, te salpica, te hace cómplice y sufres lo mismo que está sufriendo la víctima.

-Como director de cine de horror ¿Cuál es el mayor sueño que deseas cumplir?

Creo que este sueño coincide con muchos cineastas... Que nuestro cine salga en salas comerciales, que se muestre y que en verdad la gente tenga la opción de elegir.

También desearía que las personas a cargo de seleccionar a quién le dan financiamientos gubernamentales para hacer cine, amplíen su criterio, y vean más allá de las comedias románticas, neta, no todos queremos ver o hacer eso.

-¿Cómo te percibes al involucrarte también en la actuación?

-Si tuviera la opción de no aparecer actuando la tomaría. No porque no me guste, sino que me hubiera gustado enfocarme totalmente a la dirección. Sin embargo lo hice porque, previamente tenía tres actores que podrían interpretar a Goyo, pero cuando leyeron el guion, se retiraron indignados, y como no había más tiempo para filmar fue ahí que decidí en hacer yo el personaje principal.

¿Qué tanto ha sido un obstáculo o un bloqueo el nivel de violencia y la brutalidad de la película?

El nivel de violencia siempre fue, es, y será un "issue", hubo actores que decidieron no entrarle, otros se indignaron y se ofendieron al leer el guion, como mencionaba antes, ha habido gente que salía de las salas con el corto, rechazo de apoyo de financiamientos, rechazo de festivales, etc, etc... ¡¡PEROOOO!!, como dice el dicho: "Dios los hace y ellos se juntan" toda la gente que finalmente se involucró al 100%, desde el cast, crew, co-productores, efectos especiales, productores ejecutivos, distribuidora, y sobre todo las personas que fondearon el

proyecto, TODOS ELLOS le vieron “algo” a la película, y los festivales que han decidido seleccionar Atroz también le vieron ese “algo”.

Definitivamente estoy convencido que será un camino difícil para la película, pero también me queda claro que encontrará su nicho, sobre todo con la gente que le gusta y disfruta el cine extremo.

De toda tu trayectoria en el cine de horror independiente ¿Cuál es el aprendizaje más grande que te has llevado hasta ahora?

Considero que hacer cine es como cualquier otro oficio, solo practicando lo vas perfeccionando y lo vas haciendo cada vez más complejo. Mi aprendizaje es justo eso, necesito seguir haciendo cine para mejorarlo y llevarlo a una escala mayor.

Y bueno, ya para terminar que casi son las 4:30 de la mañana sólo les quiero decir unas cosas. Antes que todo, gracias por haber llenado la sala, publico enfermo y fiel. Y para todos los que quieran hacer cine: Escriban una historia, agarren una puta cámara o celular y pónganse a filmar, no hay pretextos para no hacerlo, hay tutoriales en youtube de todo, para hacer efectos especiales, editar, iluminar ¡de todo! y no esperen que un productor millonario toque su puerta para decirles “toma esta lana y haz tu película” eso no va a pasar ¡NUNCA!

Luego de la convivencia con el elenco de *Atroz*, se dio por terminada su proyección y también el inicio del último día de *Mórbido*. Alrededor de la 4:30 de la madrugada se abrieron las salidas de emergencia del Cinemex. Muchos de los que esperaron esta joya abominable, en ese momento no quisieron salir solos a la calle. Quizá por el temor cervical de encontrarse con un enfermo psicópata como Goyo. Nayeli no quiso salir más por el frío de la madrugada que por realmente el horror de la oscuridad.

A esas horas la calle 7 poniente fue el único lugar donde hubo gente. La ciudad fue en ese momento un sueño para la serenidad; hacía mucho tiempo que la joven reportera no percibió una paz tan profunda que trajo el silencio casi sepulcral del entorno. Avanzó y el sitio estaba completamente solo. No se oyó más ruido que el de los pasos de varios espectadores perturbados, junto con incautos conductores

que usaron la avenida como autopista. Nada sobrenatural ni fantasmas a pesar de la temporada de muertos; sólo oscuridad y soledad.

Eso hasta que Nayeli dobló a la izquierda de la avenida Juan de Palafox y Mendoza para caminar derecho hasta la esquina de la calle 8 oriente. En ese trayecto apretó el paso al sentir que era perseguida por una presencia. No quiso voltear para saber de qué o quién se trató. Sólo caminó rápidamente y por un instante le pareció que -quien fuera- la siguió sin tregua.

En su andar, la joven reportera llamaba la atención por el sonido del pisar de sus botas. Ya casi en la esquina predilecta fue cuando decidió correr para al fin llegar a su refugio. Fantasía o simple paranoia, al abrir la puerta de cristal se atrevió a voltear a la esquina de donde vino, pero no apareció nadie. Entonces se concentró en recuperar el aliento hasta llegar a su habitación. Faltaban quince minutos para las cinco de la mañana... y ella tendría que dejar el asentamiento a más tardar a las 9:30. Debía descansar a la de ya, si no andaría zombi el resto del día.

Sin embargo, después de tan fuerte banquete no pudo dormir hasta casi las seis. *Atroz* dejó a Nayeli pensativa la mayor parte de su tiempo destinado al sueño. No fue tanto que la hubiera perturbado; su hábitat natural era ese, como el de muchos mexicanos, sino que le sorprendió identificarse más con el victimario que las víctimas. La película no sólo fue lo más brutal proyectado en cines, también con esa pequeña espina había marcado trascendencia en su mente: descubrió que ella bien podría desarrollar ese potencial maligno de destruir, matar y hacer sufrir de la forma más abominable y enferma posible. Esa fue la idea responsable de hacerla dormir sólo tres horas.

Nueve de la mañana. Y todavía se sintió cansada. Pero la hora límite estaba por cumplirse y ni siquiera preparó sus cosas. Con desganas se metió a bañar lo más rápido posible. La ducha fue reparadora en cierto sentido, al menos estaría despierta lo suficiente para moverse por la ciudad y regresar a casa. Rápidamente guardó todo su equipo y nuevamente salió a la aventura... de buscar algo de comer. Si no fue posible dormir, al menos un buen desayuno haría olvidarlo.

Qué manía esa de siempre elegir platillos comunes, aunque esta vez Nayeli no lo consideró tan importante. Lo que menos quería eran problemas, así que se comió la orden de quesadillas, y bebió un vaso de agua de Jamaica, sólo para llenar el estómago con algo. Caminó desde el Teatro de la Ciudad hasta un costado de la catedral, que eran más o menos como unas cinco cuadras, sólo para eso.

Con el estómago lleno, fue conveniente seguir con la última aventura que continuó a las 11 de la mañana, con la proyección de *Turbo Kid*; película canadiense ambientada en un futuro alterno post-apocalíptico, donde los recursos naturales estaban casi extintos y por lo general, el agua y el suelo eran letalmente tóxicos.

Muerte por ahogamiento. Un lujo que pocos se pueden permitir

El filme rompía con la tónica de CutreCon como ya hiciera *Zombis Nazis 2* el año pasado, pues lejos de ser una mala película era una auténtica fiesta que rendía tributo a la serie B de aventuras de los años 80 con la que muchos crecieron, según Carlos Palencia, director de CutreCon.



Distribuida por A Contracorriente Films y ganadora del Premio a la Mejor Música y del Premio del Jurado Carnet Jove a la Mejor Película en Sitges 2015, *Turbo Kid* contaba la historia de un futuro postapocalíptico donde la Tierra estaba sumida en un permanente invierno nuclear y el agua se había convertido en el bien más preciado. Además, los coches han quedado completamente inutilizados, por lo que todos los personajes viajan en bicicleta.

El mundo que presentaba *Turbo Kid* era un trasunto del que creara George Miller hace ya más de treinta años. El futuro, el año 1997, era un

tiempo muy duro para los habitantes del planeta. La humanidad se había visto convertida en una sombra de lo que fuera antaño tras sobrevivir, a duras penas, a la guerra contra los robots.

Al igual que en la cinta protagonizada por Mel Gibson (y ahora por Tom Hardy) el universo de *Turbo Kid* estaba regido por la supervivencia del más fuerte, la capacidad de improvisar herramientas con los restos de la civilización y la búsqueda permanente de gasolina y agua. Estaba clara la dependencia de la cinta con *Mad Max* y más clara está parodia ya que nuestro protagonista se desplazaba en bicicleta en lugar de en un flamante V8.¹⁰¹

Kid (interpretado por Munro Chambers) era el protagonista. Un chico que vivía solo en el Páramo y que se las arreglaba para seguir viviendo día a día gracias a su ingenio y la buena suerte. Estaba obsesionado con *Turbo Raider*, un personaje de cómic al que intentaba imitar en la vestimenta y en la actitud. Aunque la vida no era fácil para Kid. Vivir un día más era toda una victoria.



Imagen de <http://www.filmaffinity.com>

Sin embargo, su vida cambió radicalmente al conocer a Apple (interpretada por Laurence Leboeuf), una joven muy enérgica que parecía no saber nada del mundo que les rodeaba. Kid se vería obligado a hacer frente a Zeus (Michael Ironside), un déspota que secuestró a Apple, junto a Frederic (Aaron Jeffery) un luchador de pulsos legendario.

El trío de realizadores habían creado en *Turbo Kid* una serie de personajes que sabían parodiar a la perfección algunos de los mayores clichés del cine de los ochenta. Frederic, nuestro duro luchador de pulso, no era más que un trasunto del

¹⁰¹ <http://www.cinebso.net/2015/09/critica-turbo-kid-2015.html>, 26/11/2015.

Eastwood más duro y macho, un hombre taciturno y duro pero bueno en lo más profundo de su corazón.

El líder de una pequeña banda de saqueadores tendría que enfrentarse a Zeus después de que este raptara a su hermano para su macabro coliseo. Sería el apoyo de Kid, quien representaba a tantos otros jóvenes del cine de los ochenta que tenían que aprender el valor de la amistad, el amor y la valentía.



Imagen de <http://www.morbidofest.com>

El joven tendría que aprender a sobrevivir dependiendo de los demás y sólo así se convertiría en el héroe que siempre había querido ser. El trío de protagonistas se completaba con Apple, la joya de la corona de la

película, una joven que parecía no ser consciente de los peligros que acechaban en el Páramo.

En el bando de los villanos estaban Michael Ironside, encarnando al malvado Zeus que no dejaba de ser la suma de todos los villanos post-apocalípticos de los ochenta. Alguien orondo y ostentoso que no parecía privarse de nada en el apocalipsis. Un villano capaz de masacrar a una familia por unos litros de agua y capaz de ingeniar los más diversos instrumentos de tortura.

Junto a Zeus está siempre Skeletron (Edwin Wright) el emblema de la película. Un matón con casco de calavera que portaba un terrible guante lanza-cuchillas y que se movía y gesticulaba como *Skull Kid* y que pondría en peligro la vida de Kid en cada encontronazo.¹⁰²

¹⁰² <http://cutrecon.com/sesion-especial-sitges-con-turbo-kid-28-de-enero-en-palacio-de-la-prensa/>, 30/11/2015.

La cinta no se tentó el corazón a la hora de dar ingentes cantidades de gore, violencia y situaciones de lo más bizarras. Desmembramientos, tripas por fuera, fragmentos de cuerpos que encajan con otros fragmentos y todo tipo de situaciones bizarras que acercan *Turbo Kid* a *Historia de Ricky*.

Jean-Philippe Bernier y Jean-Nicolas Leupi se encargaron de ponerle a la película una banda sonora cargada de sintetizadores que llevan inexorablemente al pasado. Un soundtrack que acompañaba perfectamente la acción y que sabía entrar y salir a la manera más ochentera posible, dando incluso algunos minutos musicales durante el comienzo de la película.

Turbo Kid se convirtió por derecho propio en toda una pieza de culto y no fue para menos. La película fue un homenaje a las cintas de acción y aventuras de los 80 y 90 y estaba dirigida por Anouk Whissell, François Simard y Yoann-Karl Whissell, siendo la ópera prima de los tres; y protagonizada por Munro Chambers (*The Kid*), Laurence Leboeuf (*Apple*), Aaron Jeffery (*Frederick*) y el mítico actor Michael Ironside (*Desafío Total*, *Top Gun*) como el villano Zeus.

Nuevamente hubo charla con directores, aunque esta vez sólo se presentó la directora Anouk Whissell, quien estuvo caracterizada como *Apple*, una de las protagonistas de la historia. Un filme que no fue de terror, pero sí con mucha pasión sangrienta y acción, como lo fueron las series B de las décadas de los 80 y 90. A pesar de no ser terror en lo absoluto, si fue importante tocar el tema de apocalipsis y lo destacable de la sangre en la película.



Pablo Guisa y Anouk Whissell. Foto por Nayeli Tlapa

- Anouk, ¿Por qué hacer una película con elementos *gore* si no es una película que pretenda asustar? ¿Hay otro fin detrás de la sangre más allá de pretender el tema terror?

¿Cómo decir lo que pienso en general al respecto? El cine es una

mentira. Como toda obra de ficción, lo que sucede en la pantalla es falso, es truco, ilusión visual, falsificación de la realidad. Es por eso que se torna más fascinante, en el cine puede pasar de todo y uno queda verdaderamente prendado del mismo cuando la mentira es convincente. Cuando de verdad te engañan, cuando te crees todo lo que te están contando, piensas que los personajes existen, que esas casas y carros son auténticos, que las situaciones de verdad se desenvuelven frente a tus ojos, entonces el cine cumple con su cometido.

Lo que busca es persuadirte, convencerte que lo que ves es sólo un reflejo simbólico de lo que ocurre allá afuera. Y es por eso que es fascinante, en todos los géneros, el cine ha hecho posible lo que se pensaba irrealizable y ha traído historias que nunca hubiéramos imaginado, pero que nos enamoran más que nuestra propia vida.

Luego de la entrevista muy rápida, la joven reportera casi salió volando para ver la última, pasaron más de la una de la tarde y todavía faltaba una película más: *The Hive*: la ideal para mostrar enfermedades horribles... Más o menos...



Imagen de <http://nerdist.com>

The Hive fue una película que se promocionó como una mezcla de *Evil Dead* y *Memento*, después de verla se pudo decir que tuvo más esencia de la primera que de la segunda opción. Si, casi todo se desarrolló en una casa muy alejada de la ciudad y había un grupo que terminó parando ahí pero sólo se parecía en eso, no había otro parentesco, la comparativa con *Evil Dead* fue gratuita.

Sin embargo, la peculiaridad de esta película fue que el personaje principal, Adam, despertó en una cabaña, aislado del resto del mundo y sin memoria alguna, únicamente para descubrir miles de notas escritas en las

paredes por él mismo que fueron la clave necesaria para impedir el Armagedón y evitar que sus amigos se transformaran en monstruos.

La joven reportera no supo exactamente qué esperar de *The Hive*, y después de verla persistió su ambivalencia, pues si bien incluía una fascinante premisa y un notable estilo visual, la historia tendió a desinflarse conforme se reveló el gran



Imagen de <http://nerdist.com>

"misterio", por no mencionar que el elenco semi-amateur llegó a arruinar varias escenas que deberían ser impactantes pero resultaron tan solo irritantes.

Aún así el director primerizo David Yarovesky mereció aplausos por enfrentar un proyecto tan ambicioso y creativo en su primera película, y por mantener la coherencia del argumento a pesar de su fracturada estructura e inusuales ideas.

Primero, lo bueno: el misterio que contenía *The Hive* era muy interesante, y estaba artatamente construido para mantener en suspenso sobre su origen y posible evolución.

¿Era acaso una invasión zombie, una múltiple posesión satánica, o una simple epidemia de proporciones apocalípticas? Afortunadamente la respuesta fue más complicada (aunque incluyó de todo un poco), y resultó estimulante armar el rompecabezas al mismo tiempo que el abrumado protagonista, cuyos confusos recuerdos involucraron científicos rusos, niños malcriados, y situaciones románticas con varias mujeres... una de las cuales yacía inmóvil en el piso de la cabaña.¹⁰³

¹⁰³ <http://nerdist.com/nerdist-presents-the-hive/>, 01/12/2015.

En el aspecto visual, el director de fotografía Michael Dellatorre hizo maravillas con las modestas locaciones de la cinta, creando una limitada paleta de colores que aun así resultaba atractiva y funcional para definir



Imagen de <http://nerdist.com>

los *flashbacks* y mantener cierto orden sobre los contradictorios recuerdos de Adam. Los efectos visuales complementaron la neurosis con excelentes imágenes de grotesca belleza; y en vez de sangre estaba el enigmático líquido negro de inmunda apariencia, combinado con perturbadores lentes de contacto para alterar de manera sutil, pero muy eficiente, la apariencia de las víctimas.

Excelente administración de recursos técnicos y narrativos para lograr mucho con muy poco. Al menos eso fue durante la primera hora de *The Hive*. Pero eventualmente se revelaron suficientes pistas para resolver el misterio, y a partir de ahí se volvió un poco cansado darle vueltas a los mismos eventos mientras Adam escribía más notas en las paredes, y experimentaba más repetitivos *flashbacks* para llegar a la "gran revelación" que esperábamos desde hace media hora.

A fin de cuentas *The Hive* fue bastante entretenido por su fusión de horror y ciencia ficción, aderezada con amplias dosis de paranoia y "ciencia fuera de control". La segunda mitad decayó un poco, pero nunca dejó de arrojar nueva información para complementar el misterio. Quizás pareció previsible porque *The Hive* transitaba por territorio similar al de otras sobresalientes cintas de difícil descripción, como *Upstream Color*, *The Scribbler*, e incluso *The Hive* (2008), aquella cinta con idéntico título y similar propensión a cuestionar el valor de la conciencia, la memoria y las emociones transhumanas.

Con mejores actores y un libreto un poco más refinado, *The Hive* tal vez estaría entre una de las favoritas; pero en su estado actual quedó muy corta de su inmenso potencial, y aunque merecía al menos una recomendación, el viajero

dudó que se volviera universalmente apreciada. Pero para fans de científicos locos y fluidos negros, era lo indicado.¹⁰⁴

En esta no hubo presentación por parte de staff o directores de la película, por lo que terminada, no pasó a mayores novedades... Hasta que Nayeli topó. Más bien chocó accidentalmente con Eduardo, un joven de veinte años a quien, por el golpazo, tiró sus lentes de armazón al suelo.

Un par de disculpas después y la invitación de un refresco de por medio, Eduardo charló un buen rato con la joven reportera de sus singulares gustos cinematográficos.

-Lalo, ¿A ti qué es lo que te llama del cine sangriento? ¿Por qué es el que más te gusta?

Pienso que el gore y el terror nos hacen ir más allá, cuestionarnos y perturbarnos, darnos cuenta del verdadero horror que hay en el mundo, indagar acerca de nosotros mismos y los demás, así como también hacer consiente nuestra naturaleza, que no es buena ni mala, pero que es capaz de hacer cosas atroces, y de manera paradójica, también es sumamente falible y débil.

La muerte es violenta, es aterradora. Es por eso que es la materia prima del cine de terror. La culminación del miedo es cuando alguien muere, los personajes huyen de creaturas, fantasmas, asesinos y demás, porque no quieren encontrarse con la muerte: el monstruo supremo. Y más allá de la muerte, el sufrimiento, no sólo la ausencia de vida, sino el dolor.

A veces una muerte rápida es mucho mejor que una tortura lenta. Todo ello nos fascina y nos aterra a tiempos iguales. ¿Qué hay más allá de la vida? ¿Cómo muere la gente? La atracción por lo desconocido. Queremos verlo, desde la seguridad de nuestra casa o desde el asiento de un cine, donde nadie pueda hacernos daño.

¹⁰⁴ <http://bloody-disgusting.com/reviews/3361488/review-hive-dresses-tired-concept-fancy-structure-still-falls-short/>, 01/12/2015.

*Desde el principio, el cine gore quiso ser fiel a la realidad, mostrar a la gente todo aquello a lo que no estaba acostumbrada, sabían qué era lo que querían ver y se los dieron. Desde la violencia gráfica, el cine de terror jamás volvió a ser el mismo. El gore excedió las perversiones humanas y las mostró en la pantalla, como nadie se había atrevido. Se burló de la muerte y la banalizó, la convirtió en un chiste, en un espectáculo, en un día de los muertos. La violencia es algo inevitable, como la muerte, es parte de la vida, es por ello que nos atrae, como si cayéramos al fondo de un abismo al que tenemos que llegar tarde o temprano.*¹⁰⁵

Con la deuda saldada y sin mayores problemas, prácticamente Mórvido terminó para esta historia, no sin antes intentar buscar más adeptos de la sangre, para ilustrar algunos puntos de vista un tanto más profundos. Sin embargo, Nayeli no pudo con esta última misión porque, además de encontrarse a medio dormir, el capital para viajar estaba críticamente mermado y no sería posible sobrevivir a la clausura del festival. Tuvo que marcar retirada.

Mórvido no fue el único festival que dedicó a proyectar nuevas propuestas de todo aquel atrevido director ávido de la carne humana. El convivir con los diversos artistas y las obras que ofrecieron en este y otros festivales, fue sólo una cara más del real impulso de ver la representación de la muerte y la violencia.

El dar un espacio a este tipo de cine, habla de que sus seguidores, si bien no han renunciado a lo tradicional del género, están dispuestos a ver hasta dónde puede llegar la creatividad malévola para representar la muerte en sus más grotescas formas. Quizá hubo un origen más oscuro en la necesidad morbosa de estar en el momento de un descuartizamiento... o cuando menos ver una herida profunda en alta definición.

Sin embargo, eso tiene que ver más con la mente de quien percibe y gusta este tipo de contenido. Asunto que no tiene que ver con un viaje empírico, sino de introspección en el lado oscuro de la humanidad... muy dentro de cada uno de nosotros...

¹⁰⁵ Testimonio de Eduardo Taboada, asistente de Mórvido Film Fest, realizado por Nayeli Tlapa, en Cinemex Centro, el 1° de noviembre a la 3:30pm.

Apartado 4

De tu carne nacerá la verdad

4.1 La sangre como crítica social

Más allá de impresionar o entretener (en cierto punto de vista), la curiosidad o necesidad de ver, desde una película *gore* hasta una grabación de asesinatos o accidentes reales, puede que tenga que ver con varios aspectos de los cuales sólo dos se tocarán aquí; el argumento de una *violencia necesaria* y el morbo.



Imagen de <http://www.hutui6.com>

Primero, ¿es necesario que ver algo tan estremecedor como la muerte? ¿Es un mensaje directo para recordarnos que no somos el centro del cosmos, idea con la que mucha gente aún

vive? Si vemos ese punto de vista, hemos de considerar lo *gore* como una subcultura. Combina cine, música, fotografía y performance para configurar una estética radical del horror y el morbo, estética concebida como una manifestación artística que exhibe sexualidades marginales y todo lo que pueda tener que ver con el dolor corporal y la muerte, sean cuales sean las causas: enfermedades, accidentes, ejecuciones, guerras, el simple placer de matar...

Se trata, en suma, de una nueva forma de mirar la realidad al margen de las dosis de moralina que la sociedad y que sus instituciones administran secularmente, y esto vino acompañado también, en ciertas obras, de una nueva reivindicación del cuerpo humano como núcleo que encierra todo lo auto determinante.

El avance de la tecnología hizo que las imágenes de la violencia y el dolor ajeno llegaran a convertirse en algo común en una sociedad casi indiferente y sumida en el consumismo y la vacuidad. Hoy ya no es necesario ser un adepto del *gore* para acceder a imágenes perturbadoras, dado que la nota roja y el sensacionalismo periodístico se encargan de hacérselas llegar directo a nuestras mesas y televisores.

Dichas imágenes también pueden convertirse en objetos de contemplación para satisfacer diferentes necesidades, deseos e instintos. Ya sea que busquemos fortalecernos contra las flaquezas, volvernos más insensibles, jugar con los instintos mórbidos o reconocer la existencia de lo irremediable.¹⁰⁶



Imagen de <http://www.hutui6.com>

Es como buscar y preferir lo feo a lo bello, y lo malo a lo bueno. El vaciarse en la simpatía por el menesterozo, la compasión, implica una mentalidad malsana en búsqueda de lo malo, lo

desagradable, el sufrimiento... movida por el morbo. El temor de que en el futuro suceda algo semejante al individuo es la base de la moral del débil; diferente al que obra por la sensación de poder.¹⁰⁷

Entonces podría decirse que más que necesario, es inevitable saber que existe la brutalidad en su más primaria esencia. Sin embargo, más allá de la imagen de una mutilación o el espectáculo de ver el sufrimiento ajeno sea, además de un guiño que pretende mostrar la condición humana más cruda y real, también funcionaría como una metáfora crítica sobre el mundo que nos rodea. Susan Sotang, escritora y directora de cine, plantea que si sentimos la obligación de mirar imágenes de crueldades también deberíamos sentir la obligación de pensar en lo que implica mirar esas imágenes.

Así, Sotang señala que las personas que se sorprenden por la existencia de la depravación y se muestran incrédulas cuando les presentan pruebas de lo que unos seres humanos son capaces de infligir en otros, no han alcanzado la

¹⁰⁶ Transpatios n°2, *La transformación del estado y el cambio político en Bolivia*, Revista del centro de investigaciones CISO-FACS-UMSS, Plural Editores, Bolivia, 2011, p. 108.

¹⁰⁷ Iglesias, Leonardo, *Psicología de la voluntad de poder*, Anthropos Editorial, Barcelona, España, coedición con la Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad Autónoma de Nuevo León, México, 2003, p. 148.

madurez moral y psicológica suficiente. La autora va más allá diciendo que a partir de determinada edad nadie tiene derecho a semejante ingenuidad e ignorancia, y que en la actualidad el enorme archivo de imágenes que circulan tiene que sacarnos de esta especie de "defecto moral" constituido por el desconocimiento de lo atroz.

Sotang plantea de forma radical que debemos permitir que las imágenes atroces nos persigan puesto que éstas cumplen una función esencial. Las imágenes dicen: "esto es lo que los seres humanos se atreven a hacer, y quizá se ofrecen hacer, con entusiasmo, convencidos de que están en lo justo"¹⁰⁸

Tales imágenes no pueden ser más que una invitación a prestar atención, a reflexionar, a aprender, a examinar las racionalizaciones que sobre el sufrimiento de las masas nos ofrecen los poderes establecidos. ¿Quién causó lo que se muestra en la foto? ¿Quién es el responsable? ¿Se puede excusar? ¿Fue inevitable? ¿Hay un estado de cosas que hemos aceptado hasta ahora y que debemos poner entre dicho?¹⁰⁹

Tomando en cuenta la naturaleza ambivalente del dolor es posible entonces imaginar el sufrimiento como una transfiguración. Los antropólogos conocen muy bien el papel fundamental del dolor en las iniciaciones y en los ritos de diversas culturas a lo largo y ancho del mundo, y también es el caso de



Imagen de <http://labutacacine.blogspot.mx>

cierta visión del sufrimiento arraigada en el pensamiento religioso que vincula el dolor con el sacrificio, y el sacrificio con la exaltación: una mirada paradójicamente ajena a la sensibilidad moderna que tiene al sufrimiento como un error, un accidente, un crimen, algo que debe evitarse, rechazarse y en última instancia repararse. No obstante, ya sabemos que la "sensibilidad moderna" se sumerge en la doble moral y la ambigüedad.

¹⁰⁸ Sotang, Susan, *Ante el dolor de los demás*, Alfaguara ediciones, Barcelona, España, 2005. p.46.

¹⁰⁹ Transpatios n°2, *op. cit.*, p. 109.

Este asunto acerca de causar sufrimiento, por mucho que se quiera ocultar, podría ser incluso uno de los principios del placer mismo, pues lo prohibido por antonomasia es la agresión, la imposición a otro de un dolor insoportable, que tiene como contrapartida el sometimiento de alguien a ese dolor. Por esta razón, la idea agresiva, el pensamiento de la agresión en todas sus modalidades, es la máxima concreción del pensamiento erótico, porque equivale a la imposición de lo más prohibido. No se trata de hacer daño simplemente, sino de imponerlo.¹¹⁰

Un impulso primario que tendría mayor trascendencia y como mensaje compuesto conservaría su ideal primario si el mercado no le hubiera dado al clavo de volverlo un entretenimiento rentable. El éxito de los materiales con contenidos violentos, si bien apunta en varias direcciones, parece ser el reflejo de varias cuestiones que no conducen, necesariamente, a una condición patológica o anímica de las sociedades sino que parece responder al hecho de que la violencia, como fenómeno y objeto cultural de consumo, ha ido redefiniendo sus fórmulas día con día. Es decir, lo que era considerado violento hace un siglo, por ejemplo, puede no serlo hoy en día. Las viejas fórmulas del horror, el crimen y la violencia parecen estar obligadas a renovarse para sostener una industria millonaria que se enriquece con el sufrimiento, el sadismo, el masoquismo y el voyerismo.

La violencia como fórmula de expresión mercantil no sólo ha conquistado mercados de consumo sino que se ha ido sofisticando y ha diversificado sus modos de expresión. Y esto no parece ser más que el claro reflejo del mundo en que vivimos. Pero no por ello podemos culpar al cine, la televisión, los videos o a los videojuegos. Si los materiales con contenidos violentos venden es por la simple y sencilla razón de que hay un mercado de consumidores, ávidos de violencia.

El éxito de las cintas de horror de ficción consiste en que las escenas son presentadas como si fuesen reales y tienen una apariencia semi documental que les imprime un sello característico que termina por alarmar a diversos sectores sociales. Lo cierto es que el horror de ficción no se consigue fácilmente en

¹¹⁰ Transpatios n°2, *op. cit.*, p. 110.

cualquier video club. Hay que acceder a ciertos círculos *underground* para hacerse de algunas cintas, situación que hace parecer todavía más macabro este tipo de cine.¹¹¹

Aun así, sea lo más *mainstream* o la clásica vieja escuela *under*, el cine *gore* ha conservado parte de su malévola enseñanza en su misma forma infalible de expresarse: La sangre y la vulnerabilidad, que si bien ha tenido que ver en parte a la insensibilidad con la que espectadores de este entretenimiento tienen en común, “esta poca sensibilidad a la violencia nos mantiene al margen de otros seres humanos”.¹¹²

Una persona normal distingue ficción de realidad. Es posible que los niños puedan ser sugestionados negativamente por el exceso de violencia, pero sólo un individuo predispuesto se deja arrastrar por la violencia de ficción renunciando al principio de realidad. En cualquier caso, sería más negativa la censura social necesaria para limitar la influencia, censura cuyos efectos sobrepasarían los beneficios que podría reportar una acción semejante.¹¹³

De otro lado, vemos un conjunto de subculturas posmodernas que asumen y exhiben el dolor y lo grotesco como algo natural y estético; sin embargo, muchas de estas manifestaciones caen en una mercantilización extrema y en una vacuidad que amenazan el potencial emancipatorio del arte de morir que quiere ser vida.¹¹⁴

¹¹¹ Soto Ramírez, Juan, *Desencanto y psicología social: las cloacas de un pasado común*, artículo en internet, UAM, <http://www.uam.mx/difusion/revista/feb2005/soto.html> 03/02/16.

¹¹² Larios, Marco Aurelio, boletín de prensa de la Universidad de Guadalajara, México, <http://148.202.105.20/prensa/boletines/2014/octubre/1481mel.pdf> 04/02/16.

¹¹³ Lastra, Antonio, *Estudios sobre cine*, editorial Verbum, España, 2004, p.72.

¹¹⁴ Transpatios n°2, *op. cit.*, p. 110.

4.2 ¿Qué busca realmente un espectador de cine *gore*?

La violencia más extrema como forma de entretenimiento, incluso arte, puede ser una sorpresa o una protesta que, no obstante, está limitada a personas de una percepción peculiar. Esta determinación puede que no tenga nada que ver más que con detalles psicológicos. ¿Es necesario tener una alteración mental para ver en lo horrible la belleza más sublime? Aquí es donde comienza uno de los terrenos más primitivos de la psique humana: El morbo.

El diccionario lo define como una tendencia obsesiva hacia lo prohibido, atracción por lo malsano, insinuando que toda inclinación al morbo podría tener algo de patológica.¹¹⁵ El morbo es una tendencia que todos los seres humanos la poseen, unos en mayor medida que otros, pero ninguna persona se escapa de poseerla.

Es una característica que hace que las personas sientan deseos de ver, oír, oler, sentir o hacer las cosas que están catalogadas como prohibidas o malas. En términos psicológicos es una tendencia a buscar lo prohibido, lo sucio, lo impúdico y lo truculento, es por esto que también se la relaciona directamente con el sexo.

Por ello no es casual que al hablar de morbo aparezcan inmediatamente dos significados asociados, o mejor dicho, dos objetos privilegiados del morbo: el sexo (principalmente asociado a las parafilias y las perversiones) y la muerte (con sus asociaciones semánticas posibles, la violencia, lo degradado, etc). Estos dos grandes tópicos, el sexo y la muerte, constituyen las significaciones pilares que ocupan e inquietan la psique humana.

Tánatos, Dios griego de la muerte, y Eros, Dios del amor en la misma mitología, cobran respectivamente el papel de la pulsión de muerte y la pulsión de vida en la teoría psicoanalítica. Por último, estos dos grandes tópicos poseen aún otra característica común; ambos remiten a actos propios del campo de lo privado, de lo íntimo, de lo más propio del individuo.

El sexo y la muerte son dos actos que se “llevan a cabo” en privado, dos rituales que tienen en común lo púdico de la privacidad, y a causa de ello, cuando salen a

¹¹⁵ Varios autores, *Diccionario Enciclopédico del siglo XX*, Salvat Ediciones, Vol. III, España, 1989, p. 356.

la luz, ambos tópicos son considerados impúdicos. Aquí, una vez más, el sexo y la muerte son aquellas cosas que deben permanecer ocultas. El morbo, por consiguiente, sería esa atracción malsana –impúdica- por lo obscuro, lo fuera de escena. El ojo morbosos se entromete en la privacidad y, placer voyerista, examina lo que no debe, (se) convierte en público (de) un acto privado.¹¹⁶

Tener morbo es una actitud normal hasta cierto punto, pero cuando se sale de los parámetros normales se habla de personas morbosas patológicas. La atracción por el sexo opuesto, la curiosidad por ver cosas o situaciones inusuales, el pretender oler cosas desagradables, el imaginarse situaciones, encuentros o personas en distintos estados, el querer ver a los muertos, entre otros son tendencias normales del morbo que cualquier persona puede sentir.

Una explicación posible y ampliamente aceptada por el psicoanálisis ante el fenómeno del morbo nos habla de la atracción por lo desconocido, aquello que desborda la experiencia humana, pero que a la vez lo enfrenta con lo más perturbador. De esta manera, la muerte es a la vez lo incomprensible e inalcanzable desde la razón, y a su vez, algo que todos, inevitablemente, experimentaremos llegado el momento.

Esta avidez en el consumo de noticias, arte y entretenimiento morbosos cuadra con la tendencia que causa la pulsión de muerte, y que Freud trabaja en “Más allá del principio de Placer”, a repetir y recrear hechos desagradables o traumáticos, en una supuesta búsqueda de equilibrio en las tensiones. La finalidad de la pulsión de muerte sería, entonces, disolver el ser vivo, retornarlo a un estado inorgánico.¹¹⁷

Es común escuchar un relato sangriento e imaginarlo, o mirar pornografía y sentir deseos sexuales, pues el cerebro crea una respuesta a lo que se está presenciando u oyendo. Existe una característica cerebral que hace distinguir la realidad y logra el control de la mente sobre el instinto, que es la causa por la cual

¹¹⁶ Schneider, Juan Pablo, *Morbo Una aproximación al sensacionalismo televisivo*, Facultad de Ciencias Sociales (U.B.A),

http://webiigg.sociales.uba.ar/iigg/jovenes_investigadores/5jornadasjovenes/EJE5/Políticas%20y%20medios/Schneider.pdf 02/02/16.

¹¹⁷ Schneider, Juan Pablo, *op. cit.*

el morbo se mantienen en un nivel normal. El morbo incluso está en las cosas más simples como imaginar un beso, la desnudez de alguien, la tendencia a descubrir los tabúes, exploración de partes íntimas en edades cortas, entre otros.

Cuando esto se sale de los parámetros normales como atracción incontenible por el sexo opuesto, pedofilia, atracción extrema por la sangre, la pornografía, la muerte o la podredumbre y suciedad, entonces se está hablando de distintos tipos de enfermedades. Es por eso que un violador necesariamente será morboso en lo referente al sexo y un asesino lo será respecto a la muerte y a la sangre.



Imagen de <http://www.naiz.eus>

Las conductas morbosas o que den a entender que existe cierto grado de morbo en una persona son objetadas y desaprobadas por completo en la sociedad. La sociedad definitivamente no tolera las conductas morbosas, sin

embargo todos los que pertenecen sienten morbo por determinada situación.¹¹⁸

¿Y qué pasa cuando el morbo es detonado desde una obra de ficción? Freud analiza las diferencias entre lo siniestro vivenciado y lo siniestro ficcional. Paradójicamente, mientras que las posibilidades de lo ominoso en la ficción son enormes, ya que “la ficción dispone de muchos medios para provocar efectos siniestros que no existen en la (vida) real”, este no resulta tan efectivo ya que nos situamos en el mundo imaginario de la ficción, y evaluamos los hechos que allí suceden en relación a sus reglas y posibilidades.

Así, puede resultar natural encontrar espíritus, fantasmas, muertos vivos y diversas monstruosidades en un mundo de imaginación. “Muy distinto es, en cambio, si el poeta aparenta situarse en el terreno de la realidad común. Adopta entonces todas las condiciones que en la vida real rigen la aparición de lo

¹¹⁸ G., Estefanía, El morbo: Característica humana innata, artículo electrónico, <http://suite101.net/article/el-morbo-caracteristica-humana-innata-a81146#.VrEZRfl96Uk> 02/02/16.

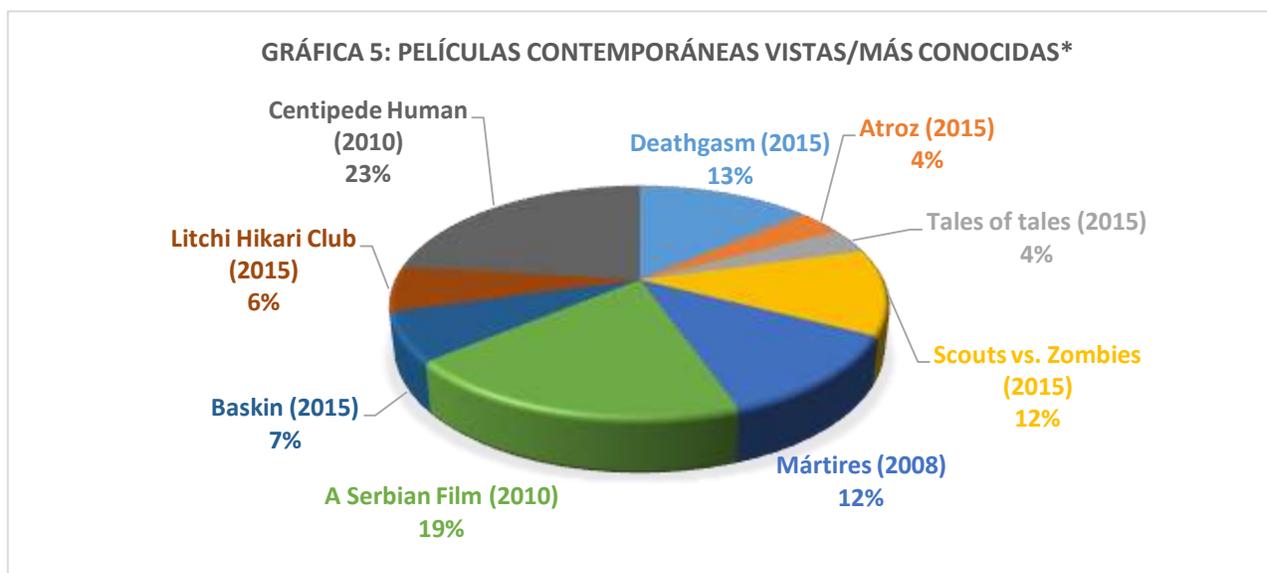
siniestro, y cuanto en las vivencias tenga este carácter también lo tendrá en la ficción. Pero en este caso el poeta puede exaltar y multiplicar lo siniestro mucho más allá de lo que es posible en la vida real, haciendo suceder lo que jamás o raramente acaecería en la realidad. En cierta manera, nos libra entonces a nuestra superstición, que habíamos creído superada; nos engaña al prometernos la realidad vulgar, para salirse luego de ella.”

Freud reconoce que el efecto de esta ficción camuflada bajo la apariencia de realidad, provoca vivencias movilizadoras. Pero también sostiene que, a pesar de lograr el efecto deseado, el público reconoce el engaño: “Reaccionamos ante sus ficciones como lo haríamos frente a nuestras propias vivencias; una vez que nos damos cuenta de la mixtificación, ya es demasiado tarde, pues el poeta ha logrado su objeto, pero por mi parte afirmo que no ha obtenido un efecto puro. Nos queda un sentimiento de insatisfacción, una especie de rencor por el engaño intentado”. Es posible que en este doble vínculo de afectación y rechazo encontremos un camino de salida a la construcción morbosa de la información.¹¹⁹

Lo que nos hace voltear a ver una escena terrible, no sólo depende en forma total de ese instinto de querer ver. Puede que hasta cierto punto, el morbo termine sublimándose en una especie de *compasión empática* hacia el que sufre una desgracia. ¿Es posible que, dirigiéndola de forma correcta, la brutalidad podría convertirnos en seres empáticos ante el sufrimiento ajeno?

¹¹⁹ Freud, Sigmund, *Lo Siniestro en Obras Completas*, Vol. XIII, Ed. Orbis. Buenos Aires, Argentina, 1993, p.2504.

En voz propia de un seguidor de cine *gore*.



Fuente: Investigación de campo realizada a 60 personas entre 19 y 29 años de edad, residentes del D.F y área metropolitana, el día 21 de septiembre de 2016. Elaborada por Nayeli Tlapa Reza.

*El gráfico ocupa más del 100% por ser un rubro de opción múltiple

Para empezar, si un espectador busca novedad o cine de culto, eso dependerá de cómo se haya iniciado y su gusto particular. Para quienes no le hacen el feo a las novedades que ha lanzado el cine *gore*, en lo contemporáneo buscan historias y formas de transgredir el cuerpo humano de las formas más extremas, graciosas e inimaginables en una película también *gore*, pero clásica (véase gráfica 5). Por lo que, además de tener los clásicos sangrientos como una base, de las más nuevas propuestas también hay un amplio conocimiento y aceptación; no hay excepción aunque las cintas nacionales o de países donde no se creería que se hicieran este tipo de producciones (*Baskin* de Turquía con 7% de encuestados que la conocen o han visto, y que resulta ser más conocida que *Atroz*, con el 4% del conocimiento de esta misma audiencia).

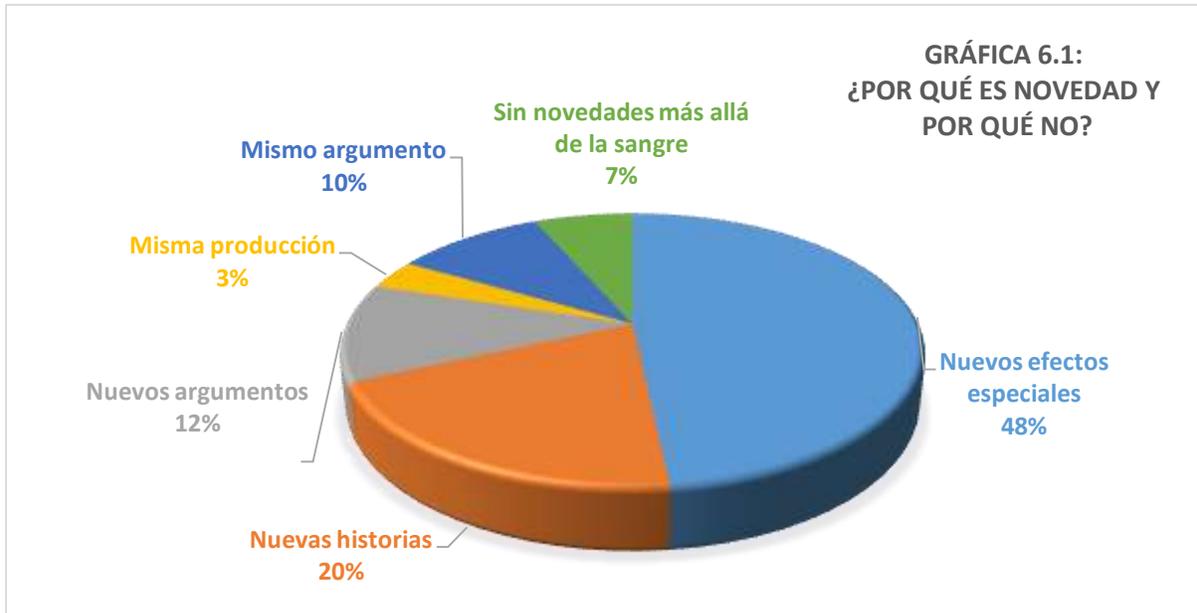
¿Lo nuevo lo es de verdad?



Fuente: Investigación de campo realizada a 60 personas entre 19 y 29 años de edad, residentes del D.F y área metropolitana, el día 21 de septiembre de 2016. Elaborada por Nayeli Tlapa Reza.

En muchos temas existirán los veteranos y novatos que pondrán en tela de juicio respecto si hay nuevos aportes o no. El cine *gore* no es excepción y, a pesar que muchos digan que no hay nada nuevo de qué hablar, resulta que el 67% dice que hay muchas nuevas producciones (Véase gráfica 6). Lo más renuente fue que no todos se conforman con el cine *gore* en su época dorada; Buscan, si bien sangre y escenas explícitas, nuevas ideas o niveles de agresividad en una película de este tipo. El 33% dice que, a pesar que haya nuevas propuestas, el cine *gore* tratará siempre de lo mismo, sólo lo único cambiante es la presentación y, por decir mucho, el argumento.

El interés por nuevos proyectos, aunque haya una persistencia en preferencias de obras clásicas, reside principalmente en los efectos especiales (48% del público encuestados), las nuevas historias (20% de los encuestados) y nuevos argumentos o formas de presentar una película *gore* (12% del público). Con nuevas historias y directores que han surgido, el público considera que, a pesar de todo, se vive hoy día una especie de segunda oportunidad (véase gráfica 6.1).



Fuente: Investigación de campo realizada a 60 personas entre 19 y 29 años de edad, residentes del D.F y área metropolitana, el día 21 de septiembre de 2016. Elaborada por Nayeli Tlapa Reza.

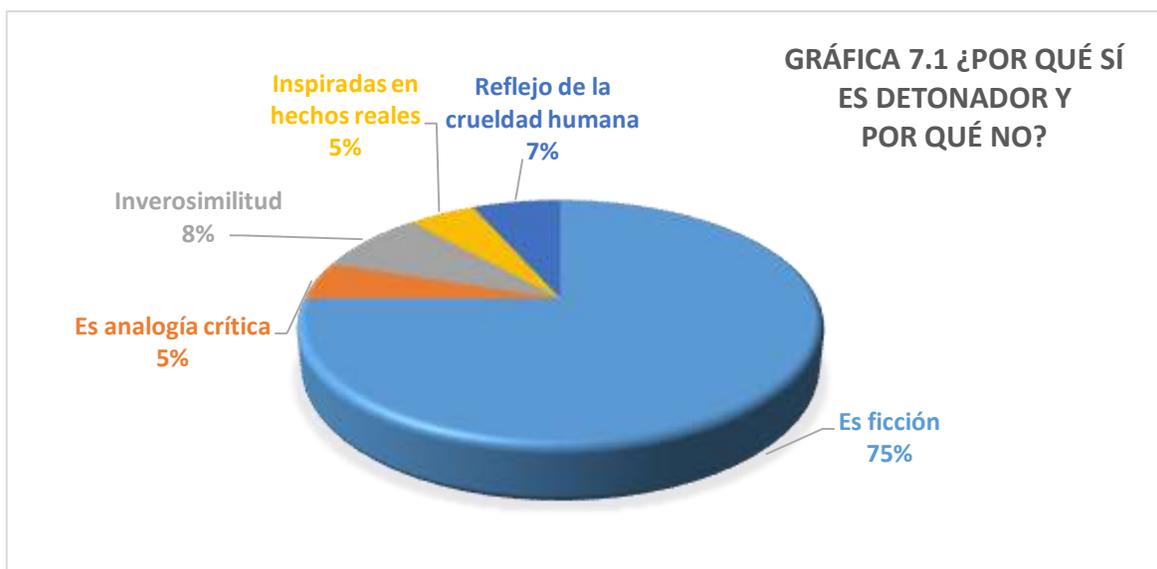
Los más clásicos, sin embargo, opinan que el cine *gore* no es nada nuevo, ya que consiste en el mismo teatro, pero planteado de otra forma, sea en la producción (3% del público), el argumento trágico [que termine en muertes] (10% de los encuestados), y sin otra cosa que mostrar más que sangre (7%).

No soy violento por ver sufrir.



Fuente: Investigación de campo realizada a 60 personas entre 19 y 29 años de edad, residentes del D.F y área metropolitana, el día 21 de septiembre de 2016. Elaborada por Nayeli Tlapa Reza.

Fuera del debate de si hay novedades y producciones de primera, sigue vigente un tabú respecto a la gente que gusta de este tipo de cine. Con el resultado aquí sobra mencionar que la mayoría no está de acuerdo que se siga dando cuerda a este prejuicio (Véase gráfica 7). 87% del público concuerda que el cine *gore* no detona ninguna conducta violenta ni es base de inspiración para ninguna persona que esté en sus cinco sentidos. Y aunque una minoría haya dicho que sí (13% de los encuestados), los demás argumentan sencillamente que eso es imposible porque lo que se ve en las películas es mera ficción (75%). A lo mucho una representación o dramatización de algún hecho real; idea de la cual se basan quienes afirmaron que el *gore* es detonador de violencia [5% y 7% de los encuestados] (véase gráfica 7.1).



Fuente: Investigación de campo realizada a 60 personas entre 19 y 29 años de edad, residentes del D.F y área metropolitana, el día 21 de septiembre de 2016. Elaborada por Nayeli Tlapa Reza.

Otras opiniones oscilaron entre el cine *gore* como una crítica social (5%) y ser mero entretenimiento; por eso muchas veces resulta inverosímil, incluso cómica (8%), pero sin ninguna propiedad similar a una propaganda o mensaje que incite a la violencia.

Me gustas porque eres real, sin fingimientos.



Fuente: Investigación de campo realizada a 60 personas entre 19 y 29 años de edad, residentes del D.F y área metropolitana, el día 21 de septiembre de 2016. Elaborada por Nayeli Tlapa Reza.

(Véase gráfica 8) Violencia, sangre, muerte. Pareciera, desde un punto de vista prejuicioso, que es lo que se busca principalmente en este tipo de cine... Pues sí y no necesariamente. 35% del público considera que su gusto por el cine gore reside en su mayoría por visualmente impresionante. Evoca a que es sencillamente las ganas de ver más allá de lo que hay en apariencia, es decir, más allá de la plenitud del cuerpo humano; que no es perfecto e inmortal como se cree, sino también detrás de toda su aparente omnipotencia como receptáculo de la razón, a fin de cuentas no deja de ser una entidad orgánica, de fragilidad y vulnerabilidad tan marcada como frágil, delicada, sin mucha esperanza de resguardo o protección. Ver la debilidad corpórea de la vida misma.

No necesariamente todo es visual; este tipo de entretenimiento se consume significativamente como una forma de 'relajar' al espectador. Para el 28% del público, el cine *gore* funciona como una catarsis; detalle que también tiene relación respecto a las reacciones que provoca en quienes consumen este tipo de cine (más adelante se explica esto con detalle).

También funciona como una forma de expresar y expulsar la tensión de la vida diaria de este público; ver cine cumple la misma función tal como leer o escuchar música, por ejemplo (y en general el contemplar cualquier tipo de arte).

Otra parte importante de estos seguidores es que, al saber que aún es un entretenimiento 'tabú', consideren que precisamente esa idea de ser tan explícito y fuerte (15% y 20% de los encuestados), tenga esa atracción de lo "prohibido"; que el verlo y -en ciertas producciones- considerar el mensaje que trate, sea en cierta forma una forma de transgredir lo establecido en cuanto a las formas de entretenerse.

Sólo una mínima parte es un poco más "técnica"; quizá alguna voz conocida o alguien cercano hagan recomendaciones porque saben que este tipo de público busca diferentes expresiones que ver más allá del cine comercial o lo que se transmite en medios tradicionales o incluso Internet.

Disfrutar de las películas *gore* puede ser un gusto o un pasatiempo normal para muchos, sin embargo, algunas personas presentan una inusual atracción hacia lo desagradable, o morbo. “Yo veo esto más como una sublimación por alguna acción socialmente aceptada”. Confirmó Ana Laura Plata, psicóloga de la Facultad de Estudios Superiores Zaragoza de la UNAM, quien en entrevista explicó de forma general lo que podría pasar en la mente de una persona que gusta de lo insano, además de confirmar el por qué este tipo de contenido resulta tan atractivo a pesar de su estética, lo menos, horrorosa.

-Buenos días, Ana, ¿podrías explicar en forma general qué es el morbo?

El morbo, la definición me parece que es como la atracción por lo insano, por lo que no es común, los tabús... Pero también podría entenderse como la búsqueda de las respuestas a aquello que es mal visto socialmente. Curiosidad por aquello que es prohibido, que no es común.

El morbo puede ser el gusto por ver actos violentos, el de saber asuntos sexuales. Dependiendo de lo que te atraiga como tal, el morbo podría entrar en casi cualquier categoría.

En psicología, se habla de un morbo a niveles, hay un nivel común como el ejemplo que te pongo de la sexualidad; el querer ver personas desnudas o meterte a sitios pornográficos. Pero también existe un nivel más allá que, si esa frustración



Ana Laura Plata, Psicóloga egresada de la Facultad de Estudios Superiores Zaragoza. Foto por Nayeli Tlapa.

no es satisfecha sólo con los contenidos de entretenimiento, podría derivar en actos de violencia. Por ejemplo, si se trata del rubro sexual podría generar violadores. Sin embargo, es muy complejo decir cuando es una curiosidad “sana” y cuando ya lo quieres llevar a niveles de experimentación.

En el *gore*, una curiosidad “sana” podría ser buscar videos de gente golpeándose, de mutilaciones, películas, quizá caricaturas, incluso música que hablen o donde se realicen asesinatos. No obstante, puede que esta parte no te satisfaga por completo, por lo que te haría salir a la calle para asesinar a la gente. Pero ese aspecto ya habla de un límite más allá de la simple curiosidad.

-¿Crees que el morbo tiene alguna utilidad vital?

Quizá sólo funcione para que con él busques ciertas cosas que te satisfagan, como catarsis e incluso como distractor. Se enfoca a los diferentes gustos que la persona tenga. Ver contenidos sangrientos sería un equivalente a ver una película de terror, una caricatura. Es para que estés en un momento relajado, aunque no sea bien visto por algunas personas.

Aquí es donde entra la moral, que son las reglas socialmente aceptadas. Y aunque una persona tuviera gustos no tan comunes, pero si existe material, obviamente la persona que lo generó tiene también gustos similares.

-¿Se nace con ese gusto por lo horrible o se construye?

Los gustos y la personalidad de cada quién se desarrolla. Claro que hay ciertas características genéticas y de temperamento que heredas de tus padres; que seas más tolerante o más impaciente, pero entra también la parte familiar, que es la primera parte de la sociedad donde convives y donde empiezas a aprender lo que es socialmente aceptado, es decir, te construyen una moral de lo que es y no bien visto.

En base a la herencia genética que heredaste de sus padres y a la conducta que se te haya enseñado, vas a desarrollar características propias. Un criterio.

-¿Hay un perfil psicológico determinado para aquellas personas que gustan de la extrema violencia?

No hay personalidad como tal que englobe a personas que gusten de ello. Más bien hay rasgos de ella que podrían encajar, es aquí donde se tocan algunos trastornos de personalidad y conducta antisocial. Ser antisocial no necesariamente trata de alguien que se aísla en su burbuja, sino que hay aspectos muy marcados de ella.

Por ejemplo, una característica común es lo que se llama anestesia afectiva, es decir cuando no se tiene unión con las emociones, no las experimentas como tal.

¿Una persona con estos rasgos puede fingir? sí; porque son muy manipuladores. Sin embargo, no conocen la empatía, no les importa el sufrimiento ajeno. Si hay algo que los divierta no les importa si la otra persona está sufriendo, si es humillada. No les importa absolutamente nada de las otras personas. Son muy narcisistas, busca únicamente la satisfacción y placer personal.

Todo lo que te acabo de decir son rasgos del trastorno psicópata, asunto que ha sido relacionado con este tipo de entretenimiento y con los asesinos seriales. Cito a Freud para explicarte que, gente con este trastorno desarrollan el rasgo de la perversión, que nada tiene que ver con lo sexual, sino a que actúa sin culpa alguna. Es por este detalle que en la cultura popular se les asocia a los asesinos y a los seguidores del entretenimiento gore. Aunque no es necesario tener este trastorno para disfrutarlo. Todos los asesinos son psicópatas, pero no todos los psicópatas son asesinos.

-¿Crees que por su carácter perverso, lo gore busque insensibilizar?

Si te das cuenta, la sociedad ya es demasiado insensible. Y si hablamos de entretenimiento, no sólo enfoca al *gore*; tan sólo la comedia, ya no se trata de contar chistes o reír; algunos consideran cómico humillar a una persona, las peleas, humillación física... hay cierta desensibilización y falta de empatía. Y no es por un simple gusto grotesco, sino que últimamente la mayoría sólo busca su propia satisfacción. Psicópatas potenciales y sin saberlo...

Lo *gore* más bien actuaría -y como muchas otras expresiones artísticas, y que a fin de cuentas por eso existe el arte- como un mecanismo de defensa del inconsciente, pero este sería la sublimación, que es cambiar aquello que nos enseñaron que no es socialmente aceptado por algo que sí lo sea. Por ejemplo, habrá personas que tengan este gusto por la sangre y, en lugar de volverse asesinos, se volverán médicos.

En lugar que te dejes llevar por el impulso de la mera satisfacción de tus deseos, buscarás una alternativa para expresar los gustos no tan bien vistos por la sociedad donde te desenvuelves.

-¿Qué desata el gusto por lo grotesco?

Entra mucho la parte de lo prohibido y los frenos que te ponga la familia. Hasta cierto punto ellos te cuestionan por qué causas el dolor, por qué te gustan este tipo de cosas. Y por ello habrá niños que formen su personalidad a modo de que se den cuenta que no están de acuerdo con algunas de las reglas sociales e incluso se sientan reprimidos. Sin embargo, la historia de cada persona varía muchísimo y algunos sólo desarrollarían un sencillo gusto por la contemplación de lo 'malo'. Y otros más buscarían experimentarlo.

Todos tenemos un poco de distintos rasgos de personalidad, pero como te dije anteriormente, depende del entorno donde creciste para desarrollar algunos sí y otros no tanto.

-¿Es necesario saber que existe la violencia extrema, sea real o ficticia?

De hecho es inevitable. Si este tipo de contenidos fueran prohibidos causarían mucho más curiosidad, incluso habría muchísimas forma ilegales y a escondidas para traficar este tipo de contenido. Se seguiría produciendo en forma oculta.

Yéndonos a planos extremos, si la sociedad llegara a negarlo completamente, habría gente que no estaría completamente satisfecha y desencadenaría más asesinos, violadores, delincuentes... porque hay gente que solamente podría ser feliz agrediendo sólo porque sí.

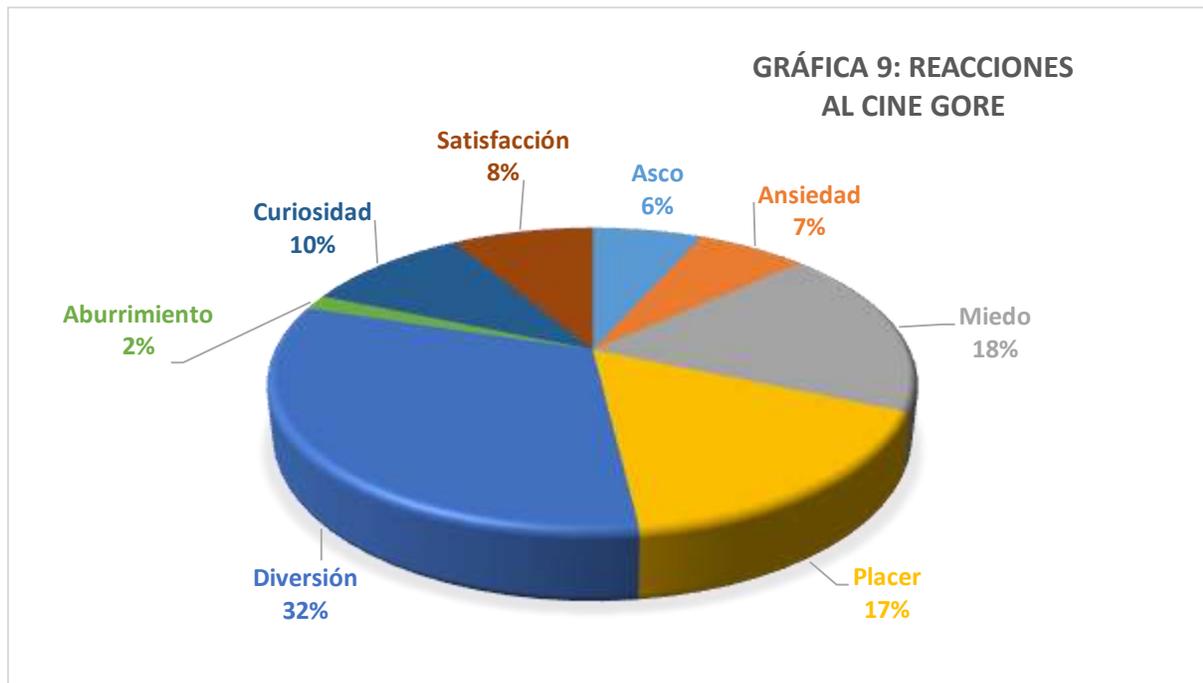
Está bien que se tenga en cuenta este arte siempre y cuando no afecte a terceros. Mientras no salgas a buscar a alguien para asesinarlo y hacer de su cuerpo lo que te dé la gana, no tendría por qué afectar en una sociedad.

-¿Entonces un consumidor, no sólo de cine, sino de contenido *gore* en general, sólo busca satisfacción de sus deseos?

Una satisfacción no tan común, y no sólo eso, sino como una catarsis y sublimación de alguna frustración que lleve dentro. En cuanto al entretenimiento podría verse como otra expresión artística que no es insana; sólo no es aceptada porque hasta cierto punto crea la ilusión de que estás dañando a otra persona. Si no se habla de las míticas cintas *snuff*, lo demás son producciones actuadas donde se usan maquillaje y efectos especiales.

Si no hay trastornos de personalidad, el espectador y consumidor busca sublimar ese rasgo de perversión; ese impulso de no sentir culpa alguna al saber que estás consumiendo algo prohibido. Sólo que cada quien lo hace a su manera.

¿Dependiendo el sapo es la pedrada?



Fuente: Investigación de campo realizada a 60 personas entre 19 y 29 años de edad, residentes del D.F y área metropolitana, el día 21 de septiembre de 2016. Elaborada por Nayeli Tlapa Reza.

Los resultados pueden tomarse como una extensión a la función del cine *gore* (tanto clásico como contemporáneo) como catarsis. Como el público tiene en cuenta que lo mostrado en determinada película no es más que un montaje o diseño computarizado, la mayoría considera incluso divertido el extremo contenido gráfico que pudiera hallar, especialmente en el género *splatstick* (32% del público) [Véase gráfica 9].

Al tratarse del placer (17% de los encuestados), tiene que ver un poco más el 'argumento' de la película, o bien las escenas clave que pudieran detonar estas emociones (desde una satisfacción hasta sexual incluso). La satisfacción (8%) podría incluirse un poco a este rubro, sin embargo, no sólo tiene que ver con el aspecto sexual, sino también puede entenderse como un alivio al ver que la película llega a su fin o mueren todos los protagonistas.

Al igual que una película de terror tradicional (sobrenatural especialmente), el cine *gore* no ha abandonado su esencia primordial, que es después de todo, también

provocar determinada turbación e incomodidad en quien contemple su expresión. Entre las emociones aversivas más comunes entre el público encuestado están: el miedo (18%), ansiedad (7%), y asco (6%).

Curiosidad (10%) y Aburrimiento (2%) se orientan más a espectadores que estén comenzando a explorar el género cinematográfico *gore*, y también algunos veteranos que ya lo han visto todo... o al menos tienen un repertorio más amplio al respecto. Ahora sí que, sin ser un tema propiamente infantil, el cine *gore* acepta toda clase de psique y disposición del espectador que busque algo diferente para ver... o afirmar el entorno en el que vive y gritarlo en su gusto particular.

Entendido así, este tipo de entretenimiento podría incluso funcionar como una válvula de escape a muchas frustraciones e incluso estrés dentro de lo sano, y aunque muchas veces sólo el gore llegue a mera expresión, aun se le censura. El cine “tiene una responsabilidad moral con el público, se hace cine porque los ciudadanos permiten hacerlo y por eso se les debe respeto y agradecimiento”. Es un acción cultural consecuencia de la inteligencia humana, por este mismo motivo no debe poseer censura -si trata la violencia desde un punto de vista siempre ficticio- porque censura es limitación y limitando el cine se estrecha el colosal abismo entre la realidad y la invención y esto constituye un agresión a la libre expresión y una piedra en el camino hacia la progresión cultural.¹²⁰

El *gore* ha detonado el surgimiento de realidades inconcebibles. La gente quiere ver lo prohibido, se encienden sus sentidos al imaginar una realidad detrás de la realidad, pasando ahí a un lado suyo, sin que ellos se percaten. Lo oculto, lo siniestro... En su país, en su ciudad, en su colonia, en las narices de ciudadanos tan decentes y bien portados.¹²¹

Enfermo reflejo de la sociedad en la que vivimos. Deleite para espectadores insensibles (sic)... son muchos los calificativos con los que suele denostar la crítica “seria” a esta corriente cinematográfica. Razones no les faltan para ello, ya que, en la inmensa mayoría de los casos, lo que parece ser la principal preocupación de los cineastas avocados a este “subgénero” no parece ser otra más que “shockear” al espectador promedio haciendo uso de todas las técnicas de maquillaje y efectos especiales para lograr escenas lo más dantescas, sangrientas y (en muchos casos) lo más nauseabundas posible, antes que preocuparse por mostrar una historia con la más mínima consistencia (o coherencia) indispensable.

¹²⁰ <http://iwrite.es/cine-y-series/censura-cinematografica-en-el-cine-gore-y-de-terror/> 03/03/16

¹²¹ <http://metascopios.com/2015/02/09/violencia-y-entretenimiento-cine-gore-y-cintas-snuff-pt-1/comment-page-1/> 03/03/16.

A pesar de todo ello, es un género que ha demostrado a lo largo de varias décadas su continua (y creciente) rentabilidad, a pesar de las opiniones adversas de los críticos más cerrados...¹²²

Imagen de <http://www.hutui6.com>

Las películas *gore*, o *splatter*, buscan en suma alimentar un deseo inconfesable, alcanzado, esta vez, en la forma “poética” que permite el cine. A fuerza de transgresión (ya no hay gozo si no hay bastante



violencia, o la muerte no es lo bastante cruenta), estas películas suelen ser confundidas con movimientos contraculturales, *transgresores*, semejantes al porno (otra industria de deseos inconfesables y reprimidos), que básicamente existe para mostrarle al espectador más de lo que se animaría a pedir. Tan fácil es emparentar estas películas con la pornografía; es decir con todo aquello que precisa de un *reducto especial* para ser mostrado, algo que nunca puede volverse “público”, pues pierde su razón de ser.

Con lo que aparece también la cuestión de la *vergüenza* que genera disfrutar de este tipo de películas, el placer culposo que representan. Incluso para los distribuidores: jamás nos dicen algo como “Llegó la película donde podrás ver como nunca el sufrimiento de una mujer en la sala de torturas”, o “Prepárate, porque esta experiencia donde se hace sufrir al otro es realmente extrema”.

El sadismo está mal visto, todavía, y a la salida del cine nadie se ufana de lo que gozó mirando a un hombre cortar en pedazos a otro, o aplicándole electricidad, pero lo cierto es que tal vez la única verdad sea decir que uno ve películas así *para ver cómo se tortura*, de la misma manera en la que uno ve porno para ver cómo se *coge*, sin que importe, por supuesto, lo que uno piense de la tortura, a la

¹²² <https://mubi.com/lists/de-tripas-corazon-y-otras-partes-desmembradas-culto-al-cine-gore-antologia-en-video> 03/03/16.

que no hay otra manera de llamar –mientras se esté en sociedad- como algo terrible, abominable.¹²³

A pesar de su grotesca expresión y falta de tacto con la sensibilidad de muchos ¿Sí es arte o no?



Fuente: Investigación de campo realizada a 60 personas entre 19 y 29 años de edad, residentes del D.F y área metropolitana, el día 21 de septiembre de 2016. Elaborada por Nayeli Tlapa Reza.

“Si es cine, y como tal sólo una ficción que la mayoría de las veces toma referencias y elementos, sea de otras artes o incluso de la vida real (ideas respectivas muy frecuentes de los seguidores), entonces es arte”; esta idea fue compartida por el 85% de encuestados que estuvieron de acuerdo en afirmar (véase gráfica 10).

Arte, pero no uno estrictamente constituido y “bello” como lo sería la escultura o pintura, sino que, dependiendo el mensaje que se quiera dar, aún a estas alturas de primera década de siglo XXI, puede usar ese elemento como una forma, no sólo como entretenimiento o simple consumo; también para denunciar hechos, historias situaciones y condiciones de determinados grupos humanos, lugares,

¹²³ <https://criticacreacion.wordpress.com/2010/08/19/sobre-la-tortura-en-el-cine-de-terror/> 03/03/16.

localidades, épocas... como lo es uno de tantos propósitos que tiene, sino sólo el cine, también las demás expresiones artísticas que existen actualmente.

Quienes opinaron que no lo es (15%), argumentan al respecto que por ser violento, no evoca emociones positivas (2%) [Véase gráfica 10.1]. Incluso por la misma apariencia grotesca que pueda mostrar, no debiera ser siquiera considerado arte por no ser “bello”.

No obstante, quienes afirman que puede considerarse expresión artística, es porque creen que tiene ese elemento “humano” para llevar determinado mensaje sin demasiada dureza que lo haría una nota de algún periódico. El cine tiene el acierto de reflejar hasta dónde podría llegar la imaginación de la humanidad, tanto en creatividad como en crueldad, a la hora de ejecutar alguna perversa intención que se tenga.



Fuente: Investigación de campo realizada a 60 personas entre 19 y 29 años de edad, residentes del D.F y área metropolitana, el día 21 de septiembre de 2016. Elaborada por Nayeli Tlapa Reza.

¿Ha muerto? A manera de conclusión...

Aunque es bastante obvio que no (ni siquiera esta investigación hubiera sido posible si así fuera), la última pregunta no es tan superficial ni va por ahí precisamente. El principal objetivo se cumplió... y en qué forma:

Saber que, a pesar de casi 40 años de las joyas sangrientas que sentaron las bases del cine *gore*, aún existe y con nuevas propuestas más allá de la simple crudeza de mostrar una muerte violenta. Usando elementos como las tramas sobrenaturales, góticas, de ciencia ficción y más, el *gore* contemporáneo se concentra más en tener un mensaje que dar, comparado con el de la vieja escuela; ser lo más grotesca posible.

Sea con el objetivo de hacer reír, perturbar, asustar o sencillamente con la única función de ser un elemento ambiental o dramático de una historia más desarrollada, el *gore* ha continuado puliéndose en otras formas de expresión más allá de sólo sorprender o atemorizar como lo fue al principio.

En cuanto a géneros se refiere, se marca un contraste entre las obras extranjeras de EUA, Europa y Asia. El *gore* extranjero (y más evidente en el cine de habla inglesa y el japonés) se centra más en la comedia, con el *gore* lo más exagerado posible. Como onomatopeyas inverosímiles para recrear momentos chuscos y plasmar en el espectador una sensación de ver un teatro burlesco.

En cuanto a versiones europeas aparecen las cintas donde se da más importancia a la narración de determinada historia, haciendo las expresiones sangrientas como detalles dramáticos o incluso ambientales.

La sorpresa fue el ya visible cine latinoamericano, el cual sin timidez ni piedad, se atreve a usar y exponer el elemento de la crítica social en la forma más cruda, más real. Siendo una revelación y prueba que no sólo en países de primer mundo existen producciones bien intencionadas... ¿o mal? (No olvidar que es cine *gore*, reflejo de la crueldad humana).

También es bastante interesante conocer lo que opinan los nuevos seguidores. Aunque aparentemente su percepción fuera demasiado visceral en ocasiones, sus razones no son tan infundadas ni distan demasiado de una explicación especializada.

En la investigación documental, no es que se hayan cumplido los objetivos, sino por la misma cantidad de información hubo oportunidad a que se ampliaran más rubros que no se tenían contemplados (como tocar referencias literarias –incluso filosóficas-, momentos históricos casi pasados desapercibidos o caricaturistas que poco o nada tenían que ver con el cine), y con ello lograr averiguar más puntos importantes a los ya establecidos. Se enriqueció más de lo previsto en resumidas cuentas.

Con toda la investigación realizada, este reportaje es, más que una prueba, un testigo. Uno que hace constancia que el *gore* sigue más vivo que nunca, y más brutal como no lo había sido desde hace ya varias décadas, especialmente con las producciones latinoamericanas. Que ha logrado crecer y renovarse gracias a directores que no les basta con crear una historia sin emociones, sino una que abrume, perturbe, hiera...

De sus seguidores, a quienes no les parece lógico ni verosímil que en otras cintas sólo existan explosiones de luces y polvo cuando, por ejemplo, un misil ficticio cae en un edificio. Ellos saben lo que por sentido común ocurre con una persona que sufre un accidente mortal, un asesinato a sangre fría, una ocurrencia macabra de querer experimentar con el cuerpo humano. Personas que ya no se conforman con la timidez del terror sobrenatural, y mucho menos de los *remakes* asiáticos, mal hechos por la industria hollywoodense.

De gente que hace lo posible por mantener un festival cultural y de entretenimiento que tiene ese fin; entretener, informar, mantener al tanto de que la sangre sigue ahí y que ha resistido el paso del tiempo a pesar de la censura y la crítica. Que más allá de ser contundente, muchas veces el *gore* todavía contiene mensajes fuertes, incluso trasgresores. Mórbido Film no es el único festival de esta naturaleza, pero sí el más famoso y uno de los pocos que ha dado la oportunidad

de proyectar trabajos no sólo de producción nacional, sino de muchos países que, por razones legales y morales, no pueden ver la luz.

Si bien puede que existan archivos que hablen al respecto de la psique de la gente que gusta de lo horrible, se afirma aquí que tiene que ver el gusto, pero no tanto el querer satisfacer el deseo de matar. Dar el paso para ser como un personaje asesino de una película ya habla de un trastorno mental o de personalidad. Mientras sea con el único fin de entretener, es sano, pero “de muy mal gusto” con respecto a opiniones ajenas al tema.

Un testigo escrito con sangre humana para que humanos puedan leerlo sin quebrarse la cabeza. Una voz que explica que toda la violencia de este cine no es más que reflejo de las pasiones enfermizas que impulsan nuestras perversas intenciones. La cara más oscura de la naturaleza humana. A estas alturas del siglo XXI todavía es un tema que se considera, si no ya proscrito, si incómodo para todo aquel que no esté acostumbrado a ver una pequeña parte de ese inconsciente deseoso de sangre.

A fin de cuentas, el *gore* es exposición, es enfrentarse a los miedos más ocultos: más allá de temer a la muerte, es a la manera en que ésta se provoca, sin el más mínimo sentido de la higiene y el pudor. Su principal protagonista es el cuerpo humano, su carne, sus órganos y fluidos, mostrándose de manera cruda y sin filtros de intermediación. El cuerpo se expone desde sus entrañas, la sangre brota a borbotones, en una pretensión de realismo que por su exacerbación es capaz de generar horror e insomnio, pero también crispación e incertidumbre. El cómo la crudeza de la carne desgarrada, nos hace conscientes de nuestra existencia humana y todo lo que es; finita, frágil, mortal... y a partir de ese “martillazo”, también evocar sentimientos de real empatía cuando topamos una situación no necesariamente insana, pero no por ello cruel en la vida real.

No se trata de únicamente mostrar ante el espectador los órganos humanos intervenidos quirúrgicamente de manera organizada, como sería, pues, un archivo médico –incluso forense-. Es el desorden, la ruptura de toda regla, el

desmembramiento brutal y excesivo, provocan en el espectador reacciones que revuelven su estómago e inquietan su mente.

No hay nada que genere mayor impresión en los individuos que enfrentarse a mares de sangre en los que flotan membranas y vísceras. Lo explícito teje una línea muy delgada de parentesco con la pornografía, con la que muchas veces se entrecruza, pero a diferencia de esta, se sirve de efectos para simular que no lo es.

La sobreexposición utilizada en el *gore* es criticada por considerarla excesivamente violenta, pero, ¿no vivimos en un mundo en el que la realidad supera por mucho a cualquier ficción y las imágenes violentas forman ya parte de nuestra cotidianidad? ¿No hay espacio en las expresiones visuales para lo desagradable? Al final, un espectador mentalmente sano es quien puede dilucidar entre la ficción y la realidad, entendiendo que el uso iconográfico de las tripas y la sangre son una forma más de la creatividad de lo extremo...

No se preocupen, no nieguen ni afirmen nada. Sólo inviten a un amigo, conocido... a ver un poco de sangre. En realidad no importa mucho si es de la antigua o nueva sangre; si logra impresionarse, lo *gore* habrá logrado su cometido. Aunque les diga que siente miedo, asco o perturbación, saben bien qué; detrás de esos ojos sorprendidos, se esconde un orgasmo *atroz*...



Referencias

Referencias bibliográficas.

Altman, Rick. *Los géneros cinematográficos*, Editorial Paidós, Barcelona, España, 2000. p. 126.

Andrade, Pilar, Gimber, Arno, *Espacios y tiempos de lo fantástico: una mirada desde el siglo XXI*. Peter Lang, Editorial científica internacional, Bern, Alemania, 2010, p. 50.

Arribas, Sonia, et. al., *Hacer Vivir, Dejar morir. Biopolítica y Capitalismo*, editorial Catarata, Madrid, España, 2010, p. 232.

Barahona, Fernando, *Obras maestras del cine, Colección Cien años de cine*, Royal Books, Barcelona, 1994, pp. 124-127

Barceló, Miquel, *La ciencia ficción*, Editorial UOC, primera edición, Barcelona, España, 2008, p. 47.

Braidotti, Rosi, *Metamorphoses. Towards a materialist theory of beacoming*, traducción de Ana Varela Mateos, ediciones AKAL S.A, Madrid, España, 2002, pp. 303-313.

Brú, Josepa, *Medio ambiente, poder y espectáculo*, ICARIA editorial, Barcelona, España, 1997, p. 213.

Doane, Mary Ann, *La emergencia del tiempo cinematográfico: la modernidad, la contingencia y el archivo*, Cambridge University Press, 2002. p. 245.

Dominguez , Vicente, *El dolor, los nervios culturales del sufrimiento*, EdiUno editorial, Universidad de Oviedo, España, 2006, p. 31.

Dominguez , Vicente, *Tabú, la sombra de lo prohibido, innombrable y contaminante*, Festival internacional de Cine de Gijón, España, 2005, p. 80.

Dominguez, Vicente, *Pantallas depredadoras: el cine ante la cultura visual digital*, EdiUno Festival Internacional de cine de Gijón, Barcelona, 2007, p. 68.

Fernández Porta, Eloy, *Afterpop, la literatura de la implosión mediática*, Editorial Anagrama, Barcelona, España, 2010, p. 69.

Freud, Sigmund, *Lo Siniestro en Obras Completas*, Vol. XIII, Ed. Orbis. Buenos Aires, Argentina, 1993, p.2504.

Hollinger, Veronica, *Cybernetics Deconstructions: Cyberpunk and Posmodernism*, Editions Storming the Reality Studio, Montreal, Canadá, p. 204.

Iglesias, Leonardo, *Psicología de la voluntad de poder*, Anthropos Editorial, Barcelona, España, coedición con la Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad Autónoma de Nuevo León, México, 2003, p. 148.

J. P., Telotte, *El cine de la ciencia ficción*, Cambridge University Press, USA, 2001, pp.94-95.

Lastra, Antonio, *Estudios sobre cine*, Editorial Verbum, Madrid, España, 2004, p. 62.

Lee Brewer, Robert, *Writer's Market* (en inglés). Writer's Digest Books, 2012. p. 124.

Losilla, Carlos, *El cine de terror*, Editorial Paidós, Barcelona, España, 1993. p. 26.

Palacios Trigo, Jesús, *Goremanía: la guía definitiva del cine gore*, España, Alberto Santos Editor, 1995, p. 30.

Pérez Anguiano, Rubén, *Letras Inquietantes. Aproximaciones a la Literatura Policiaca*, Gobierno del Estado de Colima, CONACULTA, México, 2009, p. 135.

Poch Avellan, Concepción, *La muerte imparable*, Editorial UOC, Barcelona, España, 2015. p. 56.

Rivera, Elías, *La poética del código verde*, España, Ensayo, 2010, p.7.

Rodriguez Ferrándiz, Raúl, et. al., *Escrituras digitales tecnologías de la creación en la era virtual*, Virgilio Tortosa Ediciones, universidad de Alicante, España, 2008, p. 174.

Román, Ángel, *Ensayos de la Mirada. El hombre y su proyección en el cine contemporáneo*, Estudio Euroláser ediciones, España, 2004, p. 25.

S. Kauffman Linda. *Malas y perversos: fantasías en la cultura y el arte contemporáneos*, Ediciones Cátedra, España, 2000, p. 157.

Sempere Bernal, Antonio, *Amenábar, Amenábar*, Editorial Club Universitario, San Vicente Alicante. España, p. 193.

Sotang, Susan, *Ante el dolor de los demás*, Alfaguara ediciones, Barcelona, España, 2005. p.46.

Taibo, Paco Ignacio, *La risa loca: enciclopedia del cine cómico*, Volumen 2, CONACULTA, México, 2005. p.325.

Thomsson, Ross, Hewison, Bill, *El dibujo humorístico, cómo hacerlo y cómo venderlo*, traducción: Juan Manuel Ibeas, Tursen/Herman Blume Editorial, España, 1996, p. 130.

Transpatios n°2, *La transformación del estado y el cambio político en Bolivia*, Revista del centro de investigaciones CISO-FACS-UMSS, Plural Editores, Bolivia, 2011, p. 108.

Vidal Campo, Manuel, et. al., *Comunicación audiovisual digital, nuevos medios, nuevos usos, nuevas formas*, Editorial UOC, Barcelona, España, 2014, p.68.

Varios autores, *Diccionario Enciclopédico del siglo XX*, Salvat Ediciones, Vol. III, España, 1989, p. 356.

Referencias cibergráficas.

<http://fantasmatadero.blogspot.mx/2009/10/cosa-de-hembras-john-waters-1974.html> 24/11/15.

<http://platea.pntic.mec.es/~jdelucas/cine/gore.htm>. 10/11/15.

<http://www.cinefantastico.com/articulo.php?id=3>. 10/11/15.

<http://platea.pntic.mec.es/> 10/11/15.

<http://www.claqueta.es/articulos/el-cine-gore.html> Consulta 28/09/15.

http://rephip.unr.edu.ar/bitstream/handle/2133/479/26-Carolina%20Cansino_A1a.pdf?sequence=1 24/11/2015.

<http://www.malba.org.ar/web/descargas/historiadelterror.pdf> 24/11/15.

<http://nopasanada.mx/web/breve-historia-del-cine-de-terror-parte-ii/> 24/11/15.

<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=323927060030> 24/11/15.

http://www.pasadizo.com/index.php?option=com_content&view=article&id=1000
24/11/15.

<http://www.revistacinefagia.com/2013/11/paracinema-el-cine-de-lo-anormal-capitulo-4-cine-gore/> 24/11/15.

<http://www.cosasdelcine.es/el-cine-de-terror/> 24/11/15.

<http://www.cinefania.com/terroruniversal/index.php?id=54>, 26/12/15.

<http://mispeliculasdeterror.com/especiales/la-masacre-de-texas-historia-real>,
26/12/15.

<http://www.canaltrans.com/lalinternamagica/006.html>, 27/12/15.

<http://www.asiateca.net/2012/01/19/pesadillas-post-humanas-el-mundo-del-cine-cyberpunk-japones-iii/> 04/01/16.

http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1405-339X2009000100003, 21/12/15.

<http://www.metacritic.com>, *Article: Happy Tree Friends: Season 1*, 29/12/15.

<http://www.annecy.org>, *2003 Official Selection*, 29/12/15

<http://www.G4tv.com>, *Gruesome fun with Happy Tree Friends*, 30/12/15.

<http://investigacleu.files.wordpress.com/2010/04/influencia-de-las-caricaturas.pdf>,
21/12/15.

<http://elcomercio.pe/eldominical/actualidad/industria-miedo-cine-terror-peru-noticia-1815483>, 21/12/15.

<http://amanecemetropolis.net/slashers-snuffs-y-splatsticks/> 04/01/16

http://www.katanasycolegialas.es/general/el-splatter-es-un-subgenero-incomprensido#.VoqI_xV96Uk, 04/01/16.

Slapstick Comedy, Artículo en inglés en Film Reference, <http://www.filmreference.com/encyclopedia/Romantic-Comedy-Yugoslavia/Slapstick-Comedy.html>., 25/12/15.

Revista Digital Código: Música, Arte y entretenimiento. <http://www.revistacodigo.com/slapstick-comedia-cine-y-arte-contemporaneo/>, 25/12/15.

http://www.katanasycolegialas.es/general/el-splatter-es-un-subgenero-incomprensido#.VoqI_xV96Uk, 04/01/16.

<http://fromthedesert.mx/otaku-2/sexo-y-sangre-gore-como-catarsis-sexual/>, 04/01/16.

<http://amanecemetropolis.net/slashers-snuffs-y-splatsticks/>, 04/01/16.

<http://www.palabrasmalditas.net/portada/literatura/articulos/item/898-del-cine-porno-al-cine-snuff-la-fusion-de-la-sangre-y-el-semen-segunda-parte>, 04/01/16.

<http://www.morbidofest.com/> 15/11/15

<http://www.revistacinefagia.com/2015/09/el-morbidofest-revela-su-poster-oficial-y-ofrece-adelantos-de-su-programacion-oficial/> 18/11/15.

<http://www.retornoanime.com>, 06/11/15.

<http://www.cinencuentro.com/2015/11/18/critica-a-la-m-con-los-zombis-irreverente-pelicula-cine-zombi/>, 15/11/2015.

<http://www.blogdecine.com/trailers/deathgasm-la-frikada-gore-a-ritmo-de-heavy-metal>, 20/11/2015.

<http://www.imcine.gob.mx/comunicacion-social/comunicados-y-noticias/celebran-50-anos-de-kaliman-el-superheroe-mexicano>, 08/11/2015.

<http://www.arca-lab.com/atroz-cine-de-terror-llevado-a-niveles-aterrores/>, 23/11/2015.

<http://revistashout.com/playlist/atroz-una-pelicula-clasificacion-e/>, 23/11/2015.

<http://www.cinebso.net/2015/09/critica-turbo-kid-2015.html>, 26/11/2015.

<http://cutrecon.com/sesion-especial-sitges-con-turbo-kid-28-de-enero-en-palacio-de-la-prensa/>, 30/11/2015.

<http://nerdist.com/nerdist-presents-the-hive/>, 01/12/2015.

<http://bloody-disgusting.com/reviews/3361488/review-hive-dresses-tired-concept-fancy-structure-still-falls-short/>, 01/12/2015

Soto Ramírez, Juan, *Desencanto y psicología social: las cloacas de un pasado común*, artículo en internet, UAM, <http://www.uam.mx/difusion/revista/feb2005/soto.html> 03/02/16.

Larios, Marco Aurelio, boletín de prensa de la Universidad de Guadalajara, México, <http://148.202.105.20/prensa/boletines/2014/octubre/1481mel.pdf> 04/02/16.

Schneider, Juan Pablo, *Morbo Una aproximación al sensacionalismo televisivo*, Facultad de Ciencias Sociales (U.B.A), http://webiigg.sociales.uba.ar/iigg/jovenes_investigadores/5jornadasjovenes/EJE5/Políticas%20y%20medios/Schneider.pdf 02/02/16.

G., Estefanía, El morbo: Característica humana innata, artículo electrónico, <http://suite101.net/article/el-morbo-caracteristica-humana-innata-a81146#.VrEZRfi96Uk> 02/02/16.

<http://iwrite.es/cine-y-series/censura-cinematografica-en-el-cine-gore-y-de-terror/> 03/03/16

<http://metascopios.com/2015/02/09/violencia-y-entretenimiento-cine-gore-y-cintas-snuff-pt-1/comment-page-1/> 03/03/16.

<https://mubi.com/lists/de-tripas-corazon-y-otras-partes-desmembradas-culto-al-cine-gore-antologia-en-video> 03/03/16.

Fuentes Vivas

Entrevista con Daniel Mendez, estudiante de bachillerato, realizado por Nayeli Tlapa durante el concurso de disfraces realizado en la explanada del Zócalo de la ciudad de Puebla, el 30 de octubre de 2015.

Entrevista con Eisuke Naitô, director de *Litchi Hikari Club*, realizado por Nayeli Tlapa durante sesión de preguntas y respuestas de Mórvido Film Fest, en el Teatro de la Ciudad, el 30 de octubre de 2015.

Entrevista con Yoselín Gómez, estudiante de segundo tercer semestre de Psicología de la UPN de la Ciudad de México, realizado por Nayeli Tlapa en las puertas del Teatro de la Ciudad, el 30 de octubre de 2015, a las 10:22pm.

Entrevista con Sofía Mendoza, asistente de Mórvido Film Fest, realizado por Nayeli Tlapa en el Teatro de La Ciudad, el 31 de octubre de 2015.

Entrevista con Jason Lei Howden, director y productor de *Deathgasm*, realizado por Nayeli Tlapa en el Teatro de la Ciudad, el 31 de octubre de 2015.

Entrevista con Lex Ortega, director de *Atroz*, realizado por Nayeli Tlapa en el Teatro de la Ciudad, el 1° de noviembre de 2015.

Entrevista con Anouk Whissell, directora de *Turbo Kid*, realizado por Nayeli Tlapa en el Teatro de la Ciudad, el 1° de noviembre de 2015.

Entrevista con Eduardo Taboada, asistente de Mórvido Film Fest, realizado por Nayeli Tlapa, en Cinemex Centro, el 1° de noviembre a la 3:30pm.

Entrevista con Ana Laura Plata, Psicóloga egresada de la Facultad de Estudios Superiores Zaragoza, México DF, el 1° de marzo de 2016.

ANEXOS

Fotografías tomadas durante el festival de cine de terror Mórvido Film Fest 2015, en conjunto con la Marcha Siniestra y la celebración tradicional de Día de Muertos, en la ciudad de Puebla. Del 30 de octubre al 1 de noviembre de 2015.









































UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES ARAGÓN

Sondeo de opinión realizado con el objetivo de conocer la perspectiva del público espectador del cine gore.

Instrucciones: Para seleccionar tu respuesta, marca con el color de tu elección con la opción "Resaltar texto"  según corresponda

Edad:

Género M F

1. ¿Qué subgénero gore disfrutas más?

- a) Tradicional (terror)
- b) Splatstick (comedia gore)
- c) Animación (series, películas, anime...)
- d) Cyberpunk (Mundos distópicos/apocalípticos/tecnológicos)
- e) Snuff (dramatización)
- f) Otro (especificar) _____

2. ¿Qué criterio manejas para elegir una película?

- a) Que su tráiler sea muy gráfico
- b) Su sinopsis
- c) Por recomendación
- d) La portada/poster alusivo
- e) Otro (especificar) _____

3. ¿Cómo te enteras de los estrenos más actuales de cine gore?

- a) Internet
- b) TV (abierta o cable)
- c) Radio/Radio por internet
- d) Recomendación
- e) Anuncios
- f) Festivales de cine g) Otro medio (especificar) _____

4. ¿Qué expectativa tienes de una película gore?

- a) Que sea muy sangrienta
- b) Que tenga argumento
- c) Que sea entretenida
- d) Que use más elementos además de la violencia explícita

5. ¿Conoces o has visto alguna de estas películas? Puedes marcar más de una opción

- a) Deathgasm (2015) b) Atroz (2015) c) Tales of tales (2015)

- d) A la #&"\$##%! con los zombies [Scouts vs. Zombies] (2015)

- e) Mártires (2008) f) A Serbian Film (2010) g) Baskin (2015)

- g) Litchi Hikari Club (2015) i) Centipede Human (2010)

Instrucciones: Marca con una X dentro del paréntesis tu respuesta y a continuación da una breve explicación.

6. ¿Crees que el cine gore se ha renovado?

Sí () No () ¿Por qué? _____

7. ¿Crees que el cine gore funciona como una expresión artística?

Sí () No () ¿Por qué? _____

8. ¿Crees que el cine gore influye en la gente para detonar conductas violentas?

Sí () No () ¿Por qué? _____

Instrucciones: Explica claramente tu opinión a las siguientes preguntas

9. ¿Qué sientes al ver una película gore (sea de tu subgénero favorito o no)?

10. ¿Por qué te gusta el cine gore?