



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES CINEMATOGRÁFICAS
LICENCIATURA EN CINEMATOGRAFÍA**

NARRATIVAS POSMODERNAS EN EL CINE SLASHER 1978-1984

**TESIS
QUE PARA OPTAR POR EL TÍTULO DE
LICENCIADO EN CINEMATOGRAFÍA**

**PRESENTA:
DIEGO GRANADILLO NOVOA**

**DIRECTORA DE TESIS:
MTRA. SANDRA MARGARETE LOEWE GREINER**

**SINODALES:
PROFESOR JORGE AYALA BLANCO
PROFESOR REYES NÚÑEZ BERCINI
PROFESOR FLAVIO GONZÁLEZ MELLO
MTRO. MANUEL ELÍAS LÓPEZ MONROY**

CIUDAD DE MÉXICO, NOVIEMBRE 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.

AGRADECIMIENTOS

A Sandra Loewe por su tiempo y trabajo apoyándome como directora de tesis.

A Flavio González y Reyes Bercini por las asesorías y valiosos comentarios.

A mi mamá por ser tan valiente como Laurie Strode y tan tenaz como Nancy Thompson, ayudándome a lograr mis metas y a salir adelante con sus años de esfuerzo y trabajo, estando siempre cuando la necesito.

A mi hermano, por apoyarme, por escucharme y por ver horas y horas de películas conmigo, acompañándome a *Crystal Lake* y a *Elm Street* a enfrentar a Freddy y a Jason.

A mi abuela por el innumerable apoyo y cariño a lo largo de los años.

A mis amigas y amigos, y en especial a Satoru, Mónica y Sam, por su amistad, apoyo y cariño, y por todas las aventuras que vivimos en el CUEC.

Y a Wes Craven y el resto de los cineastas cuyas películas me han ayudado a enfrentar mis miedos y seguir adelante.

Gracias.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I. LA PUESTA EN DUDA	5
1.1 DEFINIENDO LA POSMODERNIDAD	6
1.2 DEFINIENDO EL <i>SLASHER</i>	11
1.2.1 CRITERIOS DEL <i>SLASHER</i>	23
CAPÍTULO II. EL <i>SLASHER</i> COMO TEXTO POSMODERNO	35
2.1 ESTRUCTURA POSMODERNA EN EL <i>SLASHER</i> : MINIMALISMO Y ANTIESTRUCTURA	37
2.1.1 FINALES ABIERTOS	39
2.1.2 PROTAGONISTAS PASIVOS	40
2.1.3 CASUALIDAD	45
2.1.4 REALIDADES INCOHERENTES	46
2.1.5 EL NIHILISMO EN LA NARRATIVA	48
2.2 IDENTIFICACIÓN ANTINARCISISTA: NULO DESARROLLO Y PERSONAJES DESAGRADABLES	50
2.3 REPETICIÓN	55
2.4 EL <i>CAMP</i> EN CRYSTAL LAKE	59
CAPÍTULO III. SCREAM Y LAS <i>SLASHER</i> HIPERPOSMODERNAS	72
3.1 EL FIN DE LA POSMODERNIDAD Y DEL <i>SLASHER</i>	73
3.2 EL HIPERPOSMODERNISMO	76
CAPÍTULO IV. DESPUÉS DE LA POSMODERNIDAD	85
4.1 ¿QUÉ SIGUE A LA POSMODERNIDAD?	86
4.2 RASTREANDO AL SUCESOR DE LA POSMODERNIDAD EN LOS SUCESORES DEL <i>SLASHER</i>	90
CONCLUSIONES	98
APÉNDICES	101
ÍNDICE DE IMÁGENES ILUSTRATIVAS	108
BIBLIOGRAFÍA	110

INTRODUCCIÓN

El presente documento pretende investigar y desarrollar las estructuras y elementos narrativos de las películas del cine *slasher* de los setentas tardíos y ochentas tempranos, en particular las características posmodernas que presentan. Se busca el análisis de diversas cintas pertenecientes al *slasher*, para identificar sus características narratológicas únicas que las hacen tener valor como textos posmodernos, reflejando las ideas expuestas por teóricos de la posmodernidad como Gianni Vattimo, Jean-François Lyotard, entre otros, y caracterizándose como “obras descentradas”.

El propósito de explorar los elementos posmodernos en su narrativa es abogar por la reevaluación de estas películas, que fueron en su momento descalificadas como un cine menor, e investigar su valor como textos posmodernos, con características transgresoras y contraculturales.

REVISITANDO EL SLASHER

El género de terror en general ha sido históricamente visto como un cine inferior y desprestigiado, como explica Robin Wood (1986, p. 69):

El género de terror ha sido consistentemente uno de los géneros más populares de Hollywood, y al mismo tiempo uno de los que tienen peor reputación. [...] Son rechazadas con desprecio por la mayoría de los reseñantes-críticos o simplemente ignoradas.



A new-
and altogether
different-
screen
excitement!!!

starring
ANTHONY
PERKINS

VERA
MILES

JOHN
GAVIN

co-starring
MARTIN
BALSAM
JOHN
McINTIRE

and
JANET
LEIGH
as
MARION
CRANE

Directed by
ALFRED
HITCHCOCK

Screenplay by
JOSEPH
STEFANO

A PARAMOUNT
Release

ALFRED
HITCHCOCK'S

PSYCHO

©1960 by Sherry Productions, Inc. Country of Origin U.S.A.

Reproduction of this poster is prohibited without the written permission of Sherry Productions, Inc.

Psycho, 1960, Paramount Pictures.

Como el mismo Wood observa, desde la película *Psycho* (1960) de Alfred Hitchcock comenzó a haber cierta aceptación por parte de la crítica cinematográfica hacia el género, sin embargo, esta apreciación se restringe a un grupo minúsculo de películas, mientras que gran parte de los films del género continuaron siendo ignorados a pesar de su valor como objetos de estudio.

La situación ha cambiado de alguna manera desde Psycho, la cual le confirió al género de terror un poco de la misma dignidad que Stagecoach le confirió al western. Pero el desdén en su mayoría continúa. No he leído ningún análisis serio o iluminador de, por ejemplo, Raw Meat, It's Alive o The Hills Have Eyes.
(Wood, 1986, p. 69)

Y el *slasher* en particular, se convirtió en el grupo de películas con la peor reputación cuando surgió a finales de los setentas. Estas cintas fueron calificadas como "repugnantes" por la crítica (Williams, 1991, p. 37), denominadas peyorativamente como "películas de adolescentes muertos" por Roger Ebert (2007), y en general rechazadas y tildadas de cintas marginales.

Sin embargo, muchas de las características que contribuyeron a su descalificación por la crítica *mainstream*, son justamente peculiaridades y transgresiones que les dan valor como textos posmodernos. Estas características incluyen su minimalismo argumental,

propensión a los finales abiertos, personajes poco desarrollados y no agradables que no permiten que la audiencia se identifique con ellos, y su tendencia hacia el *camp*¹ y hacia la repetición.

Se busca argumentar que las películas *slasher* son un ejemplo de las “obras descentradas” de las que habla Isabel Pinedo (1996, p. 18) a partir de Andreas Huyssen y Tania Modleski, que surgen con la posmodernidad, y “toman una postura adversa a la sociedad burguesa”.

En la parte final, interesa estudiar cómo y hacia qué ha evolucionado el *slasher* después de su *boom* en los setentas tardíos y la primera mitad de los ochentas, y observar qué sucede con este cine después de tal momento y del fin de la posmodernidad, la cual comenzó a decaer con la llegada del nuevo milenio (Potter y López, 2001, p. 4). En esa última parte se analizará qué posibles términos y conceptos han sido propuestos para describir la era que le sigue a la posmodernidad, qué películas podemos identificar como las sucesoras del *slasher*, y se propondrá que ciertos rasgos de las descendientes de este cine, analizados en paralelo a las características de este nuevo periodo, podrían facilitar una comprensión de la evolución de ambas.

1 En pocas palabras, el *camp* se puede definir como “Estilo que favorece la exageración, el artificio, y el extremismo” (Bergman, 1993, pp. 4-5). En el capítulo 2.4 se elabora más sobre el término.

CAPITULO I. LA PUESTA EN DUDA



Halloween, 1978, Compass International Pictures.

El mundo posmoderno es uno inestable en el cual las categorías (dicotómicas) tradicionales se rompen, las fronteras se difuminan, las instituciones son cuestionadas, las metanarrativas colapsan, la inevitabilidad del progreso se desmorona, y el status de amo del sujeto universal (léase: masculino, blanco, adinerado y heterosexual) se deteriora.

Isabel Pinedo (Pinedo, 1996, p. 18)

Para hacer a Michael Myers aterrador, lo hice caminar como un hombre, no como un monstruo.

John Carpenter (Draven, 2016, p. 3)

1.1 DEFINIENDO LA POSMODERNIDAD

Para Isabel Pinedo (1996, p. 17) la posmodernidad fue un fenómeno extenso y esquivo, sin embargo, sin definición clara. Podemos hablar de que inicia en el siglo veinte, y autores como Enric Ainsa I Puig (s.f., p. 29) señalan Auschwitz como un evento clave para su nacimiento, ya que en ese momento se deslegitima la idea del progreso y sus promesas. Es importante señalar que la posmodernidad es en realidad el resultado de multitud de eventos históricos hirientes, como mencionan el mismo Ainsa y Pinedo. Esta última hace énfasis en que la posmodernidad es el resultado, no de un sólo evento traumático originario, sino la consecuencia acumulativa de muchas tensiones históricas, entre las cuales incluye el holocausto, el bombardeo de Hiroshima, la guerra fría, la guerra de Vietnam, el movimiento antibélico y los varios movimientos de liberación que surgieron en los sesentas.

En tal momento, cuando ese cúmulo de traumas históricos hacen perder la fe en el progreso, Ainsa, desarrollando a Baudrillard, expresa que:

[...] la historia ha dejado de ser real. Nos hemos salido de la historia. Ya no tenemos horizonte donde ubicar lo real. Hemos perdido la percepción de la realidad. [...] Los hechos, los acontecimientos, ya no van a ninguna parte. Son agitados, despiezados, observados por los medios de comunicación desde todos los ángulos. Pero no tienen totalidad a la que referirse ni poseen un marco de referencia

en el cual obtener sentido. Hemos perdido, con el horizonte histórico, el sentido de la historia. Sin contexto no hay significado; sin orientación, sin 'telos²', sin totalidad, sin marco de referencia, la historia no existe. Vivimos en la inmediatez, en el presente, moviéndonos de aquí para allá, pero erráticos. Nos movemos en un espacio sin horizonte.

(s.f., p. 31)

Ainsa (s.f., p. 2) explica que la problemática y características de la posmodernidad se aprecian al desarrollar los rasgos de la modernidad, los cuales son: la creencia en soluciones absolutas, la tendencia a pensar en la historia como una línea continua que guía hacia el progreso, la propensión a las ideas de lo “nuevo”, la “superación”, etc.

En contraste, la posmodernidad se caracterizó por la desconfianza ante las ideas totalizadoras y legitimadoras, el rechazo a la idea de lo nuevo y el rechazo a concebir la historia como una garantía de progreso y evolución.

Jean-François Lyotard, utiliza el término “*condición posmoderna*”, y explica que su característica principal es la pérdida de confianza en las metanarrativas³ y afirma que la función narrativa estaba perdiendo “*su gran*

² Término griego que significa fin, cumplimiento, meta u objetivo. “Es aquello en aras de lo cual algo es realizado u ocurre” (Brennan, 2002).

³ “Aquellos grandes relatos unificadores que intentan mostrar una visión integrada del mundo, legitimadora de formas de vida coherentes con ella” (Bernal, 2012, p.1).

héroe, sus grandes peligros, sus grandes viajes, su gran meta" (Lyotard, 1984, p. 24). Explica que la incredulidad frente a estos grandes relatos es consecuencia del progreso de las ciencias, pero que ese progreso a su vez la presupone.

Para Gianni Vattimo el posmodernismo⁴ es un pensamiento de la fruición, en oposición al funcionalismo de la modernidad, es decir, quiere tener valor por sí mismo, no servir para otra cosa. Explica que "*la fruición (el revivir), también entendida en el sentido "estético", de las formas espirituales del pasado, no tiene la función de preparar alguna otra cosa, sino que tiene un efecto emancipador en sí misma* (Vattimo, 1985, pp. 155-156)". A partir de eso, dice, la posmodernidad se opondría a una ética del desarrollo, del crecimiento, y de lo nuevo como valor último.

Todd Gitlin asocia la posmodernidad con la pérdida de la fe en la idea de la inevitabilidad del progreso, de la linealidad de la historia, y de la claridad moral; y con el uso de la serialidad y la repetición.

[...] el posmodernismo rechaza la continuidad histórica, y toma residencia en algún lugar más allá de ella porque la historia fue rota: por las visiones generadas por la bomba de un fin material de la historia, por Vietnam, por las drogas, por las protestas juveniles, por lo movimientos de los derechos de las mujeres y los homosexuales - en general, por la erosión de la falsa y

4 Posmodernismo y posmodernidad no son términos intercambiables, pero sí estrechamente ligados. Según Bran Nicol, el término posmodernismo se refiere específicamente a la serie de ideas filosóficas y teóricas que se desarrollan durante la posmodernidad, particularmente las ligadas a la producción artística (Nicol, 2009, p. 2).

devastadora universalidad, encarnada en la trinidad piramidal de Padre, Ciencia y Estado. La fe en la autoridad del progreso, bajo la influencia de esa trinidad, fue la base de nuestra asunción de que el mundo presenta orden lineal, secuencia histórica y claridades morales. Pero las contradicciones culturales estallaron las premisas del viejo complejo cultural. Los estallidos culturales y la locura de los sesentas golpearon los cimientos de una estructura moral tambaleante, pero la nueva casa aún no se construye. El posmodernismo [...] se esfuerza por aprovechar al máximo la serialidad, la recirculación sin fin y la repetición en el almacén de las imágenes colectivas, porque en gran parte la realidad es serial.

(Gitlin, 1989, p. 353)

Podemos resumir, entonces, que la posmodernidad es la condición en que se encuentra el mundo cuando eventos traumáticos como la segunda guerra mundial le hacen perder la fe en las ideas de la modernidad: en el progreso, en lo nuevo como fin último y en las visiones unificadoras y totalizantes del mundo; la posmodernidad entonces se caracteriza por la pérdida de confianza en los metarrelatos, por la concepción de un pensamiento que busca tener valor en sí mismo y no ser un instrumento para llegar a otro lado, la serialidad y la repetición, y en

general por la puesta en duda de toda idea totalizadora, ya sea ética, estética, etc.

Y para Andreas Huyssen, la característica más importante del posmodernismo es su oposición a la idea modernista de la separación entre “alta cultura” y “baja cultura”. Huyssen hace alusión a la llamada de Leslie Fiedler (en su ensayo de 1964 *The New Mutants*) a cruzar la frontera entre el “alto arte” y la “cultura de las masas”, así como a su crítica a lo que más tarde se denominaría “eurocentrismo” y “logocentrismo”, y dice que estas ideas pueden servir como marcador importante en el desarrollo del posmodernismo. Elabora que, para él, una de las diferencias más importantes entre el arte y literatura “del alto modernismo” y aquellas obras posmodernas que surgen en los setentas y ochentas, tanto en Europa como en Estados Unidos, es una nueva relación entre el “alto arte” y ciertas formas de “cultura de las masas” (Huyssen, 1984, p. 23). Huyssen explica que la posmodernidad opera en un campo de tensión entre la tradición y la innovación, la conservación y la renovación, la “cultura de las masas” y el “alto arte”, pero en esta nueva relación, los segundos ya no están necesariamente privilegiados sobre los primeros (Huyssen, 1984, p. 48).

Isabel Pinedo (1996, p. 18), partiendo de Huyssen y de Tania Modleski, explica que la cultura de las masas produce placer, e “inscribe al espectador en la ideología dominante”. Pero durante la posmodernidad, y con esa nueva relación entre el “alto arte” y la “cultura de las masas”, en la cual la frontera entre ambas se desdibuja, surgen “textos descentrados”.

Estos no producen placer, sino *jouissance*⁵, tomando una postura adversa a la sociedad burguesa.

El cine *slasher*, se argumentará en los siguientes capítulos, es justamente un ejemplo de estas “obras descentradas” posmodernas que toman una postura adversa ante los cánones de la cultura.

1.2 DEFINIENDO EL SLASHER

Para definir y comprender el término de cine *slasher*, primero debemos analizar el contexto en que se encontraba el género de terror cuando surgen estas películas. El género cinematográfico de terror es definido por David Lavery (1986, p. 48) como aquel cuyo principal efecto es sorprender, aterrar o alienar a la audiencia por medio de técnicas cinematográficas desorientadoras, agresivas, violentas o molestas. Según Lavery, la historia del cine de terror es tan antigua como la historia del cine mismo, explicando que cuando los Lumière inauguraron la primera sala de cine el 28 de diciembre de 1895, una de las películas proyectadas resultó ser de “terror”, aunque inesperadamente. La película *L'arrivée d'un train en gare de la Ciotat* (1895, Dir. Lous y Auguste Lumière), consistente en un único plano de un tren llegando a la estación, provocó que los espectadores gritaran

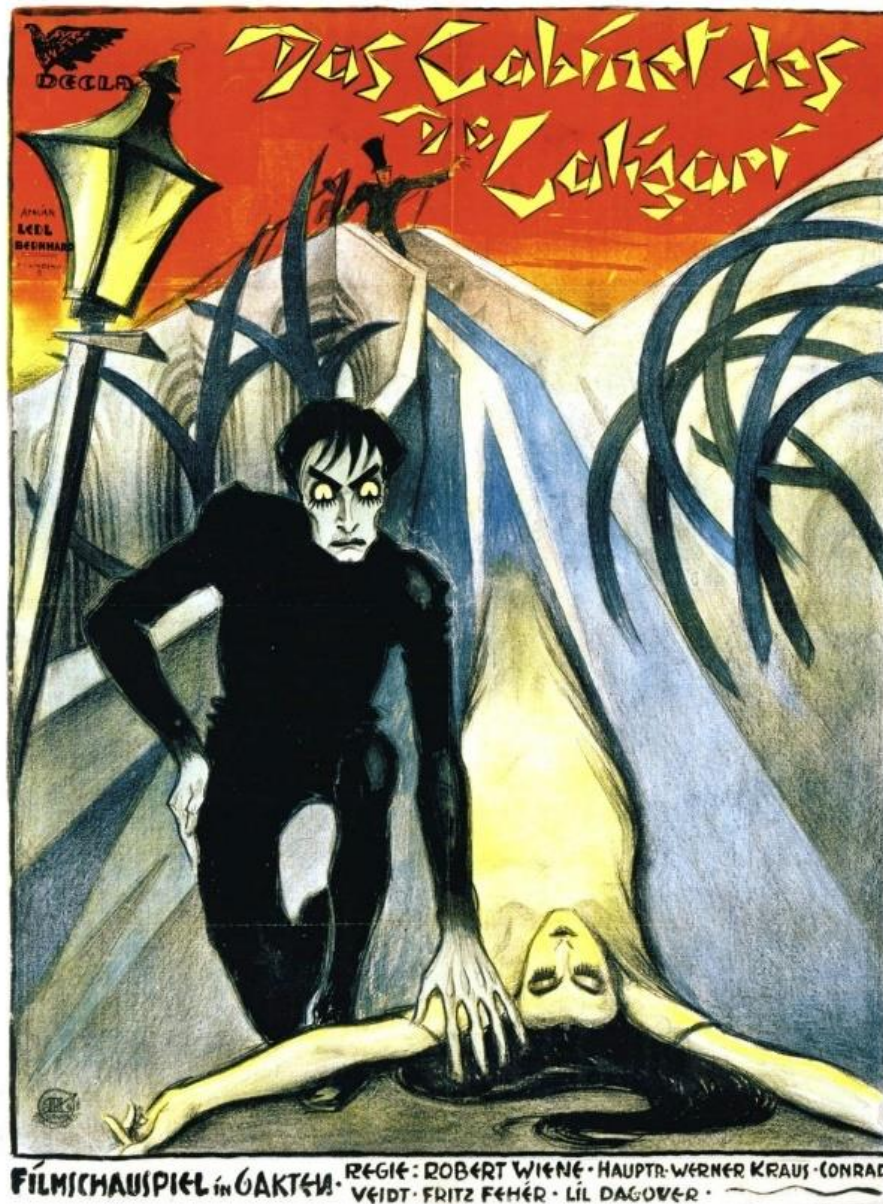
5 El término francés *jouissance* puede traducirse literalmente como goce, sin embargo generalmente se deja sin traducir cuando se utiliza de forma especializada (Evans, 1997, p. 102). Barthes distingue entre el *plaisir* (placer) y la *jouissance*. El primero es cómodo, reafirmador del ego, reconocido y legítimo como cultura, y la segunda es impactante, quebrantadora del ego, y en conflicto con los cánones de la cultura. La *jouissance* tiene el poder de trastornar los fundamentos y las clasificaciones, de sacudir las ideologías (Gallop, 1984, p. 111).

aterrados y se agacharan, ante la amenaza que creían se abalanzaba hacia ellos (Mast, 1971, pp. 32-33).

Como explica Noël Burch, esta potencialidad está presente siempre en el cine debido a la propia naturaleza del medio:

Sea cual sea su conciencia crítica, un espectador sentado en la oscuridad y de repente cara a cara con la pantalla está completamente a merced del cineasta, quien puede ejercerle violencia en cualquier momento y de cualquier forma. [...] sus mecanismos de defensa podrán ser activados y recordará que “Es sólo una película”... Pero siempre será demasiado tarde, el daño estará hecho. La incomodidad intensa e incluso el terror, ya habrán entrado. (Burch, 1969, pp. 124-125)

Partiendo de Burch, Lavery asevera que todas las películas son, al menos potencialmente, películas de terror (1986, p. 49). Mark Cousins (2011) dice, en su documental *The Story of Film: an Odyssey*, que el cine de terror existe desde los años veinte, con películas del expresionismo alemán como *Der Golem* de Paul Wegener y *Das Cabinet des Dr. Caligari* de Robert Wiene (ambas de 1920), y que se define como género en los treinta con las *monster movies* de Universal como *Dracula* de Todd



Das Cabinet des Dr. Caligari, 1920, Decla-Bioscop.

Browning y *Frankenstein* de James Whale (ambas de 1931). Sin embargo podemos decir que el género en realidad comienza a existir varias décadas antes de eso, ya que desde los principios del cine comenzó a haber películas que hoy en día pueden ser consideradas ejemplos tempranos de este, ya que pretenden generar miedo o alienación en el espectador y

contienen elementos característicos del género como apariciones demoníacas, fantasmas, etc. Entre ellas están algunas películas de Méliès como *Le Manoir du Diable* (1896) y *La Caverne Maudite* (1898), películas de la compañía japonesa Konishi Honten como *Shinin No Sosei* y *Bake Jizo* (ambas de 1898) y películas del español Segundo de Chomón como *Satán se Divierte* (1907).

Al igual que otros géneros que se iban conformando en las primeras décadas de la historia del cine, el terror proviene en gran parte de la literatura, siguiendo la línea del género literario del terror. Xavier Aldana Reyes (2016, p. 5) dice que se podrían rastrear elementos de “proto-terror” hasta la poesía de Dante Alighieri y John Milton, o al libro bíblico de la revelación, pero enfatiza que el género como lo conocemos surge con la literatura gótica a partir del siglo dieciocho. Dicha influencia es ostensible en los mencionados ejemplos tempranos de películas de terror, varias de ellas incluso siendo adaptaciones de clásicos de la novela gótica.

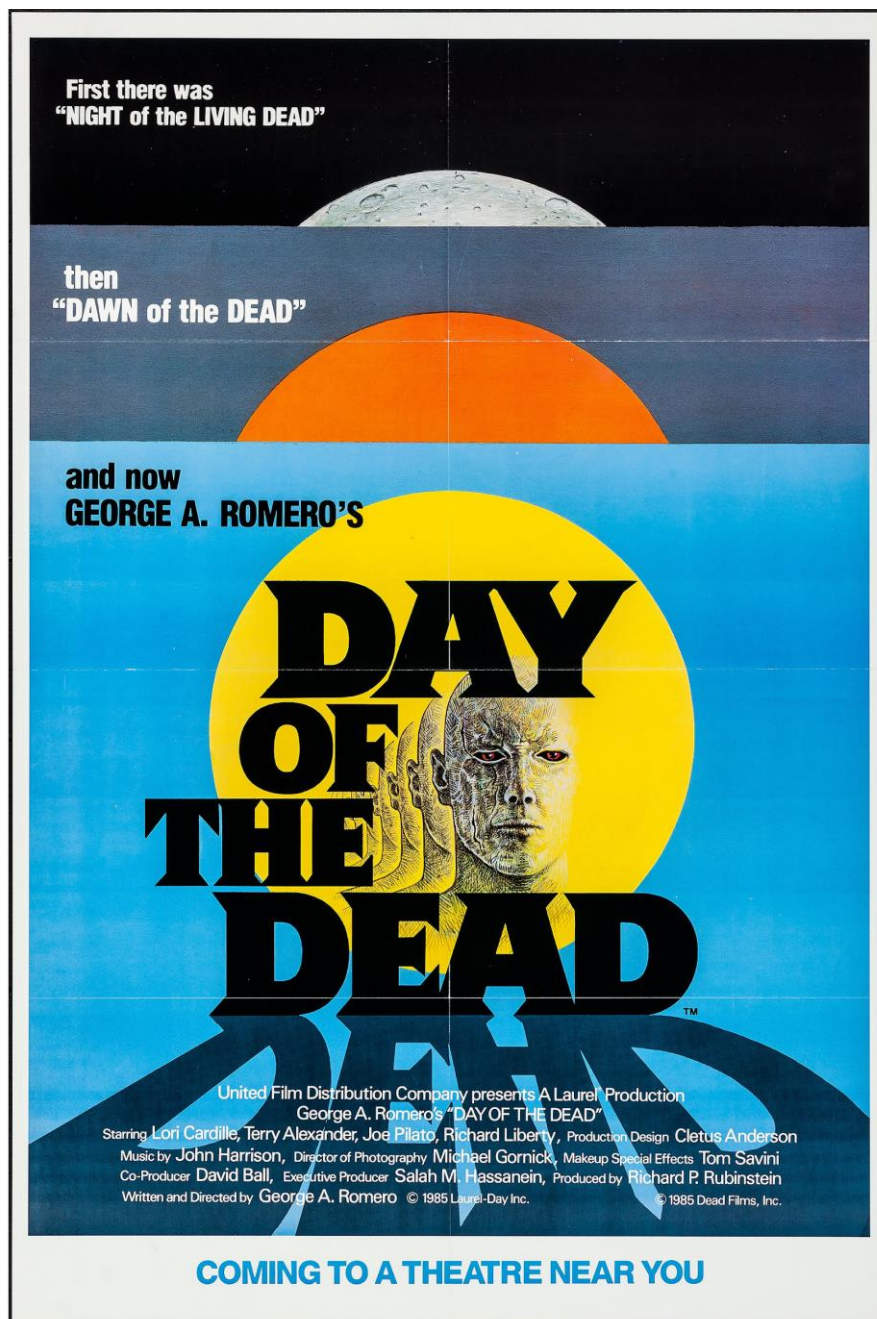
Kevin Anthony Wynter (2014, p. 19), desarrollando ideas de Andrew Tudor, Paul Wells y Brigid Cherry, dice que el cine de terror anglosajón se puede dividir entre el pre-sesentas y el post-sesentas, con *Psycho* marcando la ruptura en la historia del género.



Cat People, 1942, RKO Radio Pictures.

Ejemplos de la película de terror pre-sesentas incluyen, además de las *monster movies* de Universal, las películas de RKO como *Cat People* (1942) y *I Walked With a Zombie* (1945), ambas de Jacques Tourneur, y películas de terror-ciencia ficción o invasión alienígena cincuenteras como *The Blob* (1958) de Irvin Yeaworth e *Invasion of the Body Snatchers* (1956) de Don Siegel. En estas películas, los protagonistas tienden a enfrentarse a amenazas que pueden ser sobrenaturales o no, pero que siempre se caracterizan por venir “de fuera”, y que usualmente son derrotadas por militares o científicos. Existe un orden social, que puede ser amenazado por fuerzas externas, las cuales logran ser eliminadas. En las películas de terror de este periodo, el horror siempre es percibido como algo exótico y extranjero, estando ligado a islas inexploradas (*Island of Lost Souls* (1932) de Erle C. Klenton), lugares misteriosos en Europa central (*Frankenstein*), América Latina (*The Leopard Man* (1943) de Jacques Tourneur) o al espacio exterior (*Earth vs. the Flying Saucers* (1956) de Fred F. Sears). Estos monstruos, que representan la otredad según Wood (1986, p. 68), son por lo regular derrotados por hombres que representan a la autoridad salvadora y protectora, el profesor Van Helsing vence a Drácula, la cosa es burlada y vencida por los científicos norteamericanos en *The Thing from Another World* (1951, Dir. Christian Nyby), y en *The Blob* (1958, Dir. Irvin Yeaworth) el ejército devuelve a la criatura al ártico, con lo que todo vuelve a la normalidad.

Al contrario, la película de terror post-sesentas, de la cual son ejemplos las películas *slasher*, así como la trilogía de los muertos vivientes de George A. Romero (*Night of the Living Dead* (1968), *Dawn of the Dead* (1978) y *Day of the Dead* (1985)), y *The Exorcist* (1973) de William Friedkin, se caracteriza porque las amenazas, ya sean sobrenaturales o no, tienden a estar situadas dentro de la cotidianidad de la sociedad, y no son enfrentadas por las instituciones, sino por gente común y corriente, regularmente mujeres, mientras que las autoridades tienden a fracasar en ayudar a las víctimas. En la película de terror post-sesentas, “*La frontera entre vivo y muerto, normal y anormal, humano y alien, y bien y mal, es borrosa, y a veces indistinguible*” (Pinedo, 1996, p. 20). El horror ahora es familiar y reconociblemente humano, incluso cuando es sobrenatural. En la trilogía de Romero, si bien los monstruos son zombis que, se insinúa, pueden haber sido originados por radiación extraterrestre, siguen siendo, al fin y al cabo, la sociedad misma, amigos y familiares de los protagonistas



Day of the Dead, 1985, Laurel Entertainment Inc.

convertidos en algo monstruoso, y al final parecen poca cosa frente a los verdaderos monstruos de la película: el racista y arrogante señor Cooper en la primera película, los motociclistas vueltos bandidos consumistas en la segunda, y los militares machistas y prepotentes en la tercera. El

monstruo ahora puede ser el miembro de apariencia más inocente de la familia como Regan MacNeil en *The Exorcist* y Damien Thorn en *The Omen* (1976, Dir. Richard Donner), o los vecinos amables del departamento de al lado como la secta satánica en *Rosemary's Baby* (1968, Dir. Roman Polanski).

Y a diferencia de lo que ocurría en la película de terror pre-sesentas, en estas ya no es posible derrotar al monstruo. Si bien, Drácula y Frankenstein podían ser resucitados en secuelas, eso nunca pasaba dentro de la narrativa de la propia película, los finales solían ser felices y, en apariencia, definitivos. Los monstruos podían ser vencidos, pero en la película post-sesentas, son aparentemente insuperables: los muertos vivientes devoran a los humanos al final de *Night of the Living Dead* y el protagonista es asesinado al ser confundido con uno de ellos, Rosemary se resigna a criar al hijo del diablo en el film de Polanski, y en *Carrie* (1976) de Brian de Palma, la única sobreviviente queda traumatizada y es atacada por Carrie en sus sueños. No hay mejor ejemplo que la comparación entre *The Thing from Another World*, y su *remake*, *The Thing* (1982) de John Carpenter. Mientras que en la película de 1951 los científicos matan a la cosa y advierten al mundo de su existencia, en la película de Carpenter los dos sobrevivientes se quedan congelándose mientras su estación se incendia, dudando si uno de ellos es la cosa.

En este periodo surgen los primeros precursores del *slasher*, el primero siendo *Psycho*, en la cual Marion Crane, una joven secretaria, roba

cuarenta mil dólares a su jefe para huir con su novio, se da a la fuga, y tras hospedarse en un motel de paso es asesinada por Norman Bates, el dueño del hotel, quien luego asesina al investigador que la buscaba y casi mata también a la hermana de la difunta. Después de *Psycho*, hay varias películas que podemos llamar *pre-slashers*, que tienen ciertos elementos del *slasher*, sin pertenecer aún propiamente a este. Destacan particularmente *Black Christmas* de Bob Clark y *The Texas Chainsaw Massacre*⁶ de Tobe Hooper (ambas de 1974)⁷. Sin embargo, el *slasher* se define realmente en 1978 con el estreno de la película *Halloween* de John Carpenter, una cinta independiente de bajo presupuesto (trescientos veinticinco mil dólares), que cuenta la historia de un grupo de niñeras que son acechadas y asesinadas una por una por Michael Myers, un paciente psiquiátrico en fuga que mató a su hermana mayor quince años antes, y que porta una máscara blanca y un cuchillo de cocina. Al final la última superviviente, Laurie Strode, interpretada por Jamie Lee Curtis, se enfrenta a él y logra sobrevivir. La cinta de Carpenter fue influenciada fuertemente por *Black Christmas*, el cine de Hitchcock, y el *Giallo*⁸ italiano, y se

6 Algunos teóricos como Carol J. Clover consideran que *The Texas Chainsaw Massacre* ya es *slasher*. Esto varía dependiendo del acercamiento que se utilice. Se desarrolla sobre esto más adelante.

7 Se destacan esas dos cintas debido a que tienen influencias bastante directas en las películas *slasher* (por ejemplo, *Halloween* y *Friday the 13th* comienzan con un *point-of-view* duradero del asesino entrando en la morada de las víctimas, de forma casi idéntica a la secuencia inicial de *Black Christmas*). Esto no quiere decir que sean las únicas películas *pre-slashers*, otros ejemplos incluyen *The Town That Dreaded Sundown* (1976) de Charles B. Pierce, *Alice Sweet Alice* (1976) de Alfred Sole y *Strait-Jacket* (1964) de William Castle. Véase Apéndice A.

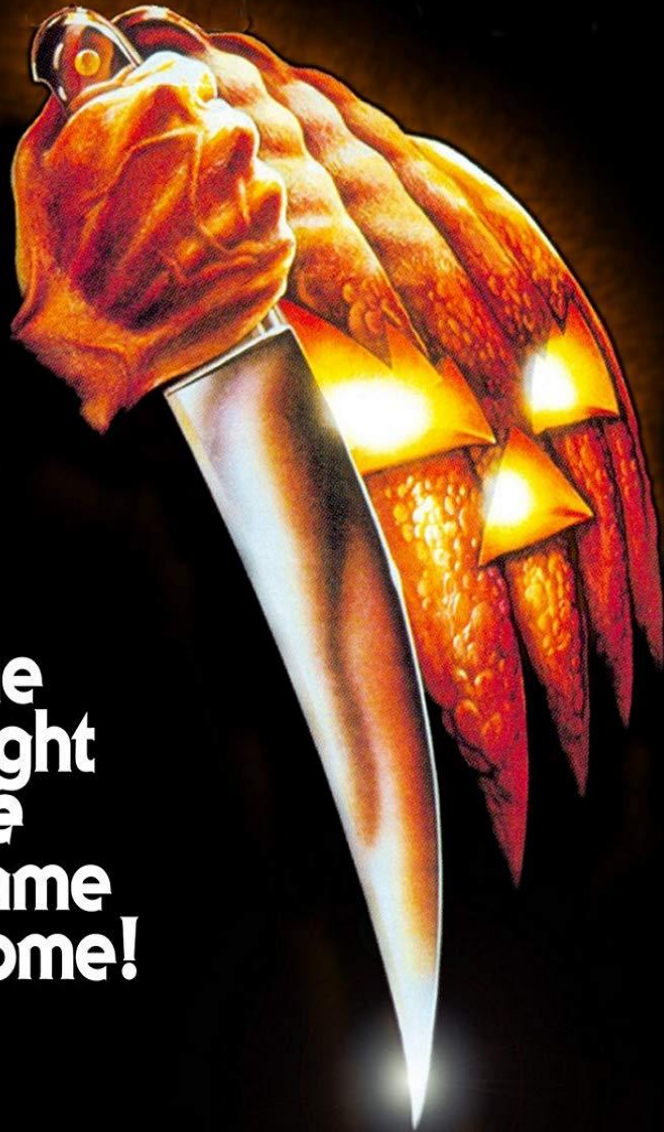
8 Cintas italianas de asesinatos que combinan elementos de cine de detectives con cine de horror. Cabe mencionar que esta es la acepción internacional del término, en Italia se usa *giallo* para referirse a cualquier *thriller* sin importar el país de origen.

convertiría en la película independiente más taquillera en Estados Unidos hasta ese momento.

El gran éxito de *Halloween* incitaría a la realización de decenas de imitadoras⁹, las cuales usaban los mismos elementos y estructura de la cinta de Carpenter, conformándose así los elementos y estructura de la película *slasher*.

⁹ Puede parecer controversial afirmar que estas películas eran imitadoras de *Halloween*, ya que podría argumentarse que las demás películas simplemente compartían elementos narrativos y técnicas cinematográficas con ella. Sin embargo, lo cierto es que las *slashers* que se realizaron tras *Halloween* eran muy abiertamente imitaciones, y algunos de sus realizadores o guionistas han admitido que querían hacer una película “como *Halloween*” (Leicht, 2012), o incluso dicho con franqueza que vieron la cinta de Carpenter y decidieron “piratearla” (Meslow, 2014).

HALLOWEEN



The
Night
He
Came
Home!

MOUSTAPHA AKKAD PRESENTS DONALD PLEASENCE IN JOHN CARPENTER'S "HALLOWEEN"
WITH JAMIE LEE CURTIS, P.J. SOLES, NANCY LOOMIS - WRITTEN BY JOHN CARPENTER AND DEBRA HILL
EXECUTIVE PRODUCER IRWIN YABLANS - DIRECTED BY JOHN CARPENTER - PRODUCED BY DEBRA HILL

PAVANSION TECHNICOLOR

A COMPASS INTERNATIONAL RELEASE



RESTRICTED

Halloween, 1978, Compass International Pictures.

1.2.1 CRITERIOS DEL *SLASHER*

Para Carol J. Clover (1992, pp. 26-42) existen seis elementos categóricos de la película *slasher*, los cuales son el asesino, el lugar terrible, las armas, las víctimas, la *final girl*, y el *shock*:



My Bloody Valentine, 1981, Paramount Pictures.

- **El Asesino:** Generalmente masculino (con excepciones notables como Pamela Voorhees en la primera *Friday the 13th* (1980, Dir. Sean Cunningham)), alto, corpulento y frecuentemente

enmascarado. Es quien mata las víctimas una por una a lo largo de la película. Por lo general tiene pocos diálogos, siendo a veces completamente silente. Es común que no lo veamos durante la mayor parte de la película, sino que su presencia es sugerida por medio de *point-of-views* y de insertos de su cuerpo fragmentado (poniendo en práctica la idea de Burch de que un personaje está más presente cuando sólo vemos parte de su cuerpo (Burch, 1981, p. 21)), y que vaya apareciendo más y más conforme avanza la película. Clover nota que la furia del asesino suele ser de origen psicosexual y dice que los asesinos *slasher* muestran algún tipo de confusión de género (como Angela Baker, quien nació como niño y fue abusado emocionalmente y criado como niña por su tía en *Sleepaway Camp* (1983) de Robert Hiltzik), tienen infancias problemáticas (como Michael Myers, quien mató a su hermana tras verla escabullirse para tener relaciones con su novio en *Halloween*) o están sexualmente perturbados (como Freddy Krueger, quien, se implica, fue un abusador de menores antes de ser asesinado en *A Nightmare on Elm Street* (1984) de Wes Craven). Clover también remarca que, además de ser sólo marginalmente visibles, también son sólo marginalmente humanos, e indestructibles a niveles inhumanos (o sobrehumanos): Michael Myers y Jason Voorhees sobreviven a puñaladas, atropellamientos y hasta explosiones, sólo para regresar una y otra vez en interminables secuelas. Por último,

Clover observa que el asesino es el elemento fijo en las sagas *slasher*, ellos son quienes perduran a lo largo de las películas mientras que las víctimas son intercambiables.



Halloween II, 1981, Universal Pictures.

- **El Lugar Terrible:** Clover explica que el lugar terrible es, frecuentemente, una casa o túnel en la cual las víctimas se encuentran atrapadas, el cual *“puede parecer un refugio seguro al inicio, pero las mismas paredes que mantienen al asesino afuera se convierten, una vez que el asesino las penetra, en las paredes que mantienen a la víctima dentro”* (Clover, 1992, p. 31). Clover habla de que este se divide en la “casa terrible” y el “túnel terrible”, lo cual en apariencia reduce bastante los ejemplos de lugar terrible, sin

embargo esos dos conceptos pueden abarcar gran variedad de lugares, ella lista, por ejemplo, el hospital en que se sitúa *Halloween II* (1981, Dir. Rick Rosenthal) como un túnel terrible, por sus pasillos “oscuros, sin salida, manchados de sangre y atados con ductos de calefacción y tubos de fontanería” (Clover, 1992, p. 31). Partiendo de esto, podemos incluir como “túneles terribles” toda variedad de espacios: los claustrofóbicos vagones en *Terror Train* (1980) de Roger Spottiswoode, la onírica caldera en *A Nightmare on Elm Street*, etc. Lo más importante es que lo que los hace “terribles” no es sólo su apariencia oscura y siniestra, sino los horrores y perversidades que ocultan, ya sea cosas que físicamente contienen, como la cabeza decapitada de la madre de Jason que se encuentra en la cabaña en *Friday the 13th Part 2* (1981, Dir. Steve Miner), o episodios traumáticos que forman parte de su historia, como el asesinato que hace invendible la casa Myers en *Halloween*.



The Burning, 1981, Filmways Pictures.

- **Las Armas:** Las armas que utiliza el asesino jamás son pistolas, ya que, en palabras de Clover, “*el terreno emocional de la película slasher es pretecnológico*” (Clover, 1992, p. 31). Entonces el asesino dispone de todo tipo de objetos punzocortantes: cuchillos, machetes, hachas, arpones, llegando a casos crecientemente creativos como los cuernos de un ciervo disecado en *Silent Night, Deadly Night* (1984, Dir. Charles E. Sellier Jr.) y un sacacorchos en *Friday the 13th: The Final Chapter* (1984, Dir. Joseph Zito). En apariencia, el motivo de tal selección de arsenal puede ser el hecho de que son armas que no hacen ruido, lo cual permitiría que el asesino siga acumulando víctimas pasando desapercibido, pero esto es contradicho por el uso de armas ruidosas en muchos casos, por

ejemplo, la motosierra en *Pieces* (1982, Dir. Juan Piquer Simón) o el taladro eléctrico en *The Slumber Party Massacre* (1982, Dir. Amy Holden Jones). El motivo parece ser más bien una cuestión de corporalidad y cercanía con las víctimas.



Friday the 13th, 1980, Paramount Pictures.

- **Las Víctimas:** En la película *slasher*, las víctimas son numerosas, jóvenes o adolescentes, y mayormente (pero no únicamente) mujeres. Como se desarrollará más adelante, las víctimas suelen ser personajes muy poco desarrollados y se caracterizan como personajes desagradables.



Friday the 13th Part 2, 1981, Paramount Pictures.

- **La *Final Girl*:** Generalmente mujer (con excepciones notables como *The Burning* (1981, Dir. Tony Maylam)), es una víctima potencial, que se convierte en la última superviviente, se da cuenta de todo el horror que ha ocurrido y del inminente peligro, y enfrenta al asesino cara a cara, ya sea hasta ser rescatada, como Laurie quien lucha contra Michael Myers hasta ser rescatada por el doctor Loomis en *Halloween*; o asesinándolo ella misma, como Alice quien decapita a la señora Voorhees con un machete en *Friday the 13th*. Clover dice que la *final girl* es reconocible en la película desde el inicio: “Es la niña scout, la ratón de biblioteca o la mecánica” (Clover, 1992, p. 39). Suele ser observadora, al punto de la paranoia, notando los

peligros que las demás víctimas pasan por alto, y sobre todo se caracteriza por ser inteligente, hábil e ingeniosa.



The Prowler, 1981, Sandhurst.

- **El Shock:** Clover (1992, p. 41) explica que, a diferencia de en películas anteriores como *Psycho*, en las cuales la violencia estaba más sugerida que mostrada, en las *slashers* los asesinatos se muestran de forma explícita y detallada. El avance de los efectos especiales en los ochentas les dio a estas películas la capacidad de regodearse en muertes sumamente gráficas que no hubieran sido filmables sin ellos: ojos salen volando de sus cuencas en *Friday the 13th Part III* (1982, Dir. Steve Miner), cabezas explotan como melones en cámara lenta en *The Prowler* (1981, Dir. Joseph Zito) y jeringas penetran globos oculares en un impactante *extreme close-up* en *Halloween II*. Lo interesante de este *shock*, es que, como menciona Clover, su tono es de un tipo más “complicado” que el del

terror “serio” de *Psycho*. Ella argumenta que estas películas, a través de la exageración de la violencia, presentan una combinación entre un terror “real” por un lado, y un terror *camp* por el otro. Para Clover, esta es una de las características más sobresalientes del *slasher*.

Vera Dika, quien realizó un análisis altamente formal e influenciado por el estructuralismo (Williams, 1991, p. 37), describe de la siguiente manera la estructura de la película *slasher*¹⁰ (Dika, 1990, p. 136):

Eventos Pasados:

1. La comunidad es culpable de actos inmorales.
2. El asesino presencia una herida, falta o muerte.
3. El asesino experimenta una pérdida.
4. El asesino mata a los miembros culpables de la comunidad.

Eventos Presentes:

1. Un evento conmemora la acción pasada.

¹⁰ Es importante mencionar que Dika utiliza el término *stalker film* y no *slasher*. Esto, sin embargo, no se debe a que ella se refiera a un cine distinto, sino a que, en 1987, cuando escribe *The Stalker Film, 1978-1981* (el cual más tarde extendería, resultando en el libro *Games of Terror: Halloween, Friday the 13th, and the Films of the Stalker Cycle*), el término aún no se popularizaba. El uso del término comenzó a extenderse tras su empleo en *Men, Women, and Chain Saws: Gender in the Modern Horror Film*, escrito ese mismo año por Carol J. Clover. Esto no quiere decir que no existiera el término antes de Clover, desde principios de los ochenta hay registros de términos como *Mad Slasher Movies* para referirse a este cine (Ebert, 1981), y de hecho la misma Dika menciona que estas películas “han sido llamadas películas *splatter* y películas *slasher*”. Justamente por esa falta de un término exacto, Dika introduce su propia denominación (la cual además considera más puntual para describir a estas películas, ya que, señala, el asesino pasa más tiempo acechando a sus víctimas que matándolas). Dika, al fin de cuentas, se refería a lo que hoy se conoce habitualmente como *slasher*, término que se utiliza en esta investigación por haberse vuelto el más común en los años que han pasado desde que ella escribió su análisis.

2. La fuerza destructiva del asesino es reactivada.
3. El asesino vuelve a identificar a las personas culpables.
4. Un miembro de la vieja comunidad trata de advertirle a los jóvenes de la comunidad (opcional).
5. La comunidad joven no toma precauciones.
6. El asesino acecha miembros de la joven comunidad.
7. Un miembro de alguna organización (como un detective) intenta detener al asesino.
8. El asesino mata a miembros de la comunidad joven.
9. La *final girl*¹¹ presencia el alcance de los asesinatos.
10. La *final girl* ve al asesino.
11. La *final girl* lucha con el asesino.
12. La *final girl* mata o somete al asesino.
13. La *final girl* sobrevive.
14. Pero la *final girl* no es libre.

Como puede observarse, la estructura del *slasher* es bastante específica, incluso siendo referida por Quentin Tarantino como uno de los subgéneros que tiene estructuras más rígidas, uno donde si existe un ligero cambio, realmente ya no estás haciendo una película *slasher* (Roberts, 2015).

¹¹ Dika utiliza el término "héroe/heroína", sin embargo la figura a la que se refiere es a la que Carol J. Clover llamaba *final girl*. Para motivos del presente análisis, se utilizará el término *final girl*, tanto por ser más preciso, como por haberse vuelto de uso común en los años que han pasado desde que fue acuñado.

Vera Dika además delimita el *slasher* a una serie de películas producidas en el periodo de 1978 a 1984. Otros autores lo definen de manera más amplia, por ejemplo, Carol J. Clover incluye películas previas y posteriores a ese periodo, como *The Texas Chainsaw Massacre* de 1974 y sus secuelas, de 1986 en adelante, sin embargo, para esta investigación se utilizará la definición de Dika, por dos motivos principales: Primero porque es la más específica, lo cual ayuda a evitar ambigüedades sobre qué películas son o no son *slashers*. Este punto es importante, ya que la misma Dika buscaba demarcar este grupo de películas, las cuales comparten entre sí características narrativas y técnicas cinematográficas muy específicas (Dika, 1987, p. 86), ya que de otra forma se corre el riesgo de caer en la sobreinclusión de cintas (por ejemplo, actualmente hay medios que llaman *Child's Play* (1988) de Tom Holland una *slasher* (Tobias, 2019) sin realmente explicar o plantearse el por qué. Este tipo de cosas volvería poco definido al término, y dificultaría un análisis preciso).

El segundo motivo para centrarse en la definición de Dika es que la minuciosa delimitación estructural y temporal nos es útil para entender el *slasher* como fenómeno histórico-sociológico-cultural y no como simple adjetivo aplicable a cualquier película de asesinos.

Es importante mencionar que la definición de Dika es un acercamiento de carácter "exclusivo". Donald Totaro (2006) explica que existen dos tipos de acercamientos que los críticos o historiadores de cine pueden tomar al intentar identificar las obras pertenecientes a un género o movimiento: el

“inclusivo”, en el cual se tiene gran apertura hacia las obras que se pueden incluir, y el “exclusivo”, en el cual se consideran sólo películas que cumplen con una serie rígida de criterios. Pone como ejemplo los acercamientos que ha habido hacia el *film noir*. Existe en el ámbito académico debate sobre si el *film noir* es un género, un estilo u otra cosa (Gürkan, 2015), y Totaro explica que quienes lo consideran un movimiento o periodo tienden a incluir pocas películas dentro de un corto espacio temporal, siendo esto un acercamiento “exclusivo”, mientras que críticos como los autores de *The Film Noir Encyclopedia* (Porfirio, Silver, Ursini y Ward, 2010) incluyen más de trescientas películas, siendo este un acercamiento “inclusivo”.

La definición “exclusiva” de Dika, entonces, es de la cual partirá esta investigación, considerándose un total de veintinueve cintas que se identificaron como *slashers* utilizando los cánones expuestos por ella (véase Apéndice B).

CAPÍTULO II. EL SLASHER COMO TEXTO POSMODERNO



Friday the 13th Part 3, 1982, Paramount Pictures.

Simplificando al extremo, defino lo posmoderno como incredulidad hacia las metanarrativas.

Jean-François Lyotard (Lyotard, 1984, p. 24)

El cine *slasher* y la posmodernidad ascienden de forma coetánea, ambos comienzan a tomar fuerza después de los sesentas. Como ya se mencionó, la posmodernidad comienza a surgir desde 1945, tras el fin de la segunda guerra mundial, sin embargo, Todd Gitlin (1989, p. 353) señala que “[...] la locación crucial de lo posmoderno es *después de los sesentas*.” Y el *slasher*, justamente tiene sus ancestros en los sesentas, para tener su debut en los setentas.

En las páginas siguientes se analizarán una por una las características narrativas de las películas *slasher* que las caracterizan como textos posmodernos. Como se aludió anteriormente, estudiar lo posmoderno en estas películas nos sirve para poder entender lo transgresoras y adversas ante los cánones de la cultura que fueron en su momento, y que en realidad siguen siendo.

Cabe enfatizar que esta investigación se enfoca principalmente en la dimensión narrativa del *slasher*. Se podría hablar también de lo posmoderno en el resto de los ámbitos cinematográficos de este, de cómo el diseño de producción o la fotografía sucia y con grano quebrantan los valores modernistas de belleza, por ejemplo. Sin embargo, lo complejo de la narrativa del *slasher* verdaderamente amerita un análisis por sí mismo.

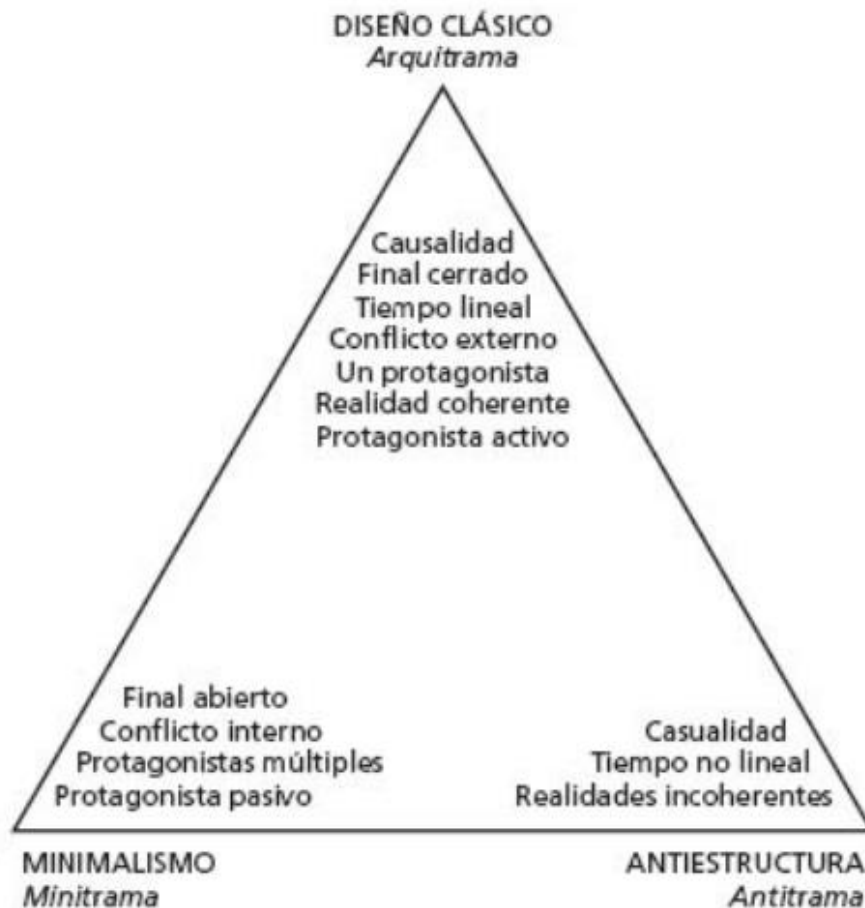
2.1 ESTRUCTURA POSMODERNA EN EL *SLASHER*:

MINIMALISMO Y ANTIESTRUCTURA

Según Robert Mckee (1997, pp. 44-45), las posibilidades estructurales de un guion conforman un triángulo en cuyos vértices se encuentran la arquitrama, la minitrama y la antitrama. La arquitrama es la forma clásica de contar historias, y se caracteriza por tener un protagonista activo, que se enfrenta principalmente a un conflicto externo, a través de un tiempo lineal, y en una realidad consistente y causal, teniendo un final cerrado y absoluto. La minitrama, por otro lado, se caracteriza por los finales abiertos, los múltiples protagonistas, los conflictos internos y los personajes pasivos. Por último, la antitrama se caracteriza por presentar realidades incoherentes, una lógica de la casualidad en vez de la de causalidad y tiempos no lineales.

Es importante mencionar que Mckee (1997, p. 56) aclara que estos tres tipos de trama no siempre existen de forma pura, sino que funcionan más bien como un espectro. El autor alude a que se tiende a asociar la arquitrama con el “cine de Hollywood”, y a la minitrama y la antitrama con

el “cine de arte”, principalmente europeo (Mckee, 1997, pp. 59-60).



Interesa aquí, analizar las características estructurales del cine *slasher*, especialmente porque son primordiales para entender estas películas como ejemplo de “obras descentradas”. Como se mencionó anteriormente, estas últimas surgen con la posmodernidad, y se caracterizan por tomar una postura adversa a la ideología burguesa por medio de la difuminación de la línea entre la “alta cultura” y la “cultura de las masas”. En este punto, se debe recordar que las “obras descentradas” producen *jouissance*, y no placer como la “cultura de las masas”, y que el

segundo es reafirmador del ego y legítimo como cultura, mientras que la *jouissance* es disruptiva y quebrantadora del ego. Tania Modleski (1986, pp. 695-696) dice que la narrativa es el principal medio por el cual la “cultura de las masas” suministra y regula el placer, reforzando el ego, y desarrollando a Stephen Heath ella observa que la continuidad narrativa y los finales cerrados son herramientas a través de las cuales esto se lleva a cabo.

El *slasher* se caracteriza como “obra descentrada” por medio de desafiar la división entre “alto arte” y “cultura de las masas”, ya que a pesar de ser un cine norteamericano popular y exitoso en taquilla, y con un público predominantemente joven (Clover, 1992, p. 23), tiene estructuras que se alinean fuertemente a la minitrama y la antitrama, generalmente asociadas con el “cine de arte” principalmente europeo.

A continuación, se argumentará que la estructura del cine *slasher* contiene dos elementos típicos de la minitrama y dos de la antitrama: los finales abiertos, protagonistas pasivos, la lógica de casualidad y las realidades incoherentes.

2.1.1 FINALES ABIERTOS

Para empezar, las películas *slashers*, se caracterizan estructuralmente por sus finales abiertos. Mckee (1997, p. 48) explica que estos son propios de la minitrama, y los define como aquellos en los que un clímax ocurre, pero deja preguntas sin resolver y emociones sin cumplir. Como se observó en

la estructura descrita por Dika, las *slashers* terminan con un indicador de que la *final girl* no es libre. La forma en que no es libre varía de película en película. Generalmente se manifiesta con que el asesino resulta haber sobrevivido (a pesar de haber sufrido heridas claramente letales): en *My Bloody Valentine* (1981, Dir. George Mihalka), Alex, el asesino, parece haber fallecido después de que un túnel (“túnel terrible”, siguiendo a Clover) le colapsara encima, sin embargo, sobrevive amputándose el brazo, y se adentra en el túnel mientras ríe de forma siniestra. En otros casos el asesino no necesariamente continúa con vida, pero hay otros elementos que no permiten que la historia concluya ni que haya cierre emocional: En *Friday the 13th: The Final Chapter*, Trish y su hermano menor Tommy finalmente asesinan a Jason, sin embargo Tommy comienza a comportarse de forma extraña, agrede el cuerpo de Jason violentamente con su propio machete, y en el último plano la cámara enfoca su mirada perversa mientras abraza a su nerviosa hermana, implicando que él continuará con los asesinatos. Sea cual sea la forma en que la *final girl* “no es libre”, los finales de estas películas nunca son cierres absolutos. La protagonista, a pesar de haber derrotado al asesino en un enfrentamiento climático, es despojada de resolución emocional, la cual también le es negada a la audiencia.

2.1.2 PROTAGONISTAS PASIVOS

Las películas *slashers* también se caracterizan por tener protagonistas mayormente pasivos. Mckee (1997, p. 50) dice que un protagonista es

pasivo cuando, a pesar de tener anhelos en su interior, o estar en conflicto con aspectos de su propia naturaleza, está externamente inactivo. Para estudiar este aspecto en la narrativa de las *slashers*, primero es importante inquirir quién es el protagonista en estas películas. Un análisis superficial podría identificar al asesino como el protagonista, ya que podría verse como el personaje que mueve la historia, y como se mencionó previamente, el asesino es el elemento fijo en las secuelas, mientras que las víctimas son intercambiables, además de que las *slashers* en su mayoría incluyen *point-of-views* suyos que, en apariencia, harían que la audiencia se identifique con él.

Debemos observar, para empezar, que el *point-of-view* del asesino en estas películas no tiene como objetivo generar identificación con este, sino que es un elemento formal que sirve simplemente para alertar al espectador de su presencia. Carol J. Clover lo elucida de forma muy clara:

Se habla mucho del uso del Yo-Cámara para representar el punto de vista del asesino. En estos pasajes—que usualmente son pocos y breves, pero notables—vemos a través de sus ojos y (en la banda sonora) escuchamos su respiración y latidos cardiacos. Su, y nuestra, visión está parcialmente oscurecida por arbustos o persianas en primer plano. De esta manera se nos fuerza, según la lógica, a identificarnos con el asesino. En realidad, sin embargo, la relación entre el punto de vista de la cámara y el proceso de identificación de la audiencia, está poco

entendido; el hecho de que Steven Spielberg pueda representar un ataque en Jaws desde el punto de vista del tiburón (bajo el agua, apurándose hacia arriba contra las piernas agitadas de los nadadores) o Hitchcock un ataque en The Birds desde las perspectivas de los ojos de los pájaros (desde el cielo, mientras se abalanzan a las calles de Bodega) parece sugerir ya sea que los poderes de identificación del público son increíblemente elásticos, o que los point of views a veces pueden ser pro-forma.
(Clover, 1992, p. 45)

De hecho, en general el asesino no aparece sino hasta el tercer acto de la película, por ejemplo, en *Friday the 13th Part 2*, de ochenta y seis minutos de duración, Jason no aparece en pantalla hasta el minuto sesenta y cinco, y en *Friday the 13th Part III*, de noventa y seis minutos, no aparece hasta el sesenta. Por el contrario, la película está siempre narrada desde el punto de vista de las víctimas, son ellas en quienes se enfoca la película y cuya historia seguimos. Esta es, de hecho, una característica distintiva de la película *slasher*, ya que mientras otras películas de asesinos de la época como *Maniac* (1980) de William Lustig contaban la historia desde el punto de vista del asesino, las *slashers* se centran en la historia de las víctimas¹².

¹² Cabe recordar aquí que para fines de este análisis se está utilizando la definición de carácter "exclusivo" de Dika. Autores "inclusivos" como Clover sí consideran *Maniac* una película *slasher*. Cabe aclarar también que en el catálogo de películas *slasher* (Apéndice B) se incluye la cinta *Silent Night, Deadly Night*, que si bien, presenta

Y de las víctimas, en la que más se enfoca la película es en la *final girl*, es ella quien más se acerca a ser una protagonista tradicional, y en el clímax de la película, ella toma acción, enfrentándose al asesino y vencéndolo (al menos temporalmente). Lo que interesa aquí es justamente que la protagonista no toma acción de ningún tipo sino hasta el final. La mayoría de las víctimas de por sí jamás se dan cuenta de que están siendo acechadas y asesinadas una por una, y la única que se da cuenta de que las están siguiendo y de que hay algo siniestro ocurriendo es la *final girl*, pero aun así ella, al igual que sus amigos, se pasa la mayor parte de la película llevando a cabo acciones que no repercuten en la trama absolutamente. Se puede decir que en el clímax ella se vuelve una protagonista activa tradicional, pero eso no quita que mayormente, es una protagonista pasiva. Observemos, por ejemplo, el papel que tiene Laurie Strode en el desarrollo argumental de *Halloween*. En el minuto setenta y seis de la película, ella descubre los cadáveres de sus amigas, y comienza un enfrentamiento-persecución breve con el asesino. En ese momento, ella se vuelve una protagonista activa, tomando acciones para defenderse, como apuñalar al asesino, esconderse, etc. Sin embargo, cuando esto ocurre, sólo quedan quince minutos restantes de la cinta, y sus acciones principales antes de eso fueron:

la anomalía de estar narrada más desde el punto de vista del asesino que el resto de las películas estudiadas, sigue cumpliendo con la delimitación y estructura descritas por Dika. Cintas como *Maniac* están estructuradas de forma completamente distinta y sólo podrían denominarse *slashers* si se ampliara el término para abarcar cualquier película de asesinos.

1. Deja las llaves en la casa Myers, la cual está siendo vendida por su padre.
2. Platica con sus amigas mientras regresa a su casa.
3. Ve a Michael Myers varias veces, espiándola a lo lejos. Esto la espanta, pero no hace nada al respecto.
4. Fuma marihuana en el auto de su amiga Annie.
5. Cuida a Tommy Doyle, cuyos padres la contrataron como niñera.
6. Hace una calabaza con Tommy.
7. Ve películas con Tommy.
8. Platica por teléfono con Annie, reclamándole por haber invitado a Ben Tramer al baile en su nombre.
9. Acepta cuidar a Lindsey para que su niñera, Annie, se vaya con su novio.

Como se puede notar, las acciones durante la mayor parte de la película son actividades cotidianas y mundanas. Laurie tiene conflictos internos a lo largo de la película, expresa frustración con estar sola mientras sus amigas se están divirtiendo, muestra atracción hacia Ben Tramer (personaje que jamás vemos) y enojo cuando Annie lo invita al baile en su nombre, sin embargo, sus acciones durante la mayor parte de la película no tienen ningún objetivo particular, sino que son cosas rutinarias que no buscan lograr ningún fin.

Esto se relaciona con el siguiente punto, que es el mecanismo de casualidad, en vez de uno de causalidad.

2.1.3 CASUALIDAD

Mckee (1997, p. 52) dice que una película que sigue un mecanismo de casualidad, es aquella en la cual acciones sin motivación, causan eventos que no generan efectos subsiguientes, fragmentando la historia en episodios divergentes y con final abierto, expresando la desconexión de la existencia.

Para observar cómo opera esto en las *slasher*, es útil examinar cómo está estructurada *Friday the 13th*. En esta película, los protagonistas son un grupo de adolescentes que trabajan como consejeros de un campamento durante un verano, y se encuentran ahí, preparando algunas cosas y esperando la llegada de los niños en los próximos días (lo cual jamás llega a ocurrir) mientras una figura misteriosa los acecha, pero ellos no tienen idea de que están en riesgo alguno. La película los sigue mientras realizan diversas actividades: Matan a una serpiente que se mete a una de las cabañas. Después nadan y uno de ellos les juega bromas pesadas a los demás. Por la tarde beben cervezas mientras juegan “*strip monopoly*”, una variación del juego en que pagan con prendas en vez de dinero. Cuando comienza a llover se meten a sus cabañas y tocan la guitarra.

Naturalmente, en un punto comienzan a morir hasta que sólo queda una superviviente, Alice, quien descubre los cadáveres, se enfrenta a la asesina en el clímax de la película, y la decapita. Lo que interesa aquí es observar como los eventos que se relatan resultan intercambiables, el juego de *monopoly*, el incidente de la serpiente, etc., funcionan justamente como episodios aislados, y no tienen consecuencias ni efectos subsecuentes, expresando una visión en que la realidad es inconexa.

2.1.4 REALIDADES INCOHERENTES

Por último, estas películas reflejan realidades incoherentes. Mckee (1997, p. 54) describe que, en éstas, los modos de interacción de la historia se mezclan, generando una sensación del absurdo. Y las películas *slasher*, justamente tienden a romper sus propias reglas generando una sensación de irracionalidad, onirismo e incongruencia. En *The Prowler* (película que no intenta representar la realidad, sino ser como un sueño, en palabras de su director (Rockoff, 2011, p. 131)) Pam, la *final girl*, encuentra los cadáveres de dos de sus amigos en la ducha, cuando es atacada por uno de ellos. Inmediatamente después, se da cuenta de que ambos están muertos, y ninguno la ha atacado. Este tipo secuencias de pesadilla que ocurren mientras los personajes están despiertos, borrando la línea entre sueño y vigilia, son comunes también en la saga de *Friday the 13th*: en la primera película, Alice, quien acaba de matar a la asesina, es atacada por

Jason y sumergida en el lago. En esta secuencia, Jason aparece como un niño de once años, siendo que en ese momento de la historia debería tener alrededor de treinta, lo cual sugeriría que la secuencia fue un sueño o alucinación, sin embargo, la policía sí la encuentra sumergida en el lago, lo cual hace ver que el evento sí tuvo consecuencias en la realidad, funcionando como un rompimiento en las reglas del universo de la película, y no como una secuencia que sea explícitamente ni onírica ni de realidad. Momentos similares en que ocurren eventos que no tienen sentido ni como sueños ni como sucesos reales ocurren también en las escenas climáticas de las siguientes tres *Fridays*¹³.

A Nightmare on Elm Street sigue reglas bastante claras sobre como el asesino y las víctimas pueden interactuar en los sueños, pero al final las rompe y concluye con eventos que no siguen ni la lógica establecida previamente por la película, ni ningún otro tipo de lógica: el asesino, que sólo podía aparecer en los sueños y que había sido derrotado al traerlo a la realidad, comienza a aparecer libremente en la vigilia, puertas que llevaban a pasillos repentinamente llevan a la calle, la noche pasa a ser día de un segundo a otro, y los personajes que murieron a lo largo de la historia aparecen vivos y ni ellos ni la protagonista reconocen que eso carece de sentido.

13 Las cuatro películas de la saga que entran en la delimitación de Dika.

2.1.5 EL NIHILISMO EN LA NARRATIVA

Este conjunto de características estructurales genera un nihilismo en la historia. El nihilismo se podría definir, en pocas palabras, como “el rechazo radical del valor, el sentido, y el deseo” (Nietzsche, 2000, p. 33). El nihilismo se ha asociado a lo posmoderno reiteradas veces, en ocasiones de forma negativa, por ejemplo los detractores de Lyotard lo acusaban de nihilismo y cinismo (Lyotard, 1986, p. 1), y en ocasiones con más aceptación, por ejemplo por Vattimo, quien a partir de Nietzsche, dice que el nihilismo es “*todo cuanto podemos esperar y augurar*” (Vattimo, 1985, p. 24), y propone “*vivir el incierto error con una actitud diferente*” (p. 150). Ashley Woodward no ve el nihilismo en la posmodernidad como algo de lo que se deba huir, sino como algo que se debe aceptar, y a partir de Vattimo dice que:

[...] La simple “superación” del nihilismo, pensada como una nueva era o nueva fundación, no es una respuesta adecuada. El nihilismo en su manifestación posmoderna es “nihilismo completo”. La forma de superar los aspectos negativos del nihilismo no es superar el nihilismo mismo, —pensado como algo sin fundamentos— sino cambiar la actitud hacia él. La posmodernidad puede ser vista como una sociedad nihilista en el análisis de Vattimo porque la historia ha terminado; occidente ha perdido sus bases para un significado histórico. La proliferación pluralista de conocimientos, creencias y valores

alternativos coincide con una pérdida de cualquier significado compartido y valores que funcionen como base social común. La sociedad posmoderna tampoco tiene cimientos. Los posmodernos como Vattimo sin embargo abrazan el nihilismo en vez de verlo como un reto a la validez de sus teorías y valores, porque aceptan la falta de cimientos, viendo el error como la esencia de la realidad. (Woodward, 2002)

El “rechazo radical del valor, el sentido, y el deseo” se ve reflejado en estas películas por medio de sus tramas fundadas en la casualidad que parecen vagabundear sin ir a ningún lugar en específico, los personajes pasivos que deambulan y matan el tiempo, para después ser asesinados de forma rápida y anodina, y los rompimientos de sus propias reglas y lógica interna, que hacen que la realidad misma parezca carente de sentido y que reflejan la idea de Stuart Sim de que en las ficciones posmodernas “*todo y todos existen en tal estado radical de distorsión y aberración que no hay manera de determinar de qué condiciones del mundo real han sido derivados*” y “*las convenciones de verosimilitud y cordura son anuladas*” (Sim, 2001, p. 123).

Estas estructuras también niegan la idea de progreso, al presentar acontecimientos que no guían hacia el clímax¹⁴. Si se quitara de *Friday the 13th* el “episodio” de la serpiente o el del *strip monopoly*, el final no cambiaría, ya que las acciones relatadas no son como piezas de dominó cayendo en hilera, con causas y consecuencias, sino unidades aisladas que no forman parte de una narrativa más grande y totalizadora.

Y si el cine es una forma de pensamiento, estas películas son un pensamiento de la fruición, como el que refiere Vattimo. Cada secuencia de ellas existe por y para sí misma, y “no tiene la función de preparar alguna otra cosa, sino que tiene un efecto emancipador en sí misma.”

2.2 IDENTIFICACIÓN ANTINARCISISTA: NULO DESARROLLO Y PERSONAJES DESAGRADABLES

Cuando Tania Modleski (1986, p. 695-696) habla de la narrativa como el principal medio por el cual la cultura de las masas suple y regula el placer y refuerza el ego, menciona como una de sus principales herramientas, además de la continuidad narrativa y los finales cerrados, el proceso de identificación de la audiencia con los personajes. Modleski dice que por

¹⁴ Es importante mencionar que esto no quiere decir que estas películas no tengan un clímax. El enfrentamiento final entre el asesino y la *final girl* puede identificarse como tal al ser el momento de mayor tensión dramática que luego lleva a una resolución. Lo notable aquí es que, como se analizó, la mayor parte de los eventos narrados funcionan como unidades aisladas y no como eslabones con causa-efecto que guíen hacia ese enfrentamiento climático.

medio de una “identificación narcisista”, la narrativa de Hollywood refuerza el gusto burgués y resalta la historia del individuo. Sin embargo, ella identifica en las películas *slasher* como *Halloween* y *Friday the 13th*, lo que llama una “identificación antinarcisista” (p. 697), notando que en estas películas, los personajes no son nada simpáticos, que a lo largo de la película aprendemos muy poco sobre ellos como personas y que tienen mínimo o nulo desarrollo. Modleski observa que:

Las personas en estas películas son prácticamente intercambiables, porque no aprendemos nada de ellos como individuos, y prácticamente no hay construcción hacia un clímax - sólo variaciones del asunto de las cuchilladas, creando un patrón que es más o menos reversible. (p. 696 - 697)

Otros teóricos también han identificado la poca personalidad y desarrollo de los personajes en el *slasher*, Vera Dika por ejemplo, menciona que en estas películas “*las víctimas se caracterizan por su inhabilidad para generar un flujo en la narrativa*” (Dika, 1987, p. 89).

Al igual que con la mayoría de los rasgos posmodernos del *slasher*, los críticos vieron estas características como algo negativo, al ser algo contrario a las cualidades de una narrativa convencional en el cine¹⁵.

¹⁵ Vale la pena aclarar que el poco o nulo desarrollo de personajes no es algo nuevo (Eric Bentley por ejemplo refuta la idea de que un “ser humano creíble” es un buen personaje y “un tipo es algo malo” (Bentley, 1964, p. 41), pero sí es algo fuera de lo convencional en el cine dominante. Lajos Egri enfatiza la importancia de que un personaje sea tridimensional (Egri, 2009, p. 65) y Robert Mckee enfatiza que mientras más dimensiones tenga un personaje, más se obtendrá la fascinación, interés y empatía del público (Mckee, 1997, p. 378), y como vemos

Roman Cooney, por ejemplo, escribió en su crítica negativa de *Halloween II* que los personajes en esa cinta son “individuos sin personalidad, como dominós esperando a ser derribados” y que “perderían su tiempo hablando, o incluso actuando” (Cooney, 1981, p. D3), y Roger Ebert escribió en su reseña desfavorable de *Friday the 13th Part II* que las introducciones de los personajes en esa película son “muy breves” y que la única función de los adolescentes en el *slasher* es “ser acuchillados a muerte” (Ebert, 1981). Es comprensible que, en un nivel superficial, se identifique la construcción y desarrollo de personajes en las películas *slasher* como algo negativo o como un error. Según un estudio realizado por Paul E. Jose y William F. Brewer en la Universidad de Illinois en Urbana-Champaign, la identificación de la audiencia con los personajes incrementa el agrado que tiene el espectador hacia una historia (Brewer y Jose, 1983, p. 1). Jose y Brewer observan que mientras más exista una identificación con los personajes, más le importa a la audiencia la situación o peligro en que estos se encuentren, y por lo tanto el suspenso que experimenta es mayor. Si el proceso de identificación con los personajes se relaciona con la generación de agrado o placer hacia la obra, la negación de este a la audiencia que los críticos *mainstream* y reseñistas veían como algo negativo, es otro elemento que caracteriza a las *slashers* como “obras descentradas”, ya que estas justamente niegan a la audiencia el placer, supliendo, al contrario,

con los ejemplos de Cooney y Ebert, la falta de desarrollo de personajes era algo visto como una deficiencia de guion.

jouissance. Dado que el placer es legítimo como cultura mientras que la *jouissance* trastorna fundamentos y sacude ideologías (Gallop, 1984, p. 111), el repudio por parte de la crítica *mainstream* es no sólo comprensible, sino previsible y significativo.

Otro concepto importante es el de desarrollo del personaje. El desarrollo de personajes puede definirse como el proceso de construcción de un personaje único, tridimensional, con profundidad, personalidad y motivaciones claras. También puede referirse a los cambios que el personaje experimenta a lo largo de la historia como resultado de sus acciones y experiencias. Sin desarrollo de personajes, “*el lector no podrá apreciar el significado de los eventos, y la historia no tendrá impacto*” (MasterClass, 2019).

Observando cómo se construyen las víctimas en las películas *slasher*, podemos notar que: a) son personajes muy poco agradables, haciendo muy difícil o quizá imposible que la audiencia pueda identificarse con ellos. b) Tienen muy poca personalidad, y no están desarrollados ni en el sentido de que sean tridimensionales, ni en experimentar cambios a través de la narrativa.

Analizando a las víctimas en *Halloween*, se puede advertir que son personajes descorteses: Annie y Linda se burlan y molestan constantemente a Laurie; irresponsables y egoístas: Annie deja con Laurie a la niña a quien se suponía que debía cuidar para poder irse a tener sexo con su novio; además de que conocemos muy poco de ellos y son casi

unidimensionales: Linda y Annie son prácticamente intercambiables entre sí, y Bob, el novio de Linda, es un personaje cuyos únicos rasgos son hacer uno o dos chistes y ser el novio de Linda. Además, a lo largo de la narrativa, los personajes no desarrollan ningún arco ni presentan algún cambio a partir de sus vivencias o acciones.

Todas las demás películas *slasher* conservan esa característica de *Halloween*. Los campistas en *The Burning*, *Sleepaway Camp* o la saga de *Friday the 13th*, o los universitarios en *The Initiation* (1984, Dir. Larry Stewart), *Graduation Day* (1981, Dir. Herb Freed) o *The House on Sorority Row* (1982, Dir. Mark Rosman) son personajes en extremo simples, de los cuales conocemos muy pocos rasgos, los pocos atributos de personalidad que demuestran los caracterizan como antipáticos y aborrecibles, y a lo largo de la película no tienen ningún arco o cambio.

El poco desarrollo de personajes, y su construcción como individuos desagradables, hace que la audiencia no pueda identificarse con ellos, y esto refuerza el nihilismo en la narrativa de estas películas. Si en una historia convencional el desarrollo de personajes sirve para que el receptor pueda “apreciar el significado de los eventos”, entonces una construcción sin desarrollo de personajes enuncia una visión del mundo en la cual los eventos se quedan sin significado. Al quitarle personalidad y tridimensionalidad a los personajes, se resalta el momento presente, ya que no se sitúa el valor del individuo en sus antecedentes y sus metas, y se quebranta el mecanismo de “identificación narcisista” del cual habla

Modleski, negando el placer, con la comodidad y reafirmación del ego que este implica, y supliendo *jouissance*, conllevando un quebrantamiento del ego y tomando una postura adversa al gusto burgués, como es característico de las “obras descentradas” según Isabel Pinedo, y adversa a los cánones de la cultura y al individualismo, el cual es una de las características clave de la modernidad (Stanciu, 2016).

2.3 REPETICIÓN

Andreas Huyssen considera la repetición y la serialidad como elementos importantes del pensamiento posmoderno. Debido a que la historia lineal se percibe como quebrantada tras la segunda guerra mundial, se comienza a percibir la realidad como serial y se comienzan a valorar la recirculación y la reiteración. Umberto Eco también relaciona lo posmoderno con la repetición y la serialidad, dedicando un ensayo al tema, en el cual menciona que en la modernidad el criterio para medir el valor artístico de una obra era la novedad, las obras debían figurar una nueva ley o imponer un nuevo paradigma, mientras que la repetición estaba asociada al arte “menor”, al oficio y a la industria (Eco, 2005, p. 191). Sin embargo, en lo que Eco llama la “estética posmoderna”, la idea de repetición ya no es vista como algo malo, y la repetición del “arte menor” comienza a ser menos distinguible de la repetición que podría haber en el “alto arte” (Eco, 2005, p. 194).

Las películas *slasher* se caracterizan por su excesiva reiteración de elementos estructurales. Como se mencionó previamente, ha sido llamado

“uno de los subgéneros más rígidos”, y esto resulta evidente al observar que la estructura planteada en *Halloween* y descrita por Vera Dika se repitió una y otra vez, al pie de la letra, de 1978 a 1984. Como era de esperarse, esta característica del *slasher* fue vista como algo negativo por la crítica, quienes tomaban una postura modernista al descalificarlas por su falta de novedad. Ejemplo de ello es la crítica desfavorable que escribió Roger Ebert de *Friday the 13th Part 2*, la cual concluía con la nota: “*Esta crítica aplica para la película Friday the 13th de su elección*” (Ebert, 1981).

La repetición de elementos narrativos ocurre en todas las películas *slasher* que entran en la definición de Dika (véase el Apéndice B) pero, como la nota de Ebert sugiere de forma sarcástica, cuando se trata de sagas esto ocurre de forma aún más palmaria. Caetlin Benson-Allott (2013, p. 13) explica que en las secuelas de *Friday the 13th*, una serie de convenciones narrativas y formales generan un espectador *connoisseur*, que observa, reconoce y disfruta la serialidad y repetición de los elementos de la saga. Esto opera de manera similar a la descripción de la serialidad en las historias de detectives que hace Eco en su ensayo. En estas, explica, una misma estructura y elementos narrativos se repiten constantemente, siendo parte esencial del motivo del disfrute del espectador:

Además, el escritor juega con una serie continua de connotaciones (por ejemplo, las características del detective y su "séquito" inmediato) al grado que su reaparición en cada historia es una condición esencial de su placer lector. [...] estas

características familiares nos permiten "entrar hacia" el evento.

(Eco, 2005, p. 192)

Eco menciona que, en cada historia, los autores varían ciertos elementos intercambiables, los personajes secundarios, el crimen cometido, etc., pero estos detalles variables sólo sirven para reafirmar la permanencia de un repertorio fijo de *topoi*¹⁶. Podemos observar ese mismo mecanismo operando en las películas de *Friday the 13th*, en las cuales existen diversos elementos intercambiables: las víctimas que son masacradas en cada película para ser reemplazadas en la siguiente, las armas y métodos de muerte (hay cuarenta y siete asesinatos en las primeras cuatro películas, y ninguno es igual a otro), el escenario en que se desarrollan (aunque todas¹⁷ toman lugar en Crystal Lake, el escenario varía: campamentos en las primeras dos películas, una granja en la tercera, y una casa de campo en la cuarta). Estas variables solamente hacen más notoria la permanencia de elementos fijos a lo largo de las cuatro películas: Jason, la secuencia inicial de un doble asesinato seguida del título acercándose a la cámara desde lejos y los créditos apareciendo en las orillas de la pantalla en letras blancas sobre fondo negro, Crystal Lake como “lugar terrible”, la repetitiva música de violines de Harry Manfredini, el

16 “Fórmula o tema tradicional en literatura” (Oxford University Press, 2019).

17 Por “todas” se entiende las cuatro películas que entran en la delimitación temporal de Dika. Las películas subsiguientes no necesariamente acontecen en Crystal Lake, por el contrario, toman lugar en escenarios tan variados como Manhattan, el espacio exterior y el infierno.

clímax en que el asesino es atacado con su propia arma en cámara lenta, etc.

En *Halloween II* esto opera de la misma manera, se intercambian elementos variables de la primera película: las víctimas, los asesinatos, el lugar (un hospital en lugar de una casa en los suburbios), etc., para destacar los elementos permanentes: Michael Myers, un plano secuencia desde su punto de vista culminando en el primer asesinato, el doctor Loomis dándole caza, el sheriff Brackett poniendo en duda a Loomis, la música (de por sí bastante (intencionalmente) repetitiva desde la primera película), Laurie Strode como *final girl*, etc.

Aunque esto se ve de forma más clara en la sagas mencionadas, opera un mecanismo similar en el cine *slasher* en general, los elementos categóricos descritos por Carol J. Clover y la rígida estructura referida por Vera Dika funcionan como moldes constantes que se repiten una y otra vez, conteniendo espacios en los cuales se encuentran las variables: la *final girl* está en todas las películas, pero es intercambiada como Laurie Strode, Alice Hardy, Nancy Thompson, etc., el asesino de igual manera es un molde fijo y reiterado que es llenado por variables: Michael Myers, Jason Voorhees, Russ Thorne, etc., el “evento pasado” varía entre el ahogamiento de Jason, la muerte de uno de los padres de Angela Baker, el asesinato de Judith Myers, etc.

Eco describe el efecto de la repetición de la siguiente manera:

Se busca placer en la no-historia (si en efecto una historia es un desarrollo de eventos que deben llevarnos de un punto de partida a otro punto, al cual nunca habiéramos soñado llegar); la distracción consiste en la refutación del desarrollo de los eventos, en la renuncia a la tensión del pasado-presente-futuro para concentrarse en un instante, el cual es amado precisamente por ser recurrente. (Eco, 2005, p. 193)

De tal manera opera la repetición en la película *slasher*, por medio de hacer a la audiencia revivir una y otra vez las mismas situaciones, con las mismas estructuras y elementos narrativos, se resalta el valor del instante, el cual busca tener valor por sí mismo, y no progresar hacia un futuro o algo nuevo. En la posmodernidad lo novedoso ya no es el fin último, y esto es enunciado por el cine *slasher* al repetir la misma configuración a partir de *Halloween* en adelante, negando las ideas modernistas de “desarrollo, del crecimiento, y de lo nuevo como valor último” (Vattimo, 1985, pp. 155-156), desplazando la estimación hacia la serialidad y la recirculación.

2.4 EL CAMP EN CRYSTAL LAKE

Se mencionó previamente que Carol J. Clover refiere en el cine *slasher* una combinación entre un terror “real”, y uno “camp”. Ella no es la primera en identificar esto, Kim Newman (1988, pp. 211-215) ya refería la creciente

presencia del *camp* y la incorporación de elementos que resultan cómicos en estas películas, aunque él lo ve como algo negativo, diciendo que las películas de terror de los ochenta fracasan en representar de forma “seria” los horrores y neurosis de la época.

Camp es un término complejo y de difícil definición. Susan Sontag (1964, p. 1) dice que “hablar sobre lo *camp* es traicionarlo”, y Chi Luu (2018) menciona que no existe consenso sobre la definición del término, y dice que es un caso de “lo sabrás cuando lo veas”, elaborando que “*el camp definitivamente necesita ser visto, consumido y compartido*”. El *Oxford English Dictionary* incluyó por primera vez el término en 1909, definiéndolo como “*Ostentoso, exagerado, teatral, afeminado u homosexual; que tiene características de la homosexualidad*” (Bekhrad, 2019).

En *Notes on Camp*, Sontag habla de lo *camp* como una forma de mirar el mundo como fenómeno estético, no en términos de belleza, sino en términos del grado de artificio y estilización (Sontag, 1964, p. 2), relacionándolo también con “*el amor a lo exagerado, lo off, el ser impropio de las cosas*” (p. 3). Recalca que el *camp* puro tiene como elemento esencial la seriedad, pero una seriedad fallida, y que aquel que se sabe a sí mismo como *camp* usualmente es menos satisfactorio (pp. 6-7). Concluye que la premisa fundamental del *camp* es: “es bueno porque es horrible” (p. 13).

En la *Encyclopedia of Postmodernism* (Taylor y Winqvist, 2001, p. 45) se explica que muchos semióticos y críticos culturales han ligado el

camp con el posmodernismo. Según Kerry Mallan y Roderick McGillis, la estética *camp* quebranta o invierte muchos atributos de la estética modernista como la belleza, el valor y el gusto.

La belleza y el valor pierden importancia mientras que la energía y la audacia se ponen al frente. La estética camp se deleita en la impertinencia. Le gusta desafiar en vez de satisfacer. Su satisfacción se deriva de una suerte de jouissance de la aceptación. (Mallan y McGillis, 2005, p. 3)

Umberto Eco relaciona el *camp* con la cruza, característica del posmodernismo, entre la “alta cultura” y la “cultura de las masas”, y dice que es “una forma de sensibilidad que, más que transformar lo frívolo en serio, [...] transforma lo serio en frívolo” (Eco, 2007, p. 408).

Partiendo de Clover, podemos observar que las *slasher* presentan una violencia fundamentalmente distinta a la violencia “real” de otras películas de terror. Sontag (1964, p. 4) dice que, para el *camp*, “no es una lámpara, sino una ‘lámpara’; no es una mujer, sino una ‘mujer’”, y en las películas *slasher*, la violencia no es violencia, sino “violencia”. Los asesinatos ocurren de forma tan exagerada, artificiosa y estilizada, que el tono “serio” que manejan las películas “falla”.

Las muertes en estos filmes regularmente son exageradas hasta el absurdo: escenas como la de *Friday the 13th: Part III*, en que Jason aprieta la cabeza de uno de los personajes hasta que esta colapsa y el ojo de la víctima sale volando hacia la cámara, evidencian lo disparatado y artificial de la acción. En otros casos, la forma de morir *per se* no resulta inverosímil o fantasiosa, pero la secuencia está construida de forma que enfatiza la estilización y exageración: en *The Burning*, el asesino masacra a un grupo de jóvenes en una balsa utilizando unas tijeras de jardinería, cortando dedos, rebanando frentes y perforando cuellos en cuestión de segundos, mientras la sangre brota como de un géiser, empapando a todas las víctimas y cuerpos mutilados mientras las partes humanas cercenadas salen volando por los aires.



The Burning, 1981, Filmways Pictures.

En ciertos casos, ni la forma de morir es absurda, ni está construida de forma exagerada, pero siempre hay distintos elementos por los cuales se siente artificiosa y con “seriedad fallida”. En *Friday the 13th: The Final Chapter*, el elemento que genera esto es el diálogo: Jason machaca brutalmente a un personaje con un gancho, y esto lo vemos desde el punto de vista de la *final girl*, por lo que el ataque ocurre de forma lejana y entre las sombras mientras ella grita desesperada. Esta secuencia, que podría ser increíblemente violenta y oscura, “falla” en su seriedad cuando el atacado enuncia repetidas veces lo evidente: “Me está matando, me está matando”.

El tono *camp* presente en las películas *slasher* siempre se caracteriza por tal “seriedad fallida” descrita por Sontag, y nunca “se saben a sí mismas *camp*”. Esto las hace fundamentalmente distintas a películas de horror-comedia de la época como *The Return of The Living Dead* (1985, Dir. Dan O’Bannon), *Evil Dead 2* (1987, Dir. Sam Raimi) o *An American Werewolf in London* (1981, Dir. John Landis), las cuales son deliberada y expresamente cómicas. El *slasher*, por medio de mantener un tono serio e ingenuo, manifiesta el *camp* puro que describe Sontag.

Como se mencionó, la primera definición del *camp* en el *Oxford English Dictionary* lo asocia con la homosexualidad. Esta asociación, sin embargo, es más compleja de lo que ahí se sugiere. Susan Sontag (1964, p. 12) recalca que el *camp* y la sensibilidad homosexual no son la misma cosa, enfatizando que “*El gusto camp es más que el gusto homosexual*” y

que “*Si los homosexuales no hubieran, más o menos, inventado el camp, alguien más lo habría hecho*”, sin embargo, sí observa que existe afinidad y coincidencia entre ambos. Sontag compara el papel del *camp* en la comunidad homosexual con el del liberalismo en la comunidad judía, diciendo que tiene cierto elemento propagandístico para sus respectivas comunidades, y explica que en los dos casos funciona en sentido opuesto: mientras los judíos han puesto su esperanza de integrarse en la sociedad de la época en la promoción de un sentido moral, los homosexuales la han puesto en la promoción de un sentido estético, “*el camp es un disolvente de la moralidad. Neutraliza la indignación moral y promueve el jugueteo.*” Benjamin Moser, biógrafo de Sontag, dice que el escrito de esta era parte del movimiento que buscaba el derrocamiento de las jerarquías establecidas, “*Mientras la píldora del día siguiente amenazaba la supremacía masculina, y el movimiento de los derechos civiles amenazaba a la supremacía blanca, Notes on Camp amenazaba la supremacía heterosexual*” (Moser, 2019).

Carlos Monsiváis describe que “*hasta donde le es posible, Sontag evita la relación muy directa del término con el mundo gay, y prefiere una asociación por inferencia: Camp es una sensibilidad, un gusto*” (Monsiváis, 2005, p. 156). Analizando las películas *slasher*, en particular desde un punto de vista de género, podemos relacionarlo también con esa dimensión del *camp*: aunque nunca tiene una relación explícita con el mundo gay, sí

podríamos, por inferencia, asociarlo con una sensibilidad *queer*, que pone en duda y amenaza la supremacía heterosexual.

Karl Whittington (2012, p. 157) explica que el término *queer*, originalmente hacía referencia a algo “*Extraño, raro, peculiar, excéntrico, de carácter cuestionable, sospechoso, dudoso*”. Tal era la definición que aparecía en el siglo diecinueve en el *Oxford English Dictionary*, pero en los setenta, dicho diccionario incorporó otra definición, más relacionada con el uso actual del término: “*(jerga, particularmente de hombres) homosexual. También, de las cosas: relativo a los homosexuales o la homosexualidad*”. Whittington explica que conforme se fue definiendo la teoría *queer*, comenzó a abarcar temas más allá de los estudios lésbico/gays, y se refiere más bien a una postura contra los modos de pensamiento dominantes o normativos. Whittington dice que la definición más conocida del término es la que dio Eva Sedgwick:

El engranaje abierto de posibilidades, brechas, superposiciones, disonancias y resonancias, lapsos y excesos de significado, cuando los elementos constitutivos del género de cualquier persona, de la sexualidad de cualquier persona, no se toman (o no se pueden tomar) como de significado monolítico. (Sedgwick, 1993, p. 8)

Karma Lochrie explica que *queer* “*No es simplemente un término reconstruido para homosexual u homoerótico, sino una categoría que*

marca la sexualidad como el sitio de una variedad de conflictos culturales" (Lochrie, 1997, p. 181). Y observando de cerca las películas *slasher*, podemos apreciar que presentan una visión similar de la sexualidad como lugar de choques y conflictos constantes. Carol J. Clover explica que:

Las películas slasher nos presentan en términos muy directos un mundo en el cual lo masculino y lo femenino están en constante conflicto, pero en que, al mismo tiempo, la masculinidad y la feminidad son más estados de mente que de cuerpo. (Clover, 1992, p. 22)

Como se mencionó previamente, Clover observa que los asesinos en el cine *slasher* tienden a presentar ya sea algún tipo de confusión de género, trauma psicosexual, u otro elemento que compromete su masculinidad. Desarrollando a Linda Williams, Clover dice que los asesinos *slasher*, no sólo representan "*Una erupción de la, usualmente reprimida, energía sexual del hombre civilizado*", sino también "*El poder y la potencia de la sexualidad no-fálica*", y determina que el villano está construido como femenino (Clover, 1992, p. 47).

Para observar cómo está comprometida la masculinidad del asesino, debe indagarse qué es lo que entendemos como masculinidad. Michael S. Kimmel (2005, p. 25) subraya que la masculinidad es un constructo social, que ha variado a través de la historia, y analiza el papel que se le ha asignado en la sociedad occidental tras la llegada del capitalismo. Kimmel

dice que durante los siglos dieciocho y diecinueve, prevalecían dos modelos de masculinidad: el “patriarca gentil” y el “artesano heroico”. El primero era un padre proveedor, devoto, elegante y refinado, que pasaba la mayor parte de su tiempo supervisando a su propiedad y a su familia. El segundo también era un padre devoto, pero se relacionaba más con la fuerza física, realizando trabajo, el cual debía enseñar a su hijo, quien debía tomar el papel de aprendiz. Kimmel dice que, con la llegada del capitalismo, surge una “masculinidad de mercado”. El hombre bajo este modelo está ausente en casa, y ausente de su familia, concentrándose en ser fuerte y competitivo en el trabajo, en un ambiente homosocial:

Se reconstituye a si mismo mediante la exclusión del otro - las mujeres, los hombres no blancos, los hombres no nativos, los hombres homosexuales, y por la huida aterrorizada a un Edén homosocial mítico y prístino donde los hombres pueden, por fin, ser hombres reales entre otros hombres. (Kimmel, 2005, pp. 28-29)

R. Murray Thomas (2001, p. 248) menciona que los rasgos tradicionalmente asociados con la masculinidad incluyen la ambición, la independencia, la asertividad, la racionalidad y el control de las emociones. El asesino en las películas *slasher* generalmente es dependiente, poco racional y con pobre control de impulsos, en ocasiones débil y poco asertivo, y a diferencia del modelo masculino bajo el capitalismo descrito

por Kimmel, no suele estar en un ambiente homosocial alejado de su familia, sino que tiene un gran apego o fijación hacia sus parientes femeninas.

Jason Voorhees en la saga de *Friday the 13th* es descrito como un hombre con la capacidad cerebral de un niño. Depende de su madre, hacia quien tiene un apego extremo, y tras la muerte de esta no puede procurarse adecuadamente por sí mismo, vive en condiciones inhumanas, en una cabaña sucia y desordenada, donde mantiene la cabeza de la señora Voorhees en un altar. Michael Myers muestra una fijación similar hacia las mujeres de su familia, habiendo asesinado a su hermana mayor tras verla tener relaciones con un chico, y luego persiguiendo obsesivamente a Laurie, quien en *Halloween II* resulta ser su hermana menor. Kenny Hampson en *Terror Train* es presentado como alguien temeroso y sexualmente frustrado, y en *Sleepaway Camp*, Angela Baker es presentada como una mujer tímida y vulnerable, y al final de la película se revela que su sexo biológico es masculino, y fue criada como mujer desde la infancia por su tiránica tía. Este caso es particularmente revelador de la concepción de los géneros como lugar de conflictos constantes y como estados más de mente que de cuerpo que opera en el *slasher*, ya que Angela ocupa el papel tanto del asesino como de la *final girl*.



Sleepaway Camp, 1984, United Film Distribution Company.

Un análisis superficial podría indicar que el hecho de que el villano no tenga una identidad monolíticamente masculina indica un conservadurismo de parte de las películas, al asociarse la ausencia de masculinidad tradicional con algo malvado. Sin embargo, el caso es más complejo, ya que como indica Clover, la heroína también presenta características no tradicionalmente asociadas a su género: “La *final girl* es *boyish*¹⁸, en una palabra. Así como el asesino no es completamente masculino, ella no es completamente femenina” (Clover, 1992, p. 40). R. Murray Thomas (2001, p. 248) identifica como las características tradicionalmente asociadas a la femineidad la gentileza, la humildad y la

¹⁸ “El estilo *boyish* es el estilo masculino que se adapta al cuerpo femenino” (Sturla, 2013).

sensibilidad. La *final girl*, sin embargo, tiende a ser asertiva, valiente, racional e independiente. “*Su inteligencia, seriedad, habilidad en mecánica y otros asuntos prácticos, y renuencia sexual la diferencian de las otras chicas, y la alían, irónicamente, con los mismos chicos que ella teme o rechaza, sin mencionar al asesino mismo*” (Clover, 1992, p. 40). Clover nota como inclusive sus nombres tienden a ser unisex, como Marti en *Hell Night* (1981, Dir. Tom DeSimone), Kim en *Prom Night* (1980, Dir. Paul Lynch) o Laurie en *Halloween*.

Clover dice que estas películas “*en todo nivel, nos presentan construcciones hermafroditas - construcciones que llaman la atención sobre sí mismas y demandan que se les tome bajo sus propios términos*”, y las relaciona con construcciones “*decididamente andróginas*” (Clover, 1992, p. 55). Esta relación es importante, ya que el andrógino es uno de los elementos importantes de la sensibilidad *camp* (Sontag, 1964, p. 4). Hablando de lo andrógino en el *Camp*, Sontag dice que:

La forma más refinada de atractivo sexual (así como la forma más refinada de placer sexual) consiste en ir en contra de los rasgos del sexo propio. Lo que es más bello en los hombres viriles es algo femenino; y lo que es más bello en las mujeres femeninas es algo masculino. (Sontag, 1964, p. 4)

Podemos concluir, entonces, que el *slasher* se caracteriza por una estética *camp*, un gusto por lo teatral, el artificio y la exageración, y por

medio de este rompe con las ideas modernistas de belleza y gusto, y además incorpora del *Camp* una visión *queer*, en la cual las ideas totalizadoras y monolíticas de género son atacadas y puestas en duda.

CAPÍTULO III.

SCREAM Y LAS *SLASHER* HIPERPOSMODERNAS



New Nightmare, 1994, New Line Cinema.

- *Pero esto es la vida. No es una película.*
- *Claro que lo es, Sid. Todo esto es una larga película.*

Scream, 1996

3.1 EL FIN DE LA POSMODERNIDAD Y DEL *SLASHER*

Antes de comenzar a analizar la evolución de los tropos y estructuras del *slasher* después de la posmodernidad, es importante analizar el periodo en los ochentas tardíos y noventas, en que la posmodernidad estaba llegando a su fin (Apolloni, 2017), y lo mismo ocurría con el *slasher*. Aunque el fenómeno cultural tan específico que es el *slasher* descrito por Vera Dika, con una estructura tan rígida y elementos tan distinguibles, está realmente delimitado al periodo de 1978 a 1984, películas con elementos de *slasher* continuaron siendo realizadas. Sin embargo, después de 1984, el *slasher* tuvo una muerte simbólica. Ese año, Jason Voorhees por fin fue asesinado en *Friday the 13th: The Final Chapter*¹⁹, y el cine *slasher* pareció morir con él.

En la segunda mitad de la década de los ochenta, el decreciente interés del público provocó que películas como *Friday the 13th Part VIII: Jason Takes Manhattan* (1989, Dir. Rob Hedden), *A Nightmare on Elm Street 5: The Dream Child* (1989, Dir. Stephen Hopkins) y *Halloween 5: The Revenge of Michael Myers* (1989, Dir. Dominique Othenin-Girard) fueran fracasos en taquilla (Kerswell, 2012, p. 161).

En ese periodo, durante los últimos años de la posmodernidad, las películas con elementos del *slasher* fueron estrenándose con menos frecuencia, y jamás fueron el fenómeno socio-cultural que fue el *slasher* en

¹⁹ Una versión zombi de Jason regresa en las secuelas subsiguientes, pero en la película mencionada Jason fallece oficialmente.

su auge. Algunas películas originales surgieron, pero la mayoría eran secuelas a las sagas ya establecidas. Estas películas, sin embargo, siguieron presentando características posmodernas, y de hecho estos rasgos se volvieron mucho más drásticos y notorios (aunque quizás menos satisfactorios y sutiles en algunos aspectos), desencadenando en lo que ha sido llamado “hiperposmodernismo” (Wee, 2005, p. 44).

Este período pudiera ser difícil de describir, por lo que deben aclararse en primera instancia dos cosas. La primera es que algunos autores se han referido a este periodo como el “*slasher* posmoderno” (Petridis, 2014, p. 80). Esto resulta desacertado, ya que, como se ha venido desarrollando (y como ya habían vislumbrado autores, como Isabel Pinedo, Tania Modleski y Kim Newman), las películas *slasher* ya eran textos característicamente posmodernos desde su nacimiento. Hablar de *Scream* (1996, Dir. Wes Craven) y el resto de las películas que se estudiarán en esta parte como “*slashers* posmodernas” es desconocer lo posmoderno en las películas que les precedieron.

El segundo punto que es menester aclarar, es que, aunque *Scream* o *New Nightmare* (1994, Dir. Wes Craven) son generalmente identificadas como las películas que inician esta etapa (Petridis, 2014, p. 80), en realidad podríamos rastrear el hiperposmodernismo hasta películas como *Friday the 13th Part VI: Jason Lives* (1986, Dir. Tom McLoughlin), una década antes que *Scream*.

Someone has taken their love of scary movies one step too far.
Solving this mystery is going to be murder.



S C R E A M

DAVID ARQUETTE NEVE CAMPBELL COURTNEY COX MATTHEW LILLARD ROSE MCGOWAN SKEET ULRICH and DREW BARRYMORE

DIMENSION FILMS PRESENTS A WOODS ENTERTAINMENT PRODUCTION A WES CRAVEN FILM "SCREAM" MUSIC BY MARCO BELTRAMI EDITOR PATRICK LUSSIER PRODUCTION DESIGNER BRUCE ALAN MILLER
 DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY MARK IRWIN EXECUTIVE PRODUCERS DIXIE J. CAPP PRODUCED BY STUART M. BESSER EXECUTIVE PRODUCERS BOB WEINSTEIN HARVEY WEINSTEIN AND MARIANNE MADDALENA WRITTEN BY KEVIN WILLIAMSON
 PRODUCED BY CARY WOODS AND CATHY KONRAD DIRECTED BY WES CRAVEN

SOUNDTRACK AVAILABLE ON  VISIT DIMENSION FILMS ON THE WEB AT: <http://www.dimensionfilms.com>

THE HIGHLY ACCLAIMED NEW THRILLER FROM WES CRAVEN

Scream, 1996, Dimension Films.

3.2 EL HIPERPOSMODERNISMO

Valerie Wee acuña el término hiperposmodernismo para referirse a “*una forma distintiva y más avanzada del posmodernismo*” (Wee, 2005, p. 58), específicamente una “fase tardía del posmodernismo” (p. 44), que ella detecta en la trilogía de *Scream*. Wee explica que en dicha saga el hiperposmodernismo se manifiesta por medio de un creciente grado de referencias intertextuales y de autorreflexividad. Aunque Wee analiza el hiperposmodernismo solamente en la trilogía de *Scream*, y se concentra sólo en la intertextualidad y autorreflexividad como los elementos del posmodernismo que se radicalizan en estas películas, en realidad podemos examinar que no sólo dichas características, sino también las que se estudiaron en las páginas anteriores, comenzaron a mostrarse de forma más evidente y radical en las películas herederas del *slasher* que surgieron en esta fase tardía de la posmodernidad.

Scream fue una película que se caracterizó por incluir referencias a otras cintas *slasher*, y de terror en general, en su narrativa (se referencian *The Exorcist*, *Halloween*, *The Town That Dreaded Sundown* y un largo etcétera), y por tener un alto grado de autoconsciencia, los personajes casi parecían estar al tanto de que estaban en una película, haciendo comentarios como: “*Este es el momento en que el asesino supuestamente muerto regresa a la vida, para un último susto*”. Analizando *Friday the 13th Part VI: Jason Lives* de 1986, podemos notar que desde esa película se incluían guiños y referencias a multitud de otras películas (*Frankenstein*, *A*

Nightmare on Elm Street, Evil Speak (1981, Dir. Eric Weston)), y que los personajes también enuncian comentarios que hacen parecer que están conscientes de estar en una película, por ejemplo: “*He visto suficientes películas de terror para saber que un tipo con una máscara nunca es amigable*”.

Podemos observar la intertextualidad en demás secuelas de slashers estrenadas en este periodo. *A Nightmare on Elm Street 4: The Dream Master* (1988, Dir. Renny Harlin) se burla de *Friday the 13th* por medio de un perro llamado como el asesino de dicha saga, personajes aparecen vestidos de Jason Voorhees, Freddy Krueger y Leatherface en *Sleepaway Camp II: Unhappy Campers* (1988, Dir. Michael A. Simpson), y *Slumber Party Massacre II* (1987, Dir. Deborah Brock) incluye referencias a *Halloween II, Friday the 13th*, y varias otras películas. En *Jason Goes to Hell: The Final Friday* (1993, Dir. Adam Marcus) vemos dentro de un cajón en la casa Voorhees el libro de los muertos y la daga de la trilogía *Evil Dead* (1981-1992, Dir. Sam Raimi), y una caja del ártico haciendo referencia a *The Thing* en el sótano. Al final de dicha película, Freddy, quien había ido al infierno al final de *Freddy's Dead: The Final Nightmare* (1991, Dir. Rachel Talalay), toma la máscara de Jason y la hace descender con él, para después aparecer juntos en *Freddy vs. Jason* (2003, Dir. Ronny Yu).

Se puede notar lo drástico de estas referencias intertextuales en *Halloween H20: 20 Years Later* (1998, Dir. Steve Miner), en la cual los personajes ven *Scream 2* (1997, Dir. Wes Craven) en la televisión, siendo

que a su vez los personajes en la trilogía de *Scream* miran y hablan de *Halloween* constantemente, generando una clara paradoja, como una serpiente devorando su propia cola.

La autorreflexividad también es común en todas las películas de este periodo, en *New Nightmare*, los actores y el *crew* de *A Nightmare on Elm Street* se enfrentan a un demonio que toma la forma de Freddy Krueger en la “vida real”, y la cinta termina con Wes Craven escribiendo el guion de la propia *New Nightmare*, y en *Popcorn* (1991, Dir. Mark Herrier), los personajes son estudiantes de cine que encuentran una película que se asemeja a los eventos que viven.

Varios de los rasgos posmodernos que ya estaban presentes en el *slasher* en 1978-1984, se pueden observar de forma más fuerte en estas películas. La repetición que presentaban las sagas, generando audiencias *connoisseur*, continuó ocurriendo una y otra vez en este periodo, ya que las secuelas de *Halloween*, *Elm Street*, etc., continuaron presentando una repetición de elementos estructurales e imágenes reconocibles muy específicas (si bien de manera menos rígida que en el periodo de 1978 a 1984), variando a las víctimas y otros elementos de la trama. Y en ocasiones la repetición es también incorporada como un elemento dentro de la narrativa de estas películas: En *Elm Street 4* Freddy atrapa a dos personajes en un *loop*, provocando que una misma secuencia se repita una y otra vez con los mismos encuadres, música y diálogos, y en *Jason Lives* un policía dispara repetidas veces contra Jason, con este cayendo al piso

inmóvil por unos segundos, y luego parándose con las manos estiradas hacia delante de forma exactamente igual todas las veces, con la misma música de violines repitiéndose una y otra vez como si fuera un disco rayado.

La “identificación antinarcicista” se hizo más fuerte en algunas películas de este periodo. Si los personajes de *Friday the 13th* o *The Burning* resultaban chocantes y era difícil empatizar con ellos por su irresponsabilidad, egoísmo u otros rasgos irritantes, en películas como *Friday the 13th Part VII: The New Blood* (1988, Dir. John Carl Buechler) los personajes son abiertamente aborrecibles: Una de las víctimas ataca constantemente a la *final girl* y se burla de ella por haber estado internada en un hospital psiquiátrico tras la muerte de su padre, y el psiquiatra también la manipula, engaña, y acaba usando a su madre como un escudo humano para cubrirse de un arponazo propinado por Jason. Y si los personajes estaban poco desarrollados y aprendíamos muy poco de ellos como personas en las slashers de 1978-1984, los personajes de películas como *The Texas Chainsaw Massacre: The Next Generation* (1995, Dir. Kim Henkel) apenas son reconocibles como individuos, se nos da casi nula información sobre ellos y sus acciones no parecen tener motivos ni lógica.

Y el *camp* y la sensibilidad *queer* se radicalizan hasta que dejan de ser subtexto y pasan a ser parte del texto en películas como *The Texas Chainsaw Massacre: The Next Generation*, en la cual Leatherface es presentado como un asesino transgénero que come pizza y es controlado por extraterrestres illuminati, o en las secuelas de *A Nightmare on Elm Street*, en las cuales Freddy dice frases burdas que evitan que los asesinatos resulten serios como: “*Te atraparé preciosa, y a tu pequeña alma también*” o “*Que dulce, carne fresca*” y asume frecuentemente identidades femeninas: de enfermera en *A Nightmare on Elm Street 4: The Dream Master*, y de la bruja malvada del oeste en *Freddy’s Dead: The Final Nightmare*.



The Texas Chainsaw Massacre: The Next Generation, 1995, Cinépix Film Properties.

Lo *queer* está presente de manera más notoria en *A Nightmare on Elm Street 2: Freddy's Revenge* (1985, Dir. Jack Sholder), en la cual el papel de *final girl* es ocupado por Jesse, un tímido estudiante adolescente que, aunque nunca es explícitamente mencionado como gay, rechaza los coqueteos de su amiga Lisa a lo largo de la película, y prefiere pasar tiempo con su compañero Grady. Freddy lo mortifica llevándolo a un bar gay en contra de su voluntad, y torturando a su entrenador desnudo en la ducha, primero dándole nalgadas y luego cortando su espalda con sus navajas. La película muestra constantemente cuerpos masculinos expuestos y sudados y demás imágenes fuertemente homoeróticas. Adam Scales analiza que la película legitima la realidad vivida por las audiencias gay, particularmente en la sociedad heterosexista de los ochenta.



A Nightmare on Elm Street 2: Freddy's Revenge, 1985, New Line Cinema.

[...] aunque las figuras de víctima y asesino/monstruo siguen presentes en ANOES2, vienen a ser infundidas en la figura del final boy mientras las fronteras colapsan y el género y la sexualidad se convierten en sitios de negociación. Para las audiencias gay, la figura del final boy refleja fielmente sus experiencias vividas de ser tanto la figura de víctima como la de monstruo dentro de una sociedad heterosexista. (Scales, 2014, p. 40)

En varios casos la naturaleza del *camp* es fundamentalmente distinta al de las *slashers* de 1978-1984, ya que los elementos burdos y burlescos son tan perceptibles y deliberados que ya no se trata del “*camp* puro” con “seriedad fallida” que “no se sabe a sí mismo *camp*” del que hablaba Sontag, sino de una hibridación de géneros, incorporando abiertamente elementos tanto de terror como de comedia. Y la hibridación de géneros cinematográficos es justamente otro elemento de estas cintas que podemos identificar como posmoderno. Jim Collins menciona que una de las características del posmodernismo es la mezcla irónica de elementos de distintos géneros (Collins, 1993, p. 262), e Isabel Pinedo también habla de una tendencia en las obras posmodernas a “*romper barreras, transgredir géneros y caracterizarse por la incoherencia*” (Pinedo, 1996, p. 19). Podemos observar tal mezcla irónica entre distintas líneas genéricas en gran parte de las *slashers* hiperposmodernas, empezando por el hecho de

que muchas combinan abiertamente elementos de los géneros de terror y comedia (*The Texas Chainsaw Massacre Part 2* (1986, Dir. Tobe Hooper), *Popcorn*, *Jason Lives*, y un largo etcétera), y llegando a casos más curiosos como la incorporación de elementos de ciencia ficción en *Friday the 13th Part VII: The New Blood* y *Jason X* (2002, Dir. James Isaac) (en las cuales Jason se enfrenta a una *final girl* con poderes telekinéticos y viaja al espacio respectivamente), el drama adolescente (la trilogía de *Scream* se centra en los romances, discusiones y amistades de los personajes a un grado mucho mayor al resto de las *slashers*, y es representativa tanto del *teen film* como del *slasher* según Valerie Wee (2005, p. 58)), y acción (en *Freddy vs Jason*, la cual fue dirigida por el director de thrillers de acción hongkonés Ronny Yu, e incluye peleas entre los dos asesinos coreografiadas casi como si fuera una película de artes marciales).

Vale la pena mencionar que, a diferencia de las *slashers* del '78 al '84 (con excepción de *Halloween* y *A Nightmare on Elm Street*), varias películas de esta época (*Elm Street 3*, las primeras dos *Scream*, etc.) sí recibieron críticas positivas. Wee incluso menciona que *Scream* “ayudó a legitimar el género *slasher/terror/explotación*, recibiendo aclamación tanto del público como de la crítica” (Wee, 2005, p. 58). Esto parece deberse a que, como se analizó, varios de los rasgos posmodernos en las películas de este periodo eran más obvios e identificables, aunque quizá podrían percibirse como menos sutiles y satisfactorios en algunos aspectos, por lo mismo.

Entendemos el *slasher* como un cine bastante delimitado que inicia en 1978 y concluye en 1984, más una corriente o fenómeno que un subgénero, según nuestro acercamiento “exclusivo”. Sin embargo, estudiando estos ejemplos de películas ligeramente posteriores a ese periodo, podemos observar la huella que dejó, e identificar que tiene sucesoras claras que permiten ver una evolución de sus características acorde a la evolución de la posmodernidad en su periodo tardío, siendo películas que continuaron desafiando y transgrediendo los cánones de la cultura, y los modos de pensamiento totalizadores y normativos, durante la fase tardía de la posmodernidad.

CAPÍTULO IV.

DESPUÉS DE LA POSMODERNIDAD



Scream 4, 2011, Dimension Films.

Se ha hecho hasta el cansancio. Toda esa cosa meta, autoconsciente, posmoderna. Hay que acabar ya con 1996.

Scream 4, 2011

En el posmodernismo uno leía, veía y escuchaba, como antes. En el pseudo-modernismo uno telefonea, da click, presiona, navega, escoge, mueve y descarga.

Alan Kirby (Kirby, 2006)

4.1 ¿QUÉ SIGUE A LA POSMODERNIDAD?

Como se mencionó, diversos autores observan que la posmodernidad estaba llegando a su fin en la década de los noventa (Apolloni, 2017) (Potter y López, 2001, p. 4). Esa era estaba concluyendo, y la realidad que se comenzó a vivir con el nuevo milenio es fundamentalmente distinta. ¿Cuál es y cómo podríamos llamarle a esta nueva etapa? Lo cierto es que aún no existe consenso al respecto. Diversos autores han propuesto distintas denominaciones para este nuevo periodo.

Mikhail Epstein sugiere el término “trans-posmodernismo” para describir un momento en que las ideas posmodernas evolucionarán para dejar de ser irónicas y serán vistas como convencionales:

Cuando se consideran los nombres que pueden posiblemente ser usados para designar la nueva era que le sigue al “posmodernismo”, uno halla que el prefijo “trans” sobresale de una forma especial. El último tercio del siglo veinte se desarrolló bajo el rótulo de “post”, lo cual señaló la muerte de conceptos de la modernidad como “verdad” y “objetividad”, “alma” y “subjetividad”, “utopía” e “idealidad”, “origen primario” y “originalidad”, “sinceridad” y “sentimentalidad”. Todos estos conceptos ahora están renaciendo en la forma de la “trans-subjetividad”, el “trans-idealismo”, el “trans-utopismo”, la “trans-originalidad”, el “trans-lirismo”, la “trans-sentimentalidad”, etc. (Epstein, 1997, p. 2)

Timotheus Vermeulen y Robin van den Akker (2017) hablan de un “metamodernismo”, que se caracteriza por oscilar entre la ironía posmoderna (“el nihilismo, el sarcasmo, y la desconfianza y deconstrucción de las grandes narrativas, lo singular y la verdad”) y el entusiasmo moderno (“abarcante de todo, desde el utopismo, hasta la creencia incondicional en la Razón”). En el metamodernismo, la ironía y pluralismo de la posmodernidad siguen existiendo, pero en vez de ser utilizadas para cancelar las aspiraciones modernistas, contrastan con ellas. La ironía en el posmodernismo estaba ligada a la apatía, pero en el metamodernismo pasa a estar ligada con el deseo.

“Transmodernidad” es un término acuñado por Rosa María Rodríguez Magda, que, de manera similar a Vermeulen y Van Den Akker, propone una síntesis entre la modernidad y la posmodernidad (Rodríguez Magda, 2011, p. 3). Rodríguez Magda explica que el prefijo “trans” es el más apropiado para describir la situación actual, esto por varios motivos: la trascendencia de los límites de la modernidad, la constante transformación del mundo, los fenómenos transnacionales, la fácil transmisibilidad de la información que genera transculturalidad y transtextualidad. En la transmodernidad, la globalización da pie a la simultaneidad, lo local y lo global comienzan a coexistir, y el ciberespacio amplifica y modifica la realidad material.

Billy Childish y Charles Thomson (2000) no hablan de una síntesis ni oscilación entre lo moderno y posmoderno, sino de una recuperación de los valores del modernismo (ya que, argumentan, este nunca alcanzó su máximo potencial), y de un descarte y reemplazo del posmodernismo (el cual, dicen, nunca planteó ni resolvió ninguna problemática de la existencia humana), en lo que denominan “remodernismo”. En este, se recuperaría la espiritualidad, la cual estaba en “bancarrota” durante la posmodernidad. Daniel Birnbaum y Alison Gingeras (2006) ligan el “remodernismo” con la recuperación de valores modernos, en específico la autonomía, la autenticidad, y la auto-expresión. Childish y Thomson explican que los atributos modernos no sólo se repiten, sino que se re-evalúan, poniéndose el énfasis en la “visión” y no en lo formal.

Alan Kirby habla de un “pseudo-modernismo”, en el cual el internet, los teléfonos móviles y los medios interactivos generan un clima de inmediatez, instantaneidad, pero también de banalidad y superficialidad. El fácil acceso a la información y comunicación, generan un exceso de contenido y un bombardeo de media que genera ansiedad tanto en el individuo como en un nivel geopolítico, y gente que necesita que se le diga el cómo hacer cosas básicas, por ejemplo, hay personas que necesitan que se les diga que tienen que comer vegetales para tener una dieta saludable, lo cual, dice Kirby, era conocimiento general en la edad de bronce:

El pseudo-modernismo utiliza tecnología sofisticada para la búsqueda de un barbarismo medieval - como en la subida de

videos de decapitaciones al internet, o el uso de teléfonos móviles para filmar torturas en prisiones. Más allá de esto, el destino de todos los demás es sufrir la ansiedad de ser golpeado en el fuego cruzado. Pero esta ansiedad fatalista llega más allá de la geopolítica, a todos los aspectos de la vida contemporánea; desde el miedo general del colapso social y la pérdida de identidad, a la profunda inquietud sobre la dieta y la salud; desde la angustia sobre la destructividad del cambio climático, hasta los efectos de una nueva ineptitud personal e impotencia, lo cual da pie a programas de tv sobre cómo limpiar tu casa, criar a tus hijos o permanecer solvente. (Kirby, 2006)

Como se puede observar, hay variedad de autores presentando variedad de posibles términos. Raoul Eshelman (2014) dice que el tiempo mismo será el que determine el término que se quede, recordando que el término “posmodernismo” no fue generalmente aceptado sino hasta la década de los ochenta, “*cuando ya llevaba treinta años ocurriendo*”. Ihab Hassan, también remarca lo problemático de definir lo que le sigue al posmodernismo, y dice que “*difícilmente sabemos lo que fue el posmodernismo*” (Hassan, 2003, p. 303).

En las páginas siguientes lo que se propone es rastrear la evolución del *slasher* en la actualidad, e investigar a partir de su desarrollo, o en

paralelo a este, la evolución del posmodernismo, y qué es lo que lo ha reemplazado.

4.1 RASTREANDO AL SUCESOR DE LA POSMODERNIDAD EN LOS SUCESORES DEL *SLASHER*

¿Cómo y hacia qué evolucionó el *slasher* en la actualidad? Hoy en día existen muchas películas comerciales que imitan a aquellas cintas contraculturales y transgresoras que brotaron en los setentas tardíos y ochentas tempranos. Un acercamiento “inclusivo” podría considerar que películas como *House of Wax* (2005, Dir. Jaume Collet Serra), *Sorority Row* (2009, Dir. Stewart Hendler) o series de tv como *Slasher* (2016-presente) o *Scream Queens* (2015-2016) son parte del cine *slasher* tanto como *Halloween* y *Friday the 13th* lo fueron. Sin embargo, para el acercamiento “exclusivo” al que se apega la presente investigación, el *slasher* fue un fenómeno sociocultural muy específico, y lo que ha ocurrido ahora es que películas más convencionales han sido influidas por el *slasher* como lo entendemos. Piénsese por ejemplo en el expresionismo alemán, el cual también fue un fenómeno muy particular. Películas como *Batman Returns* (1992, Dir. Tim Burton) o *Shadow and Fog* (1991, Dir. Woody Allen) están inspiradas e influidas por tal movimiento, y reproducen su estilo y convenciones, sin embargo difícilmente alguien diría que pertenecen a él.

Ahora, si lo que se pretende es investigar el cómo la evolución de las sucesoras del *slasher* nos muestra las características de la época que vivimos, ¿Qué películas podemos usar para tal propósito? Claramente no

es prudente estudiar las películas o series de tv *mainstream* influidas por el *slasher* para este propósito, principalmente por dos motivos. El primero es que la marginalidad de las películas de 1978 a 1984 que estudiamos, es justamente la característica que las hace documentos puros y crudos de las cualidades y particularidades de su era. Carol J. Clover (1992, p. 22) expresa que su marginalidad las hace importantes como contenedores de ideología y preocupaciones de género en su momento, y esto es cierto también para su análisis como contenedoras de ideología en general. El segundo motivo por el cual no parece adecuado estudiar tales películas, es que no podemos estudiar una evolución si las obras a estudiarse no son herederas o sucesoras reales del *slasher*, y como se mencionó, tales películas son obras influidas por este, y no continuadoras del fenómeno en realidad.

¿Existen herederas del *slasher*? ¿Cómo se podrían identificar? Lo que se propone es que las películas en las cuales podemos estudiar la evolución de este cine, y de la posmodernidad, son películas que siguen utilizando los elementos categóricos observados por Clover y la estructura descrita por Dika (aunque después de 1984 dejó de seguirse de forma tan minuciosa y exacta), y que en muchos casos fueron películas, en alguna medida, marginales, sin estrenos masivos en salas, con estructuras y elementos únicos en vez de simple comercialización de las características de sus antecesoras, y en ciertos casos, incluso son propuestas de realizadores de las *slasher* originales, como Rick Rosenthal o Wes Craven.

Podemos observar entonces que existen cintas en que las cibertecnologías y la conectividad modifican la narrativa del *slasher* tradicional. Rick Rosenthal, quien había realizado *Halloween II* en 1981, dirigió en el 2002 *Halloween: Resurrection*, en la cual un grupo de jóvenes participan en un *reality web-show* transmitido en vivo desde la casa Myers. Parte de la cinta está grabada a través de las cámaras que operan cada uno de los personajes, simulando que vemos partes del *livestream* intercaladas con la filmación convencional. En *Victor Crowley* (2017) de Adam Green, el asesino sólo puede ser vuelto a la vida si se recita un cántico en el pantano donde falleció, y cuando un personaje reproduce desde su celular un tutorial de YouTube en el cual se explica cómo recitar el cántico, el asesino resucita. En *Scream 4* (2011, de Wes Craven, quien realizó películas tanto del *slasher* de 1978-1984 como *slasher* hiperposmodernas), Charlie, uno de los personajes (que al final resulta ser uno de los asesinos), explica que lo único que le falta al asesino es grabar los asesinatos y subirlos al ciberespacio, lo cual, explica, es el siguiente paso natural a seguir. Conforme avanza la película, se revela que, efectivamente, los asesinos grababan cada homicidio y planeaban subirlos todos a internet. Al final, Jill, la otra asesina, expresa que escuchar sobre la tragedia no hubiera tenido el mismo impacto que tendrá si es visto en video.



Scream 4, 2011, Dimension Films.

Con esto, podemos examinar que estas películas están denotando un mundo en que el ciberespacio verdaderamente expande y modifica la realidad, y también en que los eventos impactan de manera más directa a la gente en todo el mundo debido a la conectividad y a las transmisiones en vivo. Lo que expresan Charlie y Jill en *Scream 4* realmente es lo que ese mismo año apuntaba Rodríguez Magda (2011, p. 4) al decir que:

Sin menospreciar la tragedia real de las víctimas, los atentados del 11- S no hubieran tenido su fuerte impacto sin la retransmisión en directo de la destrucción de las Torres Gemelas, ni los comunicados de Al Qaeda su inoculación de peligro indomeñable al margen de la propagación de

mensajes encriptados que la agilidad de la red proporciona.

(Rodríguez Magda, p. 4)

También se observa en estas películas una recuperación de la fe en la originalidad. Si bien, repiten elementos y estructuras que las *slasher* ya habían reiterado una y otra vez, estas cintas dan importancia a la creatividad y a la proposición de nuevas ideas. En la primera década del siglo veintiuno, mientras Hollywood filmaba *remakes* de gran presupuesto y poca creatividad de las películas *slasher* clásicas (La *Friday the 13th* que costó quinientos cincuenta mil dólares en 1980, realizada por cineastas y actores desconocidos sería rehecha por la compañía de Michael Bay en una cinta de casi veinte millones y protagonizada por Jared Padalecki. Casos similares ocurrieron con *A Nightmare on Elm Street*, *Prom Night*, *My Bloody Valentine*, y gran parte de las demás *slasher*), *Hatchet* de Adam Green, filmada con apenas una veintitresava parte del presupuesto del *remake* de *A Nightmare on Elm Street*, era promocionada con un slogan que enfatizaba que no era un *remake* ni una secuela. La película de Green cuenta la historia de Victor Crowley, quien asesina con un hacha de doble filo a quienes se adentran en su pantano, tras la muerte injusta de su padre en un evento pasado. *Hatchet* sigue muy de cerca la estructura del *slasher*, e incluye referencias y homenajes a clásicos de este, pero también pone énfasis en narrar una historia original, con un asesino y personajes nuevos y creativos, y no simple reciclaje del pasado.

En *Scream 4* también podemos observar esta confianza recuperada en la originalidad. Mientras que la trilogía original llamaba la atención hacia los clichés y estructura del *slasher*, pero los seguía repitiendo, de forma irónica y nihilista (en la primera película, Sidney, la *final girl*, se queja de que los personajes en las películas de terror toman decisiones estúpidas como subir las escaleras en vez de huir de la casa, segundos después ella misma es perseguida y sube las escaleras. En *Scream 3* una actriz se queja de que su papel es ser la rubia tonta que muere sin ser desarrollada, segundos después muere, habiendo aparecido sólo unos minutos) en la cuarta película, las reglas son enunciadas sólo para ser rotas e ir a lugares inesperados: Los personajes mencionan que la fiesta que ocurre es el clímax de la película, porque esa era la estructura que seguía la película original, sin embargo la historia continua en el *after-party*, en el cual la identidad de los asesinos es revelada y la película parece llegar a su fin, y luego continúa (aún *después del after*), y la asesina incluso expresa con frustración que “*el final de la película se suponía que era en la casa!*”. De igual manera, Jill es presentada como la “nueva Sidney”, la *final girl*, pero al final esta convención se rompe cuando ella resulta ser la asesina.

My Soul to Take (2010), también de Wes Craven, es una cinta que se apega casi al cien por ciento a la descripción clásica del *slasher*, tanto de Dika como de Clover, pero al mismo tiempo busca ser algo fundamentalmente distinto y más genuino. Aunque en las *slasher* ya había habido casos en que el papel de la *final girl* es cumplido por un personaje

masculino, en esta cinta ese hecho es particularmente notable, ya que, como el mismo Craven señala, su intención era hacer una película distinta, más personal, e incluso “autobiográfica de cierta manera” (Eggertsen, 2010), reflejando una recuperada confianza en lo auténtico y la auto-expresión tal como describen Childish y Thomson.

Como sugiere Eshelman, sólo el tiempo dirá cuál de los posibles conceptos sobre el periodo que vivimos será el que se quede, pero podemos ver que conforme el *slasher* ha evolucionado hacia un nuevo tipo de películas, las cintas que son sus sucesoras reflejan muchas de las características que han sido observadas por diversos autores respecto a la época actual. Después del posmodernismo, y después del *slasher*, las nuevas tecnologías y el ciberespacio tienen un papel fundamental, verdaderamente modificando y expandiendo la realidad material. La rapidez e inmediatez que esto genera tienen la potencialidad de desencadenar tanto en la banalidad que describe Kirby, como en el sentido menos negativo que ve Rodríguez Magda de la fácil transmisibilidad de la información y la globalización. Y podemos ver que ciertos valores modernos que perdieron legitimidad en la posmodernidad, como la creatividad, la idea de lo nuevo y la originalidad, comienzan a recuperar la confianza.



My Soul to Take, 2010, Rogue Pictures.

CONCLUSIONES

El *slasher* fue un grupo de películas estrenadas entre 1978 y 1984, que representa un fenómeno bastante interesante por los rompimientos que hace con las narrativas tradicionales del cine. Podemos identificarlas como “textos descentrados”, que desafían la moderna división entre “cultura de las masas” y “alto arte”, tomando una postura adversa ante los cánones de la cultura. Por medio de finales abiertos, tramas minimalistas, realidades incoherentes y no-causales, y personajes desagradables, estas películas evitan la identificación de la audiencia, negándose a suministrar placer y reforzar el ego, y al contrario, generan *jouissance* tomando una postura adversa a la sociedad burguesa. Por medio del uso de la repetición, ponen en duda las ideas modernistas de lo nuevo y el progreso como valor último, y expresan una visión en que la realidad es recirculatoria y serial. Y por medio de una estética *camp*, quebrantan las ideas de lo bello, lo verdadero, el valor y el gusto, y desafían la “supremacía heterosexual”, conceptualizando los géneros como estados más mentales que corporales, que están en constante conflicto.

La posmodernidad acabó, y nos encontramos viviendo y descifrando un nuevo periodo, pero las características posmodernas del *slasher*, y los rompimientos que implican, siguen siendo transgresoras y radicales aún hoy en día, y por ello vale la pena estudiarlas. Alan Kirby (2006) apuntaba que, mientras que a la posmodernidad se le ha dado el mismo “*status* historizado” que al modernismo o al romanticismo, sus tendencias

intelectuales, como el feminismo o el poscolonialismo, se encuentran aisladas en el nuevo entorno filosófico, y concluye que en la actualidad mucha gente es incapaz de tener esa incredulidad ante las metanarrativas de la que hablaba Lyotard. Y es justamente por eso que la puesta en duda a las ideas totalizadoras que hacen estas cintas sigue siendo vigente e importante hoy en día, y no se limita al periodo histórico en que fueron hechas.

Podemos además observar que los sucesores del *slasher* en la actualidad denotan una evolución paralela a la del mundo posterior al posmodernismo, reflejando la conectividad, la inmediatez, el impacto de las cibertecnologías y la recuperación de ciertos valores modernistas.

Como atisbaba Carol J. Clover, lo “crudo” de este cine lo hace un lugar ideal para observar elementos ideológicos quebrantadores que no estarían presentes en un cine más convencional, y justamente por eso, merecen mucho más estudio del que se ha hecho hasta el momento. Se mencionó que en 1986 Robin Wood sostenía que el género de terror no había sido examinado tan extensamente como debería, y que, aunque *Psycho* otorgó cierta aceptación al género, películas como *Raw Meat, It's Alive* o *The Hills Have Eyes* seguían siendo ignoradas a pesar de su valor como objetos de estudio.

Aunque ciertamente podríamos observar una mayor aceptación hacia el cine de terror en los treinta y cuatro años que han transcurrido desde que Wood hiciera tales afirmaciones, sigue siendo cierto que esta

apertura se restringe a ciertas películas consideradas como prestigiosas, mientras que la mayor parte de las cintas del género siguen siendo ignoradas, y el terror sigue siendo visto como un cine menor en las academias. Tomando eso en consideración, se cierra esta investigación invitando a la reflexión sobre el potencial valor de analizar las películas del género de forma seria, existiendo la posibilidad de encontrar formas y propuestas interesantes y radicales, no sólo en las cintas más prestigiadas del género, sino también en las más marginales e inesperadas.

APÉNDICES

APÉNDICE A: CATÁLOGO DE PELÍCULAS PRE-*SLASHER*²⁰

Película	Año	Director	País
Peeping Tom	1960	Michael Powell	Inglaterra
Psycho	1960	Alfred Hitchcock	Estados Unidos
Strait-Jacket	1964	William Castle	Estados Unidos
The Texas Chainsaw Massacre	1974	Tobe Hooper	Estados Unidos
Black Christmas	1974	Bob Clark	Canadá
Alice Sweet Alice	1976	Alfred Sole	Estados Unidos
The Town That Dreaded Sundown	1976	Charles B. Pierce	Estados Unidos

²⁰ Películas que ya dejaban ver ciertos elementos del *slasher* sin tener aún la estructura y elementos categóricos de este. No se incluyen películas del *giallo* italiano, que, aunque en algunos casos fueron influencia directa en películas como *Halloween*, son un subgénero o corriente completamente independiente.

APÉNDICE B: CATÁLOGO DE PELÍCULAS *SLASHER*²¹

Película	Año	Director	País
Tiburón 2 ²²	1978	Jeannot Szwarc	Estados Unidos
Halloween	1978	John Carpenter	Estados Unidos
Prom Night	1980	Paul Lynch	Canadá
Terror Train	1980	Roger Spottiswoode	Canadá
Friday the 13th	1980	Sean S. Cunningham	Estados Unidos
New Year's Evil	1980	Emmet Alston	Estados Unidos
My Bloody Valentine	1981	George Mihalka	Canadá
Final Exam	1981	Jimmy Huston	Estados Unidos
Friday the 13th Part 2	1981	Steve Miner	Estados Unidos
The Burning	1981	Tony Maylamp	Estados Unidos
Happy Birthday to Me	1981	J. Lee Thompson	Canadá
Graduation Day	1981	Herb Freed	Estados Unidos
Hell Night	1981	Tom DeSimone	Estados Unidos
Night School	1981	Ken Hughes	Estados Unidos
The Prowler	1981	Joseph Zito	Estados Unidos
Halloween II	1981	Rick Rosenthal	Estados Unidos

21 Siguiendo la definición de Dika del *slasher*. Se omitieron películas consideradas *slasher* por otros autores pero que no entran en la delimitación mencionada (*Maniac*, *Dressed to Kill*, *Christmas Evil*, y un largo etcétera).

22 Caso interesante, ya que esta película fue estrenada antes que *Halloween*, y no aparenta ser una *slasher*, sin embargo, cumple con la estructura y con la delimitación temporal de Dika, y podría caer en casi cualquier otra definición del *slasher* (se podría argumentar que tiene los seis elementos categóricos del *slasher* según Carol J. Clover, por ejemplo). Verdaderamente es un caso meritorio de análisis propio, y observar la existencia de una película *slasher* antes de *Halloween* ayuda a comprender que aunque las demás cintas surgen como imitadoras de la cinta de Carpenter, reflejan preocupaciones y necesidades de transgredir forma y pensamiento que ya surgían en la época.

The Dorm that Dripped Blood	1982	Stephen Carpenter	Estados Unidos
Pieces	1982	Juan Piquer Simon	Estados Unidos-España
Friday the 13th Part 3	1982	Steve Miner	Estados Unidos
The Slumber Party Massacre	1982	Amy Holden Jones	Estados Unidos
The House on Sorority Row	1982	Mark Rosman	Estados Unidos
Curtains	1983	Richard Ciupka	Canadá
Sweet Sixteen	1983	Jim Sotos	Estados Unidos
Sleepaway Camp	1983	Robert Hiltzik	Estados Unidos
Friday the 13th: The Final Chapter	1984	Joseph Zito	Estados Unidos
Splatter University	1984	Richard W. Haines	Estados Unidos
A Nightmare on Elm Street	1984	Wes Craven	Estados Unidos
Silent Night, Deadly Night	1984	Charles E. Sellier Jr.	Estados Unidos
The Initiation	1984	Larry Stewart	Estados Unidos

APÉNDICE C: CATÁLOGO DE PELÍCULAS *SLASHER*

HIPERPOSMODERNAS²³

Película	Año	Director	País
Friday the 13th: A New Beginning	1985	Danny Steinmann	Estados Unidos
A Nightmare on Elm Street Part 2: Freddy's Revenge	1985	Jack Sholder	Estados Unidos
April Fool's Day	1986	Fred Walton	Estados Unidos
Friday the 13th Part VI: Jason Lives	1986	Tom McLoughlin	Estados Unidos
The Texas Chainsaw Massacre Part 2	1986	Tobe Hooper	Estados Unidos
A Nightmare on Elm Street 3: Dream Warriors	1987	Chuck Russell	Estados Unidos
Slumber Party Massacre 2	1987	Deborah Brock	Estados Unidos
Friday the 13th Part VII: The New Blood	1988	John Carl Buechler	Estados Unidos
Halloween 4: The Return of Michael Myers	1988	Dwight H. Little	Estados Unidos
A Nightmare on Elm Street 4: The Dream Master	1988	Renny Harlin	Estados Unidos

²³ Películas realizadas a partir de los ochentas tardíos y hasta el final del milenio que, si bien ya no constituían un fenómeno tan definido como el *slasher* de 1978-1984, llegaban a radicalizar más algunas características posmodernas de este, coincidiendo con el periodo tardío del posmodernismo descrito por Valerie Wee. En su mayoría son secuelas a las *slashers*. Cabe mencionar también que no se incluyen cintas como *Urban Legend* (1998, Dir. Jamie Blanks) o *Cherry Falls* (2000, Dir. Geoffrey Wright), que consisten más en la comercialización de la estructura del *slasher* original que en una evolución de la misma.

Sleepaway Camp 2: Unhappy Campers	1988	Michael A. Simpson	Estados Unidos
Friday the 13th Part VIII: Jason Takes Manhattan	1989	Rob Hedden	Estados Unidos
Sleepaway Camp III: Teenage Wasteland	1989	Michael A. Simpson	Estados Unidos
A Nightmare on Elm Street 5: The Dream Child	1989	Stephen Hopkins	Estados Unidos
Halloween 5: The Revenge of Michael Myers	1989	Dominique Othenin-Girard	Estados Unidos
Leatherface: The Texas Chainsaw Massacre III	1990	Jeff Burr	Estados Unidos
Slumber Party Massacre III	1990	Sally Mattison	Estados Unidos
Popcorn	1991	Mark Herrier	Estados Unidos
Freddy's Dead: The Final Nightmare	1991	Rachel Talalay	Estados Unidos
Jason Goes to Hell: The Final Friday	1993	Adam Marcus	Estados Unidos
New Nightmare	1994	Wes Craven	Estados Unidos
The Texas Chainsaw Massacre: The Next Generation	1994	Kim Henkel	Estados Unidos
Halloween: The Curse of Michael Myers	1995	Joe Chappelle	Estados Unidos
Scream	1996	Wes Craven	Estados Unidos
Scream 2	1997	Wes Craven	Estados Unidos

Halloween: H20: Twenty Years Later	1998	Steve Miner	Estados Unidos
Scream 3	2000	Wes Craven	Estados Unidos
Jason X	2001	James Isaac	Estados Unidos
Freddy vs. Jason	2003	Ronny Yu	Estados Unidos

APÉNDICE D: CATÁLOGO DE PELÍCULAS POST-SLASHER

*/TRANS-SLASHER*²⁴

Película	Año	Director	País
Halloween: Resurrection	2002	Rick Rosenthal	Estados Unidos
Behind the Mask: The Rise of Leslie Vernon	2006	Scott Glosserman	Estados Unidos
Hatchet	2006	Adam Green	Estados Unidos
My Soul to Take	2009	Wes Craven	Estados Unidos
Hatchet II	2010	Adam Green	Estados Unidos
Detention	2011	Joseph Kahn	Estados Unidos
Scream 4	2011	Wes Craven	Estados Unidos
Hatchet III	2013	Adam Green	Estados Unidos
The Town That Dreaded Sundown	2014	Alfonso Gomez-Rejon	Estados Unidos
Terrifier	2016	Damian Leone	Estados Unidos
Victor Crowley	2017	Adam Green	Estados Unidos

24 Al igual que es difícil definir qué es lo que llega después de la posmodernidad, es difícil establecer un término claro para llamar a esta serie de películas. Se sugiere el término *trans-slashers* por considerarse que reflejan de manera más clara y notoria las ideas de transmodernidad descritas por Rodríguez Magda, sin embargo quizá *post-slashers* sea un término más adecuado por no tomar partido hacia ningún término o autor en específico, y porque al fin y al cabo lo que busca este catálogo es identificar las sucesoras del *slasher*. Cabe recordar que no se incluyen películas influidas por el *slasher*, sino aquellas en que se identifica que las características, convenciones y elementos de este han devenido y evolucionado.

ÍNDICE DE IMÁGENES ILUSTRATIVAS

- P. 97. Craven, W. (Productor), Craven, W. (Escritor), & Craven, W. (Dirección). (2010). *My Soul to Take* [Película]. Estados Unidos: Rogue Pictures.
- P. 28. Cunningham, S. (Productor), Miller, V. (Escritor), & Cunningham, S. (Dirección). (1980). *Friday the 13th* [Película]. Estados Unidos: Paramount Pictures.
- P. 23. Dunning, J. (Productor), Beaird, J. (Escritor), & Mihalka, G. (Dirección). (1981). *My Bloody Valentine* [Película]. Canadá: Paramount Pictures.
- Pp. 5, 22. Hill, D. (Productor), Carpenter, J. (Escritor), & Carpenter, J. (Dirección). (1978). *Halloween* [Película]. Estados Unidos: Compass International Pictures.
- P. 25. Hill, D. (Productor), Carpenter, J. (Escritor), & Rosenthal, R. (Dirección). (1981). *Halloween II* [Película]. Estados Unidos: Universal Pictures.
- P. 2. Hitchcock, A. (Productor), Stefano, J. (Escritor), & Hitchcock, A. (Dirección). (1960). *Psycho* [Película]. Estados Unidos: Paramount Pictures.
- P. 75. Konrad, C. (Productor), Williamson, K. (Escritor), & Craven, W. (Dirección). (1996). *Scream* [Película]. Estados Unidos: Dimension Films.
- P. 80. Kuhn, R. (Productor), Henkel, K. (Escritor), & Henkel, K. (Dirección). (1995). *The Texas Chainsaw Massacre: The Next Generation* [Película]. Estados Unidos: Cinépix Film Properties.
- P. 85, 93. Labunka, I. (Productor), Williamson, K. (Escritor), & Craven, W. (Dirección). (2011). *Scream 4* [Película]. Estados Unidos: Dimension Films.
- P. 15. Lewton, V. (Productor), Bodeen, D. (Escritor), & Tourneur, J. (Dirección). (1942). *Cat People* [Película]. Estados Unidos: RKO Radio Pictures.
- P. 72. Maddalena, M. (Productor), Craven, W. (Escritor), & Craven, W. (Dirección). (1994). *New Nightmare* [Película]. Estados Unidos: New Line Cinema.
- P. 35. Mancuso, F. (Productor), Kitrosser, M. (Escritor), & Miner, S. (Dirección). (1982). *Friday the 13th part 3* [Película]. Estados Unidos: Paramount Pictures.
- P. 13. Meinert, R. (Productor), Mayer, C. (Escritor), & Wiene, R. (Dirección). (1920). *Das Cabinet des Dr. Caligari* [Película]. Alemania: Decla-Bioscop.
- P. 29. Miner, S. (Productor), Kurz, R. (Escritor), & Miner, S. (Dirección). (1981). *Friday the 13th part 2* [Película]. Estados Unidos: Paramount Pictures.
- P. 18. Rubinstein, R. (Productor), Romero, G. (Escritor), & Romero, G. (Dirección). (1985). *Day of the Dead* [Película]. Estados Unidos: United Film Distribution Company.
- P. 81. Shaye, R. (Productor), Chaskin, D. (Escritor), & Sholder, J. (Dirección). (1985). *A Nightmare on Elm Street 2: Freddy's Revenge* [Película]. Estados Unidos: New Line Cinema.

- P. 69. Silva, J. (Productor), Hiltzik, R. (Escritor), & Hiltzik, R. (Dirección). (1983). *Sleepaway Camp* [Película]. Estados Unidos: United Film Distribution Company.
- P. 30. Streit, D. (Productor), Barbera, N. (Escritor), & Zito, J. (Dirección). (1984). *The Prowler* [Película]. Estados Unidos: Sandhurst.
- Pp. 27, 62. Weinstein, H. (Productor), Weinstein, B. (Escritor), & Maylam, T. (Dirección). (1981). *The Burning* [Película]. Estados Unidos: Filmways Pictures.

BIBLIOGRAFÍA

1. Ainsa, E. (Sin Fecha). *El Fin de la Modernidad: Gianni Vattimo*. 2019, noviembre 20, de Enric Ainsa Sitio web: <http://enric.indexcat.cat/filosofia/f12.pdf>
2. Aldana, X. (2016). *Introduction: What, Why and When Is Horror Fiction?* En *Horror: A Literary History* (pp. 7 – 17). Londres, Reino Unido: British Library Publishing.
3. Apolloni, A. (2017). *The End of the Era of Endings*. enero 24, 2020, de Eurozine Sitio web: <https://www.eurozine.com/the-end-of-the-era-of-endings/>
4. Archer, J. (productor) y Cousins, M. (director). (2011). *The Story of Film: an Odyssey* [Mini-serie documental] Reino Unido: Hopscotch Films.
5. Bekhrad, J. (2019). *What does it mean to be camp?* diciembre 27, 2019, de BBC Sitio web: <http://www.bbc.com/culture/story/20190503-what-does-it-mean-to-be-camp>
6. Benson-Allott, C. (2013). *Old Tropes in New Dimensions: Stereoscopia and Franchise Spectatorship*. *Film Criticism*, Vol. 37/38, No. 3/1, pp. 12-29. 2020, enero 14, De JSTOR Base de datos.
7. Bentley, E. (1964). *The Life of Drama*. Nueva York, Estados Unidos: Atheneum.
8. Bergman, D. (1993). *Camp Grounds: Style and Homosexuality*. Massachusetts, Estados Unidos: The University of Massachusetts Press.
9. Bernal, A. (2012). *Condición Postmoderna y Esbozo de una Nueva Pedagogía Emancipatoria. Un Pensamiento Diferente para el Siglo XXI*, No. 42, pp. 27-39. 2019, diciembre 1, De OpenEdition Base de datos.
10. Birnbaum, D. y Gingeras, A. (2006). *Right About Now: REMODERNISM*. febrero 4, 2020, de University of Amsterdam Sitio web: <https://web.archive.org/web/20070311093826/https://www.hum.uva.nl/actueel/object.cfm/objectid=4C91C4D7-146B-491E-A387C4D719E1F53F/templateid=EE5DAE15-6A11-4D8A-A1957AB92F1A1388>
11. Brennan, T. (2002). *Telos*. enero 9, 2020, de Routledge Encyclopedia of Philosophy Sitio web: <https://www.rep.routledge.com/articles/thematic/telos/v-1>
12. Brewer, W. y Jose, P. (1983). *The Development Of Story Liking: Character Identification, Suspense, And Outcome Resolution*. enero 20, 2020, de University of Illinois at Urbana-Champaign Sitio web: https://www.ideals.illinois.edu/bitstream/handle/2142/17668/ctrstreadtechr epv01983i00291_opt.pdf?sequence=1
13. Burch, N. (1981). *Theory of Film Practice*. (Trad. Lane, H.) Nueva York, Estados Unidos: Praeger. (Trabajo original publicado en 1969)
14. Childish, B. y Thomson, C. (2000). *Remodernism* (2000). febrero 4, 2020, de 391issues.org Sitio web: <https://391.org/manifestos/2000-remodernism-childish-thomson/>
15. Clover, C. (1992). *Men, women and chainsaws: Gender in the Modern Horror Film*. Nueva Jersey, Estados Unidos: Princeton University Press.
16. Collins, J. (1993). *Genericity in the Nineties*. En *Film Theory Goes to the Movies* (pp. 242-263). Londres, Reino Unido: Routledge.

17. Cooney, R. (1981). *Madman goes beserk - again - in Halloween II*. The Calgary Herald, p. D3.
18. Dika, V. (1987). *The Stalker Film, 1978-1981*. En Waller, D. (Ed.), "American Horrors: Essays on the Modern American Horror Film" (86-101). Illinois, Estados Unidos: University of Illinois Press.
19. Dika, V. (1990). *Games of Terror: Halloween, Friday the 13th, and the Films of the Stalker Cycle*. Nueva Jersey, Estados Unidos: Dickinson University Press.
20. Draven, D. (2016). *The Filmmaker's Book of the Dead: A Mortal's Guide to Making Horror Movies*. Nueva York, Estados Unidos: Focal Press.
21. Ebert, R. (1981). *Friday the 13th, Part 2*. enero 14, 2020, de RogerEbert.com Sitio web: <https://www.rogerebert.com/reviews/friday-the-13th-part-2-1981>
22. Ebert, R. (1981). *Halloween II*. diciembre 2, 2019, de RogerEbert.com Sitio web: <https://www.rogerebert.com/reviews/halloween-ii-1981>
23. Ebert, R. (2007). *Dead Teenage Wasteland*. 2019, noviembre 11, de rogerebert.com Sitio web: <https://www.rogerebert.com/answer-man/dead-teenage-wasteland>
24. Eco, H. (2005). *Innovation & Repetition: Between Modern & Postmodern Aesthetics*. Daedalus, Vol. 134 No. 4, pp. 191-207. 2020, enero 14, De JSTOR Base de datos.
25. Eco, H. (2007). *Historia de la Fealdad*. Barcelona, España: Lumen.
26. Eggersten, C. (2010). *Interview: 'My Soul to Take' Director Wes Craven!* febrero 10, 2020, de Bloody Disgusting Sitio web: <https://bloody-disgusting.com/interviews/21955/interview-my-soul-to-take-director-wes-craven/>
27. Egri, L. (2009). *El Arte de la Escritura Dramática: Fundamentos para la Interpretación Creativa de las Motivaciones Humanas*. Distrito Federal, México: Universidad Nacional Autónoma de México.
28. Epstein, M. (1997). *Russian Postmodernism: New Perspectives on Late Soviet and Post-Soviet Culture*. Oxford, Reino Unido: Berghahn Books.
29. Eshelman, R. (2014). *Performatism, the epoch after postmodernism*. Symbol, No. 2, p. 7.
30. Evans, D. (1997). *Diccionario Introductorio de Psicoanálisis Lacaniano*. Buenos Aires, Argentina: Paidós.
31. Gallop, J. (1984). *Beyond the Jouissance Principle*. Representations, No. 7, 110-115. 2019, noviembre 11, De JSTOR Base de datos.
32. Gitlin, T. (1989). "Postmodernism: Roots and Politics" En Angus, I y Jhally, S. (Ed.), *Cultural Politics in Contemporary America*, (347-360), Nueva York, Estados Unidos: Routledge.
33. Gürkan, H. (2015). *Is Film Noir a Genre or a Style?* diciembre 3, 2019, de Academia.edu Sitio web: https://www.academia.edu/12430853/Is_film_noir_a_genre_or_a_style
34. Hassan, I. (2003). Beyond Postmodernism: Toward an Aesthetic of Trust. *Modern Greek Studies*, Vol. 11, pp. 303-316.
35. Huyssen, A. (1984). *Mapping the Postmodern*. New German Critique, No. 33, pp. 5-52. 2019, noviembre 20, De JSTOR Base de datos.
36. Kerswell, J. (2012). *The Slasher Movie Book*. Illinois, Estados Unidos: Chicago Review Press.

37. Kimmel, M. (2005). *The Gender of Desire: Essays on Male Sexuality*. Nueva York, Estados Unidos: State University of New York Press.
38. Kirby, A. (2006). *The Death of Postmodernism And Beyond*. febrero 4, 2020, de Philosophy Now Sitio web: https://philosophynow.org/issues/58/The_Death_of_Postmodernism_And_Beyond
39. Lavery, D. (1982). *The Horror Film and the Horror of Film*. Film Criticism, Vol. 7, No. 1, pp. 47-55. 2019, noviembre 25, De JSTOR Base de datos.
40. Leicht, A. (productor). (2012). *Destination Death: An Interview with Daniel Grodnik*. [Cortometraje Documental]. Estados Unidos: Scream Factory.
41. Lochrie, K. (1997). *Mystical Acts, Queer Tendencies* En "Constructing Medieval Sexuality" (pp. 180-200). Minesota, Estados Unidos: University of Minnesota Press.
42. Luu, C. (2018). *The Unspeakable Linguistics of Camp*. diciembre 27, 2019, de Lingua Obscura Sitio web: <https://daily.jstor.org/unspeakable-linguistics-camp/>
43. Lyotard, J. (1986). *La Posmodernidad (Explicada a los Niños)*. Paris, Francia: Editorial Gedisa.
44. Lyotard, J. (1984). *The Postmodern Condition: a Report on Knowledge*. Manchester, Reino Unido: Manchester University Press.
45. Mallan, K. y McGillis, R. (2005). *Between a Frock and a Hard Place: Camp Aesthetics and Children's Culture*. Revue canadienne d'études américaines, No. 1, pp. 1-19. 2019, noviembre 20, De Researchgate Base de datos.
46. Mast, G. (1971). *A Short History of the Movies*. Indianápolis, Estados Unidos: Bobbs Merrill.
47. MasterClass. (2019). *How to Develop a Fictional Character: 6 Tips for Writing Great Characters*. enero 20, 2020, de MasterClass Sitio web: <https://www.masterclass.com/articles/writing-tips-for-character-development#how-to-develop-a-protagonist>
48. McKee, R. (1997). *Story*. Nueva York, Estados Unidos: HarperCollins.
49. Meslow, S. (2014). *How Friday the 13th accidentally perfected the slasher movie*. mayo 16, 2020, de The Week Sitio web: <https://theweek.com/articles/446191/how-friday-13th-accidentally-perfected-slasher-movie>
50. Modleski, T. (1986). *The terror of pleasure: the contemporary horror film and postmodern theory*. [Recurso Electrónico] pp. 691-700. Recuperado de: <https://es.scribd.com/doc/186888419/Modleski-T-the-Terror-of-Pleasure-The-Contemporary-Horror-Film-and-Postmodern-Theory-Film-Theory-and-Criticism>
51. Monsiváis, C. (2005). *Susan Sontag (1933-2004). La imaginación y la conciencia histórica*. Debate Feminista, Vol. 31, pp. 155-166.
52. Moser, S. (2019). *Why Susan Sontag Would Have Hated a Camp-Themed Met Gala*. febrero 11, 2020, de Town & Country Sitio web: <https://www.townandcountrymag.com/style/fashion-trends/a27229798/susan-sontag-met-gala-camp-theme/>
53. Newman, K. (1988). *Nightmare Movies: A Critical Guide to Contemporary Horror Films*. Nueva York, Estados Unidos: Harmony.
54. Nicol, B. (2009). *The Cambridge Introduction to Postmodern Fiction*. Nueva York, Estados Unidos: Cambridge University Press.

55. Nietzsche, F. (2000). *La Voluntad de Poder*. Madrid, España: Editorial EDAF.
56. Petridis, S. (2014). *A Historical Approach to the Slasher Film*. *Film International*, Vol. 12 No. 1, pp. 76-84. 2019, diciembre 3, De Ingenta Connect Base de datos.
57. Pinedo, I. (1996). *Recreational Terror: Postmodern Elements Of The Contemporary Horror Film*. *Journal of Film and Video*, Vol. 48, pp. 17-31. 2019, octubre 27, De JSTOR Base de datos.
58. Porfirio, R., Silver, A., Ursini, J. y Ward, E. (2010). *The Film Noir Encyclopedia*. Nueva York, Estados Unidos: Overlook Duckworth.
59. Potter, G. y Lopez, G. (2001). *After Postmodernism: An Introduction to Critical Realism*. Londres, Reino Unido: The Athlone Press.
60. Roberts, P. (2015). *Death Proof: Deconstructing The Slasher Film*. noviembre 4, 2019, de The Quentin Tarantino Archives Sitio web: https://wiki.tarantino.info/index.php/Death_Proof:_Deconstructing_The_Slasher_Film
61. Rockoff, A. (2011). *Going to Pieces: The Rise and Fall of the Slasher Film, 1978–1986*. Carolina del Norte, Estados Unidos: McFarland.
62. Rodríguez Magda, R. (2011). *Transmodernidad: Un Nuevo Paradigma*. TRANSMODERNITY: Journal of Peripheral Cultural Production of the Luso-Hispanic World, 1 (1), no. 2020, febrero 4, De escholarship.org Base de datos.
63. Scales, A. (2014). *'Something is Trying to Get Inside My Body': A Gay Reception and Narrative Analysis of A Nightmare on Elm Street 2: Freddy's Revenge*. *Networking Knowledge: Journal of the MeCCSA Postgraduate Network*, 6(4), pp. 29-43.
64. Sedgwick, E. (1993). *Tendencias*. Carolina del Norte, Estados Unidos: Duke University Press.
65. Sim, S. (2001). *The Routledge Companion to Postmodernism*. Londres, Reino Unido: Routledge.
66. Sontag, S. (1964). *Notes on Camp*. diciembre 27, 2019, De Monoskop Base de datos.
67. Stanciu, G. (2016). *Individualism: The Root Error of Modernity*. enero 24, 2020, de The Imaginative Conservative Sitio web: <https://theimaginativeconservative.org/2016/11/individualism-root-error-modernity-george-stanciu.html>
68. Sturla, P. (2013). *¿Qué es el Estilo 'Boyish'?* enero 13, 2020, de LaOpinión Sitio web: <https://laopinion.com/2013/03/25/que-es-el-estilo-boyish/>
69. Taylor, V. y Winquist, C. (2001). *Encyclopedia of Postmodernism*. Londres, Reino Unido: Routledge.
70. Thomas, R. (2001). *Feminist Perspectives*. En "Recent Theories of Human Development" (237-250). California, Estados Unidos: Sage.
71. Tobias, S. (2019). *From slasher villain to LGBT icon, 'Child Play's' Chucky changes with the times*. diciembre 3, 2019, de The Washington Post Sitio web: https://www.washingtonpost.com/lifestyle/style/from-slasher-villain-to-lgbt-icon-child-plays-chucky-changes-with-the-times/2019/06/25/63ce7050-95ff-11e9-830a-21b9b36b64ad_story.html
72. Topos. (2019). En Lexico.com. Recuperado de <https://www.lexico.com/definicion/topos>

73. Totaro, D. (2006). *Going to Pieces: The Rise and Fall of the Slasher Film Meets The Sandman*. *Off Screen*, Vol. 10, No. 10, Recuperado de: https://offscreen.com/view/documenting_horror
74. Tudor, A. (1989). *Monsters and Mad Scientists: A Cultural History of the Horror Movie*. Oxford, Reino Unido: Basil Blackwell.
75. Van den Akker, R., y Vermeulen, T. (2017). *Notes on Metamodernism*. *Journal of Aesthetics & Culture*, Vol. 2, No. 1. febrero 4, 2020, De Taylor & Francis Online Base de datos.
76. Vattimo, G. (1985). *El Fin De La Modernidad: Nihilismo y Hermenéutica en la Cultura Posmoderna*. Barcelona, España: Editorial Gedisa.
77. Wee, V. (2005). *The Scream Trilogy, "Hyperpostmodernism," and the Late-Nineties Teen Slasher Film*. *Journal of Film and Video*, Vol. 57, No. 3, pp. 44-61. 2019, noviembre 11, De JSTOR Base de datos.
78. Whittington, K. (2012). *Queer*. *Studies in Iconography*, Vol. 33, pp. 157-168.
79. Williams, T. (1991). *Reviewed Work: Games of Terror: "Halloween, Friday the 13th", and the Films of the Stalker Cycle by Vera Dika*. *Film Quarterly*, Vol. 44, No. 4, pp. 37-39. 2019, noviembre 11, De JSTOR Base de datos.
80. Wood, R. (1986). *Hollywood from Vietnam to Reagan and Beyond*. Nueva York, Estados Unidos: Columbia University Press.
81. Woodward, A. (2002). *Nihilism and the Postmodern in Vattimo's Nietzsche*. *Minerva - An Internet Journal of Philosophy*, Vol. 6. 2019, diciembre 26, De Minerva Base de datos.
82. Wynter, K (2014). *Feeling Absence: Horror in Cinema from Post-War to Post-Wall* (Tesis de doctorado). University of California, Berkeley, Estados Unidos. Recuperado de: https://digitalassets.lib.berkeley.edu/etd/ucb/text/Wynter_berkeley_0028E_14679.pdf

Derechos Reservados

Prohibida su reproducción total o parcial

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

El uso de imágenes, fragmentos 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, modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Edición y diseño: Diego Granadillo Novoa 2020

Las Imágenes ilustrativas citadas, únicamente han sido utilizadas con fines académicos e informativos para esta tesis de investigación.