Universidad Autónoma Metropolitana

Unidad Iztapalapa



Tesina para obtener el grado de licenciado en filosofía

Título: Estética del terror y la narrativa audiovisual.

Asesor: Mtro. Jorge González Issa.

Presenta

Marvin Orozco Baños

Fechas :01/03/2021

A Audelia, quien siendo la única que no dudo que alguna vez la terminará, aunque no logró verla.

A Rosendo, quien teniendo sus dudas nunca dejó apoyarme.

A Aileen, quien me dio el empujón que me hacía falta para concluir, no solo esto sino muchas otras cosas.

Y finalmente a los demás, cuyas palabras de aliento y jocosos comentarios para impulsarme a continuar no significaron nada, pero me dijeron que sería de mala educación no mencionarlos.

Introducción……4 a 9 pág.

1. **Capítulo 1. Las categorías del arte …….9 a 22 pág.**
   - 1.1 Las categorías del arte y la apreciación ……..9 a 12 pág.
   - 1.2 Las propiedades manifiestas: propiedades estándar, variables y contra-estándar ……..13 a 17 pág.
   - 1.3 El test o cambio de categoría……...17 a 19 pág.
   - 1.4 Corrección de categoría y rigidez……19 a 23 pág.
2. **Capítulo 2. Carroll y la teoría del terror ……. 24 pág.**
   - 2.1. El terror como género……24 a 25 pág.
   - 2.2. El monstruo……..25 a 31pág.
   - 2.3. El terror-arte……..31 a 35 pág.
3. **Capítulo 3. El terror como categoría del arte……..36 pág.**
   - 3.1 Críticas a la teoría de Carroll…… 37 a 40 pág.
   - 3.2 Monstruos implícitos; monstruos ausentes o terror "sin monstruos" …….41 a 44 pág.
   - 3.3 La emoción terror-arte……45 a 54 pág.
4. **Capítulo 4. La industria del Terror……55 a 64 pág.**
   - 4.1 El género de terror…….65 a 67 pág.
   - 4.2 Temor …….68 a 70 pág.
   - 4.3 El Horror……...71 a 72 pág.
   - 4.4 El Terror……..72 a73 pág.
   - 4.5 De cómo surgen los arquetipos……..74 a 87 pág.
   - 4.6 La autoconciencia……..88 a 92 pág.
   - 4.7 Efectividad colectiva……92 a94 pág.
   - 4.8 Las Atracciones de terror……94 a 99 pág.
5. **Capítulo 5. La teatralidad en las atracciones de terror……100 a 113 pág.**
   - 5.1 El espacio y el acto teatral……115 a 124 pág.

Conclusiones……..125 a127 pág.

Bibliografía ……..128 pág.

Introducción

El terror ha sido uno de los géneros más explotados y recurrentes dentro de la industria cinematográfica y de las demás manifestaciones artísticas, en especial en la literatura. Al igual que otras categorías como la comedia y la tragedia, el terror puede ser llevado a un análisis mucho más profundo de lo que se puede pensar, es decir, que el terror no se limita sólo a la crítica literaria o cinematográfica, sino también puede ser abordado desde la filosofía.

El género de terror muestra aspectos como el miedo, la angustia, el asco y lo sobrenatural. Dichos aspectos son relevantes filosóficamente, no sólo en el orden prácticosino conceptual, ya que no sólo se pretende indicar, por ejemplo, qué es el miedo y en qué situaciones lo experimentamos, sino que queremos saber por qué el miedo es lo que es, y por qué las causas que lo generan son, específicamente, suyas. Así, preguntarse sobre el terror es no sólo saber a qué nos estamos refiriendo, sino también conocer su estructura y características y, en este caso, comprender por qué el terror puede ser una categoría del arte.

Es así la línea que pretende seguir este trabajo. La presente tesis trata de mostrar al terror como una categoría que tiene cualidades importantes tanto para la discusión filosófica, como para su apreciación. Es decir, será abordado como una *categoría del arte*.

Sin embargo, ¿qué es una categoría del arte? En la cotidianidad, es muy común clasificar las obras de arte por géneros o estilos. Lo vemos en bibliotecas, cines, museos, revistas de arte y medios masivos. Empero, ¿por qué hacemos dichas clasificaciones? Y, todavía más importante, ¿tiene alguna relevancia para el modo en el cual nos aproximamos a las obras de arte? El primer capítulo de esta tesis tiene el propósito de explicar por qué hacemos dichas clasificaciones y la idea que subyace es que la clasificación de las obras como categorías del arte, tiene efectos en la apreciación. Para ello, me basaré en el artículo de Kendall Walton, “Categories of Art” (1970), el cual propone a las categorías del arte como maneras en las cuales podemos clasificar una obra para su adecuada apreciación. El género de terror es, entonces, una categoría del arte que tiene efectos en la apreciación.

Sin embargo, dado que estas clasificaciones tienen un papel en la apreciación, debemos saber

cuáles son sus criterios de clasificación, lo que genera una segunda pregunta:

¿qué es, entonces, el terror? O ¿en virtud de qué criterios clasificamos una obra como una obra de terror? El hecho de preguntarnos "¿qué es X?" no es algo que genere sorpresa, debido a que es una pregunta común en los análisis filosóficos (¿qué es la belleza?, ¿qué es lo bueno?, ¿qué es la política?), por lo que no es de sorprenderse que diversos filósofos influyentes hayan propuestos distintos modos de responder a la pregunta de "¿qué es una obra de terror?". En el segundo capítulo, abordaré una de estas respuestas, a partir de la teoríamás influyente en el análisis del terror: la teoría de Nöel Carroll.

La propuesta de Carroll es que, para que una obra pueda ser considerada de terror, debe cumplir con dos condiciones necesarias y conjuntamente suficientes: la presencia del monstruo y la emoción terror-arte. Esto es, toda obra, para que cualifique como obra de terror, debe de contener un monstruo (y no es un monstruo cualquiera, ya que Carroll establece tres pautas para que pueda ser un monstruo de terror: a) que sea negado por la ciencia contemporánea; b) que sea letal; c) que sea repugnante o impuro), y debe generar la emoción terror-arte (la cual, como indica el autor, necesita cumplir con dos criterios evaluativos: miedo y repugnancia). Si una obra pretende tenerse como obra de terror, tendrá que cumplir dichas condiciones y, si no lo hace, no podrá ser clasificada como terror.

Sin embargo, la propuesta de Carroll, a pesar de su utilidad, resulta un tanto inflexible, por lo que en el tercer capítulo se hará una evaluación crítica de esta teoría, analizando cuáles son los puntos débiles de su teoría sin desecharla del todo. Posteriormente, haciendo uso del primer capítulo como metodología, se propondrá una modificación a la teoría de Carroll, haciendo notar que esta modificación sería la propuesta original que se establece en esta tesis: el hecho de tener al terror como una categoría del arte.

A lo largo de la historia el género de horror ha sufrido múltiples transformaciones de su estructura narrativa, esto no es de extrañarse pues su función dentro de la sociedad se ha modificado considerablemente, lejos están los días cuando *el hombre de las mil caras* Lon Chaney cautivaba las audiencias con sus impactantes interpretaciones en the phantom of the opera[1] o la tristemente desaparecida London after midnight[2] durante el auge del cine mudo, pasando por las icónicas interpretaciones de Boris Karloff y Bella Lugosi con el auge que tuvo el estudios universal durante la década de los 30's, quienes pasaron a convertirse en iconos de la cultura popular, aunque Lugosi no

[1] 1925, Rupert Julian, Jewel Productions, Estados Unidos
[2] 1927, Tod Browning, Metro-Goldwyn-Mayer, Estados Unidos

logro vivir para disfrutar de su leyenda, pues la fama le llego muy tarde, después la infame cinta de Ed Wood Plan 9 from outter space[3], la cual por mucho tiempo fue considerada la peor película de la historia, pero que con el tiempo termino por reivindicarse (con ayuda de Tim Burton y su película biográfica) y logro alcanzar estatus de culto.

El género de terror está lleno de figuras icónicas tanto dentro como fuera de la narrativa; me refiero a las historias como las ominosas leyendas de tierras, tanto locales como lejanas, o criaturas provenientes cuasi de las pesadillas de sus creadores, basta mencionar los mitos de Cthulhu, que inspiraron numerosos autores quienes siguieron la corriente del terror cósmico, así podemos encontrar actores, directores y lo que tal vez retengan con mayor facilidad entre los lectores o espectadores, esto no es otra cosa que los personajes icónicos de las historias. Esto no se refiere necesariamente a los protagonistas, de hecho, la mayoría de los iconos son los antagonistas de las narrativas, personajes como Hannibal Lecter, Michael Mayers e incluso el antes mencionado Drácula han dejado su huella en la historia del género, ayudando en cierto modo a consolidar ciertos elementos del terror como como rasgos inherentes al género.

En su libro *Filosofía del terror o paradojas del corazón* (que fue en gran medida la base para esta investigación) Nöel Carroll da un espacio preponderante a la figura del monstruo dentro de la narrativa de terror. Esto parece encadenarlo a una concepción formal del horror estético, dejando de lado elementos importantes correspondientes a la forma en que el terror, que se deriva de un mecanismo para salvar la vida como es el temor, puede llegar a transmitir el sentimiento de incomodidad y angustia de forma efectiva a la audiencia aun cuando está se encuentra plenamente consciente de que se trata de una historia ficticia, esto sin necesidad a recurrir al *icono* del monstruo o generar empatía por la situación practica del protagonista, así mismo me parece que existen suficientes motivos para afirmar que una concepción basada principalmente en esta figura podría ser efectiva en una primera instancia, pero en revisiones posteriores perderían su impacto inicial y se volverían insípidas.

Durante las últimas décadas el cine de terror ha carecido de los iconos como solían hacerlo en sus inicios o su época de popularidad. Quizá el ultimo icono reconocible ha sido Ghostface, la creación de Wes Craven para la saga de Scream, a pesar de que esta película fue escrita como una sátira hacía el subgénero slasher que en 1996 había alcanzado su límite y se había convertido en una repetición de clichés y arquetipos. Sin embargo, hasta la fecha ha sido incapaz de producir alguna obra que se encuentre cerca de la calidad que

[3] 1959, Edward D. Wood Jr., Reynold Pictures, Estados Unidos

tuvieron sus antecesores. Esto no se da por falta de obras, existen desde plagios descarados como See no evil[4], que trato de emular la figura del ser imponente cuasi inmortal que es capaz de recibir múltiples impactos de bala, apuñalamientos e incluso la pérdida de un ojo y aun así es capaz de perseguir a nuestros héroes con un paso lento pero seguro. Incluso recurrieron al actor Glenn Thomas Jacobs quien durante los noventa fuera un popular luchador profesional en el entonces WWF (ahora WWE misma compañía que produjo el film), representando un papel de un demonio salido del infierno para ganar el campeonato mundial.

A pesar de su imponente físico con sus más de 2 metros de altura (2.13 para ser exactos) fallo en convertirse en el nuevo monstruo indetenible que se esperaba. Se podría argumentar que la culpa caería en lo terriblemente inocua que era la trama o el hecho de que los protagonistas fueran presidiarios, por tanto, era muy complicado que la audiencia desarrollara algún tipo de simpatía por ellos, o incluso que al ser una figura reconocida en la lucha libre que había sufrido derrotas contra colegas de la mitad de su tamaño y peso influiría en la credibilidad de su papel, pero no podemos olvidar que las tramas de algunos de los clásicos del terror no eran precisamente sofisticados. Películas como Silent night deadly night[5] en el cual un joven vestido de Santa Claus se lanza en una seguidilla de asesinatos después de revivir un trauma de la niñez, basado en quien le ha parecido que se porta bien y quien no, desde luego la mayoría encaja en esta última categoría, según su juicio.

Entre los seguidores del género no falta quien achaca estas fallas a la tendencia de reemplazar los efectos especiales prácticos, que dieron notoriedad en décadas pasadas, particularmente en la década de los 80's, por efectos computarizados, perdiendo la sensación de inmediatez que otorga el ver un miembro desmembrado o el estallido de un cráneo aún si se tiene el conocimiento que no se trata de un evento real, ya que ínsita el sentimiento de repulsión que se encuentra íntimamente ligado al *terror-ficción*[6]. Mientras que el hecho de crear las amenazas en post producción mediante una computadora, resulta contraproducente, desde luego sería imposible discutir el parecido con la realidad que puede lograr mediante esta técnica en contraposición de los efectos prácticos, sin embargo tiene un mayor impacto en el ámbito de la interpretación pues, a pesar de que tanto a los actores como las actrices tienen instrucciones sobre qué clase de criatura deben reaccionar, la falta de una referencia física adelgaza la reacción obtenida y de esta reacción depende la credibilidad que tendrá de la audiencia.

[4] 2006, Gregory Dark, WWE Studios, Estados Unidos
[5] 1984, Charles E. Sellier Jr, Slayride Productions Inc., Estados Unidos
[6] Este concepto es introducido en la obra de Nöel Carroll, aunque no es tan preciso en su definición se refiere a la sensación de que se obtiene cuando una obra de terror realiza su tarea efectivamente. Si una obra de ficción logra activar los sentimientos que usualmente son reservados para el mundo real, a pesar de estar al tanto de la falsedad de la situación

Sería muy temerario afirmar que son estos elementos son los culpables de la situación en el que se encuentra el terror narrativo en esta época. No estoy hablando de únicamente de la industria cinematográfica, dentro de la literatura existen nombres que por siempre estarán relacionados con el género, desde H. P. Lovecraft y Edgar Alan Poe hasta la más reciente figura que, a pesar de que en ocasiones sus obras parecen carentes de profundidad, ha incidido notablemente en el cine y la tv, me refiero a Stephen King. Un icono del cual sus adaptaciones inundaron las pantallas de nuestra s casas a finales de los 80's y aun durante los 90's y que ha tenido un resurgimiento en su popularidad en las últimas fechas con adaptaciones como Gerald's game[7], 1922[8] o It[9], esta última rompiendo récord de taquilla a nivel mundial. Pero este parece ser el fin de la línea, así como los clásicos monstruos icónicos terminaron con Scream, es difícil pensar en autores de terror después de King. Al mismo tiempo, lo que ahora inunda las salas de cine, pantallas y plataformas digitales son un numero interminable de precuelas, secuelas, remakes y en el mejor de los casos adaptaciones, las pocas producciones originales resultan en su mayoría solo estar interesadas en la taquilla, sirviéndose de los trucos más básicos para crear repulsión y susto para dar la ilusión de efectividad y ya que estas películas tienen costo de producción relativamente bajos es muy difícil que fracasen, aunque esto no significa que no puedan hacerlo.

Con esto no quiero decir que los escritores de terror hayan llegado a su extinción, sino que parece haber entrado en un estado de incertidumbre. Sin duda se han terminado las figuras icónicas, no niego que no existan artistas independientes que intenten incursionar en el ámbito, pero el foro para temas de este estilo es particularmente reducido y se base de seguidores es relativamente reducida, al igual que su exposición.

Uno de los casos más curiosos donde se fracasa en la búsqueda del horror-ficción se encuentra la más reciente encarnación de Twilight Zone[10] que falla en entender las cualidades que hicieron que la visión original de Rod Serling se convirtiera en un clásico, no solo de la televisión sino del género, la serie que solidifico tanto el horror como la ciencia ficción como géneros respetables.

Este desconocimiento no es exclusivo de Jordan Peele y su equipo. Lo cierto es que hay muy poca información sobre la naturaleza del género de horror, aparte de la obra de Carroll no hay mucho más, pero hasta el omite una parte trascendental para la definición del terror como concepto estético, me refiero a la percepción que se tiene por parte del público general.

[7] 2017, Mike Flanagan, Intrepid Pictures, Estados Unidos
[8] 2017, Zack Hildich, Campfire, Estados Unidos
[9] 2017,2019, Andy Mauschetti, Estados Unidos
[10] 2019, CBS, Estados Unidos

Me parece importante, antes de comenzar a identificar los rasgos pertenecientes al género de horror, explicar cuál ha sido la influencia que ha tenido la industria, principalmente la cinematográfica, en la deformada concepción del terror, la cual es sin duda culpable del estado de in-originalidad en el que se encuentra, pues sería una tarea cuasi imposible identificar los elementos esenciales de un género que pareciera tan diverso.

Si hiciéramos una de revisión de las listas que afirman contener las mejores películas de terror encontraremos un abanico de calidad carente completamente de consistencia. Películas como the shining[11] o the exorcist[12], al lado de obras de bajo presupuesto y poco meticulosas como the blair witch Project[13] o evil dead 2[14]. Aun así, encontramos aspectos generales conectados no en los elementos formales de los personajes sino en la génesis de la narrativa, elementos que apelan a las creencias tradicionales del pueblo en general (o en estos casos el occidental) para transgredirlas o mostrar el lado menos considerado del núcleo de esas creencias. En the exorcist y evil dead, apelan a elementos de la demonología la cual es una extensión de la doctrina cristiana, no a la que usualmente se predica en las iglesias y parroquias cada semana, pero pertenece al mismo sistema de creencias. Esto despierta la idea de posibilidad en el espectador que comparta esas creencias, después de todo no puedes creer en Dios y no su contraparte.

Esto juega una parte muy importante en el terror-ficción pues no apela a una sensibilidad inmediata como el temor y el susto, sino que lo hace a un nivel intelectual.

Cabe aquí la cuestión sobre los parámetros bajo los cuales se juzga un género tan amplio, para responder a esto es indispensable realizar un análisis de los elementos estructurales independientes de los subgéneros e incluso de los subtextos específicos de algunas de las obras más reconocidas, así como los iconos, como la figura del monstruo o los actores más representativos. Privarnos de todo factor nostálgico para buscar el núcleo universal, la verdadera esencia del Terror estético.

[11] 1980, Stanley Kubrick, Warner Bros. Pictures, Etados Unidos, Reino Unido
[12] 1973, William Friedkin, Warner Bros. Pictures, Estados Unidos
[13] 1999, Daniel MyricK, Eduardo Sanchez, Haxan Films, Estados Unidos
[14] 1987, Sam Raimi, Renaissence Pictures, Estados Unidos

Capítulo 1. Las categorías del arte

El propósito de este capítulo es argumentar que el modo en el que clasificamos las obras afecta a cómo las evaluamos, pues el terror —el tema principal de esta tesis—, es precisamente una categoría del arte que afecta a su apreciación. Para ello nos apoyaremos en la propuesta que hace Kendall Walton en "Categories of Art" (1970). En este artículo, Walton, precisamente, explica en qué sentido las categorizaciones influyen en la apreciación. Además, sostiene que hay formas correctas de clasificar obras, con lo cual existen formas correctas de evaluar las mismas.

Las categorías del arte y la apreciación

Es usual encontrarse diversas obras de arte clasificadas de acuerdo con los medios en los que se insertan, los estilos a los que se adscriben o los géneros a los que pertenecen. Clasificamos, por ejemplo, el cuadro *El origen de la Vía Láctea* de Tintoretto, como una pintura y no como una fotografía, el *Bodegón con cobre de jarra* de William Harnett, como *bodegón* y no como paisaje, o la película *¿Y dónde están las rubias?* como una comedia y no como una tragedia. Podemos pensar que estas categorizaciones son meras cajas para ordenar cierto tipo de arte sin mayor consecuencia que la mera catalogación u orden taxonómico. Sinembargo, algunas de estas categorías pueden tener un efecto más significativo en la recepción de las obras. Pueden tener efecto en nuestra apreciación de estas. Esta es la idea que Kendall Walton propone en "Categories of Art".

Las categorías del arte, según Walton, serían

"maneras de clasificar obras de arte — mediante medios, formas artísticas, estilos, etcétera— que guían la apreciación."[15]

Por ello, nuestro interés reside en que, si las categorías donde clasificamos las obras son relevantes para la apreciación, entonces, debemos interesarnos por saber qué es una categoría, cómo afecta esta clasificación a su apreciación y cómo podemos llevar a cabo una clasificación correcta.

[15] Stacie Friend, *Fiction as a Genre* p. 187. 2012, Oxford University press La traducción es propia.

La propuesta de Walton sobre la noción de categorías y los subsecuentes temas a tratar están inmersos en una discusión en torno a cómo apreciamos una obra (de arte). Respecto a esto, hay dos posiciones: la empirista, por un lado, y la contextualista, por el otro. Lo que nos dice el empirismo es que el valor del arte se basa únicamente en las propiedades perceptuales de la obra. Esto significa que una obra de arte debe ser juzgada únicamente por lo que es perceptualmente accesible al espectador, es decir, que esa obra se juzgaría por las propiedades o características que podemos apreciar perceptualmente de la obra, sin importar cómo surgió o de dónde provino.[16] En palabras de Walton: "las pinturas y las esculturas están hechas para ser observadas; las sonatas y las canciones para ser escuchadas. Lo que es importante sobre estas obras de arte, como obras de arte, es que deben ser vistas o escuchadas en sí mismas."[17] Por ejemplo, si estoy viendo una pintura, mi juicio dependerá de la composición de la obra, del trazo de las líneas, de lo armónico que resulten los colores, etc.

Por otro lado, el contextualismo nos dice que el valor del arte puede ser afectado por el contexto. Esto significa que el valor de la obra, como una pintura o una escultura, puede ser afectado por aspectos histórico-sociales en los cuales la obra está inmersa: lugar de origen, fecha de creación, materiales usados, etc. Para el contextualista, hay más cosas que afectan al valor del arte de una obra, más allá que los que se extraen de las propiedades perceptuales, es decir, que el valor del arte no sólo depende de esas propiedades, sino que hay factores como el origen o el lugar, por ejemplo, que influyen en él.

Walton discrepa de las dos posiciones. Si bien Walton acepta la posición empirista en tanto que el valor de las obras de arte radica en sus propiedades manifiestas, considera, sin embargo, que la manera en la cual se perciben estas propiedades manifiestas depende de un rasgo contextual: la clasificación de las obras en determinadas categorías, esto es, el valor artístico se basa en las propiedades manifiestas, siendo estas propiedades que podemos percibir. Las propiedades manifiestas

[16] Walton, Kendall, *Categories of Art*, p. 334. Las citas usadas del artículo de Walton son traducciones propias.

[17] *Ídem.*

son elementos como la composición, las líneas, las formas, los colores, etc. Estas propiedades son propiedades no-estéticas, pero en ellas se basan las propiedades estéticas con las que se describe el valor de la obra, por ejemplo, belleza, elegancia, armonía, etc. La discrepancia de Walton radica en que los empiristas afirman que las propiedades manifiestas son el único criterio en el cual podemos basar nuestros juicios estéticos. Walton sostiene, por el contrario, que nuestros juicios estéticos -como el decir que una obra es bella, elegante, sorprendente- se basan efectivamente en las propiedades manifiestas de la obra. Pero, la manera en la cual podemos percibir esas propiedades depende muchas veces de aspectos contextuales como, por ejemplo, la categoríaen la cual se inserten.

Pero ¿cómo influyen las categorías en la apreciación? Podríamos responder lo siguiente: influyen porque el modo en el que percibimos las propiedades manifiestas de una obra. Las propiedades con base en las cuales se funda nuestro juicio estético se perciben de cierta manera en función de la categoría en la cual se inserte la obra. Esto significa que, por ejemplo, si nuestro juicio estético sobre una pintura es el de "esta pintura es elegante", lo hacemos con base en las propiedades manifiestas de la obra. Sin, embargo, como veremos más adelante, estas propiedades se perciben de distinta manera si percibimos a la obra en distintas categorías.

La propuesta de Walton es pues que las categorías del arte son grupos de contraste diferenciados en los que clasificamos las obras que guían, o afectan, la apreciación de las mismas. De esa manera, nuestro juicio estético se verá modificado en el momento en que percibamos las propiedades manifiestas en una categoría específica.

Las propiedades manifiestas: propiedades estándar, variables y contra-estándar

Como ya se ha mencionado, Walton está de acuerdo con que nuestro juicio estético se basa en cómo se perciben las propiedades manifiestas de las obras de arte. Cuando percibimos una obra, emitimos un juicio estético: "esta película es hermosa", "este cuadro esviolento", "esta escultura es magnífica". Estos juicios, sin embargo, se basan, como hemos dicho, en las propiedades no-estéticas o manifiestas, cosas como el color, las líneas, las figuras, etc. Por ejemplo, decimos que el *Guernica* de Picasso es violento porque percibimos el contraste fuerte entre blancos y negros, los trazos de líneas angulares y abruptas y, por ello, nos aparecen como violentos. Ahora bien, cómo percibimos estas propiedades varía también, sostiene Walton, dependiendo de cómo veamos esas propiedades como estándar y contra- estándar en una categoría determinada.

Percibir una obra en una cierta categoría es percibir la *Gestal*[18] que refiere, más que nada, al reconocimiento de las propiedades estándar con respecto a ciertas categorías en unaobra[19] Así lo ejemplifica Walton:

> Las personas que se familiarizan con la música brahmsiana […] o las pinturas impresionistas pueden reconocer frecuentemente miembros de esas categorías al reconocer las cualidades *Gestalt* brahmsianas o impresionistas. Tal reconocimiento depende de la percepción de características particulares que son estándar con respecto a estas categorías.[20]

Entonces, ¿qué son las propiedades estándar, variables y contra-estándar? Walton sostiene lo siguiente:

> Una propiedad de una obra de arte es estándar con respecto a una categoría (perceptualmente distinguible) en el caso de que dicha propiedad esté dentro de las propiedades en virtud de las cuales las obras en esa categoría pertenecen a esa categoría - esto es, en caso de que la falta de esa propiedad descalifique o tienda a descalificar una obra dentro de esa categoría. Una propiedad es *variable* con respecto a una categoría sólo en el caso de que no determine nada en las obras pertenecientes a esa categoría; la posesión o falta de la propiedad es irrelevante para que una obra califique en esa categoría. Finalmente, una propiedad *contra-estándar* con respecto a una categoría es la ausencia de una propiedad estándar con respecto a esa categoría
>
> -una propiedad cuya presencia tienda a *descalificar* obras como pertenecientes de esa categoría.[21]

Comencemos con las propiedades estándar. Estas propiedades son aquellas que tienden a estar presentes en las obras pertenecientes a una categoría. Un ejemplo sería el siguiente: en las fotografías de guerra, algunas propiedades estándar podrían ser la aparición de ruinas, de tanques de guerra, de soldados o de gente muerta o herida. Al hallar elementos referentes a la guerra en alguna fotografía en específico, podríamos percibirla como *perteneciente* a la categoría de la "fotografía de guerra". Sin embargo, si encontramos sólo en una fotografía una propiedad estándar

[18] *Ibid.,* p. 340.
[19] *Ídem.*
[20] *Ídem*
[21] *Ibid.* 339.

como la aparición de ruinas, necesitaríamos típicamente percibir más propiedades estándar para decir que tal fotografía pertenece a la categoría de fotografía de guerra. En el caso de la literatura, por ejemplo, una propiedad estándar del cuento de terror sería la aparición de seres inusuales o monstruos en cualquier momento de la obra. Esa propiedad tiende a presentarse generalmente en cualquier cuento de terror. Pero, si no hallamos la aparición de seres inusuales o monstruos, podríamos dudar de que fuera, de hecho, una obra de terror, dado que una de sus características distintivas—o propiedades *estándar*— es la presencia de seres que transgredan el mundo en el cual aparecen.

Otra de las cualidades de las propiedades estándar es que no nos sorprende encontrarlas: "de alguna manera son ya sabidas o dadas por sentado." [22] Por ejemplo, si hablamos de una película de terror, la aparición de un monstruo nos parece algo normal, no nos sorprende que el monstruo esté presente en la película. Mientras que, si el monstruo apareciera en una película de romance, nos resultaría extraño o hasta incómodo que estuvieseahí.

Hay otras dos maneras en las cuales las propiedades estándar nos vienen dadas: por las limitaciones del medio y por ciertas reglas o convenciones. Con respecto a las limitaciones, pongamos el caso de la película de cine mudo, *Nosferatu* (Murnau, 1922). Si nos ponemos a ver la película, nos daremos cuenta de que no hay sonido: la película es muda. Pero esto no debería sorprendernos. *Nosferatu* es una de las películas que se produjeron en los años 20 del siglo XX, por lo que una característica *estándar* de todas esas producciones cinematográficas es el silencio. Debido a las limitaciones físicas de producción, no existía laposibilidad aún de crear películas con sonido. Es decir, las limitaciones físicas —producción, materiales, etc. — pueden fungir como propiedades estándar de ciertas obras, que tiendan a presentarse en dichas obras.

Las propiedades estándar, además, pueden venir dadas como reglas convencionales:

> Las propiedades estándar para una categoría específica que no deriven de limitaciones físicas o de medios que pueden ser considerados como resultado de "reglas" más o menosconvencionales, producidas en obras dentro de una categoría. […]. Estas reglas pueden provocar, en el momento de crear, un dilema para el artista quien, si tiene talento, podrá resolverlo tanto afortunada como ingeniosamente. Como resultado puede

[22] *Ibid.,* p. 348

> ser una obra con uncarácter estético muy diferente que habría tenido si no hubiese estado bajo esas reglas."[23]

Podríamos pensar, para ejemplificar las reglas convencionales, las películas sobre vampiros, donde una posible convención es que los vampiros sean seres longevos, que no se reflejen en los espejos debido a que no tienen alma o mueran bajo los rayos del sol. Éstas serían propiedades estándar en películas de vampiros – son elementos que esperamos encontrar en estas películas dadas ciertas convenciones del género. Estas reglas pueden crearen el artista conflictos para la creación de su obra y el modo en el que el/la artista supere estaslimitaciones tendrá consecuencias para el valor de la obra.

Sigamos con las propiedades variables. Estas propiedades pueden o no hallarse en las obras, pero su presencia es indiferente con relación a la categorización de una obra. La presencia de las propiedades variables en las obras no determina de ningún modo su inclusión o exclusión de la categoría, es decir, las propiedades variables no determinan si la obra se pueda considerar en alguna categoría o excluirla de esa categoría. Si hablamos, por ejemplo, del cuento de terror, una propiedad variable sería la extensión de este. Ésta no es fundamental para determinar si un cuento es o no de terror, ya que pueden pensarse cuentostan extensos como de 100 páginas, así como de 20 páginas, y eso no implica que dejen de serconsiderados como cuentos de terror.

Por último, pasemos a las propiedades contra-estándar. Estas propiedades son, en términos generales, la contraparte de las propiedades estándar. Las propiedades contra- estándar no se encuentran habitualmente en las obras que caen bajo una cierta categoría, sino que son propiedades que, si se llegasen a presentar en la obra, la tenderían a descalificar como parte de dicha categoría.[24] Las propiedades contra-estándar nos sorprenden ya que, a diferencia de las propiedades estándar, no damos por sentado que estén presentes en las obras. La presencia de monstruos en una comedia romántica, por ejemplo, provocaría sorpresa, debido a que presenta una propiedad que no es habitual que se encuentre ahí. Si esa propiedadse presenta, rompe las expectativas que uno tiene respecto a la categoría. No existe una tendencia de esa propiedad de presentarse en determinada obra, por lo que ésta parece ya noestar conforme a la categoría que parecía corresponder. De algún modo, como dice Walton, se *violenta* la categoría.[11] Si en un cuento de terror la presencia de un ser inusual o monstruo se puede considerar como propiedad estándar, una propiedad contra-estándar sería que ese monstruo

[23] *Ibid.,* p. 351.

[24] *Ibid.,* p. 352.

no apareciese en el cuento. O, en otro caso, si pensamos en los monstruos como seres que transgreden las normas de nuestro mundo, provocando temor, como propiedad estándar, una propiedad contra-estándar sería que su apariencia fuese ridícula y provocase risa, lo cual tendería a descalificar la obra en la categoría de cuento de terror.[25]

Es importante aclarar algo: a pesar de la sorpresa o lo chocante que las propiedades contra-estándar puedan generar, considerando esto como una sorpresa negativa, de descalificación, podemos pensar también que estas propiedades pueden generar una sorpresa o ser chocantes *positivamente*: la originalidad del uso o de la aparición de propiedades contra- estándar puede resultar grato para la experiencia de la obra, por ejemplo, sería difícil encontrar una pintura de tipo clásico, como *El nacimiento de Venus* de Botticelli, un individuo trazado como en las pinturas de Botero: si llegáramos a pensar en una de las figuras de Botero ocupando el lugar de Venus, resultaría chocante, pero si estuviese en otra posición de la misma pintura, es posible que nos llegara a parecer original, en el sentido de sorpresa.

Ahora bien, ¿qué hace que una obra sea percibida en una categoría específica? Una obra es percibida en una categoría específica dependiendo de cómo se perciban sus propiedades, y en particular si éstas se perciben como estándar, variables y contra-estándar. El hecho de incluir una obra dentro de una categoría específica depende, en primer lugar, de la presencia de ciertas características dentro de una obra que suelen presentarse en ese tipo de obras, como el enamoramiento de dos protagonistas en una película de romance. En segundo lugar, dependería que esas características estén presentes en otras obras más. Por ejemplo, que en otras películas de romance exista dicha atracción entre los dos protagonistas.En tercer lugar, hay que reconocer que dichas características, debido a que se presentan en varias obras, puedan ayudar a que esas obras sean colocadas en una categoría específica, si dijéramos, por ejemplo, que las obras en las que los dos protagonistas se enamoren entren dentro de las películas de romance.

Por último, la pertenencia a una categoría no depende únicamente de la cantidad sustantiva de propiedades estándar que una obra tenga, sino de otros factores diversos, como la categoría en la que hallemos dichas propiedades, si hay maneras correctas de ver las categorías, etc. También intervienen factores como la intencionalidad del autor y las categorías en las que los contemporáneos suelen clasificar la obra, lo cual se podrá apreciar en el siguiente apartado. Sin embargo, lo que es necesario

[25] Es importante señalar aquí que, a pesar de poder ser una propiedad contra-estándar, la nula presencia delmonstruo o el aspecto ridículo es posible que lo ridículo pueda coadyuvar al miedo que el monstruo provoque.

ahora hacer es ahondar sobre cómo influye en la apreciación ver las propiedades manifiestas en una categoría. Para ello abordaremos lo que Walton denomina, el *test o cambio de categoría*

El test o cambio de categoría

Para poder explicar cómo las propiedades estándar, variables y contra-estándarinfluyen en el momento en que emitimos nuestro juicio estético, es necesario abordar el cambio o test de categoría. Para esto, hagamos el ejercicio imaginativo sugerido por Walton: Tengamos en mente el *Guernica* de Picasso y pensemos el juicio estético que emitimos sobre él. Es un cuadro violento, dinámico, discordante. Este juicio viene dadopresumiblemente por nuestra percepción de las propiedades manifiestas de la obra: las líneas angulares, las figuras geométricas, el contraste de blancos y negros, etc., y estas propiedades resultan violentas o dinámicas porque, implícitamente, estamos comparándola con otraspinturas. Nótese, además, que cuando decimos que el *Guernica* es una pintura, sus propiedades estándar, en tanto pintura, serían la lisura y la planicie, ya que esas propiedades tienden a presentarse en las obras que catalogamos como pinturas. Ahora, Walton nos diceque imaginemos una sociedad en la cual no existe una categoría de obras que sean pinturas,sólo hay obras similares al *Guernica* y son llamadas así, *guernicas*. Todas estas obras presentan las propiedades las mismas que dicha obra: las líneas angulares, las figuras geométricas, la escala de blancos y negros: todas ellas comparten estos rasgos. Sin embargo, muchas de estas obras son de bajorrelieves; no son planas y, a diferencia de las pinturas denuestro mundo, estos *guernicas,* tienen volumen. En este marco, el *Guernica* tendría las mismas propiedades manifiestas conocidas, pero ¿qué pasa con el juicio estético? Tenemos, por un lado, que en nuestra sociedad nuestro juicio estético sobre dicha obra es que es violento, dinámico, discordante. Esto es porque dentro de la categoría de pintura donde lainsertamos, se diferencia, por así decirlo, de otras obras dentro de esa categoría como los bodegones o los paisajes. Por otro lado, en la sociedad imaginada por Walton, si observamosal *Guernica* frente a los *guernicas*, diremos que es aburrido, monótono, indiferente.

Las mismas propiedades manifiestas son percibidas de un modo distinto.El test de cambio de categoría nos muestra que la manera en la cual percibimos las propiedades manifiestas de una obra está influida por la categoría en la cual insertemos dichaobra.

Esto quiere decir que nuestro juicio estético se modifica dependiendo de cómo veamos esas propiedades en determinadas categorías. Nuestro juicio era "es violento", "es dinámico", "es discordante", ya que percibíamos las propiedades manifiestas del *Guernica* a la luz de la categoría de "pintura". Comparado con otras obras que caen en esa categoría, como bodegones, paisajes, retratos, las propiedades del *Guernica* se perciben como tal. Sin embargo, nuestro juicio estético se modificó en el ejemplo waltoniano. A pesar de que las propiedades manifiestas siguen siendo las mismas, cuando comparamos el *Guernica* con los *guernicas*, resulta que lo vemos sin chiste, aburrido, puesto que las líneas, el contraste y la composición chocante son estándares en esa categoría, y las otras obras que caen en esa categoría se antojan más dinámicas y violentas. En otras palabras, si apreciamos una obra, detectamos en primera instancia sus propiedades estándar y contra-estándar. Eso lo hacemos conforme veamos a esa obra como perteneciendo a una categoría. Si la percibimos en esa categoría, emitiremos un juicio estético sobre ella comparándola con otras obras que caigan en esa categoría. Sin embargo, si cambiamos la categoría en la cual percibimos la obra, nuestro juicio estético se modificará. Las propiedades manifiestas están presentes, no cambian, pero lo que cambia es nuestra apreciación respecto a otro grupo de contraste.

Pongamos otro ejemplo. Supongamos que estamos viendo una de la serie de películas de *Scary Movie*. Supongamos también que entramos al cine sin saber nada de esta película y sin saber a qué género pertenece. Al ver que aparecen monstruos y que presenta ciertos elementos típicos de las películas de terror, podemos llegar a pensar que *Scary Movie* entra en la categoría de terror. Sin embargo, categorizada como tal, probablemente concluyamos que ésta es una película muy mala, pues pese a que salen monstruos, éstos nos hacen reír y parece una película ridícula. Ahora, si sabemos que la película es una comedia, percibiremos los monstruos y la alusión a elementos del género de terror como algo intencional, sorpresivo y quizás original. Esto hará que probablemente emitamos un juicio más favorable sobre la obra. De nuevo, las características o propiedades formales de la obra permanecen iguales, pero nuestro juicio varía—o puede variar—si varía la categoría en la que incluyamos y apreciemos la obra.

Entonces, el experimento mental del cambio de categoría nos muestra que a) las propiedades manifiestas de una obra no cambian, b) la categoría bajo la que se perciba una obra afecta en tanto que depende de cuáles de sus propiedades se perciben como estándar y contra-estándar, c) percibir las propiedades manifiestas como propiedades estándar y contra-

estándar tiene un efecto en el juicio que emitimos. Por ende, el cambio de categoría nos ayudaa saber cómo afecta apreciar las propiedades estándar y contra-estándar de una obra en otra categoría, lo que provoca que nuestro juicio sea diferente.

De cualquier modo, ya que se ha dicho cómo es que las categorías influyen en nuestro juicio estético. Todavía queda una pregunta: ¿cómo saber que estamos categorizando correctamente? Es decir, si decimos que, por ejemplo, *El exorcista* entra en la categoría de terror, ¿por qué sería correcto clasificarla ahí y no en otra categoría? Esta clasificación depende no sólo de las propiedades manifiestas, y si éstas son estándar, sino también de lo que Walton propone como la corrección de categoría.

Corrección de categoría y rigidez

En este breve apartado apuntaré dos últimos aspectos sobre las categorías del arte, que son la corrección de categoría y la rigidez de la categoría. A grandes rasgos, estos dos aspectos indican de qué manera es correcto clasificar obras en una categoría específica y no en otras, además de que, derivado de esto, no significa que no puedan ser también incluidas dentro de categorías diversas, ya que éstas tienen tal grado de flexibilidad, que permiten incluir dentro de sí variadas obras. Vayamos primero con la corrección de categoría.

Con relación al apartado previo, pese a que el cambio de categoría está pensado para mostrar cómo nuestra apreciación de la misma obra puede cambiar de acuerdo con la categoría en la cual la insertemos, en realidad nos da una idea de que hay formas de categorizar obras que resultan en una mejor apreciación de esta. Ahora bien, pese a que cada uno puede percibir y apreciar las obras en la categoría que quiera, hay categorías en las cuales parece más correcto clasificar la obra. De hecho, la idea de Walton es que hay casos en los que es *correcto* percibir obras en determinada categoría —donde nuestros juicios serían considerados como verdaderos— e *incorrecto* percibirlas en otras categorías donde nuestrosjuicios resultarían falsos.[26]

Walton comienza proporcionando dos tipos de pautas, la primera de ellas en la manera en la que nos introducimos a la obra: en primer lugar, reconocer las categorías en las cuales podemos percibir una obra,[27] por ejemplo, si estamos familiarizados con las pinturas de paisaje y, gracias a ello,

[26] *Ibid.,* pp. 356-357
[27] *Ibid.,* p. 341.

podemos reconocer a la obra como una pintura de paisaje. En segundo lugar, esa familiarización también tiene que reconocerse con base en lo que hemos escuchado que se ha dicho sobre la obra[28] y cómo nos hemos acercado a la obra,[29] decir, cómo ha sido considerada por expertos, en qué tipo de exposiciones ha sido exhibida, etc. La pertenencia de una obra es reconocer algunos aspectos contextuales para que nos ayuden a categorizar la obra mejor, esto es, si estamos familiarizados con otras obras parecidas a la que percibimos, lo que los críticos de arte y/o expertos han dicho sobre ella y, además, si hemos conocido la obra en situaciones o lugares determinados.

Walton desarrolla, posteriormente, el segundo tipo de pautas, el cual sería la manera de cómo percibir correctamente una obra en una categoría específica. Walton representa la obra como *W* y la categoría como *C*: "*(i)* la presencia en *W* de un número relativamente largo de propiedades estándar con respecto a *C*. La manera correcta de percibir una obra como es probable que sea en la que, para nosotros, tenga un mínimo de propiedades contra- estándar,"[30] Esto implica hallar en la obra de arte un número considerable de propiedades estándar con respecto a la categoría a la que se hace referencia y, además, tener en cuenta unmínimo de propiedades contra-estándar. Además, agrega: "*(ii)* El hecho de que *W* sea mejor, o más interesante o placentera estéticamente, o que valga la pena más experimentar cuando es percibida en *C* que cuando es percibida en maneras distintas."[31] Es significa que sea mejor percibida una obra en una categoría que en otras categorías. Por ejemplo, en el caso anterior de *Scary Movie*, la obra parece mejor apreciada en la categoría de comedia: "*(iii)* El hecho de que el artista, quien produjo *W*, intentó o esperó que su obra fuese percibida en *C*, o pensada como perteneciente a *C*."[32]Si el artista que creó la obra intentó o esperó que esa obra fuese percibida en cierta categoría, es decir, si dicha categorización fue producto de la intencionalidad del artista. Un ejemplo de esto es si el artista pudo pensar que su pintura sobre algún valle o una montaña entrase en las pinturas sobre paisajes, o tuvo la intención de que así fuese. Por último, menciona: "*(iv)* El hecho de que *C* esté bien establecida y reconocida por la sociedad en la cual *W* fue producida."[33] Es decir, que la categoría en la cual clasificamos la obra, está bien establecida en la sociedad, lo cual significa que tenga cierta estabilidad en términos de que se perciban determinadas obras en dicha categoría sin que se piense en arbitrariedades o anacronías (sin que se piense que se percibe arbitrariamente una

[28] *Ibid.,* pp. 341-342.
[29] *Ibid.*, p. 342.
[30] *Ibid.*, p. 357
[31] *Idem*
[32] *Idem*
[33] *Idem*

obra en una categoría o que se piense esa categoría como inutilizable o anticuada). Por ejemplo, podemos decir que el hecho de que una película de terror, como *It* (Eso), sea categorizada como "terror", se debe a que dicha categoría ya está plenamente establecida en el momento que *It* se produjo.

Sigamos estas pautas con el ejemplo de la pintura de paisaje. Pensemos en una pintura, como la *Sierra nevada* de Albert Bierstadt. Al enfrentarnos con ella podemos clasificarla como una pintura de paisaje. Dicha clasificación parece correcta por los motivos siguientes: 1) Esta obra presenta un gran número de propiedades estándar de la categoría de pinturas de paisaje, debido a que nos muestra un fondo de una sierra cubierta de nieve y, frente a ella, un lago cristalino que refleja esa sierra, una orilla con árboles presentes, etc., cosas que típicamente están presentes en las pinturas de paisaje. 2) Apreciarla dentro de las pinturas de paisaje resulta más correcto que apreciarla como una pintura de bodegón o hasta surrealista. En la categoría de bodegón, por ejemplo, sería irrelevante este cuadro y en la de pintura surrealista sería considerada muy mala debido, precisamente, al realismo de la misma que suscitaría poco interés. 3) Es bastante plausible que su autor tuviese la intención de crear la obra conforme a las pinturas de paisajismo y, si fuese así, sería factible pensar que o así lo decidió o esperó que fuese considerada dentro de esas pinturas. 4) En ese caso, no podría ponerse en duda que *Sierra nevada* pertenece a las pinturas de paisaje, debido a que dicha categoría está bien establecida dentro de la sociedad.



Por último, hablemos de la rigidez de la categoría. Desde un principio y como hemos visto, Walton nos indica que las obras pueden ser, en primera instancia, percibidas en cualquier categoría, aunque hay categorías de apreciación correctas. Pero esto no significa que sólo haya *una categoría correcta.* Es posible, sostiene Walton, que haya obras que pertenecen, de hecho, a más de un género o categoría. Por tanto, sería correcto apreciar dicha obra en cualquiera o en todas esas categorías.[34] En otras palabras, yo puedo percibir una obra en cualquier categoría, pero hay categorías en las cuales es correcto apreciar dicha obra.

Además, existen muchas obras que no pertenecen a una sola categoría, sino que pertenecen a varias. Por ejemplo, pensemos en la franquicia de *Resident Evil.* Ya que estas películas tienen como propiedades estándar el monstruo, el conflicto de los personajes con él, etc., las percibimos dentro del género de terror. Sin embargo, estas mismas películas tienen elementos que no son usuales en las películas de terror, los cuales serían vistos como propiedades contra-estándar, como el uso constante de armamento, peleas entre distintos personajes, tanto humanos como no humanos, además de escenas de rapidez y violencia, los cuales son propiedades estándar de las películas de acción.

Es cierto que las propiedades mencionadas de las películas de acción tiendan a aparecer en determinado tipo de películas de terror — como en las películas de zombis—, eso no significaría que sean propiedades estándar de las mismas, ya que lo central de las películas de zombis es el proceso en el cual pueda lidiarse con el virus o el componente que haya producido la infección, en vez de conducir un auto a gran velocidad mientras se dispara una metralleta. Si tuviésemos en mente este ejemplo y pensáramos en que las categorías son rígidas, tendríamos que ver en qué categoría se amoldarían mejor. En la mayoría de las películas de terror, los elementos de acción son contra-estándar, pero en este tipo de películas se amoldan de tal manera, que el efecto de horror permanece. En este caso, no sólo es que *Resident Evil* pueda apreciarse en las dos categorías debido a la flexibilidad, sino que es un caso en el que la película pertenece a las dos categorías, acción y terror. El que *Resident Evil* sea percibida dentro de las categorías de "acción" y "terror" se debe, también, a que la crítica de cine la categoriza de tal manera, debido a la presencia de las propiedades características de cada una de las categorías. Además, es plausible que el director de la franquicia tuviese la intención de un cruce de géneros: tenemos una amenaza que avanza inevitablemente, y hay que detenerla, pero ¿cuál sería la forma más rápida y eficaz? El uso de armamento y de medios de transporte tan rápidos que garanticen mi supervivencia (el uso de efectos de cámara lenta o el enfoque en el tipo

[34] *Cfr* Walton, Kendall *op. cit.* pp. 354-363. Conclusiones a las que llega Walton en el apartado de *Truth and Falsity*.

de armas usadas pueden ayudar tanto a la generación de miedo como a la de adrenalina).Hasta el momento, el análisis llevado a cabo en este apartado ha versado sobre la propuesta de Walton de qué entendemos por categoría del arte, de las propiedades manifiesta en las obras de arte y cómo éstas y los aspectos contextuales influyen a la hora de emitir nuestro juicio estético.

Se abordó la propuesta de definición de Walton sobre lo que podemos entender como categoría del arte: una manera de clasificar determinadas obras para su adecuada apreciación. Posteriormente, se trató la discusión analizada por Walton sobre el empirismo y el contextualizo y se indicó que la postura de Walton era intermedia. Si bien la apreciación estética se basa en las propiedades manifiestas o perceptuales de una obra, hay factores contextuales que afectan el modo en el cual percibimos o interpretamos esas propiedades. Después, se trataron las propiedades estándar, variables y contra-estándar y, con base en el cambio de categoría, ver de qué manera nuestro juicio estético es modificado cuando apreciamos esas propiedades dentro de una categoría distinta. Aunque las propiedades manifiestas de una obra permanezcan estables, el juicio estético que subyace a ellas varía cuando cambiamos de categoría. Y esto es porque dichas propiedades manifiestas son percibidas, dependiendo de la categoría, como estándar, variables o contra-estándar y, debido a ello, la apreciación se modifica.

La razón por la que abordamos la cuestión de las categorías del arte en este capítulo es porque esta tesis versa precisamente sobre una de esas categorías: el terror. Siguiendo esta línea de investigación, el terror sería una categoría donde clasificamos determinadas obras que afectan al modo en el que las apreciamos.

Capítulo 2. Carroll y la teoría del terror

En el capítulo previo nos ocupamos de explicar qué es una categoría del arte, según Walton, y qué hace que una obra sea clasificada dentro de una categoría específica. Si se recuerda, las obras de arte tienen propiedades que pueden considerarse estándar, variables o contra-estándar dependiendo de la categoría en la que se les clasifique. Para que una obra de arte pueda ser incluida dentro de una categoría, se debe analizar qué propiedades estándar y contra-estándar posee, es decir, qué elementos tienden a aparecer en obras catalogadas dentro de una categoría específica, y qué elementos presentes en dichas obras tienden a descalificarla; ninguno de estos elementos es esencial para su clasificación, pero su presencia o ausencia influye en la categorización. Además, esta categorización tiene efectos en la apreciación.

En este capítulo, me centraré en lo que podemos considerar una categoría del arte: el género de terror. Comenzaré dando una caracterización de este, sirviéndome de la teoría del terror de Nöel Carroll. Dicho autor, sin embargo, no se basa en la teoría waltoniana para hablar de este género. Más bien, su proyecto, o parte de este, es caracterizar el género en términos de condiciones esenciales. Es decir, Carroll no habla de propiedades que tiendan a aparecer en determinadas obras, sino que enuncia elementos que él considera como condiciones necesarias y suficientes para que una obra sea terrorífica. Desarrollaré, entonces, la teoría de Carroll sobre el terror para mostrar de qué manera tiene presentes determinadas características como condiciones necesarias y suficientes. Esto será pertinente ya que, en el siguiente capítulo, criticaré la posición carrolliana en torno a las propiedades enunciadas por el autor como condiciones necesarias. A pesar de ello, se mostrará que su posición puede relacionarse con la propuesta waltoniana sobre las propiedades estándar y contra-estándar.

El terror como género

En el libro *Filosofía del terror,* Carroll teoriza —como el propio nombre lo indica—sobre el género de terror donde, además de otras cosas, nos ofrece un análisis conceptual del mismo, es decir, nos da una teoría sobre qué queremos decir cuando mencionamos que una obra es de terror. De acuerdo con Carroll, hay dos condiciones necesarias y conjuntamente suficientes para que una obra sea considerada una obra de terror. En primer lugar, se debe presentar un monstruo (con determinadas

características) y, en segundo lugar, la obra debe generar un tipo de emoción particular, *i.e.* el terror-arte. A pesar de que Carroll no menciona explícitamente que sean condiciones necesarias y suficientes, hace, en diversos apartados, alusión a que sí lo son. Carroll no dice explícitamente "condiciones necesarias", pero los señalamientos que realiza parecen sugerirlo: cuando dice que el género del terror toma su nombre de la emoción correspondiente (43 p.); la presencia del monstruo ayuda a distinguir las narraciones del terror de las narraciones de cuentos de hadas (46 p.); las respuestas afectivas hacia los monstruos del terror los diferencian de otros monstruos (48 p.); el monstruo tiene que ser peligroso (103-104 pp.). Hay más referencias que ayudan a tomarlo como condiciones necesarias.

A continuación, mencionaré, en primer lugar, cuál es la definición del monstruo que proporciona Carroll. En segundo lugar, diré cuáles son las características o condiciones que debe de tener dicho monstruo. En tercer lugar, hablaré sobre los problemas a los que se enfrenta Carroll y a los que responde. En cuarto lugar, hablaré sobre la definición de terror arte. De esta manera, finalmente indicaré cuáles son los criterios evaluativos que componendicha emoción.

El monstruo

Supongamos que vamos al cine a ver una película de terror. Elegimos la que está en cartelera, la cual es una película sobre posesiones demoníacas. A partir de este momento, nos creamos ciertas expectativas relativas a lo que sabemos del género de terror: habrá contactos con el más allá, habrá personas poseídas, presencia de demonios, movimientos sobrenaturales como levitación o telequinesis, etc. Además, es probable que dicha película me espante y los poseídos me parezcan desagradables. Vemos la película y, efectivamente, lo que ya imaginábamos se presentó. Salimos del cine y recordamos a los poseídos y lo que pudimos padecer durante el film. Sin embargo, ¿de qué sensaciones estaríamos hablando? De un tipo particular, de las sensaciones que pueden sernos negativas, provocadas tanto por las acciones del poseído como por su apariencia. Además, ¿qué fue lo que nos provocó esas sensaciones? Los poseídos. ¿Y qué sería un poseído? En término de Carroll, sería considerado como un monstruo.

De acuerdo con Carroll, las obras de terror tienen como particularidad la presencia de un ente particular, *el monstruo.*[35] Esto significa que, para que una obra sea considerada como terror, es necesario que haya un monstruo. Si bien, como se mencionó previamente —y se abordó en el capítulo precedente— hay características que tienden a aparecer en determinadas obras que caigan en categorías específicas conforme sus propiedades estándar y contra-estándar, el monstruo podría pensarse como una propiedad estándar. El único problema aquí es que Carroll no está hablando de elementos que *tiendan a aparecer*, es decir,que no indica que los monstruos *suelen* encontrarse en las obras categorizadas como"terroríficas", sino que para él los monstruos son consustanciales a dichas obras. Para que una obra de terror sea categorizada como tal, debe tener como condición necesaria al monstruo. El monstruo es condición necesaria, ya que, si él no se halla en dicha obra, no será catalogada como terror.

Pero ¿qué supone que algo sea un monstruo? ¿Qué características debe presentar paracualificar como tal? Según Carroll, en las obras de terror los monstruos son, para los personajes, seres extraños, seres extraordinarios, seres que perturban el orden natural.[36] Primariamente, podemos pensar que Carroll está en lo cierto. En una película sobre posesiones, las personas poseídas y, consecuentemente, los demonios que las poseen no pertenecen, de cierta manera, al orden natural de nuestro mundo. Son seres extraordinarios. Así que, conforme esto, ¿cómo podríamos pensar, con naturalidad, que cuando una chica esllevada por sus amigos y su hermano a una cabaña en el bosque para ser sometida a un proceso de desintoxicación, culmine en una posesión de dicha persona?[37] Es por ello por lo que lo extraordinario del poseso y, por ende, del monstruo, lo hace tan particular.

Carroll sostiene que los monstruos de terror "rompen las normas de la propiedad ontológica presupuestas por los personajes humanos positivos de la narración.[38] Esto es, en los ejemplos de terror el monstruo aparecería como un personaje extraordinario en nuestro mundo ordinario."[39]. Los monstruos en el terror rompen con toda la estructura de la realidad que los personajes humanos tenían presupuestas: los monstruos, al parecer, *no pertenecen* aese mundo.

Para que un monstruo sea considerado como monstruo, Carroll propone tres características

[35] Carroll, Nöel, *Filosofía del terror o paradojas del corazón,* pp. 100-101.
[36] *Ibid., p.* 46.
[37] Referencia a la película *Posesión infernal*. *Evil Dead* [cinta cinemotgráfica]Raimi, S., Campbell B. y Tapert, R. (productores) y Álvarez, Federico (director). Estados Unidos, *Ghost House Pictures* y *FilmDistrict.*
[38] Me parece que aquí Carroll quiere decir que son personajes cotidianos y que no pretenden hacer mal alguno.
[39] N. Carroll, *op. cit.* p. 47.

esenciales. Se ha mencionado que el monstruo es un ser extraordinario, un ser que rompe con el esquema del orden natural del mundo. Esto significa que el monstruo no tiene validez dentro de criterios científicos: "refiere cualquier ser en cuya existencia actual no se cree de acuerdo con la ciencia contemporánea"[40]. Carroll indica que la caracterización o denominación de 'monstruo' implica que su existencia vaya en contra de los postulados científicos contemporáneos. Las características de los monstruos no pueden ser descritos o explicados por la ciencia, debido a que, por uno u otro elemento, infringen los postulados —leyes, teorías, etc.— de la ciencia contemporánea. La primera condición, entonces, es que elmonstruo sea negado por la ciencia contemporánea.

Para que esto sea más comprensible, propongamos dos ejemplos. El primero de ellos es la película *Piraña*[41]. Esta película es considerada, generalmente, como una película de terror. El monstruo en esta obra es encarnado por las pirañas. Pero ¿las pirañas no son parte de la naturaleza? ¿No tienen una explicación biológica? Sí, pero al continuar con la película, nos enteramos de que esas pirañas han sido modificadas genéticamente, volviéndolas seres sanguinarios e imparables. Hasta donde sabemos, el comportamiento de las pirañas no es sanguinario e imparable en una magnitud tan grande, sino que actúan o atacan conforme a determinados factores instintivos —chapoteo cerca de su hábitat, protección de sus crías o presencia de sangre en el agua—, por lo que no creeríamos que fuesen así. Y no lo son. El hecho de ser tomadas como monstruos es la naturaleza confeccionada. Sus modificaciones genéticas llevarán a un extremo su comportamiento habitual, atacando sin parar. Las explicaciones científicas son rebasadas cuando las alteraciones no pueden lograrse en la actualidad o no se presentan en condiciones normales, por lo que las pirañas asesinas resultanser *monstruos.*

El segundo ejemplo es el caso de las posesiones. La película *El exorcista*es un caso paradigmático en las películas de posesiones. Hay una niña, Regan, quien juega la ouija. Posteriormente, comienza a sufrir malestares y alteraciones, por lo que es llevada por su madre a realizarse distintos estudios. Todos los resultados eran negativos a degeneraciones neurológicas, alteraciones hormonales, etc. La ciencia marcó sus límites, dándole paso a las explicaciones sobrenaturales. Los cambios de humor de Regan, el cambio de voz, las marcas en la piel, la fuerza exacerbada, elevaciones, etc., son factores que, en la película, no pudieron satisfacerse mediante la presencia de la ciencia. De acuerdo con Carroll, Regan poseída resultó en el monstruo de aquella película.

[40] *Ibid.,* p. 70

[41] 1978, Joe Dante, Estados Unidos, *United Artists.*

Según Carroll, si implementamos esta noción, podremos percatarnos que, en muchaspelículas de terror, el monstruo va contra las explicaciones científicas. Los monstruos, en otras palabras, no tienen cabida en los paradigmas científicos.

Una objeción a la que se enfrenta Carroll es que debido a la primera condición que enuncia para que algo califique como monstruo, puede inferirse que otros seres que escapande las leyes de la naturaleza, es decir, son negados por la ciencia contemporánea, como el hada Campanita, elfos, duendes, hadas, etc., también cualificarían como monstruos. Esto sería una objeción, aunque no lo es en realidad, ya que Carroll responde a dicha objeción ensu obra. Carroll objeta que los monstruos de fantasía no son ajenos completamente al mundo donde habitan. En el mundo ordinario, no nos toparíamos con zombis al cruzar la calle, mientras que en un mundo extraordinario podríamos ir al jardín y encontrar un hada posada sobre un pétalo. Es decir, los monstruos de fantasía ya son parte integral de su mundo.[42] Así que, de acuerdo con el autor, su diferencia ontológica consistiría en que los monstruos de fantasía son seres extraordinarios dentro de un mundo extraordinario, mientras que los monstruos de terror son seres extraordinarios dentro de un mundo que se postula como ordinario.[43]

El monstruo, entonces, es todo aquel ser que, en su existir, perturba la naturaleza delmundo donde habita, no es parte de él, es un agregado, como dice Carroll, es un "aborto metafísico"[44] del mundo ordinario en el que habita. Los monstruos de fantasía, por otro lado,son seres que sí son integrales a la naturaleza de su mundo, es decir, son seres metafísicamente necesarios en su orden: extraordinarios en un mundo extraordinario.[45]

Ahora bien, Carroll señala dos condiciones más para que un monstruo sea catalogadocomo tal: el monstruo debe ser letal y repugnante.[46] Un monstruo debe ser tenido como repugnante: "las criaturas terroríficas parecen ser consideradas sólo como inconcebibles sino también como sucias y repulsivas".[47]

---

[42] *Ibid.,* p. 126.

[43] Se podría pensar, además, en los seres que se piensan como monstruos pero que sí son parte del orden natural(boas, tarántulas, cierta clase de reptiles y peces, etc.). Es probable que la ciencia pueda dar cuenta de ellos, aunque eso no quitaría que puedan seguir produciendo miedo y repugnancia -si, además, les agregamos algunasbiologías que Carroll, posteriormente enuncia, como magnificándolos o masificándolos.

[44] N. Carroll, *op. cit.*, p. 56

[45] Ídem

[46] *Ibid.,* pp. 103-104.

[47] *Idem.*

Para Carroll, los monstruos deben cumplir con una tercera condición, la de ser letales. En términos generales, la letalidad es todo aquello que pueda generar en una persona daño: un veneno, un animal salvaje, alimentos contaminados, etc. Si puede provocar daño, entonces lo que es letal se diría *peligroso* o, como atenta la vida propia, *amenazador*. Esto significa que el monstruo tendrá que ser, por sus características y acciones, un ente que pueda o tenga la intención de hacer daño. Y el caso aquí es que la vida, frente a dicho ser, está en peligro. Esto no sería ese peligro menor por ser un daño potencial, sino que, aunque pueda o de hecho lo haga, el daño generará temor.

> Los monstruos de terror son amenazadores […]. Tienen que ser peligrosos. Esa condición se puede satisfacer simplemente haciendo que el monstruo sea letal. Que mate y mutile suficiente. El monstruo también puede ser amenazador psicológica, moral o socialmente. Puede destruir la identidad de uno […], o avanzar una sociedad alternativa. […]. Los monstruos pueden poner en movimiento ciertos miedos infantiles duraderos, como los de ser comido o desmembrado, o miedos sexuales relativos a la violación y el incesto. Sin embargo, para ser amenazador basta que el monstruo sea físicamente peligroso.[48]

Pensar en las pirañas o en una persona poseída, como los ejemplos previos, nos da la pauta para tener miedo. Y es que una piraña asesina podrá a uno hacer sangrar, lo desmembrará, lo terminará matando, hundiéndolo en el agua, si tiene suerte, con algunas partes restantes del cadáver. Mientras tanto, el poseído podrá hacer de uno una muñeca de trapo. Podrá moverlo con la simple mirada, controlar su mente, jugar con sus emociones, provocar su muerte mediante la destrucción interna de sus órganos, o será uno más de su tipo, destruyendo su integridad mental. Los monstruos tienen la capacidad de hacer temblar, ya que amenazan la vida. Si los monstruos no son amenazadores, el efecto terrorífico se pierde.[49] Sin embargo, el monstruo no puede ser monstruo si no cumple una última condición.

No basta con que sea negado por la ciencia contemporánea, ni que provoque miedo: ha de ser repulsivo. Tanto el miedo y la repulsión conllevan estados fisiológicos. El miedo me puede generar escalofríos, sudor, etc., mientras que la repulsión me produce asco, náuseas, vómito, repugnancia, aversión. Los monstruos no sólo son amenazadores, también parecen repulsivos.

---

[48] *Ibid.,* pp. 103-104.

[49] *Ibid.,* p. 71.

Carroll entiende de dos maneras el término repulsión. Por un lado, repugnante, por el otro, impuro. La repugnancia tiene que ver con todos las características físicas que puedan generar aversión, en tanto que dichas características son consideradas dentro de la gama de lo que nos es desagradable mediante los sentidos. La repugnancia también contiene todo lo que pueda acompañar como desagradable al monstruo, como sería la contaminación, las plagas, o enfermedades.[50] Por otro lado, por el término de impureza, Carroll entiende un conflicto categorial entre dos categorías culturales contradictorias, intersticiales.[51]Los monstruos son impuros porque enfrentan categorías que normalmente presentamos como contrarias, y que dicha unión nos parece o asquerosa, o simplemente violenta, ya que el hecho de que un ser pueda tener características totalmente distintas entre sí, nos parecería increíble,informe, incompleto o, en palabras de Carroll, intersticial.

> En el contexto de la narrativa de terror los monstruos se identifican como impuros o inmundos. Son cosas pútridas o corruptas, o gritan desde lugares pantanosos, están hechos de carne muerta o en descomposición, o de residuos químicos, o están asociados a los parásitos, la enfermedad o cosas rastreras. No sólo son bastante peligrosos, sino que también ponen la carne de gallina. Los personajes los miran no sólo con miedo sino también con aversión, conuna combinación de espanto y repugnancia.[52]

Y agrega:

> Los monstruos de terror suelen implicar la mezcla de lo que normalmente es distinto. Personajes poseídos por el demonio implican normalmente la sobre imposición de dos individuos categorialmente distintos, el poseído y el posesor, siendo este último habitualmente un demonio que, a su vez, suele ser una figura categorialmente transgresora (por ejemplo, una cabra-dios).[53]

Los zombis, por ejemplo, son monstruos impuros debido a su asquerosidad y repulsión: partes corporales faltantes, rastros de sangre tanto en su cuerpo como en su ropa, signos de putrefacción, etc. Un zombi es categorialmente contradictorio, por ejemplo, debidoa que integra dos categorías distintas: el vivo y el muerto. Está vivo, en cierto sentido, debidoa que refleja determinados movimientos, como el andar, el arrastrarse, el gemir y, sobre todo,el morder y comer. Está muerto, ya que la persona cuyo

[50] *Ibid.,* pp. 71-73.
[51] *Ibid.,* p. 81.
[52] *Ibid.,* p. 60
[53] Ibid., p. 61

cuerpo e identidad era el del zombi, ya no existe en tanto persona, sino en tanto cosa, cadáver. Los posesos son monstruos impuros debido a ese conflicto categorial (¿cómo es posible la integración de distintos seresen el cuerpo de una persona?), ya que integra categorías conflictivas, como la categoría de ser humano, la del demonio, la identidad personal, etc. Los posesos infringen las categorías culturales y la ciencia contemporánea. Por un lado, forma parte de su estructura aspectos categoriales que, o son contrarios, o son inconcebibles en la cotidianidad. Por otro lado, violan los paradigmas científicos, debido a que la existencia de seres sobrenaturales y su acción hacia los seres humanos no es contemplado, y hasta rechazado, por los postulados científicos actuales. Así sería, entonces, con los demás casos de monstruos.

Los monstruos, entonces, son seres extraordinarios que quebrantan el orden natural del mundo. Esto significa que los monstruos son seres que no pueden ser explicados por la ciencia contemporánea, lo que hace que destruyan los paradigmas científicos sin que éstos puedan acoplarse o dejarse a un lado para la nueva creación de paradigmas. Además, para que los monstruos sean categorizados como tales, deberán ser letales, peligrosos, amenazadores y deberán ser repulsivos, repugnantes, impuros. Tenemos, entonces, que el monstruo debe cumplir tres condiciones necesarias y conjuntamente suficientes para ser monstruo de terror.

Pero, si se recuerda, se mencionó previamente que había dos condiciones necesarias y, conjuntamente, suficientes para que una obra fuese considerada dentro del género de terror: la primera, la presencia del monstruo; la segunda, entonces, lo que nos genera dicho monstruo y dicha obra, es decir, la emoción de terror-arte.

El terror-arte

Al mencionar al monstruo, estamos indicando que es una condición necesaria para que una obra sea clasificada como terror. Sin embargo, Carroll explica que el efecto que nosproducen dichas obras es otro factor necesario para considerar a una obra dentro del terror, es decir, que el terror produce una emoción específica: el terror-arte. Las respuestas afectivas de los personajes y, de nosotros, como público, también singularizan el terror de otros géneros.

> Los personajes en las obras de terror ejemplifican para nosotros el modo en que reaccionamos a los monstruos en la ficción. En el cine y en los escenarios los personajes se *acobardan* antelos monstruos, contrayéndose a fin de evitar las garras de la criatura, pero también para evitarel roce accidental con ese ser impuro. Eso no significa que creamos en

> la existencia de monstruos de ficción, como hacen los personajes de las historias de terror, sino que vemos su descripción o su imagen como poseyendo una virtud perturbadora con las mismas cualidades ante las que reacciona alguien.[54]

Para Carroll, las respuestas de los personajes son paralelas, idealmente, a las del público. Los personajes temen al monstruo, a ese ser extraordinario, perturbador. En todo caso, nosotros, como público, también le tememos, pero es un temor distinto. Mientras que en la realidad de los personajes ese monstruo *existe*, en la nuestra no es así, ya que no creemos en su existencia.[55] En una película de posesiones, los personajes, aunque se mantengan escépticos, temen a lo que está sucediendo, responden emocionalmente a un ser que está *existiendo* en su realidad. Sin embargo, rompe con esto: son los poseídos. Por lo tanto, se puede hablar de la emoción que sienten los personajes como terror. Nosotros, como público, no creemos, generalmente, en las posesiones demoníacas o, si creemos en ellas, nos parecen demasiado inusuales. No obstante, tememos a ese ser que está presente en la película: parece un choque de realidades que genera respuestas emocionales paralelas[56] entre los personajes y el público,[57] sólo que, entonces, los personajes padecen de terror, mientras que nosotros, como espectadores, padecemos lo que Carroll denomina: el terror-arte.

Para poder explicar en qué consiste el terror-arte y cómo se produce, Carroll indica que su respuesta se basará en una teoría cognitiva de la emoción. Dicha teoría consiste en que un estado emocional se produce mediante una direccionalidad hacia un objeto. Esto quiere decir que hay una dirección a un objeto x, el cual me produce un determinado estado emocional. Carroll denomina a x como el *objeto formal de la emoción*: "el objeto formal de la emoción es la categoría evaluativa que circunscribe la particular *clase* de objeto que la emoción puede focalizar. En otras palabras, ser un objeto de terror-arte está limitado a objetos particulares, tales como Drácula, que son amenazadores e impuros"[58]. Esto quiere decir que, en la emoción del terror-arte, el objeto formal de la emoción sería el monstruo.

La teoría cognitiva de la emoción de Carroll se divide en dos aspectos: los pensamientos o creencias y las respuestas fisiológicas. Tenemos, en primer lugar, el pensamiento. Si yo estoy

[54] Ibid., p. 48 pp.
[55] *Ibid.*, pp. 135-208. Es menester señalar que esta explicación refiere a lo que Carroll denomina la paradoja de la ficción. Aunque la discusión es interesante y muy enriquecedora, no me meteré con la paradoja de la ficción, ya que llevaría más tiempo de explicación y sería una desviación del propósito general de este capítulo. Si se desea consultar la discusión.
[56] *Ibid.*, pp. 73-74
[57] *Ibid.*, p. 67.

[58] *Ibid.*, pp. 69-70

mirando una película de terror, sé que es de terror porque hay un monstruo. Tengo determinadas creencias[59] que en la ficción el monstruos es un ser poseído que levita, si comienza a hablar en idiomas desconocidos es probable que se queje o que realice una acción en contra de los personajes, el poseído se convirtió en tal debido a que conjuró a un determinado demonio, etc., y estas creencias lo que hacen es que comienzan a configurar al monstruo en mi mente de tal manera que tengo el pensamiento de su posibilidad,es decir, que pienso que el poseído es un ser posible, mas no lo es. Los pensamientos sobre el monstruo contienen, necesariamente, dos de las condiciones mencionadas sobre el monstruo: el que sea amenazador —creo que el poseído puede hacerme daño, arroja objetosa los personajes, etc. — e impuro —el poseído es uno y varios a la vez, tiene llagas en su cuerpo, puede levitar, entre otros—. Ahora bien, los pensamientos o creencias que tengo sobre el monstruo comienzan a producirme determinados estados físicos en respuesta a ello.Los pensamientos que tengo sobre el monstruo causan determinados estados fisiológicos.

> Asumiendo que "yo-en-tanto-que-parte-del-público" estoy en un estado emocional análogo al que se describe como el de los personajes de ficción atacados por monstruos, entonces: estoy eventualmente arte-terrorizado por algún monstruo X, pongamos Drácula, si y sólo si
>
> 1) estoy en algún estado anormal de agitación sentida físicamente (estremecimiento, temblor,chillido, etc.) que 2) ha sido *causada* por a) el pensamiento: de que Drácula es un ser posible,y por los pensamientos evaluativos de que b) dicho Drácula tiene la propiedad de ser físicamente (y tal vez moral y socialmente) amenazador en las formas descritas en la ficción y que c) dicho Drácula tiene la propiedad de ser impuro, donde 3) tales pensamientos van normalmente acompañados por el deseo de evitar el contacto con cosas como Drácula.[60]

Se diría, entonces, que la emoción del terror-arte consiste en un estado emocional eventual. Es un estado emocional que llega repentinamente, como un arranque de ira[61]que implica un estado

[59] *Ibid.,* p. 68.

[60] *Ibid.*, p. 63.

[61]Aquí está esbozada, en unas cuantas palabras, la paradoja de la ficción de la que habla Carroll. Este análisis también ayuda a esclarecer que, del hecho de que yo tenga miedo de un monstruo -de una posesa- no significaque e*xista en verdad*, es decir, que es solamente un contenido del pensamiento, no un existente, por lo que no estaría comprometido a afirmar su realidad concreta.

fisiológico determinado, producido por la apreciación de una obra que implique un objeto, en este caso sería el monstruo, cuyos componentes son tres: es negado por la ciencia contemporánea, el que sea peligroso, amenazador (miedo) y el que provoque náuseas, asco, repulsión (repugnancia o impureza). El estado fisiológico que se presenta en la emoción de terror-arte produce

> agitaciones sentidas físicamente, o respuestas automáticas o sentimientos, son contraccionesmusculares, tensión, encogimiento, chillidos, estremecimientos, el recular, la comezón, el helarse, el detenerse momentáneamente, el escalofrío, la parálisis, el temblor, la náusea, un reflejo de aprehensión o una alerta físicamente elevada (una respuesta al peligro), tal vez gritando involuntariamente.[62]

Al igual que los personajes de las obras de terror, nosotros, como público, padecemos o estamos en un estado emocional particular en el momento de estar frente a una obra de dicha categoría: estamos arte-aterrorizados, lo que significa que, tenemos los padecimientos fisiológicos y pensamientos que los personajes tienen, como si fuese una especie de reflejo. Pero *no estamos aterrorizados de la misma manera*, sino que ese terror que nosotros tenemos crea una distancia entre lo que los personajes padecen y lo que nosotros padecemos. Cada uno de los lados está aterrado, pero el terror de los personajes es un terror *ficcional*, un terror que, por así decirlo, sólo pueden padecerse en el contenido de una obra. Por otro lado, tenemos el terror que padecemos como público.

Se ha mencionado previamente que las reacciones de los personajes son de un terror ficcional, en tanto que el estado emocional que padecen se produce únicamente en la trama de la obra. Las reacciones del público son distintas. Es una emoción que se produce por la obra de terror, no dentro de ella, es decir, no sería un terror ficcional. Estamos arte- aterrorizados ya que padecemos dichos estados fisiológicos y tenemos creencias acerca del monstruo. Pero, a diferencia de los personajes, quienes creen que el monstruo *en verdad existe*, nosotros, por el contrario, no lo creemos así. El monstruo, para los personajes, es un ser que existe. Para nosotros sólo es una creación ficcional en un mundo también ficcional. La presencia del monstruo no nos compromete a creer que exista. El monstruo no es el evento actual del pensamiento que tengo sobre el monstruo, sino sólo es el contenido del pensamiento sobre ese monstruo[63]: ser un ser actual significaría un compromiso a su existencia, pero el que sea contenido del pensamiento quiere decir que el monstruo sólo es "el

[62] *Ibid.*, p. 63
[63] *Ibid.*, p. 78

concepto de un cierto ser posible"[64], es decir, que no hay posibilidad actual de que el monstruo exista: es un producto de la imaginación. El monstruo es el contenido del pensamiento que integra los criterios evaluativos de amenaza e impureza, produciendo la emoción del terror-arte.

Por ende, el terror-arte como emoción en Carroll se resume así: lo que padecemos mal estar frente una obra de arte que es categorizada como terror, es una emoción, el arte-terror.Con base en la teoría cognitiva propuesta por Carroll, una emoción debe tener un objeto formal al cual dirigirse. Ese objeto es el monstruo. El monstruo es un ser cuya existencia es negada por la ciencia contemporánea. El monstruo es evaluado como peligroso, produce miedo, hace sentir temor hacia algo que amenaza nuestras vidas. Éste es evaluado, además, como impuro, entendiendo esta impureza como algo que se componga, en primer lugar, de categorías intersticiales, categorías en conflicto y, en segundo lugar, que produzca asco, náuseas. El monstruo está contaminado, trae plagas, produce o está en un estado de putrefacción. El monstruo no existe para nosotros, sino sólo es un contenido de pensamiento.

El monstruo sólo es un concepto de algo que puede existir -pero su existencia es negada porla ciencia.

En resumen, Carroll caracteriza a las obras de terror como sigue: X es una obra de terror si y sólo si es una obra que a) presente un monstruo, el cual debe de ser: i) negado por la ciencia contemporánea; ii) ser amenazador; iii) ser repulsivo o impuro; y b) que la obra produzca la emoción de terror-arte, la cual debe estar dirigida al monstruo, el cual produce:
iv) miedo y v) asco.

A pesar de que pueda resultar convincente la teoría de Carroll para poder ser aplicadaconforme las obras de terror, se observará en el siguiente capítulo que su teoría enfrenta algunos problemas en torno a sus dos principales tesis: la presencia del monstruo y la emoción terror-arte.

[64] *Ibid.,* p. 95

Capítulo 3. El terror como categoría del arte

La teoría del terror de Carroll, explicada en el capítulo anterior, resulta bastante plausible, pues da cuenta de un buen número de obras que consideramos paradigmáticas delgénero de terror. La utilidad de la teoría podría ejemplificarse con dos paradigmas de las películas de terror: el *El exorcista* y *Pesadilla en la calle del infierno*. En estas películas hay dos monstruos claros: Regan poseída y Freddy Krueger, respectivamente. Estos personajes son letales y repugnantes: Regan con sus marcas en la piel, palidez y vómito, además de la fuerza excesiva, la levitación y la telekinesis; en Krueger, su piel quemada, la cual le cubre todo el cuerpo, sus manos con garras de acero y el hecho de matar en los sueños. Además, generan terror-arte. Tanto Regan como Krueger generan asco: Regan con llagas y vómito, Krueger con su cuerpo con piel quemada. Generan miedo, ya que los dos resultan peligrosos, tanto por poderes sobrenaturales de levitación y telequinesis, además de la presencia de un demonio dentro de una persona, como aparecer en los sueños y asesinar a los demás con guantes con garras de metal.

Sin embargo, a pesar de la aparente utilidad de la teoría de Carroll, ésta no está exenta de problemas. En particular, es problemático pensar que la presencia del monstruo y el terror- arte, tal como se describen, sean condiciones necesarias para que una obra sea de terror pesea que se cumplan en algunos casos paradigmáticos del género. En el primer apartado, se examinará si el monstruo es, de hecho, una condición necesaria para que una obra sea de terror. Para ello presentaremos tres casos problemáticos: obras que presentan monstruos queno cualificarían como monstruos en sentido estricto —donde se podrían incluir asesinos, asesinos seriales o ciertos seres similares—, obras donde el monstruo es implícito —obras donde no está claro qué o quién es el monstruo, si es que lo hay y el monstruo no es patente—y obras en las que el monstruo está ausente —obras en las que simplemente no hay monstruo alguno. En el segundo apartado se abordará la emoción terror-arte y los criterios evaluativosque comprende. Se cuestionará si esta emoción tal y como se caracteriza, es una condición necesaria. Para ello, haré uso de las críticas hechas por Matt Hills. Por último, en el tercer apartado, se analizará como el terror puede ser una categoría del arte, haciendo uso del primer capítulo como metodología para que pueda ser aplicada a dicho género.

Críticas a la teoría de Carroll

El hecho de que para Carroll la presencia del monstruo y la emoción del terror-arte, caracterizados del modo particular en el que él los concibe, sean requisitos para cualificar como terror, implica que no puede haber una obra de terror sin monstruos o sin emoción terror-arte.

En este apartado se discutirá si es realmente el caso: i) se cuestionará que de hecho todas las películas de terror presentan monstruos; ii) se problematizará la idea del terror-arteen general y como requisito por el terror en particular.

El monstruo como condición necesaria

El monstruo es sin duda un elemento recurrente en las obras de terror. Pero ¿es necesario, como dice Carroll, que haya un monstruo para que una obra cualifique como terror? En este apartado se sostendrá que:

i) hay obras en las que aparecen personas protagonistas de obras de terror que no cumplen las descripciones de Carroll para ser monstruos.

ii) hay obras de terror donde parece aún más claro que no hay monstruo.

Si esto fuera así, no es el caso que toda obra de terror necesariamente contenga monstruos caracterizados del modo en que lo hace Carroll. A continuación, se analizará el primer punto: monstruos que no son tales.

a) Monstruos que "no son monstruos"

Carroll no sólo nos dice que la presencia del monstruo es un requisito, sino que nos ofrece una definición muy específica del mismo. Empero, hay obras que se consideran de terror y cuyos protagonistas, aunque podrían llamarse monstruos bajo alguna definición, no parecen serlo según la definición carrolliana. Un caso paradigmático sería el de obras dondelos monstruos sean asesinos y/o asesinos seriales.

Franquicias cinematográficas como *Saw*[65] o *12 horas para sobrevivir*[66] pueden servir de ejemplos. En primera instancia, estas obras son consideradas como obras de terror[67] y, si siguiéramos la teoría de Carroll, tendrían que presentar un monstruo. Podríamos pensar que los monstruos son los asesinos, pero no parece que cumplan con las condiciones de Carroll, lo que indicaría, entonces, que no serían monstruos en realidad según la definición de Carroll. Es cierto que los asesinos *podrían* cumplir la segunda condición que exige Carroll: letalidad. Las personas de *12 horas para sobrevivir* presentan la condición de letalidad en tanto que toda acción que realicen hacia algún otro resultará en un daño grave o mortal. Se vuelven peligrosos tanto para los demás, ya que podrán herir, torturar o asesinar a quienes les plazca. Sería el mismo caso con los asesinos seriales, como el caso de *Saw*.

Sin embargo, a pesar de que los asesinos pueden generar desprecio, odio, enojo o rechazo, no es muy claro que generen repugnancia o asco como los describe Carroll. Además, tampoco son entes impuros. Si tomamos el término de repugnancia, los asesinos seriales no provocarían del todo asco. Si se hallan envueltos en sangre o vísceras, estos sólo serían factores circunstanciales que, en vez de tenerse como aversivos, incrementarían más su valor de letalidad, pero no los distinguirían, por ejemplo, de un médico que, al operar, se llena de sangre, o un carnicero cortando ciertas partes de un animal. Respecto al segundo término, el de impureza, tampoco está claro que el asesino serial cumpla claramente con las categorías intersticiales. Quizá uno podría pensar que sí cumplen con la categoría "normal/anormal". Los asesinos seriales son tenidos como seres que no concuerdan con las relaciones, actitudes y acciones comunes en sociedad, por lo que suelen contraponerse con los términos de normal (cualquier persona que tenga al otro como un igual o que simplemente sepa o no considere matar al otro) y anormal (cualquier persona que no tenga al otro por igual, que no sepa la diferenciación moral entre matar y no matar a una persona o que simplemente tenga deseos de dañarla o quitarle la vida). Sin embargo, las categorías "normal/anormal" son demasiado generales o muy arbitrarias. Ejemplos

[65] 2004, James Wan, Estados Unidos, *Evolution Entertainment, Twisted Pictures, Lionsgate Films*. Es clasificada como terror, terror psicológico, suspense y policíaca.

[66] 2013, James, DeMonaco, Estados Unidos, *Blumhouse Productions, Platinum Dunes, Why Not Productions*. Es clasificada como terror o terror distópico.

[67] No hay que olvidar que, como se mencionó en el primer capítulo, las categorías que integran diversas obras no son inflexibles, sino que permiten que éstas puedan estar incluidas en otras categorías (*12 horas para sobrevivir* podría estar en las categorías de terror, ciencia ficción y acción).

como personas pertenecientes a tribus urbanas, utensilios extraños o personas con capacidades diferentes caerían en esta categoría intersticial. Por tanto, es plausible que cumplan también la condición de impureza. Pero si esto es así, la categoría sería demasiado vaga.

No obstante, la condición que definitivamente no cumplen los asesinos seriales de estas películas es que no son negados por la ciencia contemporánea. Tenemos no sólo estudios y tratados sobre el comportamiento de las personas y su capacidad de hacer daño a los demás, sino que existen disciplinas que los estudian (psicología, criminología, etc.). Los asesinos seriales no conforman una especie de "división ontológica" extraña a nuestro mundo
—cómo se sugiere con los monstruos— sino que son, ontológicamente, iguales a todos los habitantes de dicho mundo.

Una de las defensas que podría formular Carroll es que los asesinos seriales no son los seres explicados por la psicología actual, sino que son creaciones de ciencia ficción, por lo que podrían ser tenidos como monstruos, ya que infringen o no están contemplados dentrode los postulados científicos actuales. Esto significaría que los asesinos de *12 horas para sobrevivir* no podrían tener un correlato en nuestra realidad, ya que sólo en un mundo terrorífico como el de esta obra se presentaría el comportamiento instintivo de asesinar por placer un determinado día al año. O que, en *Saw*, sólo la creación ficcional podría concebir a una persona que secuestra a distintas personas, obligándoles a "jugar" para salvar su vida. El caso es que, si se analiza esta objeción, podemos responderla con contraejemplos empíricos, pues sí hay casos semejantes, algo que parecería inconcebible como el que un joven asesinara a sus compañeros de clase es de hecho algo que ocurre, desgraciadamente, en nuestro mundo. Asimismo, los asesinos seriales *sí* son explicados dentro de la ciencia contemporánea, aunque sus actos parezcan —y se quisiera pensar que son sólo eso— creaciones ficcionales.

Si esto es así, siguiendo la propia teoría carrolliana, las obras donde aparezcan asesinos seriales no contarían como obras de terror y, sin embargo, parecen serlo. Ahora, quizás lo que falla es la idea de que la presencia del monstruo sea una condición necesaria. No sólo hay personajes que consideraríamos monstruos, pero no parecen serlo bajo la teoría de Carroll, como los asesinos seriales, sino que hay obras en las que simplemente no hay monstruo alguno, como se desarrollará a continuación.

Monstruos implícitos; monstruos ausentes o terror "sin monstruos"

Se ha mencionado que hay obras que se consideran comúnmente dentro del terror pero que sus entes principales no parecen cualificar como monstruos en el sentido de Carroll. Si esto es así y respetamos las prácticas de clasificación, tendríamos obras de terror sin la presencia del monstruo, lo cual sería un contraejemplo para la postura de Carroll. Un ejemplo de esto, como se mencionó, es el caso de los asesinos seriales, los cuales no cumplen con las condiciones exigidas por Carroll para ser catalogados como monstruos. Ahora bien, también se podría pensar en obras en las que puede intuirse que hay un monstruo, pero la presencia de este no parece del todo clara: obras donde el monstruo está implícito, donde el monstruo sólo es mencionado o, si llega a aparecer, no es claro que en verdad sea él, o monstruos ausentes, obras en las que no haya monstruo alguno. Se mencionará tres ejemplos que puedan mostrar lo anterior: *Babadook, El proyecto de la Bruja de Blair, La bruja*.

Tomemos el primer caso: *Babadook*[68]. Esta obra sería del tipo de monstruos implícitos. *Babadook* es una obra singular, debido a que tiene dos posibles interpretaciones, llamémoslas el plano básico y el plano profundo. En el plano básico, *Babadook* es una obra de terror típica: sí hay un monstruo real en la ficción. Éste es letal. Asesina a la mascota de la familia y amenaza la integridad tanto de la madre como del hijo. Además, es un ser aparentemente sobrenatural. Sin embargo, el monstruo aparece en pocas ocasiones, generalmente acompañado de su nombre silabado con una voz gutural y no es particularmente repugnante. No parece haber asquerosidad en un ser con sombrero y gabardina negras, rostro blanco y dientes alargados. Por ello, en esta interpretación uno podría dudar de que esta obra, tradicionalmente clasificada como terror, cumpliera las condiciones del monstruo carrolliano y por tanto las del terror. No obstante, el contraejemplo se vuelve más claro con el plano profundo. En esta interpretación, el *Babadook* no es realmente un monstruo, sino que resulta ser un mero constructo del estado psicológico de la madre. Si esto es así, el supuesto monstruo sí puede ser explicado por la ciencia (proyecciones psicológicas de la perturbada madre). Además, no resulta ni repugnante ni letal. Como dijimos antes, su aspecto no es repugnante y, dado que no hay realmente un monstruo, éste no es letal. La que es letal sería la madre, ya que ella llevaría a cabo las acciones de

[68] 2014, Jennifer Kent. Australia, *Causeway Films*.

daño, como asesinar al perro. Si *Babadook* fue una obra de terror aplaudida por la crítica[69], fue en parte porque se entendió que la segunda interpretación era la correcta -por eso resultó novedosa. Si esto es así, parece que el contraejemplo a la teoría de Carroll es más claro.

El segundo ejemplo sería el de *La bruja*[70] Esta película sería una obra con monstruo ausente. El hecho es que, en primera instancia, no está claro, dentro de una gama de personajes presentados en la obra, cuál de ellos sea el monstruo y, si se llegara a identificar, no se sabría si cumplen con las condiciones exigidas por Carroll. *La bruja* presenta diversas figuras inquietantes. Tendríamos a la vieja, la cual aparece en el inicio y en el final de la obra (una mujer, de avanzada edad, quien está desnuda y se lleva al principio al bebé de la familia). Thomasin, la hija mayor de la familia, quien es acusada de ser bruja, debido a que con ella desaparece el primer hijo y su otro hermano, Caleb. Los gemelos son quienes pasan los días molestando a Thomasin y jugando con una cabra llamada *Black Phillip*, la cual dicen que les susurra cosas. Por último, *Black Phillip*, un macho cabrío negro, que es tomado por el demonio por el padre y aparece al final con Thomasin, susurrándole un trato para convertirse en bruja.

El problema es que ninguno de los personajes cumple con las condiciones de Carroll para cualificar como monstruo. Si se toma la primera condición de la negación por la ciencia, la vieja podría ser tomada como un caso de esquizofrenia y no por algo sobrenatural. El actuar de los gemelos podría ser explicado como un simple juego macabro de niños. *Black Phillip* nunca se nos muestra como algo extraordinario en nuestro mundo. Los susurros nunca están presentes sino hasta el final, pero no se nota, a ciencia cierta, que es la cabra quien realiza dicha acción. Hasta podría pensarse que Thomasin está delirando.

Si se piensa en las otras dos condiciones, la letalidad y la impureza, tampoco parece que se cumplan. La vieja puede ser repugnante, pero sólo por sus actitudes extrañas, mientras que la cabra, Thomasin y los gemelos no parecen cumplirla. Conforme a la letalidad, sólo puede asegurarse con la cabra, cuando ésta asesina al padre, pero podría ser un hecho puntual o fortuito.

---

[69] Diversas fuentes, generalmente en blogs de internet, la han calificado positivamente. *Cfr.* https://www.tomatazos.com/peliculas/71423/La-Bruja. Hay bastantes blogs y páginas donde se le ha aclamado por parte de críticos y aficionados, la fuente previa sólo es un ejemplo.

[70] 2015, Robert Eggers, Estados Unidos-Canadá, *Parts and Labour, Rooks West Entertainmet, RT Features.*

La bruja, de hecho, es una obra que ha sido criticada tanto por su trama como por las figuras que utiliza, ya que resulta ser una obra atípica de terror, debido a que no hay monstruo alguno. Si la crítica no la contemplara como una obra de terror, esto favorecería a Carroll, ya que una de sus condiciones para que una obra sea de terror es la presencia del monstruo. Si éste no está, no hay obra de terror. Empero, el hecho de ser una película atípica de terror no quiere decir que no sea de terror. Las críticas apuntan a lo primero, no a lo segundo. *La bruja* sí es una obra de terror, pero no es un terror usual. La ausencia de un monstruo no le quita fuerza ni la descalifica, sino que ayuda a que sea considerada con más fuerza como terrorífica: una estructura de sofocamiento, de incomodidad, que aumenta en la obra, el enfrentamiento con un mal que es desconocido en su mayor parte, aunque sí con la idea de su relación con la religión, entre otros. Puede que no tenga a un monstruo ni provoque, como más adelante se observará, terror-arte, pero sigue siendo un caso del género de terror.

Ahora, si se pide un caso paradigmático —no atípico ni controvertido— de una obra de terror, se analizará el caso de *El proyecto de la Bruja de Blair*. Esta obra representaría el caso de los monstruos ausentes, en los que, aunque haya mención del monstruo, jamás aparece en la obra. Durante toda la película sólo se hacen menciones de un ser, la bruja de Blair, de los actos que cometió, de dónde podría hallarse, etc. Además, se producen extraños sucesos, como las pilas de piedras halladas frente a la casa de campaña, cómo es movida ésta por fuera y risas de niños donde no los hay, la aparición de figurillas de madera frente a ellos y la desaparición de uno de los chicos, entre otros. La cuestión sería que el monstruo *nunca se ve*. Esta obra ha sido considerada como terror, aunque si Carroll está en lo cierto, en torno a las condiciones que exige, esta obra no podría ser catalogada como tal. Carroll exige la presencia de un monstruo concebido a una manera particular. Sin embargo, en la película sólo el título y las menciones dentro de la obra parecen indicar su presencia, pero nunca es percibida durante la misma. Si se acepta que hay un monstruo, no se puede asegurar que cumpla las tres condiciones que Carroll pide. En primer lugar, puede que la bruja sea un ser negado por la ciencia contemporánea, debido a la brujería y el ocultismo, aunque, por un lado, hay personas ordinarias que se dedican a estas prácticas y, por otro, en la película, no se logra percibir más efectos de la supuesta brujería que piedras amontonadas y ramas amarradas. En segundo lugar, se podría pensar en la letalidad de la bruja durante los momentos en los cuales los personajes principales son molestados, pero no parece suficiente para suponer que sus vidas *de hecho* están en peligro. Hay rumores de que tal bruja existe y que ha matado, pero no se sabe si son sólo rumores, no se sabe si de hecho hay peligro de muerte. Finalmente, no está claro que se cumpla la condición de repugnancia o impureza: dado que nunca aparece la bruja, no se puede asegurar que provoque asco. Podría decirse que una bruja contiene

categorías intersticiales, natural/sobrenatural, por ejemplo. Sin embargo, dado que jamás aparece, no podría afirmarse con seguridad. Además, como se ha dicho antes, estas categorías son un tanto ambiguas. Si esto es así, esta obra parece ser excluida del terrorsi uno sigue las condiciones descritas por Carroll, ya que no hay monstruo -es un monstruo ausente-, además de que, aun si estuviera presente, no podría cumplir con los tres elementos exigidos para ser un monstruo según la teoría de Carroll. No obstante, *La Bruja de Blair* es considerada sin ninguna duda, una película del género de terror.

Hasta ahora se ha argumentado que hay películas de terror en donde no hay monstruo, o bien porque no cualifican como tal bajo la definición de Carroll, o porque simplemente no aparecen en las obras. Si esto es así, la presencia del monstruo no puede ser condición necesaria para que una obra cualifique como obra del género de terror. Se dejarían fuera bastantes obras por el simple hecho de que su monstruo no es, por ejemplo, negado por la ciencia contemporánea, o por una obra que nunca muestre a un monstruo.

Ahora bien, aun cuando se cumpliera la primera condición necesaria, que sería la presencia del monstruo, quedaría todavía por evaluar la segunda condición: la emoción terror-arte. En el siguiente apartado se analizará dicha emoción y se cuestionará si es o no una condición necesaria, como es requisito en la propuesta de Carroll.

La emoción terror-arte

Carroll propone que las obras de terror generan una emoción determinada, el terror- arte. Esta emoción se explica con base en una teoría cognitiva de la emoción, la cual indica que toda emoción se dirige hacia un determinado objeto, es decir, que hay un objeto que produce dicha emoción. La emoción que genera el terror es el terror-arte y su objeto es el monstruo. Aquélla se compone de dos respuestas, tanto fisiológicas como cognitivas: el miedo y la repugnancia. Esto significa que, para Carroll, la emoción terror-arte necesita dos criterios evaluativos: el criterio de miedo (letalidad) y el criterio de impureza (repugnancia). Carroll añade, además, que la emoción del terror-arte es una emoción de tipo repentino, es decir, que es una emoción que se suscita de un momento a otro, o como se discutió en el capítulo previo, que el terror-arte es repentina como la ira.

Muchas obras generan este tipo de emoción. En el caso de *El exorcista*, Regan poseída nos da miedo y, además, asco. El monstruo es letal y repugnante por sus características físicas. Sin embargo, ¿es el caso que todas las obras de terror lo produzcan?

Matt Hills, en su libro *The Pleasures of Horror*, critica a Carroll que el terror no debe concebirse como una categoría que genera una emoción del tipo cognitivo, además que critica la noción de que la emoción sea repentina. Hills no está de acuerdo con Carroll en que el terror sea una emoción explicada conforme a las teorías cognitivas de la emoción, esto es, que el terror no tendría que ser visto necesariamente como una emoción que tenga un objeto dirigido, sino que habría que tomarlo como una *afección*, es decir, un estado que no es necesario que algo determinado lo produzca. La afección tampoco tiene que ser eventual o repentina, sino que puede ser progresiva o anticipatoria. Hills, por lo tanto, propondría algo que él denomina una *teoría afectiva del terror*, la cual podría dar cuenta de los objetos no dirigidos —no intencionalidad— y la anticipación afectiva —no eventualidad—.[71]

> *El horror no produce, únicamente, emociones de objetos-dirigidos*; provoca, significativamente, estados de ansiedad sin dirección, sin objeto específico. Aunque tenga sentido decir que el miedo y la repugnancia sean objetos dirigidos, es decir, el miedo de 'X'

[71] Hills, Matt, *The Pleasures of Horror*, pp. 13-14. Todas las citas de esta obra serán traducción propia.

> y la repulsión de 'Y', la angustia, definitivamente, no es un objeto dirigido. Es menos que una 'emoción', como es definida por los cognitivistas, y más una afección (los estados de sentimientos afectivos no tienen componentes cognitivos y evaluativos).

El horror no compromete a las audiencias en emociones 'ocurrentes'; el horror puede sumergir a las audiencias en un ambiente o estado 'anticipatorio' que perdure en el texto puede generar una experiencia afectiva saturada de anticipaciones, con 'emociones' específicas que ocurren conforme a este estado afectivo.[72]

En este apartado nos basaremos en las críticas de Hills para argumentar que la emoción de terror-arte, pese a que puede producirse en ciertas obras de terror, no es una emoción que necesariamente se produzca en todas las obras. Es posible que, como dice Hills, muchas obras de terror produzcan una especie de afección no cognitiva, en el sentido de no presentar un objeto intencional claro como es el monstruo, y no eventual o repentina, sino continuada, subyacente o anticipatoria.

Hills comienza con el punto de la intencionalidad. Como ya se ha observado, este autor no está de acuerdo en que, al estar frente a una obra de terror, padezcamos la emoción del terror y, particularmente, el terror-arte. Hills quiere decir con esto que no es necesario que la emoción que genera el terror sea explicada necesariamente con componentes evaluativos. Si se mantiene esta línea, indica Hills, parecería que la experiencia del espectador pudiese reducirse a procesos computacionales que procesan determinados elementos que cumplen con criterios establecidos y, así, generar una respuesta afectiva a unaobra determinada[73], es decir, que parecería que quien esté frente a una obra de terror sólo pudiese experimentarla mecánicamente, como si los criterios que se establecen en las obras de terror le generaran automáticamente la experiencia del terror. El hecho es que Hills quieremostrar que el objeto, el monstruo, no es necesario para producir horror. La afección relevante no es siempre provocada por este objeto intencional. Hills indica que reducir el arte-horror a un objeto, reducir a respuestas afecticas con base en dichos criterios establecidos, no da cuenta de la complejidad de la experiencia estética del terror. Hills sostiene que el terror también comprende una introspección de afectos y emociones propias, lo que indicaría que no sería compatible del todo con

[72] *Ibid.*, p. 25.

[73] *Ibid.*, p. 26.

aspectos cognitivos, sino aspectos de sensaciones y afecciones, los cuales pueden no tener objeto.[64] No es que el objeto intencionalte cause miedo o repugnancia de repente, sino una determinada atmósfera te va preparando para, posiblemente, sentir dichas afecciones. De hecho, Hills agrega que ciertas emociones, como el miedo o la repugnancia, pueden haber sido olvidadas o rechazadas introspectivamente, lo que daría como resultado que existiera un bloqueo, un cierto olvido, que rechace un objeto determinado como productor de la emoción, lo cual llevaría a dicha emoción tornarse como una afección sin objeto.[74] El miedo o la repugnancia pueden haber sido rechazadas u olvidadas por el espectador, es decir, que dichas emociones pudieron haber sido bloqueadas por el temor hacia el monstruo, la opresión causada por la atmósfera, etc., uolvidadas por el hecho de ya no querer recordar por temor o porque si lo hiciera, le daría asco. Al espectador puede que no le parezca que sean emociones fundamentales o necesarias en la obra y, como se ha visto, estas emociones necesitan un objeto: tengo miedo de un monstruo, tengo aversión por un monstruo. Esto resultaría en una afección que no tenga un objeto determinado. La afección que podría encajar mejor con el terror en vez del arte-terrorsería, para Hills, la angustia.

La angustia sería, para Hills, la afección paradigmática, que no necesaria, en las obrasde terror. A diferencia de las teorías cognitivas, la teoría propuesta por Hills no pide que reaccionemos frente a un determinado objeto. No es necesario que uno se asuste y sienta aversión por una cosa en particular. Más bien uno puede sentir cierto temor por algo que nosabe qué es, temer o sentir angustia por algo desconocido, por no saber si algo va a aparecero suceder, pero que aun así uno comienza a sentirse agobiado, ansioso. La afección no está siendo motivada por el monstruo o algo concreto que podamos identificar, es como si estuviésemos frente a algo desconocido. La angustia no comparte ese estado cognitivo que caracteriza al terror-arte, ya que para que sea tenido como cognitivo, es menester que existan criterios evaluativos -además del objeto intencional. Esto quiere decir que debe haber características que configuren la experiencia para generar un estado determinado, *i.e.* el sentirse en peligro, el tener asco. La angustia, en cambio, no involucra evaluar algo debido aque, si no hay objeto específico, no se construiría una evaluación ni adecuada ni suficiente.

Hills, por otro lado, critica la noción de eventualidad que Carroll propone. De acuerdocon Hills, Carroll sostiene que el terror-arte es una emoción que aparece de repente, es como un evento que sucede en un determinado instante. El miedo y la aversión aparecieron debido a que el monstruo aparece en

[74] *Idem.*

cierto momento y éste es evaluado como letal y repugnante. Para Hills, la necesidad de pensar una emoción como eventual quiebra, de cierta manera, la trama de la obra. Si es necesario que el miedo y el asco aparezcan repentinamente, uno podría pensar que, durante toda la obra no habría sensación alguna o, en el mejor de los casos, sensaciones latentes que pudiesen experimentarse, sino que sólo aquello que se experimenta se produce cuando hay un objeto que genere dicha experiencia. Pero Hills niega que esto sea así. Para él, lo que surge en las obras de terror son afecciones o sensaciones que anticipan una determinada emoción: la angustia sería un estado anticipatorio que produciría sensaciones determinadas al espectador que duraría durante toda la obra, o serían la antesala para la aparición de una o varias emociones: el miedo y la aversión.

Resumiendo, los criterios evaluativos en el terror-arte, según Carroll, son el miedo y la repugnancia. El miedo, definido generalmente, sería la emoción o la respuesta afectiva en torno a una situación que pueda generar peligro o daño a un sujeto, mientras que la repugnancia consistiría en la emoción o respuesta afectiva en torno a una situación que genere repulsión y rechazo hacia algo. Estos dos criterios, para Carroll, son los necesarios para que pueda generarse el terror-arte. Si uno falta, no se producirá satisfactoriamente dicha emoción. Una obra de terror generará miedo si produce esa sensación de peligro, como si uno estuviese en una situación en la que su vida —o la de los personajes— estuviera en riesgo, mientras que generará repugnancia en el instante en que uno esté en una situación en la que sienta asco, no aguante estar en ese momento, tenga náuseas y mareos, etc. Si esto es el caso, todas las obras habrían de generar dichos estados, pero a Hills no le parece que éste sea el caso.

Para Hills, la angustia compartiría la estructura del miedo. Es una sensación de estar en peligro. Pero hay algo que las diferencia. El miedo es la sensación de peligrosidad conforme a *algo*. Es probable que, si uno se pasa la línea de vida en el metro y alguien, por la razón que fuere, nos empuja y caemos, sabremos que nuestra vida corre peligro si el metro llega. En cambio, si uno está en su casa por la noche, alguien toca la puerta y, al abrirle, lo arrastran y le ponen una toalla con algún sedante, uno sabrá que su vida corre peligro y que le podrán hacer daño. El miedo aquí funciona debido a que sabemos qué es lo que nos provocará el daño. En un caso seremos aplastados y en el siguiente secuestrados. En los dos casos hay una evaluación conforme una causa determinada. En la angustia, no habría una causa específica. Es posible que, por la noche, escuche un ruido. Uno podría levantarse y buscar la razón del ruido. Si uno habla y no hay respuesta, comienza a sentirse agobiado, como si supiese que corriese un peligro, pero no sabría a qué se enfrenta uno, ya que podría ser cualquier cosa.

Cada instante el temor aumenta, se hace más intenso o disminuye, pero no confirma ni niega nada: la angustia prevalece hasta que se sabe qué es lo que genera dicho temor. No en todos los casos se sabe, a ciencia cierta, a qué se le puede temer o, en otros términos, qué puede provocar daño.

La angustia, entonces, resulta ser conveniente. No sólo porque el miedo necesita algo específico, algo de lo cual uno pueda temer. Sin embargo, la angustia funciona mucho mejordebido a que en muchas obras no sabemos, a ciencia cierta, a qué estamos enfrentándonos: en muchas películas de terror no tememos sólo al monstruo, sino que estamos en constante situación de tensión, independientemente del mismo. Otra cosa en la que estamos de acuerdo es que sí es más factible, siguiendo a Hills, que en las obras de terror sintamos un temor escalonado, es decir, que durante la obra temamos, sea leve y brevemente, sea intenso y duradero, pero que muchas veces no tenemos la certeza de saber a qué le tememos.

Por otro lado, si se toma a la repugnancia como necesaria, habría otro problema. Si, de acuerdo con Carroll, el miedo es debido a algo, la repugnancia también lo será, pero si nose conoce la cosa o causa que genere dichos estados, ¿cómo se podría evaluar como 'asquerosa'? La repugnancia sólo es eficaz en el momento en que cierta situación o cosa provoca ese rechazo, las náuseas y vómito, pero no se generaría en absoluto, o muy fácilmente, si no hay cosa alguna que la genere. No se puede tener asco de lo que no se sabe, a lo mucho se podría experimentar un cierto vértigo, pero prevalecería la problemática. Si generalmente se evalúa la asquerosidad, es debido a que se siente uno mareado, con náuseas, agitación, palidez, sudor frío, etc., y todos esos padecimientos es porque percibo lo que me los está provocando. Si escucho ruidos en la noche, o estoy en absoluta oscuridad, ¿cómo podría sentir repulsión hacia algo que no sé qué sea?

Lo que propone Hills, entonces, es que el terror no debería ser reducido a criterios evaluativos que sean necesarios para la producción de una emoción determinada, además deque no es el caso que todos los padecimientos que se producen al estar frente a una obra seanrepentinos, sino que puede ser que existan estados anticipatorios que generen dichas reacciones.

> Una teoría del terror afectiva debe, además, enfocarse en las afecciones de la angustia *anticipatoria* que satura las representaciones textuales antes de determinar el objeto-dirigido (por ejemplo, la afección precede y puede ser transformada en arte-terror como emoción).[75]

[75] *Ibid.*, p. 30.

> Una teoría afectiva del terror nos obliga a considerar que el arte-terror no concierne únicamente a emociones cognitivamente marcadas (donde las afecciones, como el sobresaltarse, son reducidas a distracciones triviales de la teorización cognitiva) …el arte-terror puede también provocar y sustentar estados anticipatorios, así como afecciones angustiosas, sin objeto dirigido.[76]

Para ser más claro, Hills propone el ejemplo de *El proyecto de la Bruja de Blair*. Hills argumenta que esta obra "permite evaluaciones cognitivas de que la Bruja existe y que es una fuerza amenazadora, pero que retiene la confirmación de la Bruja como un objeto completa o claramente definido, de aquí que el miedo retrocede a una saturación afectiva"[77], es decir, que en esta película se permite una evaluación cognitiva de que la Bruja *sí* existe, aunque lo que sucede es que sólo se implica su existencia, lo que "deja una indeterminación objetiva que se sustenta entre un afecto sin objeto y una emoción de objeto dirigido"[78]. La Bruja es mostrada como un monstruo real, pero sólo podemos imaginar que existe, lo que nos lleva aun estado de indeterminación en el que no sabemos si conocemos a lo que nos enfrentamos o no es así.

Si lo que hemos dicho previamente es correcto, ni la presencia del monstruo ni la emoción del terror-arte parecen ser condiciones necesarias para que una obra sea calificada como una obra de terror. Sin embargo, esto no hace de la teoría de Carroll una teoría completamente errónea. Es cierto también que en muchas obras de terror paradigmáticas sí hay presencia de un monstruo tal y como lo caracteriza Carroll y sí se siente una emoción como la del terror-arte. Si esto es así, ¿de qué manera podríamos reconciliar esto? Se propondrá en el siguiente apartado y retomando lo mencionado en el primer capítulo, que el género de terror es una categoría del arte en la línea descrita por Walton. La presencia del monstruo y la emoción de terror-arte se caracterizarán pues como elementos estándar más que condiciones necesarias.

Si todo lo que se ha dicho anteriormente es correcto, parece claro que la propuesta de Carroll

[76] *Ibid.*, p. 31.

[77] *Ibid.*, p. 26.

[78] *Idem.* En el mismo apartado, Hills afirma que la Bruja puede entenderse hasta como un ser omnipresente, debido a que no hay una delimitación diegética de la Bruja corporeizada o presente, haciendo de ella un ser no encadenado al tiempo y espacio.

falla en un aspecto sumamente importante: presentar dos elementos como condiciones necesarias para que una obra pueda ser considerada como terror. Es cierto que el monstruo es una característica recurrente y típica al igual que la emoción terror-arte. Pero eso no significa que sean necesarias para que una obra cualifique como terror.

El análisis previo mostró que al tener como condiciones necesarias al monstruo y a la emoción de terror-arte, se excluían diversas obras que, de hecho, son consideradas como de terror. Si bien las condiciones de Carroll se cumplen en muchos casos y sirven para identificar y caracterizar un buen número de las obras que caen bajo el género de terror, el problema es que excluyen otras obras que igualmente caen bajo el mismo género. A pesar de ello, la teoría de Carroll tiene su valor. No es que su teoría sea completamente errónea, pues de algún modo capta satisfactoriamente un buen número de elementos que de hecho están presentes en muchas obras de terror y, probablemente, muchos de los casos paradigmáticos.

Para reconciliar estas intuiciones, quizás, en vez de proponer una definición del terror en términos de condiciones necesarias y suficientes, debemos pensar en el terror como una categoría del arte donde los requisitos propuestos por Carroll no sean condiciones necesarias sino propiedades estándar.

Retomando el primer capítulo, las categorías del arte son grupos de contraste que guían nuestra apreciación. Cuando pensamos en una obra como perteneciendo a una categoría específica, se nos vienen a la mente una serie de obras similares, generándonos ciertas expectativas, lo que nos aporta un marco de referencia frente al cual evaluar la obra en cuestión.

Cuando pensamos en obras de terror, pensamos, por ejemplo, en *Drácula*, *El exorcista*, *La noche de los muertos vivientes*, etc. Teniendo estas obras en mente, es normal que pensemos que típicamente aparecen monstruos en ellas —un vampiro, una persona poseída, zombis—, y que típicamente podamos sentir repugnancia y miedo hacia dichos monstruos —el terror-arte. Si esto se traduce conforme a la idea waltoniana de las categorías del arte, el hecho de que haya un monstruo y se induzca típicamente una emoción similar al terror-arte en las obras de terror, sería una propiedad estándar.

Las propiedades estándar, recordemos, son aquellas propiedades que esperamos encontrar en una determinada obra, es decir, tenemos ciertas expectativas de que ciertas características, que solemos encontrar en obras clasificadas dentro de una categoría, vayan a estar ahí si la obra cae bajo esa categoría. Puesto que dichas propiedades tienden a aparecer en dichas obras, no nos sorprende encontrarlas ahí. En el caso de las obras de terror, si vemos aparecer un monstruo, no nos sorprende. Es lo que esperamos que suceda. En estas obras, también anticipamos cierto tipo de reacciones, como sustos repentinos. De algún modo damos por sentado que esto pasará. Por ello, consideramos a los monstruos y las reacciones de sustos repentinos, propiedades estándar de las obras de terror.

Ahora bien, Walton nos dice que las propiedades estándar son típicas, no necesarias. Habrá obras de terror sin sustos repentinos —quizá sólo haya angustia constante. Habrá, además, obras de terror sin un monstruo claro. Esto puede ser raro y va contra las expectativas; además, como veremos, tiene consecuencias en la apreciación, pero es compatible con la categoría de terror. Si fuesen necesarias, cada obra de terror habría de tener dichos elementos, lo que dejaría fuera muchas obras de terror.

Por otro lado, hay ciertas cosas que no esperamos encontrar en cierta categoría. Por ejemplo, si en una película romántica encuentro una persecución policial durante buen tramo de la obra y hay personas luchando entre ellos a golpes, me resultaría raro que fuera romántica y no de acción. Sucede lo mismo con el terror, ya que, si veo una película de terror, me resultaría raro que, en un buen tramo de la obra, se tratara la enfermedad de un familiar de los personajes y cómo lidia con la pérdida cuando aquél muere. Pensaría que estoy frente a un drama que a una obra de terror. En este caso, hablamos de propiedades contra-estándar. Si se recuerda, éstas son propiedades cuya presencia nos sorprende porque no las esperamos y si se presentan en una obra, tenderían a descalificarla de la categoría donde se inserta: el hecho de tener pinturas con bajorrelieve —cuando esperamos que una pintura sea plana—, hallar seres mágicos en una novela realista —cuando esperamos leer sobre la vida concreta, no fantasía—, o que no hallemos monstruo alguno en una película de terror —cuando esperamos que esté al menos uno, ya que se supone que de él trata la obra. Si, por otro lado, no la descalifican, n sorprende de dos maneras, o bien para mal, o bien como algo original dentro del género. Esto puede verse muy claro en dos obras abordadas previamente, *Babadook* y *La bruja*.

El *Babadook* sería el caso en que nos sorprende de una buena manera, es decir, la sorpresa es debido a su originalidad dentro del género de terror. Al ver la película, nos esperamos encontrar un monstruo y que nos genere algo similar a la repugnancia y el miedo. El problema es que esta obra se

puede percibir de dos maneras: como una obra típica de terroro con un trasfondo psicológico peculiar y original. Si se percibe como una película típica de terror, esperamos que el monstruo tenga una presencia continua o una presencia fuerte, pero no es así, ya que aparece muy pocas ocasiones, y su apariencia —algo que esperamos ver para destacar sus características— está muy difuminada. Asimismo, conforme a las expectativas de una película típica de terror, el monstruo resultaría raro pues cuando aparece es un ser con gabardina y sombrero, que es como un muñeco o una silueta de cartón en un libro, no parece resultar ni repugnante ni peligroso. Si evaluáramos, pues, esta película como una obra típica de terror, nos parecería o bien aburrida o bien nada original. Sin embargo, la evaluación cambia si se evalúa de otro modo. Si entendemos que la película tiene un trasfondo psicológico más complejo, el monstruo no existiría en el mundo de la ficción -no sería un personaje más- sino que resulta ser un constructo psicológico y esto resulta original. No esperamos que sea así y nos sorprende por su originalidad. Y es por eso, precisamente, por lo que esta película obtuvo buenas críticas.

La bruja sería, en el caso contrario, una sorpresa en sentido negativo o de confusión. Esta obra fue criticada debido a que no encajaba bien con las expectativas que se esperaban de ella. Algunos críticos consideraron que, gracias a ello, quizás podría pertenecer a otra categoría. Las expectativas no fueron cumplidas, ya que no se distinguía con claridad el monstruo. No había muertos vivientes, ni vampiros, ni hombres lobo, etc., ni se acoplaba a las experiencias que se tienen en el terror. La obra tiene una atmósfera constante de angustia, no de miedo ni de repugnancia. Es por ello por lo que se pensaba que quedaría mejor en la categoría de *thriller* o suspense. Sin embargo, *La bruja* sí estaba clasificada como una película de terror, ya que contiene otras más propiedades estándar de las películas de terror —acciones sobrenaturales, por ejemplo—, aunque resulta todavía confuso, ya que se espera que una obra de terror tenga un monstruo. A pesar de la sorpresa o confusión generada por *La bruja* y que no se cumplieran las expectativas sobre ella, puede pensarse, al igual que el *Babadook*, que no es que no sean obras de terror, sino que, debido a sus particularidades, rompen con el género tradicional del terror, lo que provoca en la categoría una abertura a obras similares.

Como se mencionó en el primer capítulo, las categorías del arte no son cajas rígidas en las que sólo una obra pueda ser incluida allí y no en otro lugar. No obstante, según Walton, hay categorías c*orrectas* para apreciar una obra. Eso no significa que no pueda existir flexibilidad categorial. Muchas obras pueden ser apreciadas dentro de dos o más categorías distintas. El hecho de tener a una obra dentro de una categoría determinada ayuda a una mejor apreciación. Si se clasifican *La bruja* o *Babadook* como suspense, nuestra apreciación sobre ellas cambiaría, ya que nos esperaríamos

características propias de dicho género: trama ascendente, descubrimientos paulatinos de algún crimen, etc. Sin embargo, al categorizarlascomo terror, nuestra apreciación resulta *correcta* o mejor, y que, a pesar de que puedan resultarnos chocantes por lo que no esperábamos hallar, las demás propiedades que puedan compartir como el miedo, la angustia, etc., nos parecen más adecuadas percibirlas dentro delterror que del suspense

Capítulo 4. La industria del Terror

Las películas de terror no solo se juzgan a partir de su efectividad con la audiencia, sus efectos o actuaciones, de hecho, con el paso de los años muchos seguidores del género hemos aprendido no solo a dejar pasar actuaciones que van desde lo mediocre hasta lo terrible, no podemos esperar siempre obtener ejecuciones como Anthony Perkins en Psycho[79], Anthony Hopkins en Silence of the lambs[80] o Jack Nicholson en The shining, pues sabemos de las limitaciones económicas históricamente ligadas al género y hemos llegado a aceptarlo como elementos cuasi folclóricos de los films. Nadie se atrevería a defender a Bruce Campbell como un actor excepcional y sin embargo su papel como Ashley Williams en la saga de Evil dead permanece como uno de los más icónicos por parte de los fans, después de todo fue en este género de donde salió originalmente el concepto popular "so bad it´s Good", refiriéndose a películas que incluso fallando en su idea de alcanzar el terror-ficción pueden disfrutarse como comedias involuntarias.

Lo cierto es que es que muchos directores y actores pasaron por las filas del terror antes de consolidarse en el medio. Debido a la poca exigencia del publico respecto a este tipo de filmes que no se requería de mucho presupuesto para realizarse. Se sabe que para filmar Halloween John Carpenter gasto la mayoría de su presupuesto en cámaras y equipo de filmación, el libreto fue realizado en un lapso de 3 días, mismo tiempo que se afirma tardo el mismo John Carpenter en componer la música, aunque esto último tiende en ponerse más en duda.

Aunque Carpenter no trascendió al escenario principal, sino que se mantuvo en el género y eventualmente se convirtió en leyenda de este. Pero en casos como Sam Raimi quien paso de su trilogía de culto (la multirefernciada saga de Evil dead) a dirigir la saga de Spider-man cuya segunda parte aún se mantiene como una de las mejores películas de super héroes hasta le fecha, pese al bombardeo de películas de este estilo que se ha dado en la última década. Mas notoriamente está el caso de Peter Jackson quien termino por dirigir Lord of the rings la saga más premiada por la academia de las artes cinematográficas.

Es indispensable reconocer que dentro de la industria cinematográfica el género de terror, así como la ciencia ficción se clasifica como las ligas menores, una categoría de la cual se debe ascender para convertirse en un director de verdad.

[79] 1960, Alfred Hitchcock, Universal Pictures, Estados Unidos
[80] 1991, Jonathan Demme, Orion Pictures, Estados Unidos

Esto parecería un tema menor pero el efecto que causa en la audiencia es negativo, pues se acostumbra a un standard muy bajo. En múltiples lanzamientos al año los asistentes a las salas de cine van únicamente a admirar la forma deficiente de su narrativa para después hacer burlas a sus expensas. En sagas como Final destination los comentarios sobre qué tan ridículamente improbable eran los escenarios de las muertes de los protagonistas, en lugar de la discusión sobre la inevitabilidad de la muerte el cual era el tema principal en el que se basaba la saga.

El estigma de películas de serie b afecto la visión tanto de la crítica como el público en general, hasta la fecha son contadas las obras que han sido mundialmente reconocidas, en contraste con los films que han causado indignación o un rechazo generalizado por parte de la audiencia.

Esto no afecta a las productoras, pues con el tiempo estas películas pasaron a de ser un trampolín tanto para directores como actores con esperanza de mostrar sus habilidades técnicas a casas productoras más reconocidas y así comenzar a cimentar sus futuras carreras convirtiéndose en un sistema de negocios muy lucrativo pues por la mínima inversión podrían obtener considerables ganancias que no solo cubren la inversión inicial sino que les permiten financiar nuevos proyectos sin importar la calidad del producto final.

En el fondo de estas productoras encontramos *The Asylum*, que simplemente se dedicaba realizar películas basadas en los trailers y las premisas de películas de clase A. Sus producciones originales no son más que miserables intentos de atraer publico basado en lo ridículo del título, pues con nombres como Megashark versus crocosaurus o 2-headed shark attack no se requiere sinopsis alguna para saber el tipo de película a la que nos enfrentamos.

Su breve momento de brillar lo encontró en 2013 cuando el filme Sharknado se popularizo, gracias a la ayuda de múltiples usuarios de plataformas como youtube y el extinto blimp. La película en si se encuentra lejos de ser competente pero su fama fue tal que engendro cinco secuelas, la última vio la luz en el año 2018.

Por otro lado, tenemos Blumhouse productions que ha financiado múltiples éxitos de taquilla en los que resalta la saga de paranolmal activity, siete filmes en total, estrenados a lo largo de 8 años para máxima optimización. Lo interesante de esta saga es que se centra casi exclusivamente en los denominados “jump scares” es decir largos tiempos de silencio que abruptamente son cortados por un sonido estridente, apelando completamente a los sentidos de la forma más básica. Es el equivalente a la experiencia que se tiene cuando se está caminando por la calle y al pasar por un portón se escucha súbitamente el sonido cavernoso del ladrido de un perro combinado con el choque de sus garras con el metal. Esto provoca que nuestros sentidos se agudicen,

pues apela a nuestro instinto de supervivencia al identificar aquel ruido como una amenaza y nos pone a la expectativa, pero una vez que nos damos cuenta de que se trata la tranquilidad vuelve a nuestros cuerpos y solo queda la aceleración de nuestros corazones.

Esta clase de experiencias tiende a repetirse muchas veces a lo largo de nuestras vidas y algunas veces exactamente frente a la misma puerta a causa del mismo animal. Aun cuando tenemos la experiencia previa nos es imposible ponernos en guardia cada vez que pasamos por ese lugar y aun cuando lo hacemos, al no poder tener contacto visual con la amenaza, pues se trata del perro y no el portón, no podemos no reaccionar, ya que nuestro instinto no toma riesgos y toma acciones no en base a lo que creemos que es, con base en nuestra experiencia previa, sin una identificación definitiva podría tratarse de una verdadera amenaza contra nuestras vidas y siendo ese el caso se demanda una acción inmediata ante tal hecho.

Este tipo de sustos se dan en un nivel sensorial básico, durante la experiencia nuestro cuerpo se encuentra alerta, a la expectativa de la próxima señal, pero es imposible de predecir en la primera vista. Este tipo de técnica se utiliza principalmente en las atracciones de feria conocidas como casa del terror, donde un pequeño grupo de personas se introduce en un lugar con visión limitada ayudados únicamente de una lampara y son expuestos a escenarios grotescos, así como actores personificando clichés del género como demonios, espectros infantiles o carniceros caníbales.

No es como que las películas de terror no se sirvan de este tipo de tácticas, lo han hecho desde Cat people en 1942, pero esta saga lo llevan a un nivel completamente nuevo, se trata de historias cuya importancia narrativa es prácticamente cero, ni la trama ni los personajes tienen relevancia, pero debido a que al dejar las salas de cine la gente tiene esa sensación de adrenalina con sus corazones a un acelerados, lo que es suficiente para crear una ilusión de satisfacción y regresar al año siguiente para presenciar el mismo espectáculo con personajes diferentes.

La proliferación de este tipo de cintas no reside únicamente en el factor económico. La sensación de susto, aunque efímera, cumple en cierta medida con el objetivo que a priori se la atribuye a este tipo de obras; causar sensaciones consideradas negativas como ansiedad o incomodidad. Sensaciones que parecen estar lejos del alcance de las películas icónicas de décadas pasadas, películas que parecen haber pasado la prueba del tiempo.

La forma en la que la industria del terror se maneja nunca ha sido perfecta, no hay que olvidar que se trata de un negocio y finalmente, entre menos motivos se tenga que especular es más fácil recibir

financiamiento. De este modo, cuando una obra ofrecía una idea original con suficiente éxito, se creaba una cascada de imitaciones, no solo secuelas directas, algunas de ellas incluso lograron engendrar su propia serie de secuelas.

Este fenómeno crea un desgaste en la audiencia, algunas personas se lo achacan a la desensibilización causada por la exposición a temas como violencia gráfica y la muerte a causa de esto y aunque considero que existe cierto grado de validez en esta afirmación parece que podemos ir un poco más profundo.

Para un género que depende tanto de la disrupción con la cotidianidad, el conflicto con nuestras creencias que tenemos tan arraigadas que no consideramos la idea de cuestionarlos como los conceptos complejos como las implicaciones que tienen nuestras creencias religiosas o lo que hay más allá de la vida, hasta el movimiento natural de un cuerpo humano, movimientos que no solo estamos acostumbrados observar todos los días sino a realizar nosotros mismos.

Tal vez se deba a que estamos tan acostumbrados a ver el cuerpo humano en estado de reposo o realizando movimientos básicos o porque hemos sentido el dolor en forma directa cuando tratamos de mover alguna extremidad de forma distinta a la que siempre lo hacemos, pero cuando miramos a los entes espectrales hacer su aparición en películas como Ringu o The grudge. El ver un cuerpo determinado comportándose de forma contradictoria, ya es un escenario estresante en sí mismo, un ejemplo son las aves cuando tienden a hacer sonidos similares a los gritos *desgarradores* similares a los que emite un humano, este es porque la mayoría de las personas obtienen la percepción de que el sonido del trinar de las aves es un sonido armónico, casi musical, sin tomar en cuenta la gran cantidad de especies de aves que existen. Dicha percepción típicamente es obtenida por medio de lo que se ve en programas televisivos, si bien es cierto que existen programas educativos, estos no tienen ni remotamente la misma audiencia como las películas de las grandes compañías como MGM, Universal, Dreamworks o Disney (por mencionar algunas), estas últimas dos prácticamente poseen el duopolio de las películas infantiles y es ahí donde se nos proporciona ese tipo de retratos armónicos, de tal modo que se han convertido en un cliché con el tiempo. De modo que la primera vez que escuchamos un sonido más agudo o penetrante por parte de algún ave local nos crea cierto conflicto. Sin embargo, para una persona que se encuentra en un contexto social rural, no le será ajeno el sonido de las aves.

Esto no quiere decir que la familiaridad con el entorno sea suficiente para librarnos del sentimiento de temor, pues, en la naturaleza, el entorno mismo tiende a cambiar, principalmente al caer la oscuridad. Aunque, para ser justos, el entorno no se modifica como tal; no se crean más desniveles o crezcan arboles extra, etc. Sin

embargo, la falta de visibilidad del entorno los va *transformando* en obstáculos, del mismo modo, el resto de los sentidos se agudiza, principalmente el oído. Aquí surge un nuevo problema, pues al no tener referencia visual de las fuentes de ruido se complica el reconocimiento del objeto.

Al estar caminando por la noche en un entorno sin iluminación, como un bosque, una comunidad rural (como una parcela lejos de las viviendas), o incluso una calle en la que no funciona el alumbrado público (lo cual no es un escenario particularmente raro), comenzamos a percibir todo tipo de sonidos, a partir de los cuales nuestro cerebro trata de relacionarlos con conceptos familiares, como pasos, trotes, gruñidos, cadenas, etc. Esto depende del contexto social de cada persona.

Cuando era un niño y visitábamos el pueblo de mi padre, muchos niños afirmaban que por la noche se escuchaban sonidos de cadenas arrastrándose, así como los cascos de los caballos; esto debido a los esclavos que eran prácticamente arreados por los capataces durante la época colonial. Sin embargo, como en realidad yo solo había escuchado ese tipo de sonido en las películas, los cuales son generados de forma artificial, no le encontraba mucha similitud, en adición, a pesar de que siempre he tenido un cierto interés, no solo en las leyendas y el horror, sino también a lo paranormal, lo aparentemente inexplicable, mi posición ante estos hechos se ha mantenido escéptica. En aquel tiempo decidí mantenerme despierto hasta pasadas las doce de la noche para tratar de investigar cual era realmente ese sonido y de donde provenía, debo admitir que me tomó más tiempo del que me siento orgulloso, pero finalmente descubrí que no era más que el sonido de la maya ciclónica chocando con los postes metálicos que funcionaban como límite perimetral para la escuela primaria que se encontraba cruzando la calle.

Evidentemente estos sonidos existen durante las veinticuatro horas y no simplemente aparecen por las noches, sino que es cuando el cerebro se encuentra recibiendo menos información sensorial cuando lo empezamos a notar. Aunque funciona de modo parecido en el caso contrario, cuando nos encontramos en un lugar saturado de gente, como en un concierto o el metro en hora pico, en ocasiones nos parece escuchar la voz de alguien familiar llamándonos, aun si pareciera imposible que dicha persona se encuentre en ese lugar en ese momento, nosotros estamos seguros de que se encuentra ahí y nos está llamando, sensación que no desaparece hasta que encontramos a la persona que se encuentra emitiendo tal sonido, dándonos cuenta que estamos equivocados.

La mente percibe lo que la mente quiere percibir lo cual no es siempre racional, existen muchas implicaciones para una persona que sufre un episodio de paralasis del sueño y afirma que *se le subió el muerto,*

pues esto conlleva una creencia en que existe algo después de la muerte, un algo que de cierto modo conserva la esencia que se tenía mientras se encontraba con vida y que al mismo tiempo existe una forma de que exista una interacción entre la vida y la muerte.

Estas creencias se encuentran presentes en prácticamente toda civilización conocida y no es hasta la última época cuando comenzaron a cuestionarse, solo falta mirar a México donde su tradición más importante es el Día de muertos.

Pero ¿qué pasa cuando se crea un conflicto entre lo que se espera ver y lo que se nos presenta en nuestros diferentes sentidos? es decir; se nos presenta con la imagen de una figura familiar, un animal, una persona, un objeto, etc. Y darle un comportamiento diferente al normal, como el espectro infantil en "the grudge"[81] que al abrir la boca produce un sonido comúnmente asociado con un gato. Si bien la pálida apariencia del infante nos presupone un elemento sobrenatural, es el sonido el que agrega el factor definitivo, es el momento en que la sospecha se convierte en real.

En este escenario es la conjunción del ente, que toma la forma de un niño, pero el color no era normal no solo en la piel, sino también los ojos y el cabello era atípico.



[81] Takashi Shimizu, Columbia pictures, ghost house pictures, 2004

En estos casos no se puede evitar el sentimiento de repulsión, aun teniendo el conocimiento de que se trata de maquillaje o un efecto visual; un ejemplo similar, perteneciente igualmente al cine asiático, particularmente el japones, es el movimiento cuasi antinatural, pues realmente son contorsionistas profesionales, de modo que son movimientos que el cuerpo humano puede realizar con cierta práctica, pero no es algo a lo que nos encontremos acostumbrados a ver, aun si para ellos realizar esos movimientos no representa una mayor incomodidad, existe un elemento de incomodidad inherente al presenciar elementos realizar patrones diferentes a los que presuponemos deberían hacerlo.



En el contexto literario, el escritor Howard Philip Lovecraft utilizaba este recurso con frecuencia, aunque se las arregló perfectamente para no parecer sobre expuesto; constantemente acudía a figuras que poseían características emblemáticas de un animal regular, como una langosta, pero que al mismo tiempo poseían características que son incompatibles con el concepto que tenemos de ellas, como un par de alas membranosas o el hecho de que caminaran sobre sus dos extremidades traseras o midan más de dos metros. Recuerdo perfectamente aquella sensación mientras los marineros se acercaban a aquella roca ciclópea ubicada en un lugar donde no se suponía haber tierra alguna describiendo ángulos que, a primera vista parecían cóncavos, pero en realidad eran convexos. Desde luego se trata de una contradicción que solo puede darse por medio de un medio descriptivo, pues resulta imposible realizar una representación visual de semejante

aberración, sería como pretender realizar una figura que contuviera al mismo tiempo las características de un círculo, así como las de un cuadrado.

Está simple descripción, dentro del contexto de la narrativa es suficiente para establecer la atmosfera de lo que está por venir. Un escenario que escapa completamente de toda comprensión humana, al que nadie debería ser expuesto, una de los motivos por los cual esto le funcionaba tan eficientemente es porque las descripciones puramente narrativas dejan un papel muy importante a la imaginación, aun cuando su figura más icónica ha sido establecida en tantas ocasiones que ya parece haber sido normalizada, el repasar los párrafos donde se realiza tan ominosa descripción siguen forzando nuestra imaginación crear una representación que no siempre coincide con las imágenes que nos han presentado los *artistas.*



Se trata de lugares o situaciones que escapan completamente de lo que podríamos considerar normal. Este recurso es indispensable para lograr que la narrativa de terror sea efectiva, es decir produzca una respuesta emocional tanto nivel sensorial, como el susto, al igual que a nivel intelectual. Debido a esto una exposición a estos temas en demasía convierte lo extravagante o lo antinatural en lo nuevo cotidiano, perdiendo así el elemento disruptivo que lo hace sobresalir. Un ejemplo de este fenómeno puede ser encontrado fácilmente en

narrativas ajenas al terror, probando que aun siendo un elemento importante no es suficiente para definir el género de terror por sí mismo.

En la popular obra de George R. R. Martin, Game of thrones, realiza un estupendo trabajo en romper con las convencionalidades y arquetipos asociados con el género de fantasía. En este universo no existe tal cosa como un rey justo o un príncipe encantador, la figura más cercana que tenemos a un protagonista la encontramos en la figura de Ned Stark e incluso cuando tiene la oportunidad de fungir como gobernante, las decisiones que toma terminan siendo contraproducentes tanto para el como para el reino.

Aun así, parece ser el único personaje que tiene concepción de ideas como honor, lealtad o compasión y pretende guiarse bajo estos principios. Él es la pieza que ayuda a discernir los valores binarios típicos de la narrativa norteamericana de bien y mal, por lo que después de su ejecución, se le entrega al lector o el espectador la responsabilidad de realizar estos juicios de acuerdo con su criterio.

Esta saga novelas, al igual que se serie de televisión, son considerablemente largas, con más de 7 volúmenes incluyendo los complementos y 8 temporadas respectivamente. La audiencia ha tenido tiempo más que suficiente para tomar su decisión. Dando así orden al universo de Martin, un nuevo sentido de normalidad. No es de extrañarse como con el paso del tiempo los interminables elogios poco a poco se convertían en críticas.

Este efecto se magnifica cuando se aplica al género de terror debido a que, al reciclar elementos que están supuestos para provocar una reacción a nivel intelectual se encuentra a un nivel intelectual actúan durante el proceso creativo, lo cual no se ve representado directamente en el producto final.

El terror ha sido históricamente un vehículo para realizar críticas o comentarios sociales; desde Godzilla[82] que cristalizo en una sola criatura el horror y la destrucción de la guerra nuclear hasta la brutal e indiscriminada indiferencia ante la vida, así como los prejuicios raciales en Night of the living dead.[83]

Las primeras tres entregas de George Romero fue notoria no solo por establecer el arquetipo de *zombies* como lo conocemos actualmente sino por el incisivo comentario social que desarrollo en los tres casos; para Dawn of the dead[84] decidió utilizar como locación un centro comercial, lo que fue el escenario perfecto para realizar su crítica hacia el consumismo; el movimiento errático de los zombis entre las tiendas, simplemente

[82] Ishirou Honda, Toho Studios, 1954, Japón
[83] George A. Romero, Image Ten, 1968, Estados Unidos
[84] George A. Romero, United Film Distribution Company, 1978, Estados Unidos, Italia

reaccionando instintivamente a los estímulos proporcionados, para trazar un paralelo con la forma en que funciona una sociedad de consumo. Mientras que en Day of the dead[85] introdujo el conflicto científico-militar en una situación límite. Pocos géneros pueden mostrar este tipo de tensión; los dramas usualmente recurren a hechos reales para basar este tipo de historias, pero tratándose de una narrativa que muestra a la milicia como antagonista, es poco probable que se le diera el visto bueno durante la pre-producción, especialmente en un país que se encuentra tan orgulloso de sus fuerzas armadas.

Al introducir el elemento sobrenatural, abre la puerta a múltiples controversias que serían prácticamente tabú en otros géneros; principalmente el conflicto ético que se genera debido a la educación militar. Si bien Stanley Kubrick ya había hecho un excelente trabajo en ironizar sobre la guerra en dos aspectos; la acción en primera línea en Full metal jacket[86] y lo burocrático en Dr. Strangelove[87], el conflicto ético que se muestra sobre la percepción de los científicos y los militares hacia los zombis en Day of the dead puede equiparase no solo al conflicto militar, sino incluso al de la supremacía racial y como el adoctrinamiento cultural provoca los prejuicios ideológicos. El hecho de que en una obra situada en un escenario post-apocaliptico causado por una pandemia zombi, al final casi universalmente el público se encontraba apoyando "Bub", un zombi que se encontraba bajo un experimento para demostrar que aun en su condición tenía capacidad de razonamiento, sobre la milicia quienes arquetípicamente son los héroes de las películas estadounidense son los héroes de la película, es muestra la fuerza de la analogía, así como de la narrativa que logro orgánicamente desarmar esa suposición tan arraigada.

[85] George A. Romero, Laourel Enterteinment, 1985, Estados Unidos
[86] Stanley Kubrick, Warner Bros, 1987, Estados Unidos
[87] Stanley Kubrick, Hawk Films, 1964, United Kingdom



Este es un recurso que posee distintas aristas, en el best seller de Stephen King, George sale a jugar solo a jugar bajo la lluvia cuando su hermano mayor y uno de nuestros protagonistas se niega a acompañarlo argumentando que se encuentra enfermo. Esto resulta en la prematura muerte George en las garras de la criatura. King utiliza punto para posteriormente desarrollar los temores y el sentimiento de culpa de este

personaje, pese al hecho que durante toda la narrativa se sugiere que su compañía no habría hecho alguna diferencia excepto tal vez que resultaría en la muerte de ambos y no solo del hermano mayor.

Su ausencia resulta en su muerte definitiva, ya que así lo marca la historia, mientras que la idea de su presencia al lado de su hermano siempre tendrá un marco de posibilidad de supervivencia de ambos, pues es una conjetura basada en el hecho de que él se encuentra con vida, la cual no tiene por qué ser racional. Esta clase de recursos evoca a varios eventos que son universales; todos hemos cometido un error que ha tenido consecuencias negativas, ya sean graves o leves, pero que después de pasar no podemos dejar de pensar en el momento que desencadenaron los hechos y lo fácil que habría sido evitarlo. Del mismo modo, todos hemos sufrido la pérdida de un ser querido, así que se crea una idea *amalgamica* de ambas. No es una tarea difícil enganchar al espectador para empatizar con este tipo de eventos, lo cual facilita que el resto de los eventos dentro de la narrativa.

El género de terror

Abordar el género de terror desde una perspectiva filosófica es una tarea un poco complicada, pues es muy fácil realizar una lectura tendenciosa de la historia y atribuirle elementos que la película no posee en su concepción. Se trata de una tendencia que pertenece mayoritariamente a los *video ensayos* que se encuentra en plataformas como youtube., como las implicaciones sociales y políticas de películas como The purge.

La trama de The purge es bastante simple; con el fin de reducir la violencia durante el año, el congreso de los Estados Unidos aprobó que un día al año la ciudadanía podría realizar cualquier acción sin ninguna represaría legal o judicial, acciones que van desde robo hasta homicidio.

Es claro que esta premisa es exclusivamente para iniciar la acción y justificar la ausencia de policías y figuras de autoridad. No se precisa de mucho tiempo para identificar los efectos negativos en el ámbito social, económico y ético que implementar una política de este tipo causaría en el mundo real, no importa por donde se le vea, es imposible considerar que un escenario como ese pueda existir en la realidad. Este tipo de justificaciones es equivalente a pretender explicar racionalmente la forma en la que, en las películas de zombis, los cadáveres son capaz de moverse sin sufrir los efectos de la atrofia muscular o que lo hagan a pesar de que la mayoría de los cuerpos que reposan en el cementerio pasan por un proceso de embalsamamiento previo en el cual se les retiran los órganos internos como los intestinos, estómago y más importante, el cerebro.

Pero la película fue un hit, así que los creadores de contenido necesitaban razones para hablar sobre ella y fuera de ese aspecto solo se trata de una mediocre historia de invasión doméstica, así que decidieron añadir un poco de profundidad ellos mismos. En su libro Dance Macabre Stephen King habla irónicamente de este tipo de prácticas refiriéndose a ellas como “análisis universitarios”, admitiendo que la mayoría de las veces en el proceso creativo se añaden los elementos sin considerar sus implicaciones o pretender insertar un subtexto especifico.

Existe una anécdota sobre el director George Romero quien, se encontraba dando una conferencia cuando uno de los asistentes le pregunta sobre la complejidad del análisis de la relación ética *interespecies* que

aborda en la obra Monkey shines[88], a lo que Romero se limita a sonreír mientras responde “me alegra que te haya gustado”.

La película en cuestión narra la historia de un joven quien queda cuadripléjico después de un accidente, obligándolo a depender de un mono entrenado para realizar las tareas que ahora son imposibles para él. Para su mala suerte su nueva mascota ayudante ha sido recipiente de una serie de experimentos para aumentar su racionalidad. En una ocasión es atacado por el pequeño canario mascota de la enfermera a su cargo así que el mono interviene en su rescate y eventualmente termina con la vida del ave, esto es recibido de buena manera por parte de su nuevo amo quien, debido a su situación, tenga una actitud más amarga y negativa. Como es de esperarse, las acciones de la mascota van escalando hasta llegar a una eventual confrontación entre ambas partes.

Al ver la película podemos ver elementos que son consistentes con la interpretación del muchacho, pero no aparecen como elementos relevantes para la narrativa, se trata de una película de terror sobre un animal violento fuera de control. La interpretación se trata de una perspectiva parcial por parte del espectador.

Esto no significa que las películas de terror, o la ficción en general, no pueda abordar temas fuera de lo que se presenta en las paginas o las pantallas, por el contrario, es parte de la esencia del terror establecer situaciones que entren en conflicto con nuestras creencias tradicionales. Este hecho se encuentra tan ligado al género que se puede dar aun si el autor no se encuentra consciente de ello.

Temor

La percepción popular del temor está cerca mente relacionada con la sensación de susto. Esta sensación puede ser generada por la exposición a una amenaza a nuestra integridad o incluso la vida o por la sensación de la posibilidad de esa amenaza.

Cuando se va caminando distraídamente por la calle y nuestra tranquilidad se ve súbitamente interrumpida por el sonido del claxon de un vehículo que se aproxima hacia nosotros a alta velocidad, nuestro cuerpo reacciona instintivamente, sabemos lo que sucede cuando el frágil cuerpo humano se enfrenta a una maquinaria de casi una tonelada a una velocidad de unos ochenta kilómetros por hora. Este evento demanda que

[88] George A. Romero, Orion pictures, 1988, Estados Unidos

una acción inmediata, huir de la colisión, así que nuestro cuerpo hace un movimiento acelerado hacia atrás para tratar de alejarse de la carretera.

La sensación de susto es independiente si el vehículo se dirigía hacia nosotros o lo hacía en otra dirección, pues se deriva precisamente de nuestra falta de atención a lo que pasa a nuestro rededor. Si por el contrario estuviéramos concentrados en nuestro camino, sabríamos la dirección que tiene el vehículo y sabríamos si nos encontramos en riesgos de ser golpeados o no y de estarlo poder eludirlo con una maniobra más precisa.

La sensación de susto siempre es seguida por una reacción inmediata, pues se deriva de una identificación positiva, ya sea real o no, de un evento que afecta nuestra vida o integridad, se trata de una disrupción violenta de nuestra tranquilidad y seguridad.

Una vez pasado el evento puede seguir una acción reflexiva, tal vez se tome la decisión de ser más precavido cuando se está ceca de la carretera, o bien puede limitarse a poner toda la culpa en el conductor anónimo del vehículo, en cuyo caso esta experiencia solo se convertirá en una curiosa anécdota que contar a sus amigos. En cualquier caso, la sensación de susto no solo es un elemento al que se recurre para consolidar una narrativa de terror, es el punto inicial de las sensaciones más sofisticadas como el horror, el terror y el terror-ficción.

La etapa del susto es la única que reclama una sensación de inmediatez. Cuando hablamos de temor nos referimos a una especie de etapa preparativa de dicha sensación. De este modo el aspecto súbito desaparece y a cambio abre un abanico de otras consideraciones. Consideremos el siguiente ejemplo:

Conduciendo por la carretera nos encontramos con un vehículo transitando en sentido contrario. No podemos cambiar a su carril porque viene un convoy en esa misma dirección, podemos salir de la carretera hacia la derecha, porque el terreno parece muy inestable pero el otro vehículo no baja la velocidad y debemos tomar una decisión, así que nos orillamos lo más posible hacia nuestra derecha esperando a que quede espacio suficiente para que el otro vehículo pase sin problemas, lo que afortunadamente sucede.

Aquí nos encentramos a un escenario similar al primero, se puede identificar fácilmente en qué momento tenemos la sensación de susto. La diferencia trascendental es que en el primer caso no teníamos el control debido a nuestra falta de atención, mientras que en este nos encontramos completamente consientes de nuestra situación, pero el control que tenemos sobre ella es limitado, y aun cuando salimos de la situación en una pieza, no fue gracias a una acción directa de nuestra parte.

Esto afecta nuestra psyche de forma diferente, no tenemos la necesidad de poner la culpa en otra persona ya que nosotros no tenemos la responsabilidad para empezar. Nosotros solo íbamos en nuestro carril como es debido. La sensación que nos causa temor es la falta de control que teníamos en una situación de vida o muerte. Surgen preguntas sobre si una situación similar pudiera pasar, y de ser así ¿Qué tal si el espacio para maniobrar fuera más pequeño? ¿qué tal si los carriles son más angostos? Etc.

Este tipo de dudas no tienden a pasar exentas de reflexión, además, al volver a la carretera y encontramos con otro convoy, o incluso una hilera de algunos tres automóviles nos es imposible no recordar aquel evento, recuperando aquella tensión y ansiedad inicial, aunque en una escala menor. Está sensación de rechazo a un escenario posible que atente contra nuestra vida, integridad física, ya sea directamente como en los ejemplos anteriores, o indirectamente, como lo haría una persona que piensa que puede perder su trabajo o su seguridad económica.

El temor, a diferencia del susto no se encuentra en la situación real, sino en la percepción y la interpretación del testigo, prueba d eso es que no todos los temores provienen de experiencias directas. Me atrevería a afirmar que la mayoría de los temores que acongojan a las personas lo obtienen de forma indirecta.

Una persona que llaga al trabajo y se encuentra con la noticia que uno de sus compañeros fue asaltado el día anterior despierta un sentimiento de temor, pues no hay nada que lo prevenga de ser la próxima víctima de un hecho similar. Se comienza a preguntar qué es lo que podrían arrebatar si estuviera en la misma situación. Antes de poner sus pensamientos en orden, otro de sus compañeros, tratando de consolar a la víctima le recuerda lo afortunado que es de solo haber perdido dinero y no recibir una golpiza por parte de los asaltantes como le pasó a alguno de sus amigos.

Durante los siguientes días son tiempos de tensión e incertidumbre, cuestionándose cuánto dinero debería llevar al salir o la ruta que debería tomar para llegar a su destino, este comportamiento continúa hasta que se consigue nuevamente una sensación de normalidad.

El temor se puede presentar de maneras muy diversas y entre más mundana sea más fácil es que se diluya, alguien que les teme a las agujas es mucho más propenso a contraer una enfermedad como el resfriado y si este llega a complicarse de modo que necesite medicación más fuerte y de forma más directa, si se encuentra suficientemente hundido en sus síntomas, existe una mayor probabilidad de que acepte tomar una inyección y este puede ser el punto inicial para superar ese temor. En contraposición, una persona cuyo temor sea a las alturas o las aguas profundas, no existe una situación cotidiana que los pueda forzar a enfrentarlo.

El Horror

Podríamos considerar el sentimiento de horror como paralelo a la sensación de susto, excepto que en lugar de colocarse a nivel corporal-sensorial lo hace a un nivel intelectual, de las creencias y las tradiciones. La aparición del sentimiento de horror se da igualmente de forma violenta, sorpresivo, sin embargo, debido a su naturaleza es necesario tocar temas sensibles en la actualidad, pero aseguro que la intención es meramente explicativa.

A lo largo de nuestra vida, especialmente durante la niñez, absorbemos información que frecuentemente confundimos con *conocimientos* debido a que no somos expuestos a situaciones específicas donde tengamos que cuestionarlas. Del mismo modo que una persona que ha sido educado en la doctrina cristiana, con un rol activo y no solo nominalmente, no tiene la necesidad de cuestionar esas creencias. Sin embargo, existen muchas otras creencias o sistema de creencias que pueden ser no solo cuestionadas, sino refutadas de modo casi instantáneo.

Es un concepto que tradicionalmente se encuentra relacionado con la ficción y con buena razón, pues en el mundo real se trata de una situación límite. El ejemplo más recordado son los ataques realizados en septiembre del 2011 en Estados Unidos. El desmoronamiento de las torres gemelas es uno de los eventos de terrorismo más publicitado, quizá de toda la historia.

Para muchas personas este evento marco un antes y un después en la forma en la que se concebía la humanidad. Recuerdo que fue durante un día de escuela y los profesores llevaron un televisor al aula para poder estar informados de lo que estaba sucediendo o por qué sucedió, en aquel momento todo el mundo estaba desesperado por información, pues aquel momento, era inconcebible.

Algunas personas pensaban que se trató de un terrible accidente, porque ni en su imaginación podrán concebir un genocidio indiscriminado de ese tipo. No es que no se hubiera escuchado de torturadores o asesinos seriales en aquellos tiempos. Pero el hecho de estrellar aviones comerciales en edificios públicos, en especial unos tan concurridos como el world trade center parece ir más allá de la perversidad, al menos de la época moderna, ir más allá de la realidad.

El horror es el impacto inicial, una ruptura violenta, no con la corporalidad, sino con la realidad misma, o al menos la percepción de esta. Dicha percepción la obtenemos a través de los conceptos, de las tradiciones que hemos absorbido a lo largo de nuestra vida.

Esta ruptura no se da siempre de forma negativa, en el ámbito científico existen un gran número de ejemplos de cambios de paradigmas que se encuentra inmortalizado en la historia por la palabra ‘eureka’. El horror no es otra cosa que una versión negativa de tal expresión.

Dentro de la ficción, cuando H.P. Lovecraft se refiera a lo innombrable, muchas personas asumen que lo hace refiriéndose a sus grotescas creaciones hibridas, creadas a partir de conceptos contradictorios. Esta parece una posición muy simplista, tomando en cuenta la mitología que utiliza, como los Dioses antiguos y los seres cósmicos. Es razonable pensar que usa estos elementos para referenciar un ente más alto. La razón por la que aquellos seres son inconcebibles no es porque son contradictorios, sino porque implica que su concepción escapa a las categorías del conocimiento humano. Admitiendo que existe un ente superior, con un conocimiento ancestral que no se rige con los valores del Dios cristiano.

El sentimiento del horror en la ficción aparece en un grado mucho menor. Pues el contraste lo hace con un universo que es creación del autor que podemos o no aceptar y depende de la ejecución. Si este momento no viene acompañado de otros elementos termina por reducir su efectividad en futuras revisiones.

El Terror

El sentimiento de terror suele ser un poco más complejo, pues no se limita simplemente a reaccionar. Se requiere también de un momento reflexivo, pues se crea después de un momento de incertidumbre. Este momento se ha tratado previamente en este escrito cuando abordábamos el paso del susto al temor. ese momento de incertidumbre aparece igualmente después de una experiencia horrífica, una ruptura conceptual, requiere de una reformulación para lograr alcanzar nuevamente la normalidad, igualmente una persona puede percibir el cuestionamiento a sus creencias y aun así desestimarlo.

El terror no está contenido en los eventos particulares, sino en las implicaciones, los motivos que llevaron a la consumación de tales acciones. Cuando escuchamos la noticia de un tiroteo escolar, nos es imposibles tratar de ponernos en la posición de las víctimas, los supervivientes o los padres a menos de que hayamos pasado por una experiencia similar, aun así, nos parece un acto terrorífico.

Tal vez sea el hecho de que el perpetrador fue un compañero de clase o que la escuela no es un lugar en el que un joven pueda tener supervisión por parte del padre, pero este tipo de eventos deja múltiples cuestiones abiertas.

Estos actos nos muestran no solo fragilidad de la vida, sino la vulnerabilidad de las juventudes. No hay forma de advertir que hechos similares vayan a suceder. Por más que se pretenda educar para prevenirlos no hay garantía de que funcione, pues en Estados Unidos esto ya es un fenómeno social, sin mencionar que la idea que tienen para detenerlo es permitir que los profesores porten armas dentro de las instituciones escolares.

La forma en la que se empatiza con estos eventos no es por afinidad, pues aún sin ser padre puedo darme cuenta, de la gravedad de la situación, así como la tragedia que representa, tanto en el momento que se da el evento como a futuro.

El motivo por el cual estos hechos son terroríficos no se encuentra en las victimas. Aunque la pérdida de vidas siempre es trágica, sin importar la edad, ya sea intencionales, violentos o accidentales, pero el hecho de que se den en esa situación específica despierta la preocupación y la angustia, quizá porque se tiene la intención de tener hijos, o tal vez se tenga algún sobrino o un hermano menor y les aterroriza pensar que ellos puedan ser las próximas víctimas. La razón por la que surge esta preocupación es por la reiteración de los casos.

A mediados del 2019 hubo un ataque en las oficinas de la empresa de animación Kadokawa en Japón. Un sujeto armado con una navaja y gasolina entro por la fuerza, apuñalo a varios empleados y prendió fuego en las instalaciones, posteriormente cometido suicidio, como resultado hubo múltiples descensos. El motivo de semejante ataque es que el hombre, aspirante a escritor vio una de las obras distribuidas por la empresa y creyó que era un plagio de sus obras.

Aunque tan atroz evento no puede calificarse como menos que una tragedia, tenemos cierta certeza de que se trató de un ataque aislado, pues ha sido un evento único en su tipo.

Los actos de terrorismo funcionan a un nivel físico, pues se ataca lugares o establecimientos para sembrar la angustia y la incertidumbre, el terror, Con la intención de presionar a alguna figura de autoridad para obtener un beneficio.

Una población con este tipo de presión no puede funcionar de manera adecuada, habrá quien se niegue a dejar jugar a los niños en la calle, o incluso enviarlos a la escuela, incluso habrá quien se niegue a ir al trabajo o

incluso salir de su casa. Esto estará completamente justificado, pues la incertidumbre y la ansiedad que provoca este tipo de eventos es inadmisible.

Como podemos ver una vez más la génesis de este sentimiento proviene no del acto en sí, sino de la posibilidad de un nuevo acto similar en el cual las victimas podríamos ser nosotros o un individuo cercano.

De cómo surgen los arquetipos

Como ya he sugerido, la efectividad el género de terror reside en establecer una ruptura súbita, cuasi violenta, de la cotidianidad. Sin embargo, estos mismos elementos son los que lo hacen atractivo para el espectador o el lector. Igualmente tenemos que tomar en cuenta que en el entorno artístico se ha ido encuadrando en el sentido creativo, es evidente que el objetivo de rodar una película tiene como objetivo primordial obtener una ganancia en la taquilla, así como en su lanzamiento físico posterior o, como se hace actualmente por medio de las plataformas digitales.

Aunque priorizar el beneficio económico no es inherentemente malo, de hecho, es algo que ha pertenecido a la industria del arte de sus inicios, pero tampoco podemos ignorar que estas preferencias tienen efectos negativos en el aspecto creativo tanto para su detrimento como para su beneficio, pues, si bien la explotación de las franquicias ha sido un problema que se puede rastrear hasta las películas de los monstruos clásicos de Universal hasta la fecha, también podemos encontrar situaciones excepcionales como la trilogía original de “Evil Dead” de Sam Raimi, cuya primera entrega fue una producción de casi nulo presupuesto, cuya historia fue escrita a conveniencia, pues aquella vez tenían que derribar la vieja cabaña en el bosque de alguno de sus familiares, por lo que tenían libertad para hacer lo que quisieran con la propiedad y eso fue precisamente lo que hicieron, pero no en el sentido tradicional, pues aún contaban con toda clase de restricciones presupuestales para su realización, por lo que recurrieron a varias técnicas como creativas improvisadas para compensarlo.

Uno de los recursos más icónicos de la franquicia es el movimiento rápido de la cámara al acercarse al protagonista, para dar la impresión de que una presencia maligna invisible lo acosaba. Dicha escena fue grabada con la cámara fijada a un tablón de madera con cinta adhesiva. Igualmente, la narrativa era sencilla, pero efectiva.

La película nos muestra la historia de un grupo de jóvenes amigos quienes se disponen a pasar una escapada en una cabaña en el bosque, ignorando que la propiedad pertenece a un antropólogo quien se encontraba realizando una investigación con el legendario Necronomicón, una de las referencias favoritas del escritor de Providence Howard Philip Lovecraft. Esta sola referencia a la obra de Lovecraft, brindo un cierto aire de legitimidad a la historia, pues Raimi y su equipo sabían que no tenían las capacidades para mostrar una criatura aterradora, la imagen del monstruo como tal. Recordemos que, en sus descripciones mitológicas, Lovecraft tendía a describir sus criaturas de forma contradictoria de modo que fuera casi imposible el formarse siquiera una imagen mental clara de lo que se sugiere, lo "innombrable".

Al insertar este elemento lovecraftiano en la narrativa evita que la audiencia se cuestione de más la ausencia de una figura monstruosa bien determinada y acepten con más facilidad la vaguedad de la figura antagonista. Esto suponiendo que el público entendiera la referencia, pero también se hace una explicación sencilla que solo explica lo suficiente para que se entienda lo que está sucediendo, de modo que no es un distractor.

Lo verdaderamente interesante de este caso fue que, aunque el resultado fue bastante ambiguo, las fallas técnicas eran notorias y había múltiples momentos considerados como comedia involuntaria, ya sea por lo ridículo de la situación o la misma interpretación aficionada de los personajes. Pero, al mismo tiempo tenía momentos genuinamente efectivos que lograron perturbar a las audiencias. Aunque estos factores no parecerían ser suficientes para convertir a una película de serie B en una obra de culto tuvo una importante conexión con la audiencia, aunque no del modo tradicional.

Evil Dead se convirtió en una obra que demostraba a los aspirantes a incursionar en el ámbito cinematográfico con un presupuesto casi nulo, pero a base de creatividad, esfuerzo, así como la química entre el director y sus actores. Es difícil imaginar la relevancia de esta película para el género sin la carismática actuación de Bruce Campbell como Ash Williams, no porque se tratará de una ejecución de calidad, pero mostro una flexibilidad para transmitir emocionalidad que seguramente no habría sido capaz de transmitir de no ser por la estrecha relación que tenían Campbell y Raimi desde sus épocas de estudiantes. Lo cual sirvió como un impulso creativo para que se tomaran mayor riesgo en el ámbito creativo, aunque también inauguro la tendencia de grabar cintas en video donde un grupo de amigos van al bosque y terminan asesinados uno a uno, subgénero que no ha aportado nada relevante desde entonces, pues tienden, universalmente, a carecer una historia concisa que te mantenga interesado, simplemente se limitan a mostrar situaciones de semi suspenso y

ejecuciones con defectuosas técnicas de edición, tratando ingenuamente de replicar la esencia del éxito inicial de la primera cinta a partir de la copia de los elementos nominales, pero que carecen por completo de la chispa inicial, pues una copia de una obra cuyo elemento principal es tomar por sorpresa a la audiencia, si se le sustrae este elemento solo conserva una lista de clichés que solo impresionaran a los más distraídos entre el público.

Dentro del negocio cinematográfico, el género de terror fue ocupando poco a poco un espacio de plataforma para los cineastas primerizos, pues este tipo de producciones se pueden realizar por un presupuesto más bajo y se considera un público mucho menos exigente por lo que su calidad no es un requisito indispensable para obtener beneficios económicos, lo que, en teoría, deja mayor libertad creativa a los guionistas. Tristemente este es un aspecto que raramente termina por ser aprovechado de manera óptima, esto se debe a que, a pesar de todo el factor económico no se encuentra tan distante como nos parecía en un momento inicial, aun si un guionista posee una idea potencialmente atrevida aún necesita de gancho promocional para atraer al público, lo cual logran al sujetarse de un concepto que, irónicamente, se ha destacado como exitoso.

El guionista debe entonces asumir una actitud más pasiva y formar una narrativa entorno a un concepto ya conocido, carente de misterio e incapaz de tomar por sorpresa a la audiencia. Los resultados a este proceso son mixtos, pues, aunque la obra puede ser efectiva para el público más casual que desconoce la obra original, la mayoría del público asiduo a observar estas películas de bajo presupuesto tienden a tener mucha familiaridad con el género o se acercan a ellas de modo irónico, sin esperar de ellas más que algunas muertes gráficas, sobreactuaciones jocosas y malas decisiones por parte de los protagonistas. Ninguno de estos aspectos es indispensable para elevar la efectividad del terror narrativo, ni siquiera el mostrar en pantalla una muerte de la forma más gráfica y realista posible es suficiente para alterar el estado intelectual del espectador, sin duda causara una sensación de desagrado y repulsión si se ejecuta de manera satisfactoria, pero en el cien por ciento de los casos el observador se encuentra prevenido de la naturaleza temática de la obra, ya sea por un avance o porque obtuvieron la información de alguna recomendación o simplemente se encuentran familiarizados con los trabajos anteriores del director o el equipo creativo.

Dicho efecto se magnifica en la medida que se tiene conocimiento de un subgénero especifico. El ejemplo más notorio fue el auge de las películas slasher a finales de la década de los 70's y durante los 80´s. Obras como "Halloween"[89] y "Texas Chainsaw Massacre"[90] dieron el paso inaugural a lo que sería un

[89] John Carpenter, Universal pictures, Estados Unidos, 1978.

fenómeno popular que combinó el éxito y la relevancia que ambas obras para el género de terror, con la conveniencia financiera de tener un nombre reconocido sobre el cual fundar una franquicia, tal fue el logro de este proceso, que hasta la fecha se han mantenido entregas, aunque de manera un poco intermitente, "Leatherface"[91] en 2017 y una secuela más "Halloween Kills"[92] programada para su estreno en el 2021.

Sin duda el reconocimiento de la marca fue el elemento que ha mantenido vigentes este tipo de franquicias hasta la actualidad, igualmente, nadie puede cuestionar el status de clásico de ambas obras, pues no solo generaron interés en este tipo de obras, sino que lo hicieron de forma innovadora y creativa.

En el caso de Texas Chainsaw Massacre, Tobe Hooper decidió utilizar elementos como grabar con luz natural con tal de alcanzar una atmosfera pseudo documental, para incrementar la efectividad, es decir; para un espectador incrementa la sensación de realismo al presenciar un entorno más orgánico En la década de los 70´s se introdujo la cámara de video como un producto accesible al consumidor doméstico, por lo que las grabaciones caseras sobre eventos cotidianos como fiestas de cumpleaños, viajes vacacionales, entre otros eventos cotidianos, pero carentes de los otros elementos técnicos, uno de los cuales es la iluminación, de modo que el elemento visual quedo vinculado a este tipo de grabaciones caseras, sumado al factor de ser anunciado como una película basada en un historia real.

Aparentemente, este fue el verdadero elemento detonador el éxito de la obra, pues hasta hoy en día es reconocida como una de las películas de terror más efectivas en la historia, a pesar de que no presenta un nivel de violencia gráfica como la que sugiere el título. Si bien actos de violencia son mostrados en pantalla, estos funcionan como tortura psicológica, mostrando un solo asesinato con la sierra eléctrica, arma icónica de antagonista, en lo que resulta ser quizá la escena menos efectiva de toda la cinta, curiosamente porque parece encontrarse fuera de tono con el resto de la narrativa, la cual se presenta como una obra más ambiental donde lo importante era perturbar al espectador de forma cuasi pasiva por medio de la escenografía de fondo más que concentrarse en la acción principal, los bizarros detalles aparentes los segundos planos, las crudas decoraciones creadas con la piel y huesos de animales que formaban una grotesca y distorsionada percepción de mobiliario de fondo, lo que provocaba una sensación más allá de la repulsión de mostrar una imagen impactante de manera súbita, aunado al hecho de la relación que se tenía entre el guion y el caso real de Ed Gein, quien poseía

[90] Tobe Hooper, Bryanston Distributing Pictures, Estados Unidos, 1974.
[91] Alexandre Bustillo, Lionsgate, Estados Unidos. 2017.
[92] David Gordon Green, Miramax, Blumhouse Productions, Estados Unidos, 2021.

ese tipo de siniestras decoraciones fabricadas con restos humanos genuinos. Uno de los casos más conocidos en la historia que ha inspirado diferentes personajes en la historia del cine, desde Norman Bates en "Psycho" hasta Bufalo Bill en "Silence of the Lambs", mismas que tampoco son obras menores.

Gran parte del impacto real del caso oficial fueron las múltiples fotografías de aquel mobiliario, el cual poseía una sensación de confección casera, siendo las imágenes en blanco y negro parecían hasta cierto punto normal. Fue el conocimiento de su manufacturación las que provocaban la repulsión entre los lectores. Aquellas imágenes se encontraban en contexto, junto con el mobiliario, la mesa rustica, pues el caso se desarrolló en una cabaña, los frascos acumulados junto con los trofeos de caza, elementos que se encontraban desgastados por el cuidado que se tiene en las comunidades rurales de la zona. Este aspecto quedo igualmente grabado dentro de la percepción popular, más allá de lo impactante del caso, para muchos esos aspectos quedaron relacionados entre sí.

Cuando Tobe Hooper decidió tratar de replicar esta atmosfera para su obra, la idea era imprimir esa sensación de realismo y crudeza para afianzar una narrativa que no era muy compleja; un grupo de amigos que en un viaje recogen a una excéntrica personaje, terminan en una desolada cabaña donde son emboscados por una familia de personajes dementes, siendo el referente la figura de casi dos metros cuya aparente deformidad le obliga a cubrir su rostro con una máscara creada con fragmentos del rostro de sus víctimas anteriores e igualmente aparenta una falta de inteligencia, a diferencia del resto de su familia que, a pesar de su evidente demencia, poseen una estructura familiar, por retorcida que esta sea. Las victimas van cayendo una a una hasta llegar a la víctima final, la última sobreviviente de la masacre quien, gracias más a su buena fortuna que a su pericia logro salir de aquella situación.

Como podemos ver son estos últimos elementos los que llegan a configurar la estructura del subgénero slasher, por lo que las corporaciones poco creativas fijaron su atención sobre estos elementos genéricos para ser replicados, en lugar de tomar en cuenta los elementos atmosféricos más sutiles. Pero si analizamos este caso con cuidado nos podemos dar cuenta para que alguien pudiera adaptar conceptualmente esta búsqueda de realismo tuvieron que pasar 24 años con el estreno de la producción independiente "The last broadcast"[93] en 1998 pero que explotara un año después con el fenómeno que represento la publicidad creativa con "The Blair Witch Project".

[93] Stefan Avalos, Lance Weiler, Estados Unidos, 1998.

Aunque es verdad que estas no son obras que no se tienden a relacionar entre si por los conocedores del género, lo cierto que su objetivo principal es exactamente el mismo. Crear una atmosfera de realismo en una obra de ficción no una tarea sencilla, pues por el simple hecho de tratarse de una película altera la percepción del espectador de respecto a la obra, por lo que, en la mayoría de los casos no se toma en cuenta esta posibilidad.

La idea de que una historia con elementos paranormales fuera tomada de forma realista parecería una propuesta arriesgada, pues dependería en gran parte de las supersticiones y creencias de la audiencia quienes se encuentran alerta del hecho que se trata de una producción planeada. En el caso de The last broadcast se decidió tomar una dirección similar al caso de Texas Chainsaw Massacre, tratando de ubicar la historia en forma de un documental, tratando con esto de enganchar a la audiencia de esta forma.

En la película se puede ver una producción amateur, imitando la calidad de una universitaria, acerca de un caso de desaparición de un equipo de investigación documental anterior, explicando los pormenores y detalles de la desaparición y posterior deceso de los miembros del grupo, así como una entrevista a alguna sobreviviente, para terminar con un eficiente giro argumental acerca de la identidad del perpetrador.

El formato narrativo no es diferente al que se ve en la programación de crímenes reales, que se pusieron de moda hace algunos años, como los transmitidos en canales como *Investigation Discovery* o que incluso se pueden encontrar en sitios como youtube. Este estilo documental también tiende a recurrir a recreaciones dramatizadas con defectos técnicos a propósito. Por lo que este formato ayudo bastante a la percepción realista de la narrativa y al tratarse de una supuesta investigación documental previa se podía utilizar un material supuestamente genuino.

El éxito de The last broadcast se ha hecho más bien anecdótico, conocido entre los fans del género como el iniciador del subgénero conocido como "found footage"[94], pero no fue hasta el año siguiente cuando un fenómeno publicitario tomo por sorpresa la industria. The Blair Witch Project utilizó el poco presupuesto publicitario promocionando la cinta como una historia 100% real y siendo que durante 1999 se carecía de fuentes confiables para verificar información. El internet aún se encontraba en un estado rustico donde la información se encontraba en forma escrita con algunas fotografías.

[94] Subgénero caracterizado por tratar de replicar de forma realista situaciones a partir de supuestas grabaciones encontradas posteriormente de algún evento trágico.

Los anuncios publicitarios se concentraron en sugerir la genuinidad de la historia, así como la autenticidad de las grabaciones mostradas en el film, esto aunado a la naturaleza sobrenatural de la narrativa creo un efecto domino que catapultó la cinta no solo a un status de culto, también la convirtió en una de las películas más rentables de la época, lo cual sin duda fue gracias al bajo costo de la producción, pues se trató de una producción independiente. Pero el dato más relevante tal vez sea la increíble efectividad acompañada del éxito que de la película, no se había visto un caso de tal magnitud desde el fenómeno creado por el estreno de The Exorcist en 1973.

En este punto es importante destacar las similitudes entre ambas narrativas, si bien es cierto que los dos casos anteriores (Texas Chainsaw Massacre y The Last Broadcast) pretendieron imprimir realismo retomando casos que estuvieran más apegados a la realidad, The Blair Witch Project hizo exactamente lo opuesto. Apostaron por una historia folclórica supuestamente local, de la cual la mayoría de la gente nunca había oído hablar, tratando de replicar situaciones paranormales a través de simples técnicas, pues realmente en ningún momento aparecen una situación de verdadero peligro o una amenaza inmediata, sino que se concentra en la generación de una atmosfera de desesperación y conflicto entre los personajes, igualmente utilizando algunas técnicas para mantener a los actores alterados como realizar sonidos por la noche e incluso realizar movimientos agresivos, simulando atacar los campamentos mientras no se encontraban filmando para aumentar el nivel de estrés en los actores y generar una reacción más *genuina* al momento de filmar.

Tácticas como estas últimas han sido estigmatizadas por el daño psicológico que causa en los actores, siendo uno de los casos más emblemáticos la relación entre Stanley Kubrick y Shelley Duval durante el rodaje de “The Shining” durante el cual el constante acoso dentro y fuera del set fue tal (recordemos que Kubrick en su afán de perfección tendía a realizar un número exagerado de tomas antes de escoger la indicada) que la actriz arrastro secuelas a largo plazo. Igualmente, el director quedó estigmatizado, aunque después de su muerte, por sus acciones. Si bien es cierto que The Shininig sigue siendo hasta la fecha una de las más importantes del género, sin duda entre las primeras cinco, dentro de lo cual tiene mucho que ver la ejecución actoral, pero sin duda ninguna clase de performance vale la pena a costa de ese tipo de abuso, especialmente si no es consensual.

En el caso de The Blair Witch Project, al parecer había un acuerdo previo aceptado por los actores, aunque también hay que tomar en cuenta que no se trataba de actores profesionales, de hecho, la mayoría del cast solo poseen esa película en su historial hasta este momento, de modo que podríamos suponer que aceptaron las condiciones en su búsqueda de establecer su carrera, como suele pasar con las producciones independientes.

Un caso similar se dio en épocas más recientes durante la filmación de la película "Creep"[95] en la que el creador de la idea lo presento en primer lugar como un experimento social más que una película, donde explicaba que aquel que aceptara tendría que enfrentarse a un bizarro comportamiento con tal de prevenir al otro participante, quien tampoco se trataba de un profesional. Su idea era bastante simple, imitar la actitud de un asesino serial esquizofrénico explorando las reacciones de la otra persona a dicha exposición, para lograr esto decidió aislarse por varios meses antes de ponerse en contacto el sujeto de pruebas, siendo el quien se sometiera a la situación de estrés por voluntad propia, eliminado así las posibles quejas en su contra.

La obra tuvo una aceptación relativamente satisfactoria ante la audiencia, aunque no tuvo ni remotamente el éxito de las obras mencionadas antes rápidamente se convirtió en una favorita de los fans, logrando una segunda parte la cual también recibió una buena aceptación, paro sin alcanzar alguna trascendencia más allá de esos simbólicos entre la comunidad, no logro trascender más allá.

Son contados los casos en los que el director o escritor a cargo de una franquicia durante la totalidad de su existencia. Más allá de Don Mancini, escritor de la mayoría de las películas de Child's play[96], ausentándose únicamente en el remake estrenado en 2019, e incluso el decidió añadir elementos cómicos después de la tercera entrega, concentrándose más en la personalidad siniestra de Charles Lee Ray atrapado en el cuerpo de un juguete para niños, que en intentar recrear los factores que hicieron efectiva la primera ocasión.

En la primera encarnación de la serie conocemos la historia de Charles Lee Ray, un asesino serial quien después de ser acorralado y herido de muerte usa un ritual vudú para trasladar su alma hacia un muñeco de la popular franquicia 'good guys' de nombre Chucky. La decisión de introducir a nuestro antagonista no solo como un criminal con las peores intenciones sino como un practicante de la religión vudú, tomando en cuenta que la obra fue creada para un público mayoritariamente católico, transgrede al mismo tiempo el sistema de creencias moral tradicional, así como la idea del cristianismo que se reconoce a sí misma como la verdadera fe.

El muñeco termina en las manos de nuestro protagonista, un niño de apenas seis años de nombre Andy como un regalo de cumpleaños por parte de su madre. A esto le sigue una serie de asesinatos disfrazados de accidentes provocados por Charles, al mismo tiempo que intenta manipular a Andy, aunque parece que esto lo

[95] Patrick Brice, Bloomhouse Productions, Duplass Brothers Productions, Estados Unidos, 2014.
[96] Tom Holland, United artists, 1988, Estados Unidos

hace por mera diversión, ya que su intención final es trasladar su alma al cuerpo del niño, al igual que lo hizo con el muñeco.

En Estados Unidos la creencia de los niños creando amigos imaginarios es común, igualmente es un recurso narrativo muy utilizado para disparar de maternidad, pues el ataque hacia los infantes es particularmente perturbador para la audiencia. En una narrativa de terror, cuando un niño comienza a comportarse de forma extraña y al cuestionarle responde que determinada persona le dijo que lo hiciera, usualmente es descartado por los adultos achacándolo a la imaginación, en ocasiones se trata de un espectro o un demonio, en este caso es el alma de un asesino serial en el cuerpo de un juguete para niños.

En todo caso apela a un sentimiento de culpa provocado por la falta de atención hacia los infantes, debido a que como adultos tenemos la responsabilidad de cuidar a los menores. Ciertamente toda película de terror viene con cierta critica impregnada, pues aquellas criaturas o eventos son retomados de la mente del escritor, ya sea una novela, cuento o screenplay, las ideas narrativas vienen de la imaginación del escritor, la cual a su vez tiene origen en su contexto social.

En la película se introducen elementos de vudú, sumado a esto, el antagonista es un sádico asesino serial quien, al encontrarse con su muerte segura decide transferir su alma en un artefacto que tenía a la mano en su desesperación, un juguete de novedad para niños. A partir de ese momento el antagonista, ya en la forma de un juguete, parece fijar como nueva víctima al pequeño Andy sin tener una razón particular más allá de volver a realizar el ritual una vez, es más, esta vez para tomar posesión del cuerpo del infante, pero no sin antes acosar y torturar al niño psicológicamente.

Estos factores usualmente asociados a la figura de un acosador, asociado típicamente con el género thriller o el género policial, pero al agregar los elementos sobrenaturales, particularmente tratándose del vudú perteneciente a la cultura africana añadiéndole un elemento exótico, de modo que el espectador promedio no está familiarizado con las reglas de esos ritos.

Para las siguientes entregas, Mancini decide no retomar ninguna de estas temáticas y se enfoca más en la personalidad arrogante casi caricaturizada del antagonista y las situaciones de estrés al que sometía a sus víctimas, alejándose del terror y solo conservando los elementos suficientes para mantenerse dentro del género, a pesar de esto, cada película trata de salir del estereotipo de la anterior, al menos hasta la tercera parte, a partir de la cual parece enfocarse mayoritariamente a la comedia.

Si bien en el caso de Child's play fue necesario cambiar el tono de la franquicia para mantenerla fresca, en casos en los que se cambia de escritor para las siguientes entregas solo se limitan a replicar los aspectos que asumen fueron los responsables de su éxito.

En el remake de child's play estrenado en 2019 se tomó la decisión de remover por completo el elemento místico de la historia, así como el personaje de Charles Lee Ray, dando un giro tecnológico, convirtiéndolo en una mera inteligencia artificial, asumiendo erróneamente que el elemento terrorífico era otorgado por la imagen de un muñeco asesino, completamente ignorantes del hecho que un juguete infantil controle un automóvil carece de efectividad, pues el asesino no posee efectividad alguna.

Es verdad que las características que se atribuyen simbólicamente a un juguete infantil, como inocencia, ingenuidad, ternura, etc. Entran en conflicto con la idea de un cruel homicida, pero este factor no es suficiente para crear un personaje o una narrativa efectiva.

Recordemos que child's play no ha sido la única obra de usar esta herramienta narrativa. El episodio de la primer Twilight zone titulado Living doll, ya había echado mano de esta temática y se encuentra entre los episodios más reconocidos de la serie.

En dicho episodio, el juguete es una mera ayuda narrativa, a pesar de que el episodio lleva su nombre. El verdadero protagonista de la historia es la relación de abuso que se mantiene entre el padre y la niña, del mismo modo que en child´s play el protagonista es la vulnerabilidad infantil y la negligencia parental.

No quiero decir que toda la industria del terror se encuentra en estado de decadencia. Cada año surgen obras que terminan por sobresalir como The vvitch, It comes at night[97] o Hereditary[98], por mencionar algunas que han salido en el último par de años. Incluso existen algunos casos que, consientes del estado de normalidad algo siniestra creado por la constante exposición a temas anormales, han sacado provecho de su situación, demostrando que, a partir de un desarrollo creativo nunca hace falta espacio para innovar.

En el episodio *the body* perteneciente a la serie Buffy the vampire Slayer[99], con la intención de romper con el sentimiento de normalidad creada después de haberse mantenido al aire durante seis temporadas, Joss Whedon, escritor y creador de la serie, decide apelar a un elemento nuestra cotidianidad social.

[97] Trey Edward Shults, A24, Animal Kingdom, 2017, United States
[98] Ari Aster, A24, PalmStar Media, Finch Entertainment, 2018, United States
[99] Joss Whedon, Mutant Enemy Productions, Sandollar television, Kuzui enterprises, 20th century fox television, 1997-2003

La muerte de un ser querido es un tema sensible correspondiente a nuestra vida privada, aunque tiende a extenderse a nuestro circulo social íntimo, frecuentemente la perdida de alguna amistad cercana llega a tener el mismo impacto. Incluso alguna personalidad que se encuentre relacionada con nuestra infancia tiene un efecto similar.

En una narrativa de terror la muerte no es un tema del cual se tome con especial delicadeza. En el show se usaba como un mero recurso narrativo, con frecuencia se iniciaba un episodio con un asesinato y estos se multiplicaban a lo largo del mismo. En ocasiones se utilizaba como un recurso cómico. De este modo era complicado crear un escenario que pudiera percibirse de forma efectiva.

La forma en la que Whedon lo consigue es dando un giro dramático contrastando con el tono tradicional donde la heroína logra sobreponerse a la adversidad y vencer al enemigo. En esta ocasión no se trata de un acto violento como un asesinato, un ente el cual se pueda derrotar o un enemigo que pueda vencer. El deceso se dio por causa de un aneurisma, una enfermedad que nos afecta en la vida real. Tampoco existe un sujeto del cual se pueda tomar venganza, como frecuentemente se usan estos recursos en una narrativa de este tipo.

Buffy y sus compañeros tomaron las decisiones adecuadas, se atendieron los síntomas de la enfermedad en cuanto aparecieron y se hizo la operación para remover el tumor. Pero no se pudo prevenir una inevitabilidad de la vida, a veces las cosas malas simplemente suceden, lo hacen de forma súbita sin motivo, sin aviso, simplemente suceden. Todos hemos experimentado situaciones de este tipo, comenzamos el día de forma cotidiana, la misma rutina de toda la vida, cuando repentinamente, presenciamos un evento o recibimos la llamada. La gravedad del evento puede variar, pero conocemos la sensación, la ansiedad, la impotencia, solo existe un pequeño detalle, estamos hablando de un show con un guion.

En una serie que se basa no solo en el terror, sino en la comedia y en problemas de adolescentes, no recurre a este tipo de recursos narrativos. Pareciera que están reservados para desarrollar argumentos 100% dramáticos, pues se requiere de un fuerte sentimiento de empatía y tradicionalmente no se recurre a elementos sobrenaturales como vampiros, hombres lobo o incluso robots, para obtener este sentimiento.

En este caso particular el recurrir a un elemento de realismo abrió una perspectiva completamente nueva a un personaje dotado de fuerza y agilidad super humana y está supuesto a vencer obstáculos de ese tipo. Un asunto emocional, completamente fuera de su control las debilidades básicas de un ser humano en el mundo real, *terrenizando* uno de los arquetipos de ficción más arraigados en la historia. Al mismo tiempo que introduce en la audiencia cuestiones como la inevitabilidad de la muerte, la efimeridad de la vida, preguntas que

prevalecen más allá de los créditos finales e incitan a la reflexión y después de todo, esa es la verdadera esencia del terror.

No es un secreto que cuando una obra es exitosa de pronto surgen un sin número de obras similares, intentando aprovechar el impulso, sucede en todos los géneros, sin embargo, cuando hablamos del género de terror, se recurre con mayor frecuencia a explotar la franquicia partiendo de los monstruos. Mientras en las películas de acción tenemos héroes que ellos solos podían derrotar a un ejército prácticamente desarmados, o en el cine Noir el detective tenía que usar su astucia para desenmarañar la trama y los embustes del resto de los personajes, para el terror parecía ser suficiente simplemente presentar a la misma criatura que había sido exitosa en la obra original; hasta la fecha, las películas de acción recurren a contratar a los actores de moda para comercializar su obra, para el género de terror parece bastarle con recurrir al monstruo que apareció en la película original para atraer el público, si bien todos recuerdan a Bela Lugosi y Boris Karlof en sus icónicos roles, incluso durante Halloween las calles se atiborran de mercancía con su imagen, pero pocos saben que para las secuelas ellos no aparecieron más, sino que se dedicaron a hacer distintos papeles.

Para cualquier fanático del terror es prácticamente un hecho que, cuando se anuncia una secuela, esta se encontrará lejos de lo que representa la primera, pero al mismo tiempo el público general que al final del día es quien llena las salas, es decir el que inyecta capital a la industria. En orden de replicar el éxito de los *hits* iniciales, se trata de tomar elementos de éstos; puede ser la temática, o el actor que resalto, en el caso del cine de terror usualmente se limitan a realizar dos cosas, a) dar mayor presupuesto al director y b) realizar secuelas en las que se pone a cargo a algún director con menor experiencia, de esta forma se asegura que el público acuda a verla, al mismo tiempo se ahorra presupuesto, pues un director recibiendo sus primeras oportunidades no es ni remotamente tan exigentes como alguien que acaba de dirigir una película exitosa. Al mismo tiempo, aquel que dirigió el ultimo éxito se le ofrece no solo más presupuesto para realizar su siguiente obra, también un pago más alto para él y lo que es tal vez más importante, al menos desde el punto de vista artístico, mayor libertad creativa.

Al realizar una secuela la exigencia es menor, pues todo aquel que vio la primera obra ya tiene una idea de lo que puede pasar, usualmente se esperan elementos menores como: mayor valor de producción, mejores actores, efectos, etc. Usualmente mientras se cumplan con estas expectativas, que son realmente bajas, la audiencia saldrá satisfecha. Sin embargo, las películas que surgen paralelamente no reciben ninguno de los beneficios, así que tienen que hacer lo mejor que puedan con lo que tienen a la mano (excepto las compañías que se dedican a realizar su descardo cuasi plagio, con la única intención de engañar al consumidor incauto).

Sin acceso un presupuesto decente y con un tiempo límite para realizar un screenplay que pueda filmarse también en poco tiempo, tomaron los elementos superficiales y mostrarlos de manera mucho menos sutil. En el documental In search of darkness[100] los creadores de Friday the 13th afirmaron que lo único que buscaban cuando estaban realizando la película era replicar la fórmula de Halloween. Esto se nota al realizar una comparación entre ambos, pues Friday the 13th, esta mayormente concentrada en mostrar muertes interesantes y un casi nulo desarrollo de personajes, todo el mundo recuerda cuando Kevin Bacon es asesinado por una flecha atravesando su cuello mientras se encontraba recostado en una hamaca, pero casi nadie recuerda siquiera el personaje que interpretaba. Los personajes fueron concebidos para tener una característica genérica que pudiera conectar con la audiencia, conformada mayoritariamente por adolescentes; la chica sexy y atrevida, el joven popular y deportista, el chico listo con dificultad para socializar, etc.

Estos arquetipos son los que finalmente fueron adoptados por los escritores de bajo presupuesto, por lo que durante la década de los 80's y aun ya entrados los 90's usaron este tipo de figuras narrativas tanto dentro de las películas de serie b como aquellas que aun tenían suficiente fama para mantenerse por sí misma.

La obra que termino por sellar su destino fue el 22 de octubre de1982, noche en la cual se estrenó Halloween III[101].

Tras el éxito de la primera entrega de Halloween, las pláticas para una segunda parte no se hicieron esperar y aunque John Carpenter no estaba muy convencido con el proyecto termino por dirigirlo el mismo. La película tuvo un éxito moderado, básicamente limitándose a mover la locación de un vecindario suburbano a un hospital suburbano, Carpenter estaba tan seguro de que aquella historia había alcanzado su límite que al final no solamente decidió matar no solo al personaje de Michael Mayers, sino que también hizo lo propio con Samuel Loomis, personaje que llevaba el ritmo narrativo, pues si bien Laurie Straude era la protagonista de la película, ella se limitaba actuar en función de las acciones de Mayers, mientras Loomis tiene un papel más activo, además, es el quien proporciona la información que la audiencia necesita saber acerca de nuestro antagonista, en otras palabras; sin ellos no hay más historia.

La idea de Carpenter era convertir la franquicia en una serie de antología, en la que cada año lanzarían una película que narraría una historia que habría sucedido la noche de Halloween, comenzando con la tercera entrega, esto, que ahora suena muy bien en teoría fue descartado después de la pésima recepción que tuvo la

[100] David A. Weiner, CreatorVC Studios, 2019, Estados Unidos, Reino Unido
[101] Tommy Lee Wallace, Universal Pictures, 1982

película, más allá de la baja audiencia, la mitad del publico estaba furioso, mientras que la otra mitad estaba confundida por la ausencia de Michael Mayers. El público no quería una historia fresca y original, la cual era muy atmosférica y con el tiempo se convertiría en un clásico de culto finalmente recibiendo el crédito que se merecía, lo que buscaban era la imponente figura cortando cuellos y empalando personas mientras resistía ileso situaciones que terminaría con la vida de cualquiera.

Con esto los productores se dieron cuenta que era preferible invertir su dinero en una película mediocre por diseño que apostar por alguna idea original, esta tendencia mantuvo produciendo obras intrascendentes, principalmente en el género slasher, que predominaba en la época, hasta finales de la década, cuando Wes Craven diera accidentalmente un tanque de oxígeno a este subgénero, pero también puso los ojos de la audiencia de vuelta al género de terror como tal.

La autoconciencia

En diciembre de 1996 se estrenó lo que algunos denominan la primera película de meta terror de la historia. Scream[102] fue la interpretación del resultado de la degeneración no solo del subgénero slasher sino al terror por completo a consecuencia de la sobre utilización de los arquetipos, aunque también es responsable la introducción de la cámara doméstica y el surgimiento del *shot on video*.

La película se concentra en un grupo de estudiantes de cine que después de estudiar el tema de si la violencia en las películas tenía alguna incidencia en la violencia en la vida real, comienzan a sufrir una serie de atentados temáticos llevando a los involucrados a echar mano de su conocimiento en cine de terror para tratar de resolver el misterio. Para el espectador es una narrativa del tipo *¿Quién lo hizo?* Mostrando a diferentes personajes en situaciones incriminatorias para hacerte sospechar. Las muertes son tan clichés como le fue posible y la revelación final fue asimismo enredada, pues realmente se trataba de una postura irónica por parte de Wes Craven una burla de lo que el género se había convertido, pero, así como el mingitorio de Marcel Duchamp, solo fue una señal de lo que estaba por venir.

Posterior al éxito que tuvo Scream hubo un resurgimiento de películas que hacían mofa de los clichés y arquetipos, al igual que obras como i know what you did last summer[103], que trataban de retomar las viejas glorias que había reencendido Craven. De estas obras la más relevantes fue Scary movie, una serie de filmes que decidió ir por completo a la parodia de las películas de terror que salían en el año. Esta fórmula trato de replicarse con distintos géneros con un éxito prácticamente nulo, precisamente porque las películas de acción o super héroes (en aquella época) no poseen tantos elementos fácilmente distinguibles. Pero el elemento más importante que desató fue uno que esta aun por ser incluido en la lista de arquetipos tradicionales, su ultimo integrante y uno de los elementos que quizá sea una pieza clave en el resurgimiento que el cine de terror ha tenido en los últimos años.

Las obras subsecuentes incluían un nuevo tipo de personaje, uno que se encontraba al tanto de la situación, sin romper la cuarta pared como tal, algún fan del horror cuya acción estuviera limitada a vomitar referencias para llamar la atención de la audiencia. Cabe destacar que Scream no fue la primera obra que utilizo el recurso de dotar de conciencia de la situación a los personajes por medio de su conocimiento

[102] Wes Craven, Woods Entertainment, 1996, Estados Unidos
[103] Jill Gillespie, Mandalay Entertainment, 1997, Estados Unidos

cinematográfico; en 1985 Tom Holland hizo lo propio en fright night[104]. Sin embargo, en dicho caso este recurso fue utilizado como catalizador para mantener avanzando la trama, las nuevas películas lo utilizaban como *punch line*, completamente carentes de valor narrativo.

Películas como Shawn of the dead o Cabin in the Woods y en menor medida Tucker and Dale vs Evil, logran inyectar referencias hacia los filmes clásicos de los subgéneros a los que representan sin perderse en un festival de nostalgia. Cada una de ellas posee personajes con sus propias personalidades, intereses y objetivos, mientras que las referencias aparecen en el fondo de la narrativa, de modo que si la reconoces es una agradable sorpresa, pero si no lo haces aun puedes disfrutar de una narrativa eficiente que se mantiene por si sola, debido al carisma de los personajes.

Cabin in the Woods[105] es un caso aparte, pues se trata de una re-imaginación del género por completo, con múltiples referencias no solo a las obras sino también al funcionamiento de la industria, sin llegar al tono burlón de Scream.

La historia (como su nombre lo indica) comienza con el típico escenario del subgénero, un grupo de amigos se dispone a hacer un viaje a una cabaña en el bosque para pasar el fin de semana. Desde luego, nosotros como audiencia sabemos que algún tipo de escenario sobrenatural les espera, o algún asesino prófugo ande por la zona, pero los protagonistas no, aun así, casi inmediatamente se nos hace notar que su comportamiento no es el normal, una chica decide llevar un libro para leer en el viaje, otra no solo se comienza a comportar de forma un tanto extrovertida, pero también tiño su cabello de rubio, en otras palabras; cada uno empieza a adoptar los arquetipos clásicos del género, aunque para el público aún es muy pronto para notar eso, lo único que se nos hace saber es que nuestros protagonistas están siendo vigilados por una agencia, aunque desconocemos su naturaleza o sus intenciones.

El giro de la historia es que la agencia era la encargada de manipular las situaciones que los atacarían, desde zombis hasta seres Inter dimensionales, prácticamente cada monstruo clásico y alguno que otro de una saga de culto, se encontraban a la disposición de la agencia para llevar a los protagonistas al final de sus días con tal de satisfacer el rito ancestral para satisfacer los deseos de los *Dioses antiguos*, Este recurso no solo sirve para rendir tributo a las franquicias clásicas, también añade un meta elemento, pues otorgaba una explicación

[104] Tom Holland, Vistar Films, 1985
[105] Drew Goddward, Mutant enemy productions, MG,2011

para al comportamiento arquetipico, que para aquella época ya se había convertido más en un motivo de gracia que un elemento a tomar en serio.

La historia en general funciona como un retrato del proceso creativo por el que pasan los escritores. Donde la agencia son las productoras monitoreando cual es la tendencia de moda de esa temporada, una vez elegida se determinan los enemigos y la trama mientras lo único que varía son las acciones de los protagonistas, justo como un equipo creativo simplemente tomando los elementos populares y tratando de diferenciarlos apenas lo suficiente para no ser acusados de plagio.

Igualmente tenemos el tema de los sacrificios, lo cual es una alusión a la tendencia que nació entre las décadas de los 70's y 80´s con el surgimiento de los efectos especiales, cuando el público, especialmente los jóvenes no estaban ni remotamente interesados en la trama, mucho menos en los personajes, sino que se presentaban a las salas de cine para ver muertes impresionantes y efectos grotescos, una marca indispensable del cine italiano como Lucio Fulci, Lamberto Bava, entre otros esenciales del género.

La película incluso hace referencias a la frustración tanto del público como de los creativos al encontrarse tan limitados por las tendencias populares; durante el desarrollo de la trama, uno de los miembros de la agencia hace comentarios recurrentes acerca de que la criatura elegida por los protagonistas nunca ha sido una sirena y de su deseo por ver una, cosa que logra durante el climax, pues encuentra su final a *manos* de tal criatura, ante lo cual, más que mostrar horror o miedo ante la muerte, no puede ocultar su decepción ante la apariencia de la criatura, la cual no es ni remotamente similar a sus expectativas; como un director al cual se le da luz verde a su proyecto personal pero no se le otorga el presupuesto suficiente para lograr su visión, o un fanático quien espera impaciente para lograr ver alguno de sus proyectos favoritos una vez más en la pantalla grande y termina igualmente decepcionado. Incluso hace alusión al auge que tuvo el cine asiático a finales de los 90´s y principio del 00´s el cual causo el interés del público occidental, sin saber que era una nueva ola para el género y al tratar de explorar el cine asiático como tal se encontraron con obras que ante sus costumbres se perciben más bien bizarras.



En el contexto de la historia, cada país tenía una división encargada de satisfacer los deseos de los *dioses antiguos* por medio de sacrificios, solo uno de ellos debía tener éxito, esta información fue proporcionada a los protagonistas y tras el fracaso la decisión de sacrificarse o no fue dejada a su criterio; el sacrificio de uno o el resurgimiento de los dioses antiguos, lo que garantizaría el final del mundo. Al negarse a participar, básicamente condenando al planeta entero, también la película llega a su fin.

El papel de los dioses en la narrativa no es otro que el papel de la audiencia al ver una película, pues el papel de los creativos, actores y técnicos, es proveer de la violencia e imágenes grotescas que son tan características del género por lo que echan mano de los arquetipos conocidos, tratando de ganar su aceptación. Dentro de la narrativa existe un personaje que no es afectado por las manipulaciones de la agencia, este personaje se dedica a buscar una salida más lógica y practica para la situación, siendo este el ultimo sacrificio, el condenado que logró escapar. La destrucción desencadenada al final representa el rechazo de la audiencia a la ruptura de los clichés y arquetipos, exactamente el caso de Halloween III antes citado.

Desafortunadamente, esta forma creativa de hacer una crítica no fue muy popular, o quizá no tuvieron la pericia suficiente para lograrlo, pero eso no los detuvo en su intención de intentarlo. En las películas de bajo presupuesto se limitan a insertar un personaje, normalmente un dependiente de tienda o un friki desadaptado que es fans de las películas, algunos otros solo se limitan a hacer alguna referencia menor, pero en algunas ocasiones intentan llevar este elemento más allá.

En The Final Girls[106] seguimos a Max Cartwright, la hija de una actriz cuyo único logro fue participar en una cinta de serie b que se convirtió en una obra de culto, tras la muerte de su madre en un trágico accidente, por ninguna razón aparente, ella junto con un grupo de amigos terminan dentro de la cinta, con la habilidad de interactuar con los personajes, aquí es donde el conocimiento enciclopédico de uno de ellos sobre la obra de uno de ellos sobre la obra les da la ventaja sobre el asesino, mientras que Max tiene algo de tiempo para convivir con una versión de su madre.

El objetivo real de la cinta es similar al de Cabin in the Woods, solo que carente de cualquier crítica o comentario relevante acerca del género igualmente fallando en el aspecto creativo, por mucho llegara a ser un tributo y como tal tiende a ser recibida por los fans llegando a tener buenas críticas, sin embargo, en estos tiempos cualquier productor parece escusarse con ese argumento para justificar una película mediocre y cínica cuya única intención es hacer dinero.

Efectividad colectiva

Analicemos un poco el efecto que causaron el uso de temas paranormales en estos casos. Usualmente, en la vida real cuando sentimos una situación de horror, es cuando nos encontramos en una situación de peligro o presenciamos una situación similar, cuando vamos por la calle y vemos un conductor de un vehículo perder el control de el mismo o estando en casa o el trabajo y sentir un movimiento sísmico, por ejemplo. Estas situaciones se encuentran limitadas a las leyes bajo las que nos encontramos en el mundo natural, sin embargo, nos encontramos lejos de conocer, menos aún entender cuáles son todas las leyes a las que nos encontramos sometidos. La mayoría de las personas, sin importar si viven en la ciudad o en alguna comunidad rural tienden a absorber leyendas y creencias del folklore local.

Hace ya muchos años, cuando era un niño solíamos visitar los pueblos nativos de mis padres, siendo Guerrero por parte de mi madre y Michoacán por parte de mi padre; ambos pueblos estaban lejos de estar en la parte urbana de la ciudad, de hecho, para entrar a cualquiera de los dos hay que salir de la carretera federal por un camino que no sale en e mapa por algunos kilómetros. En aquellos tiempos las carreteras no estaban pavimentadas y aunque la falta de agua potable se compensaba con los causes naturales, aunque la electricidad

[106] Todd Strauss-Schulson, Groundswell Productions, Studio Solutions, Ulterior Productions, 2015, Estados Unidos

no faltaba, las actividades cotidianas aún se realizaban de forma tradicional, el fuego se prendía con leña y para tener tortillas se tenía que preparar el nixtamal desde un día anterior.

Desde luego, en aquellos pueblos no faltaban las leyendas e historias que los habitantes cuentan sin siquiera justificar su veracidad, incluso si los oyentes dudaban de los hechos narrados no lo cuestionaban o lo recriminaban durante la narrativa, por el contrario, esperaban a que terminara el relato para ellos mismos continuar con una historia similar ya fuera propia o algo que habían escuchado de otra persona.

Historias de mujeres de blancos vestidos, perros de más de dos metros, una caverna llena oro que puede dejarte encerrado si eres demasiado avaricioso, etc.

El núcleo de estas historias no era solo un encuentro sobrenatural al azar, salvo algunas excepciones, tenían una forma de deshacerse de ellas, la más común era recitar una lista de todos los insultos que conocían. Aquellas fórmulas para escapar de los encuentros eran rompiendo o transgrediendo los principios morales que se tenían en la comunidad, donde no se veía con buenos ojos proferir groserías, especialmente delante de los padres, o atacar lanzando piedras a un ente con la figura de un perro es finalmente atacar a un animal. Supuestamente estos encuentros eran distintas representaciones del diablo, que se aparecía ante los faltos de fe para inclinarlos al pecado e igualmente, con quienes tenían una fe fuerte era para prácticamente forzarlos a iniciarse en el pecado, aunque fuera de la forma más básica posible.

Sin importar la región en la que te encuentres, siempre hay historias de este tipo e igualmente se encuentran enlazadas con sus costumbres y tradiciones, especialmente religiosas, en e caso de México, donde son mayoritariamente católicas siempre tienen esa firma. Sin embargo, el conocimiento sobre su religión es, en general, muy limitado, de modo que cuando una película como The exorcist que se fundamenta en las creencias de la fe cristiana, les muestra aspectos de la demonología que la mayoría desconoce, desequilibra por completo sus creencias, no todo es piedad y misericordia, existen entes que no les importa si tienen que pasar sobre la existencia de una niña pequeña, que es casi el mayor símbolo de inocencia, causa un mayor impacto que una persona que es indiferente a la fe cristiana. Esa es una de las razones principales del impacto cultural que dicha obra causo desde el día de su lanzamiento.

Sin embargo, The exorcist aun en estos días sigue siendo una de las películas más efectivas del género, a pesar del descenso en la popularidad de la fe cristiana, esto es porque dentro de la misma narrativa establecen las reglas que ese universo sigue, así mismo trata con temas que son cuasi universalmente cotidianos. La crisis

de fe sufrida por el Padre Merrin no debe tener una connotación 100% religiosa, funciona para cualquier persona que ha tenido dudas acerca del trabajo que desempeña o incluso la carrera que escogieron, en caso de ser jóvenes. Igualmente, a relación entre madre e hija y la reacción a lo que originalmente pensaron que era una enfermedad, así como el incremento en la desesperación, a medida que la investigación y los estudios médicos avanzaban y no daban con una respuesta satisfactoria llevando a una madre que no era particularmente creyente a acudir a la iglesia ante lo que ella creía (y resulto siendo) el último recurso.

Para lograr un impacto en la mayor cantidad de personas posibles, lo preferente es no solo utilizar temas que sean universalmente aceptables; The twilight zone es el ejemplo perfecto para esto, Rod Serling tenía la mayor intención de hablar de temas de interés en su época, principalmente interesado en la condición humana y temas de tolerancia, pero al ser detenido por la censura tuvo que dar un paso hacia el terror y la ciencia ficción y estirar los temas hasta que fueran lo más generales posibles, por lo que aún para estos tiempos los temas que aborda se encuentran vigentes, pues no existe el límite de temporalidad, pues lo importante es el planteamiento y la propuesta, mientras que la narrativa es el vehículo para mostrarlo.

Las Atracciones de terror

Desde luego la experiencia estética del terror no se limita al cine o la literatura, existen un sin número de actividades y eventos cuya existencia gira en torno a generar o reproducir este tipo de experiencias; las más comunes son las casas del terror que se encuentran comúnmente en las ferias, ya sea las temporales, hasta las bien establecidas como Six Flags o La Feria, pero no se limitan a estos. Cada año cerca del 31 de octubre se abre una casa del terror en Tlatelolco, la cual es bastante efectiva y de un tamaño considerable, pero que palidecen a los distintos espacios que llegan a tener proporciones incluso de festivales enteros.

Las atracciones de terror son, por definición, espectáculos en vivo albergados dentro de edificios o instalaciones diseñadas y construidas bajo características especiales, cuyos objetivos principales son el generar diversión a partir de la estimulación sensorial y emocional del visitante, provocada por la exposición a temáticas específicas que están directamente relacionadas con aquello que, en términos generales, causa miedo, inseguridad y resistencia en los seres humanos.

La temática y las características del espectáculo presentado en una atracción de terror determinarán el nivel de intensidad de esta y por consiguiente el tipo de público al que van dirigidas. Las atracciones de terror en los parques de diversiones pueden estar sujetas a una clasificación dividida en dos tipos: de corte familiar o

de corte extremo.

Sin embargo, el éxito o el fracaso de una atracción de terror no está determinado única y exclusivamente por el nivel de intensidad del espectáculo que ofrece, sino también por dos aspectos que resultan ser los pilares para el correcto desarrollo de la atracción: el miedo y el factor sorpresa.

¿Qué es lo que hay detrás de una atracción de terror, esencialmente hablando? ¿Qué es lo que como espectáculos las vuelve efectivas e incluso atractivas? Estos son cuestionamientos que surgen al indagar cuál es el punto de partida de cualquier atracción de terror sin importar su temática. El miedo y el factor sorpresa son conceptos que, abordados desde un punto de vista psicológico, explican la funcionalidad de dichos espectáculos.

La evolución del ser humano en sentido de la relación con sus semejantes y con las condiciones que lo rodean, le han permitido determinar, desde su experiencia, estados de bienestar a partir del conocimiento y del dominio o control de estas. Cuando los seres humanos logran identificar un cambio repentino de las condiciones "normales" y que el control está fuera de su alcance, se genera por naturaleza y en sentido de supervivencia, un estado de alerta.

De acuerdo al modelo desarrollado por el psicólogo estadounidense Michael Fanselow, llamado "*Modelo Fanselow"*, la reacción del organismo de los seres humanos ante las amenazas está compuesto de tres fases: la primera hace referencia a las reacciones de atención, orientación y análisis, a partir de un estado vigilante del o de los estímulos amenazantes; la segunda fase se relaciona con el estado de alerta que genera una reacción de defensa preparatoria ante los peligros de la amenaza; finalmente, la tercera etapa es el desencadenamiento directo de las acciones (físicas) de defensa activa del sujeto ante la amenaza.

Abordando directamente la última etapa del *"Modelo Fanselow"* que aborda a la defensa como acto reactivo, entiendo que:

La respuesta de defensa suele estar provocada por estímulos muy intensos o potencialmente dañinos y posee una función protectora frente a ellos, al atenuar los "*imputs"* [impulsos] sensoriales y facilitar las reacciones de retirada o lucha. En estas situaciones, los humanos reaccionan con percepción subjetiva de miedo,

acompañada de un abanico de respuestas defensivas como la inmovilización y la lucha o la huída.[107] Y, por consiguiente, tanto la ansiedad como el miedo, son respuestas emocionales directas ante el peligro de amenaza. Sin embargo, ¿qué es y cómo funciona el miedo?

El miedo como estado emotivo, es la materia prima conceptual y por lo tanto intangible, en torno a la que se desarrollan múltiples temáticas que serán el sustento y la estructura de los espectáculos de las atracciones de terror. Una vez analizados los conceptos de amenaza y defensa, y comprendida su relación como "pivote" de esta emoción, prosigue comprender psicológicamente qué es y su funcionamiento en el organismo de los seres humanos.

> *"[…] el miedo es una emoción de tipo defensivo provocada por la aparición (real o simbólica) de un estímulo que supone una amenaza, real o imaginada, para el sujeto. El miedo, por tanto, tiene la función de proteger al organismo de peligros potenciales para su supervivencia."*[108]

El miedo provoca, como cualquier otro estado emotivo, una modificación física y anímica (traducido en conducta) que, en este caso, está directamente relacionada con dos posibles reacciones concretas: el enfrentamiento (confrontación) o la huida.

El miedo resulta atractivo e incluso necesario para los seres humanos ya que lleva consigo una función adaptativa ante circunstancias diferentes a las dominadas y reafirma, a su vez, nuestro natural estado de supervivencia y la prolongación de la presencia de los seres humanos como especie.

El "factor sorpresa" o "acto sorpresivo" es el hecho tangible, real, concreto y efectivo en las atracciones de terror. La calidad y las cualidades de los actos sorpresivos son los que determinarán, a su vez, la calidad de la atracción como espectáculo en vivo. La psicología explica, de algún modo, que el factor sorpresa está determinado por reflejos defensivos divididos en dos grupos:

- <u>Respuesta a sobresalto.</u> El sobresalto como respuesta, refiere a la reacción del organismo que se

[107] Sanchez Navarro, Juan Pedro, José María Martínez Selva, "Reactividad fisiológica periférica y actividad cerebral en las fobias específicas", *Escritos de Psicología*. Vol. 3, n° 1, (2009), p. 44.

[108] Ibidem p.44.

genera por la repentina aparición de estímulos de alta intensidad. La magnitud del sobresalto es directamente proporcional al valor emocional del contexto (nivel de significancia en el visitante de la temática de la atracción de terror, en este caso) en el cual se produce el estímulo.

Al comprender que los organismos establecen un estado de alerta ante la amenaza de la ruptura del equilibrio, que lleva consigo la pérdida de un control, el psicólogo estadounidense Peter J. Lang, explica mediante el "*Modelo Priming Motivacional",* que cuando las personas se encuentran, a partir del sobresalto, en un estado emocional defensivo, las representaciones de los estímulos relacionados con el miedo se encuentran potenciadas en comparación con la dimensión real del estímulo, lo cual genera que la capacidad de reacción sea más rápida y efectiva a que si se está en un estado emotivo apetitivo, el cual, en sí, no representa ningún peligro para el organismo.

La observación de imágenes de contenido desagradable por esencia misma o por significancia contextual, generará por consiguiente un estado emotivo defensivo y reactivo.

- Respuesta cardiaca. Después de múltiples estudios en donde se observaron las respuestas orgánicas ante un estado defensivo, se determinó que éste está relacionado directamente con la modificación de la frecuencia cardiaca. Los estímulos relacionados con la alteración cardiaca son múltiples, siendo los más relevantes el sentido visual y el auditivo.

La respuesta defensiva, en forma de aceleración cardiaca, no aparece en el momento en el que se está produciendo la entrada de información, sino más adelante, cuando el sujeto percibe (consciente o inconscientemente) el estímulo como amenazante. Este componente aseverativo de la respuesta a imágenes aversivas tiene la función de preparar al organismo para una respuesta motora.[109]

Sin embargo, ¿de dónde surge llamar a estos espectáculos como "atracciones de terror" y no como "atracciones de miedo"? la respuesta se divide en dos parámetros: en uno teórico y en uno práctico.

Teóricamente, no se puede establecer al miedo y al terror como conceptos independientes en tanto que el primero, como ya se explicó, es la emoción pura y el segundo es una variante de dicha emoción. El terror es el nivel más elevado del miedo como emoción; éste está relacionado con estados elevados de inseguridad ante

[109] Ibidem, p. 45

circunstancias específicas cuya respuesta automática es el rechazo y, eventualmente, la búsqueda de estabilidad mediante la huida; usualmente el terror se manifiesta ante la exposición a imágenes con un nivel de crudeza elevado.

En la práctica, la industria alrededor de este tipo de espectáculos decide denominarlas bajo la línea de "atracciones de terror" justo por lo que por definición representa: el nivel más elevado del miedo, y porque en cuestión mercadológica, resulta más atractivo utilizar la palabra "terror" que "miedo".

Cabe resaltar que la decisión de llamar a este tipo de atracciones como de "terror" es propio de aspectos culturales de ciertos países, ya que si observamos al país en donde surge esta industria (Estados Unidos de Norteamérica), culturalmente no definen a estas atracciones como de "miedo" o "terror", sino que las clasifican en general bajo el término de "*Scare attractions"*, que por traducción se define como "atracciones de sustos".

A lo largo de la historia de las atracciones de terror, estas han funcionado a partir de la satisfacción de los soportes generales previamente mencionados, sin embargo, su evolución radica no en la modificación de su estructura primaria, sino en el cómo es que los diseñadores de las atracciones han hecho llegar el terror a los visitantes sin que las mismas pierdan su interés y su eficacia.

El hecho de espantar a alguien podría parecer, visto desde lo superficial, un pensamiento que se transforma en una acción cotidiana y sin mayor trascendencia, no obstante, hay personas que han gustado de indagar a tal profundidad, que han sublimado el acto de espantar, generando una industria alrededor del tema. Pero ¿a qué retos de enfrentan los diseñadores de las atracciones de terror?

Con el pasar de las generaciones, las sociedades han establecido códigos de comunicación cada vez más permisivos frente a temas que en la antigüedad se mantenían bajo medidas de restricción. La lucha por la libertad de expresión es uno de los escudos tras los que se ha justificado el hacer más accesible la información a la sociedad, no obstante, los modos en que muchas veces se hace visible la información están cargados de niveles de crudeza que llevan consigo tintes de violencia verbal y física.

El hecho de que la violencia como tema ya no se restrinja a públicos adolescentes y adultos, ha permitido que sus alcances se amplíen a etapas de formación y aprendizaje, como lo son los infantes. Las vías mediante las que la violencia se ha esparcido se han ampliado igualitariamente (televisión, caricaturas, cine, videojuegos, publicidad, etc.) haciendo que la tolerancia social ante imágenes perturbadoras ceda al grado de

hacer parecer esta información como algo normal y cotidiano.

En la actualidad, la sociedad como órgano, demanda no sólo la presencia de violencia, sino que su tratamiento visual sea cada vez más crudo y tajante, esto ha causado, por consiguiente, que la capacidad de asombro disminuya y que los códigos de comunicación sean cada vez más agresivos. Este es uno de los retos más importantes que han tenido que asumir los contemporáneos diseñadores de atracciones de terror.

La disminución de la capacidad de asombro ha generado en la industria de las atracciones de terror la necesidad de nuevas y más contundentes maneras de asustar para asegurar la eficiencia de sus diseños, lo cual ha traído como consecuencia que el nivel de intensidad de las atracciones de terror se diversifique desde las dirigidas a un público familiar hasta las de terror extremo.

En la actualidad, la fórmula para la eficacia de los espectáculos se ha diversificado en atracciones que incluyen modalidades que vuelven más "real" la experiencia, ejemplo son las que, dentro de sus características de operación permiten el contacto físico entre actores y público o las que explotan las capacidades receptivas de los espectadores mediante elementos ante los que son sensibles cuatro de los cinco sentidos humanos: vista, oído, olfato y tacto.

La industria ha evolucionado a tal grado que se han gestado empresas alrededor del mundo especializadas en el estudio, diseño y construcción de este tipo de atracciones, en las que el derroche tecnológico es su punto de partida, ¡tal es el caso de "The Sudden Impact! *Entertainment Company."* quienes son líderes en la industria teniendo presencia en diferentes países, creando atracciones de terror y de interacción en vivo basadas en temáticas ofrecidas por películas. O el caso de empresas que apuestan por atracciones de terror desarrolladas en espacios escénicos alternativos a los edificios cotidianos que las albergan, tal es el caso del espectáculo "*Explorando el miedo: Circuito de leyendas.",* que tuvo como locación el bosque del club deportivo "Monte Sur" al sur de la Ciudad de México, en el año 2011.

Después de haber definido a las atracciones de terror, e identificado y desarrollado los elementos que le dan base y soporte, surge mi interés por indagar la posibilidad de que, a partir de un conocimiento profesional del Teatro y de su comparación con la operación de estas, mismas que puedan ser consideradas un hecho escénico puntualizando qué de teatral hay en ellas.

Capítulo 5. La teatralidad en las atracciones de terror

El sociólogo de origen francés, Jean Duvignaud, expone en su libro "*La sociología del teatro. Ensayo sobre las sombras colectivas."*, sobre la relación que él encuentra entre la sociedad y el fenómeno teatral a lo largo de la historia, partiendo de esquemas específicos que no escapan de toda sociedad ni de toda representación teatral. Sin embargo, no aborda de manera particular al arte teatral sino hasta después de explicar que las disciplinas artísticas pueden dividirse de acuerdo con el tipo de relación establecida entre el objeto artístico y el espectador.

El arte en la sociedad se manifiesta de muy diversas maneras, sin embargo, exceptuando al teatro, al canto y a la danza, las demás expresiones artísticas tienen el común denominador de que el objeto artístico se aleja tanto de su creador como de su espectador, es decir, se establece un triángulo conformado por el autor, el objeto y el espectador, lo cual genera un distanciamiento y una experiencia "no viva". El teatro, el canto y la danza, son experiencias artísticas en donde se provoca una reacción emotiva viva y latente en el espectador, que va más allá de la que pudiese generar cualquier otro arte, en tanto que el acto artístico es desarrollado en vivo, a la par de que el autor-creador y el objeto artístico son el mismo.

Sin embargo, ¿Qué es y de qué trata el teatro? Desde mi perspectiva, el teatro como hecho artístico trata de la vida misma expresada a partir de las relaciones de los seres humanos con sus semejantes. El teatro a nivel esencial está forjado por dichas relaciones y por conflictos entre los personajes generados a partir de: circunstancias específicas propuestas en la trama de la obra y del carácter específico de cada personaje. La complejidad en sentido de riqueza que poseen los seres humanos es lo que permite la sublimación del carácter de los personajes en pro de la exposición de los conflictos y de su posible solución.

El teatro, es el directo resultado de la evolución de la literatura escrita a la acción social. En el teatro, el ser humano adquiere la posibilidad de encarnar al propio texto y de esta manera, darle vida. El hecho teatral está caracterizado por ser un acto social, en tanto que se encarga de la exposición de las creencias y las pasiones humanas, a través de personajes cargados de una realidad visible que les otorga su propio peso como reflejo de una sociedad viva.

"El hecho teatral va, constantemente, más allá de la escritura dramática, porque la representación de los papeles sociales, reales o imaginarios provoca una protesta, una adhesión, una participación [social] que

ningún otro arte puede provocar […]"[110]

Sin embargo, lo que resulta aún más atractivo del hecho teatral, es que su práctica está forjada por diversos aspectos que le dan vida, éstos yo los clasifico en dos órdenes: los aspectos humanos (el texto teatral, la puesta en escena, el juego de los actores, la propuesta de dirección, etc.), y los aspectos técnicos (la iluminación, la escenografía, el audio, la utilería, etc.)

En el teatro, puede estarse realizando la representación de la misma obra en lugares distintos, lo cual va a provocar que el manejo de los aspectos humanos y técnicos, sean distintos. Estas diferencias que varían de montaje a montaje son las que hacen moldeable al teatro y, por lo tanto, una experiencia viva y única. El modo de proyección de los aspectos-elementos de la práctica teatral, determinarán el nivel y la calidad de relación con la sociedad.

Las personas se relacionan entre sí mismas mediante lo que Jean Duvignaud nombra como "actos colectivos de participación".[111] Dichos actos sociales pueden ser de diversos tipos, dependiendo del tipo de actividad que vaya a ser realizada. Por lo común, en un marco de relaciones sociales, a los actos colectivos de participación también se les llama: ceremonias.

Las ceremonias, son el reflejo de un momento específico de convivencia social, en las cuales, las personas desempeñan papeles que van de acuerdo con roles sociales específicos que les toca representar por un tiempo determinado (en relación con la duración de la ceremonia). Dentro de la ceremonia, los roles pueden ser de tres tipos: los elegidos a voluntad propia, los impuestos por la sociedad misma y los que son representativos de una tradición social. La participación de las personas en una ceremonia se ve determinada por la jerarquía e importancia del rol que interpretan.

Las ceremonias, de acuerdo con las características que acabo de mencionar, parecieran ser idénticas a las representaciones teatrales, sin embargo, existen ciertos elementos que establecen una marcada diferencia entre lo que Jean Duvignaud define como "ceremonia social" y como "ceremonia teatral o dramática", los cuales son:

- Las ceremonias sociales pueden generar muchos y muy diversos tipos de roles, e incluso,

[110] Duvignaud, Jean. *Sociologie du théâtre. Essai sur les ombres colectives*, París, Presses Universitaires de France, 1965 (tr. de Luis Arana, *Sociología del teatro. Ensayo sobre las sombras colectivas,* México, D.F., Fondo de Cultura Económica, 1966), pp. 9-10
[111] Ibidem, p. 13

modificarlos durante la ceremonia, según convenga al desarrollo de esta.

- La ceremonia social afirma el "dinamismo" de sus roles para permitir así la flexibilidad de poder modificar las estructuras sociales.
- La ceremonia social fomenta la participación directa tanto de los ejecutantes de los roles como de los observadores de la ceremonia, quienes al final, también fungen un rol.
- Durante el desarrollo de una ceremonia social, una persona puede representar a más de un rol social en momentos distintos, nunca encimándolos.
- El sentido de identificación tanto del lugar físico done se desarrolla la ceremonia social como de sus medidas, determina el tipo y la calidad de la ceremonia, en tanto que éste debe ser un lugar que colectivamente sea representativo del tipo de ceremonia que se realiza y de que, dicho espacio, resulta ser una extensión de la participación colectiva.
- En la ceremonia teatral tradicional no existe la libertad de poder generar nuevas circunstancias en tanto que el dramaturgo dejó establecidos en su texto roles específicos que no pueden modificarse.
- Las ceremonias teatrales contemporáneas amplían las posibilidades de generar nuevas circunstancias referentes a los roles y al desarrollo anecdótico, tal es el caso de la improvisación.
- La ceremonia dramática es ficticia en tanto que tiene la posibilidad de exaltar el logro del objetivo o de la solución del conflicto, permitiendo así, que la poesía dramática se explaye, por lo tanto:

> *"[…] la ceremonia teatral carece de eficacia real, porque se ha roto el círculo de la espontaneidad, la libertad activa del hombre y la realización de esa acción en la trama concreta de la vida […]"*[112]

Esto separa la imitación de la acción, de la acción real. En el acto teatral, la espontaneidad puede surgir no del espectáculo en sí (ficción) sino de las circunstancias únicas y auténticas que rodean al desarrollo de este.

- La ceremonia teatral, se encierra en una contemplación concreta en donde se pueden sublimar (exaltar) mediante imágenes y símbolos específicos, elementos estéticos relacionados con una aparente realidad dentro de su ficción, de esta forma

> *"[…] la ceremonia dramática es, por definición, una ceremonia social diferida, suspendida,*

[112] Ibidem, p. 15.

retenida. El arte dramático sabe que se encuentra al margen de la realidad concreta."[113]

Así, también se observa que la participación de los espectadores es retenida y delimitada por los símbolos e imágenes que le son permitidas observar durante el desarrollo de la obra.

- Para el desarrollo de la ceremonia teatral, debe existir un espacio escénico indicado en el cual se delimite en dónde estarán los espectadores y en dónde estarán los ejecutantes (actores). He aquí en donde el espectador debe recibir los códigos propuestos por el ejecutante, y éste debe de generar en el espectador un sentido de credulidad para que se establezca el puente de comunicación e identificación del espectador con lo que está sucediendo en escena. "La esencia del teatro no es, pues, la inmóvil contemplación de un ser: presupone una realización dinámica entre el ejecutante y es espectador […]"[114]

- La ceremonia teatral, puede producir un efecto catártico en el espectador en tanto que dicho acto sublima en este caso las pasiones y los deseos humanos, llevando al espectador a un sentido de identificación en su individualidad o en su faceta como integrante de una sociedad.

Tanto la ceremonia social como la teatral, tienen la similitud de que van dirigidas a una sociedad que será partícipe del acto, la diferencia, radica en el nivel de participación en tanto que una la provoca directamente (la social) y la otra, retenida y ficticiamente (la teatral).

Todo tipo de ceremonia, al final, refleja su importancia en tanto que confirman el "sentido de existencia y de vida colectiva" del ser humano, sin embargo, yo pienso que las ceremonias van más allá, reflejando tres aspectos que considero son fundamentales para el ser humano en sociedad: el sentido de identidad frente a otros integrantes de una comunidad, el sentido de identificación con esa comunidad y el sentido de pertenencia a esa comunidad.

El teatro refleja a través de un solo individuo, o de algunos pocos, la experiencia maximizada de un grupo social completo y complejo en sí mismo. No se trata de abordar al ser humano en su individualidad solamente, sino de abarcar más allá, manteniendo latente la posibilidad de que ese ser y lo que siente, es reflejo

[113] Ibidem p.p. 16.
[114] Ibidem p.p. 29.

de una sociedad en general o de un grupo en específico.

El nexo entre el teatro y la sociedad, expresado a partir de los efectos que crea la obra sobre el público, puede no lograrse en su totalidad de acuerdo con el sentido con el que fue concebida la obra (dándole más peso a su valor estético por corriente artística, que por el hecho del efecto social de lo representado) o porque lo planteado como trama de la obra no va encausado a provocar una reacción consecuente con las necesidades del público de la época.

"[…] resulta precisar las correlaciones que existen entre las diversas formas de la práctica en el teatro y las formas de la experiencia de los hombres en los distintos tipos de sociedades y de agrupaciones. La aventura del teatro es la de un arte que cambia de función y hasta de naturaleza."[115]

El teatro como actor dramático, no se limita solamente al reflejo literal de las circunstancias sociales que se están viviendo en una época determinada y en una sociedad en específico, sino que, como hecho artístico, el autor va más allá de la literalidad y hace que su obra dramática no sea sólo el reflejo de una necesidad social, sino que escarba más a profundidad en las emociones y complejidades del ser humano, hecho que hace que su obra resulte dinámica y universal.

El debate sobre la localidad y la universalidad del teatro ha sido un tema de larga discusión, sin embargo, desde mi perspectiva, lo que resulta ser más importante, es el contemplar que el teatro bien hecho resultará local (hablando de la época en que fue escrito) en tanto el desarrollo de la anécdota, pero, a su vez, será universal en tanto se reconozca que los impulsos esencialmente emotivos de los personajes son tan iguales a los que podría sentir cualquier persona que viva en un contexto espacial y temporal distinto.

Jean Duvignaud, explica que la valorización de textos dramáticos de épocas anteriores a la actual y la pretensión de montarlos en la actualidad, será válida en tanto se reconozcan las circunstancias dramáticas y sociales de la época en que fue escrita la obra y pretendan, en la medida de lo posible, adecuarse a las necesidades de la sociedad actual, es decir, no existe la necesidad estricta de retomar montajes clásicos para una sociedad actual, ya que, seguramente, no tendrán un efecto en tanto que ahora las inquietudes sociales son otras, sin embargo, no debe perderse la esencia temática de la obra.

[115] Ibidem, p. 51.

Las sociedades a lo largo de su existencia han evolucionado de acuerdo con la búsqueda de la satisfacción de necesidades comunitarias propias de ese momento. El teatro como hecho social, también debe de ser susceptible de evolucionar a razón de que es un acto realizado por y para la sociedad misma.

Los actos teatrales.	Las atracciones de terror.
LA CONCEPCIÓN ESCÉNICA	
Se pueden desarrollar en espacios escénicos (edificios teatrales) que están diseñados y construidos especialmente para cumplir con las necesidades generales de este tipo de espectáculos.	**Los espacios escénicos de las atracciones de terror son edificios o locales asimismo diseñados y construidos especialmente para cumplir con las necesidades generales de las atracciones.**
Se pueden desarrollar en espacios escénicos alternativos a los convencionales, con la adaptación y acondicionamiento de este para el desarrollo de la puesta en escena.	**El espacio escénico de las atracciones de terror puede ubicarse en locaciones alternativas a los edificios convencionales, adaptados y acondicionados a las necesidades de la atracción.**
Espacialmente, la anécdota de una obra de teatro se desarrolla en diferentes lugares (dependiendo del texto y del montaje) generados y adaptados en un mismo escenario.	**Espacialmente, las atracciones de terror están constituidas por escenarios contiguos (escenas) que en conjunto conforman el montaje de la atracción, ubicado en un solo edificio o local.**

La puesta en escena consta de un diseño escenográfico, de iluminación y audio, acorde a la propuesta de montaje de la obra.	**Las atracciones de terror poseen un diseño de escenografía, iluminación y audio que complementa la atmósfera de cada espectáculo.**

La observación y el análisis teórico-práctico de los elementos que vuelven teatral un acto es lo que me permite pensar en la posibilidad de que las atracciones de terror pueden ser consideradas actos teatrales. Para ser más específico respecto a ello, desarrollaré un cuadro comparativo ente los aspectos generales que comprenden a un acto teatral y los propios en una atracción de terror.

Las funciones de las obras de teatro cuentan con una duración específica; ésta variará de acuerdo con cada obra y a cada montaje. Se pueden programar, de acuerdo con la duración de la obra, varias funciones en un solo día con intervalos de descanso entre una y otra.	**En las atracciones de terror, la duración del espectáculo (función) está delimitada al tiempo que los espectadores tarden en completar el recorrido de la atracción. Las funciones del espectáculo no tienen intervalos de duración, por lo tanto, se dividen en dos grupos:** **<u>Continuas. -</u> dependiendo de la cantidad de grupos de visitantes que estén esperando turno de entrar a la atracción** **<u>Simultáneas. -</u> dependiendo de la cantidad de grupos que estén haciendo el recorrido al mismo tiempo en diferentes secciones de la atracción.**
EL ACTO ESCÉNICO	
La ficción en una representación teatral es exclusiva de lo que se representa, pero el acto mismo de representación es real en tanto que sucede en el aquí y en el ahora.	**La ficción en las atracciones de terror radica en la representación que se está haciendo, más las acciones específicas son reales en tanto que suceden en el aquí y en el ahora.**

Las representaciones de los actos teatrales, a pesar de poseer una estructura dramática concreta de sucesión de acciones, son espectáculos en vivo susceptibles de padecer contratiempos propios de las circunstancias que están sucediendo en ese momento. Los actos teatrales son únicos e irrepetibles en tanto que son realizados „en vivo“.	**Las atracciones de terror poseen una estructura de acciones que** complementan el desarrollo del espectáculo, sin embargo, el hecho de ser espectáculos de interacción „en vivo“, puede generar nuevas acciones que modifiquen temporalmente el desarrollo del espectáculo, mas no su esencia.

LA CONSTRUCCIÓN DRAMÁTICA	
La obra de teatro, como texto dramático, propone una ficción que, si bien trata de una realidad que le es semejante al espectador, resulta ficticia en tanto fue inventada para representar y resaltar diversos aspectos de las relaciones humanas.	En las atracciones de terror, la ficción propuesta en su dramaturgia puede ser reconocible por los espectadores por semejanza de realidades o puede proponer una realidad fantástica y, por lo tanto, ajena al espectador como ser humano.
Los actos teatrales en general, requieren de un texto desarrollado por un dramaturgo que está, desde una perspectiva básica, conformado por un tema y una anécdota; este texto es el que será analizado e interpretado en escena por los actores. La improvisación no requiere de un texto teatral, sino de argumentos concretos que serán el pivote para un desarrollo anecdótico propuesto por los actores.	Las atracciones de terror cuentan con su propia dramaturgia en donde se plantea principalmente la temática del espectáculo y la anécdota (contexto) del mismo. Esta dramaturgia es la que utilizará el director de escena con sus actores y la que estos últimos usarán para hacer su respectiva construcción de personaje.

En los actos teatrales, el espectador se vuelve partícipe del tema y la anécdota a la par del desarrollo de la función de teatro.	En las atracciones de terror, al público se le hace partícipe de la anécdota antes de que el espectáculo inicie, por lo cual, su participación es más directa en tanto que posee un previo conocimiento de los acontecimientos. El objetivo de su rol no es sólo de observador (testigo), sino de colaborador en la ejecución del espectáculo.
LA CONCEPCIÓN ARTÍSTICA Y CREATIVA	

El teatro es un acto lúdico en el que se propone un juego, en éste los roles que se adquieren se dividen en dos grupos: Los transmisores: el equipo creativo en un montaje y principalmente los actores cuyo rol dependerá del argumento de la obra. Los receptores: el público partícipe de lo que los actores proponen.	En las atracciones de terror también hay un juego lúdico con roles transmisores y receptores, sólo que, en el caso de estos últimos, pueden no sólo ser un público alejado de la ficción propuesta por la atracción, sino que también pueden fungir un rol más específico. Ejemplo: el público interpretará el rol de militares que deben rescatar a agentes resguardados.
Los montajes teatrales cuentan con un equipo creativo encargado del diseño y un equipo de realizadores que "materializarán" los diseños.	La construcción de las atracciones de terror cuenta con diseñadores y realizadores, sólo que, a diferencia del teatro, en éstas se cuenta también con un arquitecto que diseñará el local y la distribución espacial de los elementos dentro del mismo.

Las obras teatrales cuentan con un director de escena quien es el líder creativo, quien trabaja directamente con los actores en el escenario y quien marca la ruta a seguir durante el proceso de montaje.	Las atracciones de terror cuentan con un director de escena, el cual „monta“ el espectáculo con los actores. Usualmente, éstos fungen a la par el rol de supervisores actorales durante el tiempo en que esté operando la atracción.
Los actores realizan un análisis tanto racional como emotivo del personaje para poder comprender y asimilar las sus características e interpretarlas en el escenario.	Los actores en las atracciones de terror realizan un proceso de construcción de personaje conjunto (si son similares por estructura, ejemplo: vampiros) o individual (si interpretan un personaje específico, ejemplo: la condesa vampiro)

Una vez explicado mediante el cuadro comparativo anterior que las atracciones de terror, por concepción general, pueden considerarse un acto teatral, surge la posibilidad de desestructurarlas como espectáculo para analizar cada una de sus partes a partir de algunos preceptos teatrales establecidos, como lo son: el espacio escénico, la dramaturgia, la actuación y la dirección escénica.

El espacio y el acto teatral

La semióloga de origen alemán, Erika Fischer-Lichte, aborda en su libro "*Semiótica del Teatro"*, el estudio que desarrolló para establecer, desde un punto de vista semiótico, los elementos que conforman al texto y al hecho teatral, contemplando dentro de este último, la presencia del espacio escénico.

Los espacios teatrales son edificaciones realizadas por las sociedades cuyos principales objetivos son el cumplir con las necesidades específicas de la representación y la satisfacción de los códigos de comunicación propios del acto teatral, todo esto a partir de un diseño y construcción arquitectónica específica; alternativamente, su diseño representa de manera simbólica patrones culturales (valores e ideología) y de estructura social propios del periodo histórico en el cual el edificio teatral fue edificado. Cuando los actos teatrales son realizados en espacios que fueron social y arquitectónicamente concebidos para la representación, el resultado se potencializa dada la concordancia entre estos dos aspectos: el espacio y la representación.

Sin embargo, los actos teatrales también pueden ser llevados a cabo en espacios que por concepción no fueron creados para la representación teatral y que, por lo tanto, poseen características de diseño destinadas al cumplimiento y satisfacción de necesidades completamente diferentes. Cuando los actos teatrales son realizados en lugares distintos, la representación debe ceñirse a las características espaciales propias del lugar intervenido y éstas, a su vez, están relacionadas con la o las funciones sociales que le fueron determinadas. De manera consecuente, se generará una lectura diferente del espectáculo en tanto la representación se ajuste a estos aspectos.

En el entendido de que las sociedades, como órgano vivo, están constantemente en un estado de evolución y de que los espacios teatrales están creados en relación directa con el cumplimiento de normas culturales y sociales propias de periodos históricamente vigentes, Erika Fischer expone que los espacios teatrales propios de épocas pasadas, eventualmente, ya no son funcionales en relación con las necesidades sociales actuales, por lo tanto:

"El teatro hoy necesita esos lugares que pueden justificar su función social cambiante. […] sólo queda la búsqueda de lugares que a su vez aporten significados que puedan referirse a la función que pretenda cada representación: el teatro ya no debe ser entendido como un ámbito apartado, sino como parte de la vida social de una comunidad; A/X/S [Actor/Representación/Espectador] también deben encontrarse en recintos que aludan a esa vida social."[116]

Si bien cualquier espacio puede ser intervenido para un acto teatral, esto no significa que todos los espacios son los apropiados para llevar a cabo una representación. Con la previa advertencia de que el espacio

[116] Fischer-Lichte, Erika, *Semiotik des Theaters,* Tübingen, Gunter Narr Verlag Tübingen, 1983 (tr. de Elisa Briega Villarrubia, *Semiótica del Teatro,* Madrid, Arco Libros, 1999), pp. 200-201.

intervenido generará una lectura diferente del espectáculo dadas sus propias características y objetivos, debe existir, idealmente, una mínima concordancia entre lo que se pretende representar y el espacio a intervenir para evitar que la lectura final se aleje demasiado de los objetivos del montaje.

En el caso de las atracciones de terror, en efecto, los espectáculos no están ubicados dentro de espacios previamente diseñados y construidos para satisfacer códigos teatrales establecidos (edificios teatrales), sin embargo, fuera de los espectáculos que sí intervienen lugares cuyos objetivos son otros, los que no lo hacen proponen sus propios espacios valiéndose de determinados preceptos de estructura teatral.

Por espacio escénico debe entenderse al lugar físico concreto, dentro del espacio teatral preconcebido o adaptado, en donde el actor llevará a cabo la representación del espectáculo. Por otra parte,

> *"La localización del espacio escénico depende de la concepción básica y general del espacio y sobre todo de la coordinación espacial y de su consiguiente relación entre A y S. [Actor y Espectador]"*[117]

Históricamente, la determinación de las disposiciones de los espacios escénicos refleja un cambio social en sentido de la evolución de los modos en los que los actores se relacionan con los espectadores, sin perder en cuenta que la presencia de un "velo invisible" que separa la escena del público se intensificará o atenuará con relación a la ubicación de dicho espacio. Las características de cada espacio escénico proponen una serie de movimientos físicos viables a ser realizados por los actores, sin embargo, no los determina dado que cada representación hará uso del espacio a su mayor conveniencia.

A diferencia de los edificios teatrales convencionales que poseen una sola disposición de espacio escénico o que, en su versión más contemporánea, son flexibles ofreciendo diferentes posibilidades de disposición de un sólo espacio a la vez; en las atracciones de terror, existen múltiples espacios escénicos delimitados por las características físicas de cada uno de los diferentes escenarios que complementan la totalidad del edificio o local que alberga al espectáculo.

El semiólogo de origen francés, Patrice Pavis, aborda de manera más profunda en su libro "*Diccionario del Teatro. dramaturgia, estética, semiología"*, al espacio escénico, explicando que éste posee un significante (el lugar físico crudo en donde se llevará a cabo la representación) y un significado (el sentido que adquiere ese lugar a partir de lo sugerido por la puesta en escena), de esta manera:

[117] Ibidem, p.p. 206.

"El espacio escénico es, por lo tanto, doble [en tanto que] muestra lo que concretamente existe [la realidad], pero también remite a lo que él simboliza [la ficción]"[118]

Cabe resaltar que cada puesta en escena, estéticamente, será diseñada de acuerdo con los fines propios de la representación, sin embargo, ¿qué elementos estéticos conforman el significado del espacio escénico? Erika Fischer propone, de manera principal, los siguientes tres:

- Decorado. El espacio escénico es el lugar físico en donde la representación es llevada a cabo, más el decorado sirve para conocer mediante signos y de manera más concreta: el o los lugares propuestos en el texto (interiores, exteriores; lugares reales o ficticios; etc.), la época en la que la obra está situada (por año o periodo histórico) e incluso, el estado anímico general de la obra o el propio de una escena concreta.

Los signos del decorado, por otra parte, denotan por sí mismos funciones concretas que se dan a entender, éstas se dividen en dos rubros: las funciones prácticas que se relacionan con las características particulares de un espacio determinado (una capilla, una mazmorra, etc.) y con las funciones simbólicas que tienen que ver con situaciones o acciones específicas que podrían realizarse en función del uso práctico del espacio (una coronación, una fiesta, una batalla, etc.) y que eventualmente denotan las características de "*status"* del o los personajes.

"Ya que el decorado siempre tiene un uso concreto, no es sólo capaz de caracterizar al lugar interpretado en virtud de su formación específica [función práctica], sino también de la acción que pudiera representarse en él [función simbólica]"[119]

De esta manera, se establece la relación estrecha entre ambas funciones.

- Accesorios. ¿Qué diferencia al decorado del accesorio? Los objetos ubicados en el escenario (que no la escenografía), por sí mismos, son elementos del decorado; en el momento en el que el personaje hace uso de alguno de estos elementos, se convierten en accesorios en tanto que servirán para el desarrollo de alguna tarea escénica concreta (acción) referente a la escena. Los accesorios como signos pueden adquirir diferentes sentidos de interpretación de acuerdo con el uso que se les dé, por ejemplo: cuando son utilizados por un solo personaje, cuando simbolizan la

[118] Pavis, Patrice, *Dictionnaire du Théâtre. Termes et concepts de l'analyse théâtrale,* París, Éditions Sociales, 1980 (tr. Fernando del Toro, *Diccionario del Teatro. Dramaturgia, estética, semiología,* Barcelona, Paidós, 1984), p. 183.

[119] Op, cit, Fischer-Lichte, p, 210.

relación entre dos o más personajes, etc. Los accesorios poseen un significado simbólico por naturaleza (el uso común que se les da) sin embargo, el significado puede mutar en tanto se le dé un uso diferente de acuerdo con las características de la escena misma.

- Iluminación. La iluminación, al igual que el decorado, posee funciones prácticas y simbólicas, sin embargo, predominan las simbólicas en tanto que este rubro estético tiene mayor influencia en la sugerencia de diferentes tipos de atmósferas: de temporalidad (día, tarde o noche), de estados de ánimo generales o particulares de algún personaje (tristeza, alegría, etc.), del carácter de los personajes, de ideas culturales (la luz a lo bueno, lo oscuro a lo malo, etc.) El diseño de iluminación, incluso, puede generar más de una atmósfera simultáneamente mediante el uso complementario de cuatro unidades: intensidad, color, distribución y movimiento.

Las atracciones de terror hacen uso de los elementos de la estética del espacio escénico bajo el precepto de "tematización". A nivel general, los modos, los medios y los fines bajo los que se emplean estos elementos a nivel teatral, también se utilizan en el diseño temático y estético de los espectáculos de dichas atracciones.

Ahora bien, ¿de qué manera se relaciona el previo estudio del espacio y el acto teatral, de la concepción de espacio escénico y de los elementos estéticos que lo complementan, con las atracciones de terror? Para dar respuesta a ello, expondré a continuación cómo es que éstas, a nivel general, están constituidas espacialmente.



Las atracciones de terror, por estructura física, están seccionadas en espacios-escenarios contiguos en los que se lleva a cabo la representación del espectáculo, sin embargo, al igual que en los edificios teatrales, existen espacios extras que conforman el "detrás de" del escenario. Para lograr una mayor claridad sobre lo que conforma la estructura física de una atracción de terror, dividiré sus espacios en dos grupos: los escénicos y los no escénicos.

Espacios Escénicos

- Entrada. Por entrada se entiende no al lugar físico (puerta) por el que se tiene acceso a la atracción, sino por el primer escenario dentro de la misma en el que se establece una primigenia recepción, por parte de los visitantes, de los códigos visuales propuestos por la temática del espectáculo. La entrada puede ser, incluso, el único escenario de la atracción visible desde el exterior del edificio donde se alberga la atracción. La decoración y la escenografía de este escenario, idealmente debe ser lo suficientemente atractiva para quien alcance a verla desde el exterior, pero no demasiado contundente como para revelar la esencia del espectáculo.
- Lobby. El "*lobby"* o vestíbulo (por traducción al español),[120] es el escenario posterior a la entrada y uno de los más importantes junto con la salida. En él, el público recibe la bienvenida por el actor "*Host"* del espectáculo. El diseño escenográfico y decorativo de este espacio debe ser especialmente cuidado por dos razones: primero, porque tiene el objetivo de generar imágenes concretas que ayuden a que los visitantes se sumerjan en la atmósfera propuesta por la temática del espectáculo; y segundo, porque usualmente es el espacio en el que los visitantes permanecen más tiempo y que, por lo tanto, tienen posibilidad de observar más a detalle.

- Escenarios generales. Forman el cuerpo escénico-espacial de la atracción en general. Su diseño decorativo, escenográfico y de iluminación responde directamente a la temática del espectáculo y a los espacios propuestos en la anécdota de este, ejemplo: una historia que menciona en su relato la presencia de celdas, cuartos de tortura, y un cementerio.

Cada escenario o grupo de escenarios generarán atmósferas individuales que no romperán con la línea estética general de espectáculo; las atmósferas, idealmente, estarán compuestas por elementos que no sólo

[120] La mayoría de los términos y conceptos utilizados en las atracciones de terror están concebidos originalmente en idioma inglés dado que fue en países con esta habla en donde se creó esta industria. Para fines prácticos de mi investigación, traduciré los mismos al español.

estimulen el sentido visual (decoración e iluminación), sino también el auditivo mediante música, el olfativo a través de esencias aromáticas y el sensorial mediante mecanismos de cambio de temperatura o humedad.

- Salida. Es esta el último de los escenarios de la atracción. A nivel espectáculo, su importancia recae en que, usualmente, el clímax se desarrolla en él y, por lo tanto, independientemente del nivel actoral, las imágenes generadas por la escenografía y la decoración deben ser contundentes.
- Maze. Se entiende por "*maze"* o laberinto, a la suma de pasillos interconectados que forman el recorrido completo de la atracción, desde la puerta de entrada hasta la puerta de salida. Estos pasillos cruzan por todos los escenarios y es a través de ellos por donde transitarán los visitantes. En las atracciones de terror, el concepto de *maze* se adoptó en dos sentidos: primeramente, por la forma que tendrá en sendero (retorcido como en un laberinto) pero no en sentido de que los visitantes podrán perderse dentro del recorrido, y en segundo, porque al ser un sendero irregular y generar en el público un estado sensorial alterado, los visitantes de manera usual no hayan el sentido del recorrido y lo asocian con un laberinto.

Por diseño de *maze*, las atracciones de terror se dividen principalmente en dos tipos: aquellas cuyo recorrido es realizado en móviles impulsados eléctrica y mecánicamente (góndolas) o aquellas en las que éste es hecho a pie por los visitantes. En sus inicios y hasta mediados de la segunda mitad del siglo XX, las atracciones "clásicas" eran diseñadas en góndola, pero en los últimos años, los creativos han optado por diseñar los recorridos a pie con el objetivo de volver la experiencia más fuerte e interactiva en tanto que la "seguridad" que ofrece una góndola que no se detiene y que posee sistemas automatizados de control, desaparece. Sin embargo, aunque en la actualidad el mercado apuesta más por las atracciones a pie, aún existen aquellas hechas en móviles, claro es el ejemplo de la atracción de terror de corte familiar de la cadena de parques de Disney: "*The haunted mansion."*

- En el quehacer del teatro convencional, la representación del espectáculo se limita a un único escenario con su espacio escénico a la vez, o eventualmente a más de uno, pero sin ser utilizados de manera simultánea. Como es posible observar, a diferencia del teatro, las atracciones de terror plantean una multiplicidad de escenarios con características escénicas particulares que son usados para dar función de manera simultánea.

- Son los escenarios que conforman la totalidad del espacio escénico en las atracciones de terror, en donde se llevará a cabo la representación del espectáculo por parte del elenco de actores. La administración de la cantidad de actores por espacio o escenario dependerá de la dirección escénica de cada espectáculo.

- Zonas de escondite. Dentro de la administración del espacio que ocupa cada uno de los escenarios de una atracción de terror, existen las zonas de escondite. La funcionalidad de estas zonas es de servir de resguardo a los actores para que los visitantes puedan ser sorprendidos al momento en que los primeros entren a escena. El tamaño y la forma de las zonas de escondite dependerá del diseño de cada escenario, siendo lo más importante, que el diseño de estas permita que el actor o actores tengan absoluta visibilidad de todo el escenario y que, a su vez, estén lo mejor camufladas para que los visitantes no adviertan la presencia de los actores.

- Pasillos de comunicación. En la administración del espacio general de las atracciones de terror, algo que debe considerarse como parte importante al momento de diseñarlas son los pasillos de comunicación dentro de la atracción. Éstos deben estar ubicados de tal modo que tengan acceso a todas o a la mayoría de los escenarios de la atracción. Desde ellos, debe ser posible observar todo el recorrido sin que el público lo advierta. Estos pasillos deben tener una iluminación general neutra que no delate su ubicación y que no interfiera con la atmósfera del espacio escénico. El objetivo de los pasillos de comunicación es permitir que el elenco se traslade de un punto de la atracción a cualquier otro de la manera más rápida posible "ganando" tiempo al grupo.

- Área común de descanso (en pasillos de comunicación). Dentro de los pasillos de comunicación, existe un área común de descanso de los actores; éste cuenta con bancas o sillas. La ubicación del área común usualmente está en el punto céntrico de toda la atracción, permitiendo que el tiempo de traslado de los actores a cualquier sección o escenario sea el mismo.

- La explicación del espacio no escénico dentro del recorrido me permite plantear la siguiente

reflexión: al contemplar al espectáculo de las atracciones de terror como un acto representativo teatral, se observa que la transmisión del espectáculo por parte de los intérpretes (actores) y la recepción del mismo por los visitantes (público) se desarrolla de manera diferente al teatro convencional, pero igual de efectiva, en tanto que:

En el teatro, el público permanece todo el espectáculo en un mismo lugar (gradería) y la responsabilidad de la representación se inclina más al actor por ser el transmisor-expositor del espectáculo.

En las atracciones de terror, se propone un dinamismo en donde los espectadores deberán desplazarse a lo largo de la atracción para conocer el espectáculo, luego entonces, la responsabilidad de la representación se inclina más a los espectadores en tanto que si estos no de desplazan por todos los escenarios, los actores no podrán transmitir el espectáculo.

La transmisión y la recepción es igual de efectiva en ambos casos dado que, al final, sí se establece un acto comunicativo entre actor y público.

- Camerinos. Al igual que en los teatros, las atracciones de terror cuentan con camerinos seccionados en hombres y mujeres. Estos espacios cuentan con los elementos generales de los camerinos convencionales (espejos, sanitarios, etc.) siendo características especiales: que no cuentan con regadera, que tienen una sección de guardarropa en donde se colocarán de manera ordenada los vestuarios del uso diario y que cuentan con *lockers* o casilleros donde los actores resguardan sus objetos personales.

- Oficina principal. Es la oficina del líder o supervisor actoral y de la atracción. Por lo común, en ella se resguardan todos aquellos objetos de cuidado especial propios de la decoración de la atracción.

- Área común de descanso (green). Anexo a la oficina principal, se encuentra un área común de descanso para los actores extra a la ubicada en el "*maze"*. El nombre que recibe esta área común es el de "*green"*. La iluminación de este espacio es blanca natural y, en caso de ser necesario, contará con mesas, un refrigerador y un horno de microondas.

- Cuarto de lavado y limpieza. Las atracciones de terror, por lo común, cuentan con un cuarto de lavado de los vestuarios utilizados en el espectáculo y en donde, a su vez, se guardan los implementos de limpieza de la atracción (escobas, trapeadores, jergas, cubetas, aspiradora, etc.)

- Bodegas de escenografía y decoración. Algunas atracciones de terror cuentan con una bodega en donde se guarda escenografía y decoración de repuesto o aquella que requiere ser reparada.

- Estantería. Los principales en las atracciones de terror son: el estante de maquillajes especiales (para uso específico de efectos o de cuidado especial); los estantes de máscaras y prostéticos (prótesis hechas de "*látex" o "foam látex"* que se adhieren a la piel mediante pegamentos especiales como el "*spirit gum"* y que al maquillarse con esponjas, brochas o aerógrafo se difumina visiblemente la separación entre la prótesis y la piel real, haciendo que luzcan como una misma); los estantes de "*Props"* o accesorios de utilería usados por los actores en escena y hechos de materiales plásticos como el hule espuma comprimido y pintados de tal modo que parecen armas reales (cadenas, martillos, mazos, cuchillos, etc.); y el estante de primeros auxilios, que contiene gasas, alcohol, vendas, etc.

La tematización de los espectáculos en las atracciones de terror no se limita sólo al cuidado de la estética dentro del edificio o local, sino también al exterior de este. La tematización externa debe ser acorde a la temática general del espectáculo o al lugar físico en el que anecdóticamente el espectáculo se desarrolla (un castillo, un hospital, una base militar, etc.). La importancia y el cuidado del diseño temático en el exterior es proporcional al del interior dado que representa el primer punto de atención del público y, eventualmente, deberá generar el interés suficiente en el mismo para que decidan ingresar.

Desde mi perspectiva, el espacio escénico (escenario, edificio teatral o local en el caso de las atracciones de terror) y la puesta en escena (montaje) son elementos del teatro que, si bien en algún momento trabajan a la par, en esencia no forman parte el uno del otro en tanto que el diseño de la puesta se ajusta a las condiciones físicas y técnicas de un espacio escénico determinado, por lo tanto, sus orígenes como elementos teatrales son distintos. El haber expuesto las características de la

estructura física y cómo funciona la disposición de los elementos propios del espacio escénico en las atracciones de terror, me da oportunidad de exponer a continuación sobre cómo funciona la puesta en escena en las mismas.

Conclusiones

En el presente trabajo se concibió al terror como una categoría del arte. Esto significaque el terror no es únicamente un género rígido donde se incluyen obras sin más, resultando en una especie de caja clasificatoria. El hecho de concebir al terror como una categoría del arte hace de éste un guía para comprender las obras que sean incluidas dentro del mismo, así como entender al terror como una categoría que tiene efectos en la apreciación.

En el primer capítulo, se estudió, de la mano de Walton, qué es una categoría del arte,cuáles son o cómo funcionan los criterios de clasificación, y las consecuencias que éstos tienen en la apreciación. Si se recuerda, para Walton las categorías del arte son grupos de contraste diferenciados en los que clasificamos las obras que guían o afectan la apreciación de estas, es decir, que las categorías del arte son maneras de clasificar distintas obras para su adecuada apreciación.

La función del primer capítulo es proporcionar tanto una base para proponer al terrorcomo una categoría del arte, como una metodología de análisis para los capítulos subsecuentes. Para ello, se desarrollaron las nociones de propiedades estándar y contra- estándar. Dichas propiedades nos ayudan a poder incluir una obra dentro de una categoría. Las propiedades estándar tienden a aparecer en una obra que caiga dentro de una categoría específica, lo que indicaría que tienden a calificar la obra como perteneciente a tal categoría.Por ello, no nos sorprendemos de hallar esas propiedades en una obra. Los damos por sentado. Por otro lado, las propiedades contra-estándar tienden a descalificar una obra si aparecen dentro de ella. Esto significaría que una propiedad contra-estándar provocaría sorpresa o incomodidad, ya que no esperamos encontrarlas en una obra que esté en una determinada categoría.

Los capítulos segundo y tercero, a pesar de estar divididos, se relacionan debido a quelos dos tratan la teoría del terror de Nöel Carroll. El segundo capítulo es un desarrollo somerode la propuesta de Carroll, mientras que el tercer capítulo es la crítica a su teoría, llevada dela mano con las críticas de Matt Hills, y una propuesta alternativa a su teoría.

Carroll propone dos condiciones necesarias y suficientes para que una obra sea tenida como terror: la presencia del monstruo y la emoción de terror-arte. Esto quiere decir que unaobra sólo puede ser de terror si aparece un monstruo y provoca terror-arte.

La condición de la presencia del monstruo conlleva tres criterios más: a) ser negado por la ciencia

contemporánea, b) ser letal, c) ser repugnante o impuro. Por otro lado, la condición del terror-arte pide dos criterios para que pueda producirse: a) generar miedo y b) generar repugnancia. Si bien estas condiciones dan cuenta de casos paradigmáticos del terror, se propusieron varios contraejemplos (*Babadook*, *La bruja* y *El proyecto de la Bruja de Blair*)que generan duda en torno a si los requisitos que propone Carroll sean, de hecho, necesarios y suficientes. Esto es, el monstruo no tiene una presencia necesaria en algunas obras de terrory la emoción terror-arte no es la única que se produce en la experiencia de una obra. Másbien hay obras en las que no es distinguible el monstruo o en las que simplemente no está.También, el hecho de que el miedo y la repugnancia no siempre se generan —y menos debido a un componente evaluativo— sino que también pueden aparecer afecciones, como la angustia.

En el último apartado se desarrolló una propuesta alternativa. Esta propuesta toma como marco de teoría a Walton y no desecha del todo a la teoría de Carroll, lo que conlleva a comprender, de un modo robusto, el género de terror como categoría del arte.

La propuesta consistió en que las condiciones necesarias que establece Carroll para que una obra sea de terror no son, como se mostró a su tiempo, tales condiciones, sino que, conforme a la propuesta de Walton, la presencia del monstruo y la emoción terror-arte son propiedades estándar. Es decir, que el monstruo y el terror-arte no son criterios obligatorios para que una obra sea de terror, sino que son propiedades que tienden a aparecer en distintasobras dentro de la categoría del terror. El hecho de tenerlas como propiedades estándar salva,de cierta manera, la propuesta de Carroll, aunque matizándola, ya que la hace mucho más flexible. Esto da cabida a que muchas obras que no presentan monstruo o no generan terror-arte, aun así, puedan ser categorizadas como terror.

Además, el hecho de tener al terror como una categoría del arte nos ayuda a darle sentido a la apreciación de las obras incluidas en ese género. El terror como categoría del arte nos muestra que distintas obras tienen ciertas propiedades que comparten, y que este hecho nos ayuda a que podamos apreciarlas de una determinada manera, y que nuestro juicio estético sea lo más adecuado posible. El hecho de tener al terror como un género posible sólo mediante condiciones necesarias, resultaría en algo inflexible, que no daría cuenta de muchasotras obras que, a pesar de que no cumplan los criterios que se lleguen a establecer, sí que podrían ser tenidas como de terror.

Este trabajo puede ayudar a comprender de qué manera las categorías del arte son útiles para la apreciación. El tener al terror como una categoría del arte coadyuva a que otros géneros puedan ser mejor comprendidos y apreciados. Puede que, en primera instancia, no se logre distinguir, en su totalidad, el terror como género de condiciones necesarias y el terror como categoría del arte con propiedades estándar y contra-estándar, pero que, si comenzamos a llevarlo a la práctica, las películas, pinturas, esculturas que miremos, o las novelas que leamos, pueden ser mucho mejor apreciadas identificando, en el momento de percibirlas, qué propiedades comparten y qué propiedades aparecen y sorprenden, y de esa manera, podamos apreciarlas más adecuadamente.

Bibliografía

CARROLL, NÖEL, *Filosofía del terror o paradojas del corazón*. Trad. de Gerard Vilar. Madrid,

A. Machado Libros, 2005. (Colección de *La Balsa de la Medusa*, 145).

FRIEND, STACIE, "Fiction as a Genre", *Proceedings of the Aristotelian Society*. Febrero, vol.

112, *Part 2*, 2012, pp. 179-209, https://www.jstor.org/stable/23362624.

HILLS, MATT, *The Pleasures of Horror*. Cardiff, Continuum, 2004.

WALTON, KENDALL. "Categories of Art", *The Philosophical Review*. Julio, vol. 79, núm. 3,1970, http://www.jstor.org/stable/218933

SANCHEZ NAVARRO, JUAN PEDRO, JOSÉ MARÍA MARTÍNEZ SELVA, "Reactividad fisiológica periférica y actividad cerebral en las fobias específicas", *Escritos de Psicología*. Vol. 3, n°1, 2009

DUVIGNAUD, JEAN, *Sociologie du théâtre. Essai sur les ombres colectives*, París, Presses Universitaires de France, 1965 (tr. de Luis Arana, *Sociología del teatro. Ensayo sobre las sombras colectivas,* México, D.F., Fondo de Cultura Económica, 1966

FISCHER-LICHTE, ERIKA, *Semiotik des Theaters,* Tübingen, Gunter Narr Verlag Tübingen, 1983 (tr. de Elisa Briega Villarrubia, *Semiótica del Teatro,* Madrid, Arco Libros, 1999)

PAVIS, PATRICE, *Dictionnaire du Théâtre. Termes et concepts de l'analyse théâtrale,* París, Éditions Sociales, 1980 (tr. Fernando del Toro, *Diccionario del Teatro. Dramaturgia, estética, semiología,* Barcelona, Paidós, 1984)

films

Álvarez, Fede. Evil dead, Tristar pictures, Ghost house pictures, FilmDistrict. 2013, Estados Unidos

Andrew Romero, George, Night of the living dead, Image Ten, 1968, Estados Unidos.

Andrew Romero, George. Dawn of the dead, United Film Distribution Company, 1978, Estados Unidos, Italia.

Andrew Romero, George. Monkey shines, Orion pictures, 1988, Estados Unidos.

Andrew Romero, George. Day of the dead,, Laourel Enterteinment, 1985, Estados Unidos.

Aster, Ari. Hereditary, A24, PalmStar Media, Finch Entertainment, 2018, Estados Unidos.

Avalos, Stefan. Weiler, Lance. Last broadcast, the, 1998, Estados Unidos.

Brice, Patrick. Creep, Bloomhouse Productions, Duplass Brothers Productions, 2014, Estados Unidos.

Browning, Tod. London after midnight, Metro-Goldwyn-Mayer, 1927, Estados Unidos.

Browning Tod. Dracula, Universal pictures, 1931, Estados Unidos.

Bustillo, Alexandre. Leatherface, Lionsgate, 2017 Estados Unidos.

Carpenter, Jhon. Halloween, Universal pictures, 1978, Estados Unidos.

Craven, Wes, Scream, Woods Entertainment, 1996, Estados Unidos.

Dante, Joe. Piranha, United artists, 1978, Estados Unidos.

Davis Wood, Edward. Plan 9 from outer space, Reynold Pictures, 1959, Estados Unidos.

Dark, Gregory. See no evil, WWE Studios, 2006, Estados Unidos.

Demme, Jonathan. Silence of the lambs, Orion Pictures, 1990, Estados Unidos.

DeMonaco, James. Purge, the, 2013, Blumhouse Productions, Platinum Dunes, Why Not Productions, 2013, EstadosUnidos.

Edward Sellier, Charles. Silent night deadly night, Slayride Productions Inc. 1984, Estados Unidos.

Edward Shults, Trey. Comes at night, it, A24, Animal Kingdom, 2017, United States.

Eggers, Robert. VVitch, the. Parts and Labour, Rooks West Entertainmet, RT Features.2015, EstadosUnidos, Canadá.

Flanagan, Mike. Gerald's game, Intrepid Pictures, 2017, Estados Unidos.

Friedkin, William. Exorcist, the, 1973, Warner Bros. Pictures, Estados Unidos

Gillespie, Jill. I know what you did last summer, Mandalay Entertainment, 1997, Estados Unidos.

Goddward, Drew. Cabin in the Woods, the, Mutant enemy productions, MGM, 2011, Estados Unidos.

Gordon Green, David. Halloween Kills,Miramax, Blumhouse Productions, 2021, Estados Unidos.

Hildich, Zack. 1922, Campfire, 2017, Estados Unidos.

Hitchcock, Alfred. Psycho, Universal Pictures, 1960, Estados Unidos.

Honda, Ishirou. Godzilla, Toho Studios, 1954, Japón.

Holland, Tom. Child's play, United artists, 1988, Estados Unidos.

Holland, Tom. Fright night, Vistar Films, 1985, Estados Unidos.

Hooper, Tobe, Texas chainsaw massacre, Bryanston Distributing Pictures, 1974, Estados Unidos.

Julian, Rupert. Phantom of the opera, the, Jewel Productions, 1925, Estados Unidos.

Kent, Jennifer. Babadook, the. Causeway films, 2014, Australia.

Kubrick, Stanley. Shining, the, Warner Bros. Pictures, 1980, Etados Unidos, Reino Unido.

Kubrick, Stanley. Full metal jacket, Warner Bros, 1987, Estados Unidos.

Kubrick, Stanley. Dr. Strangelove or: How i learned to stop worrynig and love the bomb, Hawk Films, 1964, United Kingdom.

Lee Wallace, Tommy. Halloween III: Seasson of the witch, Universal Pictures, 1982, Estados Unidos.

Mauschetti, Andy. It, New line cinema, Lin pictures, Vertigo enterteinment, KatzSmith productions, 2017,2019, Estados Unidos.

Myrick, Daniel. Sanchez, Eduardo. Blair witch project, the, 1999, Haxan Films, Estados Unidos.

Peele, Jordan, Twilight zone, the, CBS, 2019, Estados Unidos.

Raimi, Sam. Army of darkness, 1992, Estados Unidos.

Raimi, Sam. Evil dead, the, Renaissance pictures, 1981, Estados Unidos.

Raimi, Sam. Evil dead 2, Renaissence Pictures, 1987, Estados Unidos.

Serling, Rod. Twilight zone, the, Cayuga productions, CBS productions, 1959-1964, Estados Unidos.

Shimizu, Takashi. Grudge, the, Columbia pictures, ghost house pictures, 2004, Japón.

Strauss-Schulson, Todd. Final girls, the, Groundswell Productions, Studio Solutions, Ulterior Productions, 2015, Estados Unidos.

Wan, James. Saw, Evolution Entertainment, Twisted Pictures, Lionsgate Films, 2004 Estados Unidos, Es clasificada como terror, terror psicológico, suspense y policíaca.

Weiner, David. In search of darkness, CreatorVC Studios, 2019, Estados Unidos, Reino Unido.

Whedon, Joss. Buffy the vampire Slayer, Mutant Enemy Productions, Sandollar television, Kuzui enterprises, 20th century fox television, 1997-2003.