

LA MUTACIÓN DEL OTRO EN EL CINE DE HORROR HOLLYWOODENSE

VALERIA ARÉVALOS¹

RESUMEN

El presente trabajo indagará sobre la otredad en el cine de horror de la industria hollywoodense, en donde se percibe un pasaje cualitativo hacia lo real en cuanto al monstruo se refiere. Se observa en los films de los últimos tiempos una materialización de un Otro más tangible y cotidiano en comparación con el monstruo ficticio de producciones precedentes que encarnaba lo terrorífico desde un plano más metafórico.

PALABRAS CLAVE: Terror - Otro - Monstruo - Ficción – Realidad

El cine de horror² se nutre de la ansiedad y el miedo causados por la alteración del orden establecido, la cual será llevada a cabo por un Otro terrorífico que puede ser un sujeto fantástico o pertenecer a la realidad. La pregunta que inicie el recorrido será acerca de la conformación de la figura del Otro significante en dicho cine, así como también, cómo éste concepto de alteridad se relaciona con los devenires sociopolíticos de cada época. Se percibe un pasaje cualitativo de la fantasía a la realidad estableciéndose un corrimiento en el lugar que ese Otro ocupa. El espacio que antes era habitado, mayormente, por el monstruo ahora se encuentra tomado por un Otro semejante, desestabilizando lo cotidiano y cambiando inevitablemente la entidad del efecto terrorífico.

Será a partir de la irrupción de los psycho-killers cuando se geste una metamorfosis en la representación de la muerte. “Desde *Psicosis* (Psycho, A. Hitchcock, 1960) los

¹ Valeria Arévalos es estudiante avanzada de la Licenciatura en Artes (orientación Combinadas) en la Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad de Buenos Aires (Argentina). Investiga desde el 2013 temas relacionados al cine de género y la representación del Otro.

² Se considera pertinente recurrir a la conceptualización que realiza M. Cuéllar Barona en cuanto a la diferencia entre terror y horror. Dicha categoría plantea que el *horror* corresponde a lo que el film propone y que, en cambio, el *terror* es lo que el espectador siente, por lo tanto se hará referencia a lo largo del trabajo al género como cine de horror.

asesinos perturbados sustituyeron a los monstruos tradicionales a la hora de sembrar el miedo entre el público, representaban un peligro más verosímil y más racional para una sociedad más industrializada, más urbana y más escéptica ante lo sobrenatural que la de la generación anterior.”³ Con respecto a la representación de la muerte en el cine se podrá observar un viraje hacia un camino que linda con lo obscuro y la espectacularidad. Este corrimiento puede deberse al espacio ganado por la televisión y por los video-juegos. La televisión, desde la irrupción de los *realities*, se presenta como un espacio *orwelliano* en donde “todo se ve”. La cultura del *reality-show* quiebra los límites de la intimidad y deja paso al asentamiento de lo obscuro modificando el umbral de tolerancia ante la exposición de determinadas imágenes. Por otro lado, la dinámica de los video-juegos modifica la experiencia sensorial ya que con ellos es posible experimentar la muerte propia. “Puede evidenciarse que esta variable representacional también responde al desarrollo de la industria del videojuego; en concreto, a la aparición de títulos para ser jugados en primera persona. Una técnica empleada para dotar así cuotas más elevadas de realismo y verosimilitud a la experiencia de juego. Las aventuras gráficas en primera persona o el género *shoot'em up* sirven de ejemplificación a esta modificación del punto de vista.”⁴ Punto de vista que, en términos cinematográficos, aludirán a la cámara subjetiva en donde el sujeto le “presta su mirada” al espectador posicionándolo dentro de la escena. Un ejemplo claro de este tipo de films es el caso de *El proyecto Blair Witch* (*The Blair witch Project*, D. Myrick y E. Sanchez, 1999) en donde la cámara es un elemento intradiegetico que, en determinados momentos, sitúa al espectador como un personaje más. El efecto terrorífico, entonces, vendrá acompañado de una reducción de la distancia que separa al espectador del personaje.

Comienza a vislumbrarse aquí una modificación en relación al rol espectadorial, ya que el espectador no solamente observa sino que, ilusoriamente, ocupa un lugar en la trama. Esta interpelación se verá de manera más clara en producciones que refieran a la

³ José Antonio López, El cine de terror en los últimos años. Disponible en: <http://www.pasadizo.com/index.php/archivo-de-articulos/1010-105>. Ultimo ingreso 27/10/15

⁴ Marcelo Armando y otros, La muerte y la cuestión de su representación. Trabajo presentado en el Colegio de Psicoanalistas, 2011. Disponible en: <http://www.elpsicoanalitico.com.ar/num9/clinica-la-muerte-y-la-cuestion-de-su-representacion.php>. Ultimo ingreso 27/10/15

dinámica *espectar-accionar*, como puede observarse, por ejemplo, en *Hostel 3* en donde se redobla la apuesta que daba inicio a la saga y ya no basta con subastar personas con el fin de ser torturadas, sino que estas son expuestas en una especie de escenario vidriado mientras que el público torturador realiza apuestas online sobre los métodos de tortura, herramientas a ser utilizadas, etc. Salvando las grandes distancias, se puede realizar un paralelismo entre la presencia activa de ese espectador intradiegético y el espectador de *realities* que maneja una determinada cuota de poder eligiendo ganadores, perdedores, etc. Este vínculo entre el Sujeto que mira y el Objeto observado ahora traspasa la pantalla. Como el ejemplo dado, encontraremos otros tantos: *La muerte en vivo* (*Live!*, B. Guttentag, 2007), *Los condenados* (*The condemned*, S. Wiper, 2007), *La prueba* (*The task*, A. Orwell, 2011), *Los juegos del hambre* (*The Hunger Games*, Gary Ross, 2012), *Sin rastros* (*Untraceable*, Gregory Hoblit, 2008). Desde la definición genérica (endeble en este caso ya que no todas las producciones se podrían enmarcar enteramente en el género terrorífico) hasta la caracterización que se le otorga a aquel que especta (mientras en *Los juegos del hambre* el espectador puede ayudar al participante enviándole comida y alimentos en una especie de sponsor de *Survivor*⁵, en *Sin rastros* a medida que aumenta la población que mira las torturas online, se acelera la muerte) las variantes son múltiples pero en todas confluye la representación de la muerte y su espectacularidad. Del mismo modo, en este proceso se delimita a un Otro más real y cercano que el monstruo ficcional.

En relación a la muerte como espectáculo, la filósofa M. Marzano ha publicado un ensayo en donde reflexiona sobre las imágenes que se fueron haciendo públicas gracias a la red y que quizás antes estaban destinadas a pocas personas, se refiere a las ejecuciones en vivo de prisioneros y a lo relacionado con el cine *snuff* (aquel género en cierto modo hijo del género de terror que muestra imágenes reales de torturas seguidas de muerte)⁶. Este sea quizás el género en donde ficción y realidad se entremezclan dando por resultado una imagen con una entidad diferente, indefinida, enmarcada en el recorte subjetivo de la cámara pero reflejando un fragmento de realidad sin manipular.

5 *Survivor* es un popular reality estadounidense emitido por el canal CBS en el que un grupo de americanos son abandonados en un lugar remoto, con el fin de ganar un millón de dólares.

6 Michela Marzano, *La muerte como espectáculo. La difusión de la violencia en internet y sus implicancias éticas*, Madrid, Tusquets, 2010.

La atracción que este tipo de cine provoca podría estar vinculada (si descartamos el morbo) con la búsqueda de la verdad de la imagen y, en consonancia con esto, con la búsqueda del verdadero horror. Sontag dirá que "Las fotografías son un medio que dota de 'realidad' (o de 'mayor realidad') a asuntos que los privilegiados o los meramente indemnes acaso prefieren ignorar."⁷ La imagen cinematográfica, así como la fotográfica, refiere a una ausencia desde la presencia de la imagen en sí. Eso que está ahí inmortalizado (paradójicamente) en el fotograma está lejos mío y, por ende, no me puede dañar.

Resulta muy interesante dialogar con el trabajo de R. Wood (University of York y miembro fundador de CineAction) quien establece un paralelismo entre el cine de horror y los sueños. Según Wood el cine de horror de los años setenta fue pobremente revisado por la crítica académica por considerarse un género escapista. Sostiene que el cine de horror funciona con iguales mecanismos a los sueños manifestando aquello que la sociedad le reprime al sujeto: "Central to the effect and fascination of horror films is their fulfillment of our nightmare wish to smash the norms that oppress us and which our moral conditioning teaches us to revere."⁸ En su ensayo Wood explica que el monstruo personifica todo aquello que es repudiado por la sociedad pero también representa, con su accionar fuera de la ley, nuestros deseos de romper las reglas. Ahora bien, teniendo en cuenta que las representaciones del Otro fueron mutando hacia un Otro más real, también fuera de la ley pero sin el elemento fantástico tranquilizador o "escapista" que nos facilita cierto distanciamiento, es interesante pensar en el tipo de identificación que estos nuevos Otros (sádicos, obscenos, torturadores, etc) establecen en el espectador. Justamente con respecto al tema del sadismo y de la obscenidad en la última oleada del cine de horror, cabe un apartado especial para el subgénero *splatter*. Literalmente significa "salpicar", lo salpicado será entonces sangre, vísceras, etc. Este subgénero tiene tintes del *gore* y nos sirve para pensar en las producciones que despiertan el interés de este trabajo. El Otro es más real y los métodos son más sangrientos. Tanto el *splatter* como el *slasher* (los métodos de tortura son los mismos pero el receptor siempre será un grupo de adolescentes que se adecúa al modelo de

⁷ Sontag, Susan, Ante el dolor de los demás, Bs. As. : Alfaguara, 2003.

⁸ Robin Wood, The american nightmare: Horror in the 70's en Horror. The film reader, Londres, Jancovich Mark (ed.), 2002.

belleza norteamericana) ponen en tensión no sólo la tolerancia ante la muerte sino también ante lo sucio: existe un pasaje del miedo al asco. Al respecto M. Cuéllar Barona dirá que “si el cine de horror clásico gira en torno a la necesidad de matar al monstruo como vía para restaurar el orden, el *splatter* se propone romper con las estructuras de orden social y llevar a los espectadores a una tensión entre lo aceptable y lo inaceptable.”⁹ La temática de la relación entre el género de horror y la cultura o el contexto político también fue desarrollado por A. Tudor, quien afirma que existen diferentes tratamientos para el horror según estén los films dirigidos a distintas audiencias.¹⁰

La figura del Otro en el cine de horror hollywoodense fue sufriendo, a lo largo del período comprendido entre la década del setenta hasta la actualidad, una serie de modificaciones que marcaron un camino que va desde lo fantástico hasta lo real, en relación a la irrupción de lo obscuro en los medios y la anulación de los espacios íntimos. Las modificaciones establecidas en tanto al carácter de real del objeto a temer se relaciona con el saber previo espectral, es decir, con las competencias que ligan al espectador al género. Al tratarse de umbrales de emoción más amplios, el *suspense* y lo no-visto le abren paso a lo obscuro y a las imágenes ligadas al asco. Existe un viraje que va del terreno de lo íntimo hacia lo público desarrollándose la acción en espacios observables y accesibles como así también se percibe un fuerte impacto del *reality-show* (torturas filmadas, votaciones online, etc.) En este tipo de películas el padecer de las víctimas es observado a través de monitores como si este fuese un programa de entretenimiento.

Desde el 2000 en adelante, aproximadamente un 70% de las realizaciones del género de horror producidas por las empresas más prolíficas en la materia (Lionsgate, Twisted Pictures, Screen Gems, etc) y consumidas en nuestro país tienen como tópico a un Otro semejante que, por diversos motivos, irrumpe en vidas ajenas produciendo terror. Por citar algunos ejemplos: en la saga *El juego del miedo* (*Saw*, James Wan, 2004-2010) el

9 Margarita Cuéllar Barona, La figura del monstruo en el cine de horror. Disponible en: http://www.icesi.edu.co/revistas/index.php/revista_cs/article/view/419/1418 Ultimo ingreso: 27/10/15

10 Andrew Tudor, Why Horror? The Peculiar Pleasures of a Popular Genre en *Horror The Film Reader*, London, Mark Jancovich (ed.), 2002.

personaje de Jigsaw es un asesino serial que busca enseñar a través de sus métodos el sentido de la vida, en *Peligrosa compañía* (*The roommate*, Christian Christiansen, 2011) se presenta a dos compañeras de cuarto en un campus de universidad en donde una de ellas desarrolla una obsesión criminal hacia la otra, en la saga *Hostel* (Scott Spiegel, 2005-2011) una corporación secuestra y tortura personas a demanda, estos son ofrecidos online y los potenciales asesinos hacen sus apuestas, etc.

En cambio, en films como *Martes 13* (*Friday the 13th*, Sean S. Cunningham, 1980), *Halloween* (John Carpenter, 1978) o *Pesadilla* (*A Nightmare on Elm Street*, Wes Craven, 1984) el efecto era causado, la mayoría de las veces, por golpes de la banda sonora, el suspense y lo inesperado. El Otro marcaba el clímax del terror al realizar su aparición. Sin embargo, desde el momento en que surge *Scream* (Wes Craven, 1996), por citar un ejemplo, el efecto terrorífico se encuentra siempre latente y disminuye la utilización del recurso de lo no-visto. En este caso, al presentarse el generador del terror como un sujeto real, la aparición del mismo en el cuadro no tiene la misma entidad que la aparición del personaje fantasmático. Con respecto a este cambio se observa un mayor uso de contraluces, picados-contrapicados, cámaras subjetivas y planos detalles.

Se observa una proliferación de imágenes obscenas en el último período, esto se vincula a la utilización *in crescendo* del plano detalle. Como ejemplos se puede evocar los innumerables planos detalles de momentos de tortura vividos en cualquier película de la saga *Hostel* o *El juego del miedo* en donde se arrancan pedazos del cuerpo torturado, se clavan agujas en los ojos, etc. Existe una creciente preocupación por el destino del cuerpo y no tanto por el del alma. En producciones como *Carrie* (Brian De Palma, 1976) o *El exorcista* (*The exorcist*, William Friedkin, 1973) el acento sobre la cuestión del espíritu era diferente al que se da actualmente. En dichos films se parte de la premisa de la existencia del alma humana más allá de la existencia del cuerpo y ella podía sufrir enfermedades, trastornos o bien, alojar una presencia satánica. Actualmente se observa, de la mano de la exaltación de las torturas, un acento ofrecido al cuerpo como ente individual.

BIBLIOGRAFÍA

Armando, Marcelo y otros, "La muerte y la cuestión de su representación." Trabajo presentado en el Colegio de Psicoanalistas, 2011. Disponible en: <http://www.elpsicoanalitico.com.ar/num9/clinica-la-muerte-y-la-cuestion-de-su-representacion.php>. Ultimo ingreso 27/10/15.

Cuéllar Barona, Margarita, *La figura del monstruo en el cine de horror*. Disponible en: http://www.icesi.edu.co/revistas/index.php/revista_cs/article/view/419/1418 Ultimo ingreso: 27/10/15

López, José Antonio, "El cine de terror en los últimos años." Disponible en: <http://www.pasadizo.com/index.php/archivo-de-articulos/1010-105>. Ultimo ingreso 27/10/15.

Marzano, Michela, *La muerte como espectáculo. La difusión de la violencia en internet y sus implicancias éticas*, Madrid, Tusquets, 2010.

Sontag, Susan, *Ante el dolor de los demás*, Bs. As. : Alfaguara, 2003.

Tudor, Andrew, *Why Horror? The Peculiar Pleasures of a Popular Genre* en *Horror The Film Reader*, London, Mark Jancovich (ed.), 2002.

Wood, Robin, *The american nightmare: Horror in the 70's* en *Horror. The film reader*, Londres, Jancovich Mark (ed.), 2002.