

PROYECTO DE GRADUACION

Trabajo Final de Grado

Cuerpo B

Cibernatural

Terror en el cine contemporáneo

- ▶ **Nombre y Apellido del Autor** | Federico Andrés Tarruella
- ▶ **Cuerpo B del PG**
- ▶ **Fecha de presentación** | 13/09/2018
- ▶ **Carrera de Pertenencia** | Licenciatura en Comunicación Audiovisual
- ▶ **Categoría** | Investigación
- ▶ **Línea Temática** | Historia y tendencias

Agradecimientos

Agradezco la ayuda de todos que aquellos que me acompañaron y me dieron los consejos que pudiera utilizar tanto en mi carrera como en este Proyecto de Graduación.

Gracias a los profesores Mónica Incorvaia, Guadalupe Gorriez, Gabriel Los Santos y Eleonora Vallaza por haberme dado sus aportes y la orientación necesaria para la corrección y continuación de este trabajo.

Quiero agradecer a mi mama, papa, hermana y toda mi familia por haberme acompañado durante todos estos años y a mis amigos, por participar en mis trabajos prácticos como actores y ayudarme en el proceso.

También quiero darles las gracias a los compañeros que cursaron conmigo por compartir mi experiencia con ustedes ya que colaboraron para llegar a esta instancia final de mi carrera.

Índice:

Introducción	4
Capítulo 1. Terror en el cine.....	10
1.1. El soporte.....	10
1.2. Orígenes e influencias en el cine	12
1.3. El rol del sonido	17
1.4. La iluminación y puesta de escena	20
1.5. Subgéneros del terror	24
Capítulo 2. La tecnología en el cine	30
2.1. Sus comienzos	30
2.2. Realidad y ficción.....	34
2.3. Efectos especiales	35
2.4. Ventajas y desventajas de la era digital	37
Capítulo 3. El cine y el terror postmoderno.....	43
3.1. Del clásico a la modernidad	43
3.2. Posmodernismo.....	47
3.3. Análisis de películas	51
3.3.1. <i>Scream</i>	52
3.3.2. <i>I Know What You Did Last Summer</i>	52
3.3.3. <i>Scary Movie</i>	53
Capítulo 4. Miedos contemporáneos.....	56
4.1. Problemática adolescente. El facilismo tecnológico	56
4.2. La tecnología y sus problemáticas	57
4.3. Inteligencia artificial, robots y manipulación genética	62
Capítulo 5. Cibernatural	68
5.1. <i>Smiley</i>	72
5.1.1 Sinopsis	72
5.1.2. Análisis	75
5.2. <i>Antisocial</i>	77
5.2.1 Sinopsis	77
5.2.2. Análisis	80
5.3. <i>Unfriended</i>	81
5.3.1. Sinopsis	82
5.3.2. Análisis	84
5.4 <i>Morgan</i>	86
5.4.1. Sinopsis	86
5.4.2 Análisis	88
Conclusiones.....	91
Listado de referencias bibliográficas.....	96
Bibliografía.....	99

Introducción

El mundo del cine ha dedicado sus guiones a la posibilidad de construir un sinfín de universos y para ello utilizó a los géneros como herramientas estructurales y así organizar ese conjunto de convencionalismos que la sociedad interpuso para poder construir los relatos audiovisuales.

Dentro de este contexto el cine de terror se valió de los temores básicos que enfrentan los seres humanos, siendo los miedos una emoción que lo ha acompañado desde sus orígenes, realidad emocional que comparte con otras especies como, por ejemplo, los animales, quienes al igual que el hombre reconocen la presencia del peligro y actúan con conductas de huida o ataque.

El miedo puede ser definido como una alteración del ánimo que se produce ante la posibilidad de enfrentar la angustia que conlleva un peligro real o no y que es desagradable para quien lo padece. Sin embargo, el miedo también funciona como un método de supervivencia porque terminan cumpliendo una función adaptativa al entorno al permitir desplegar una serie de recursos emocionales para enfrentarlos.

La cinematografía en esta mirada que a veces puede ser el reflejo de lo social y lo individual no tardó demasiado tiempo en captar esta circunstancia y reflejarlo en la pantalla y así una vez más, en este interjuego de identificaciones, cautivar al espectador, pues las personas que van al cine a ver este tipo de género quieren sentir miedo, quieren asustarse. Su objetivo es volver a revivir el comportamiento primitivo, volverse a sentir amenazado y enfrentar situaciones límites.

El cine siempre se caracterizó por ser multifacético porque intenta penetrar en los diferentes estratos de la sociedad de acuerdo a sus intereses. Así se tiene que muchas veces algunas películas encuentran su destino en un sector más amplio y masivo a nivel comercial como lo es la industria de Hollywood y en otras en un sector más acotado donde la exhibición de contenidos, temáticas y estilos a la hora de contar un relato llegan a un público más reducido.

Ha pasado mucho tiempo desde la exhibición de la primera película de horror hasta el día de hoy, y en este devenir la sociedad está adaptada a la tecnología que desarrolla y focaliza su atención en los medios digitales como método de interacción con su entorno. Cabría preguntarse si existe seguridad suficiente para su utilización, y en función de ello indagar acerca de sí ¿Necesita el cine de terror combinar los elementos sobrenaturales con la tecnología para generar horror en sus espectadores?

El siguiente Proyecto de Graduación corresponde a la categoría de Investigación porque analiza y hace seguimiento del recorrido histórico del cine para poder comprender y evaluar los nuevos procedimientos en las películas contemporáneas.

La temática que se presenta corresponde a Historia y Tendencias debido a la exploración del terror como género discursivo en el cine y por lo tanto se relaciona con el área audiovisual y a su desempeño tanto desde el aspecto narrativo como su vinculación con los medios tecnológicos y efectos especiales. El trabajo se titula *Cibernatural, terror en el cine contemporáneo*, y se enfoca en indagar si el cine de terror ligado a las tendencias digitales es un elemento de atracción para los jóvenes espectadores ya que busca y analiza fenómenos culturales vistos anteriormente entre el contenido y la recepción de dichos films y que son tomados como muestras de análisis para este proyecto.

Dentro del trabajo se toma para la investigación como antecedentes que respaldarán al criterio de la crisis narrativa que sufrió el cine de terror dentro de la historia del cine, el Proyecto de Grado de Bibini, Sabrina Andrea (2012) *Crisis narrativa en el cine de terror después de la posmodernidad*.

De Ferrero, Mercedes (2013) *¿El nacimiento de un monstruo? El crecimiento del cine de terror desde la inserción del sonido*, será también importante para el desarrollo de los textos porque justifica la relevancia de la propuesta estética del sonido en una película de terror. Otros antecedentes que se utilizarán para ahondar en la definición del género terror y sus simbolismos fueron el Proyecto de Graduación de Polze, Sebastián (2009), *La Psicología del Terror Clásico. Arte del Terror*. Dicho antecedente se focaliza en la realización de la

dirección del arte en el cine de género de terror, y alude a personajes conceptuales clásicos del terror como, Drácula, la figura del hombre lobo y los fantasmas, entre otros. Partiendo desde *La llegada de un tren* de los hermanos Lumière, detalla como el horror ha sido retratado en la pantalla a través de diferentes épocas y se tomará como punto de partida para hablar de la historia del terror en el cine.

El cuarto antecedente utilizado pertenece a Funes, Nicolás Ezequiel (2015) y se titula *Terror en primera persona. El estilo Found Footage en el cine de terror contemporáneo*. Este proyecto habla sobre el recurso de la cámara en mano para lograr mayor realismo y generar impacto en el espectador.

El quinto antecedente tomado como bibliografía pertenece a Holzkan, Agustina (2016) *Distribución y exhibición del cine (Cine comercial argentino en el siglo XXI)* y se centra en el funcionamiento de la industria, en la distribución y exhibición de largometrajes de películas en Argentina.

El sexto trabajo que aporta información para el primer capítulo es del alumno Davia, Pablo Gabriel (2012) *Un Millón de Zombies no Pueden Estar Equivocados. Cine de zombies Reivindicación de un género relegado*.

El séptimo antecedente utilizado es el ensayo de Cerdas, David (2008) *Hitchcock y "Psicosis": el acuchillamiento del Terror*.

El octavo proyecto que brinda información bibliográfica para el proyecto es de Rivas, Julieta (2015) *Nace una estrella, Fundamentos para crear y construir una imagen y marca para un artista*.

El noveno antecedente es de Propato, Hernán Rubén (2009) *Clive Barker Abajo Satán: La construcción del montaje audiovisual en el género de terror y suspenso*. Hace hincapié en el montaje y su análisis es material que respaldará futuros capítulos de este proyecto.

El décimo proyecto tomado como antecedente ahonda en los efectos especiales que es un elemento clave para mi investigación y su autor es Blanco y Pasetto, Patricio (2014) *Sangre a borbotones, narrativa audiovisual y efectos especiales en películas de carácter gore*.

El undécimo antecedente de Mastia, Marcelo (2013) se denomina *Cine Digital VS Cine Analógico Análisis del formato digital como el nuevo estándar profesional*, quien en un análisis extensivo acerca de ambos formatos me permitirán justificar algunos hechos que para el cine de terror fueron primordiales.

El duodécimo Proyecto de Grado que se utiliza a modo de referencia en citas es el trabajo de la alumna Ángel, Melina (2017) *El lenguaje Audiovisual del siglo XXI, narrativa y espectáculo visual*.

El presente Proyecto de Grado se divide en cinco capítulos que responderán a la pregunta del problema de esta investigación.

El primer capítulo que lleva por título *Terror en el cine aborda* el nacimiento del terror en este medio e intenta situar al lector desde la necesidad creativa que tiene la iluminación o la puesta de cámara para poder sumergir al espectador en un mundo ficcional, donde el fuera de campo y el *sonido extradiegético* cumplen requisitos primordiales para la generación del horror. Abarcará las bases del terror en el cine desde su lado histórico para poder analizar y comparar producciones postmodernas y su vinculación con los medios tecnológicos.

El capítulo se enfoca en el origen del terror en el cine a través de directores que marcaron tendencia en el género. Para poder realizar un mejor análisis actual del cine de terror posmoderno se detallará información acerca de las características del género ya sea desde su composición en la iluminación, la puesta en escena o la incorporación del sonido al video. Se continuará con la mención de algunos de los subgéneros de terror que han irrumpido en los últimos tiempos y se explicitarán diferentes puntos de vistas detrás de su auge. Finalmente se abordarán algunos temas actuales como la presencia de películas contemporáneas de terror en las redes sociales.

El marco teórico se sustentará con autores como Losilla Carlos, quien en su libro *El cine de terror: Una introducción*, defiende su punto de vista acerca de qué elementos son los que articulan y condicionan a un género a ser terror y no ciencia-ficción.

También se tomará en consideración del autor Carlos Hueso Pinilla (2012) su trabajo *El cine de terror de los años 60 y su relación con los nuevos cines*, donde explica que el cine vanguardista provoca reflexiones en su audiencia y parte de la idea de que el cine de terror en los últimos tiempos provoca en sus espectadores la sensación de completar los quiebres argumentales de este cine contemporáneo tras ser visionados y que eso permite al género continuar vigente actualmente por medio de películas emblemáticas como *Psicosis* (1960), las cuales abrieron nuevos caminos para el entendimiento de los espectadores acerca del discurso visual y narrativo.

El segundo capítulo, el cual se denomina *La tecnología en el cine*, explicará el proceso que conllevó las nuevas tendencias digitales en sus diversas formas de visualizar el cine. Las ventajas o desventajas que las mismas ofrecen, como el poder grabar y crear un relato fílmico casero desde la comodidad de una videograbadora.

El tercer capítulo de este proyecto se denomina *El cine y el terror posmoderno*. En éste se expondrán algunos cambios que experimentó el cine a través de sus diferentes facetas. Se nombrarán los conceptos que rigen al cine moderno para continuar sobre el concepto y la definición del cine posmoderno. Lo que finalmente se pretenderá en el capítulo es tomar algunos ejemplos fílmicos que representen el posmodernismo y exponer breves sinopsis de películas que puedan aplicarse al tema.

El cuarto capítulo se centra en los *Miedos Contemporáneos*. Aquí se detallarán problemáticas sociales como: el ciber-acoso, la alteración de datos personales a través de sistemas digitales o el consumo de las redes sociales a modo de poder establecer una relación directa entre el contexto actual de la sociedad contemporánea. El público juvenil es más propenso a indagar y está abierto a explorar en temáticas sobrenaturales en redes como *Youtube*, en donde el empleo de Internet abre un abanico nuevo de variables, por ejemplo, la posibilidad de modificar imágenes utilizando diferentes aplicaciones, poder manipular y editar videos grabados desde un ordenador desde cualquier sitio. Esta nueva forma de producir y alterar el material original anula cualquier criterio sobre lo que se refleja

en la pantalla a la hora de juzgar y provoca en las personas desconfianza e inseguridad en los posibles contenidos que se les presente.

El Proyecto de Graduación concluye con *Cibernatural*, el capítulo quinto que desarrollará el nacimiento de la *Internet* para compararla con su funcionamiento contemporáneo y así poder vincular este medio con las películas tomadas en cuenta para evaluar. Partiendo de esa información, el trabajo se completará con imágenes de largometrajes como *Antisocial*, *Unfriended*, *Smiley* y *Morgan* para poder ejemplificar. También se describen y desarrollan una serie de observaciones que se toman como base para explicar lo que ha sido planteado en el capítulo primero.

Finalmente, la conclusión reflejará el resultado del análisis realizado en los capítulos precedentes acerca del problema planteado que a lo largo de este Proyecto de Grado se desarrollará en torno a la problemática de la investigación; es decir que impacto genera la utilización de los medios digitales no únicamente como medio de producción sino para la creación de nuevos contenidos y si el público joven adulto responde a estas temáticas satisfactoriamente.

Capítulo 1. Terror en el cine

Marina, J.A. en su libro *Anatomía del miedo* escribe que “Uno de los hilos que trenzan la historia de la humanidad, es el continuo afán por librarse del miedo, una permanente búsqueda de la seguridad y, recíprocamente, el impuro deseo de imponerse a los demás aterrizándoles” (2006, p. 9), Howard Phillips Lovecraft respalda tal afirmación cuando dice en su obra *The Supernatural Horror in Literature* (2002) que es una de “Las más antiguas y poderosas de la humanidad, en donde el miedo más antiguo y poderoso es el temor a lo desconocido”.

Ante esta premisa se puede conjeturar que la emoción más primitiva que guarda el ser humano es el miedo y ésta se vincula fuertemente con el mecanismo de supervivencia, gracias a esta mecánica el ser humano se adapta y sobrevive al entorno que lo rodea. Sin embargo, los planteos en torno a la adicción y al morbo, permiten a cualquier individuo cuestionarse si realmente el hombre desea escapar de aquello que le asusta, o bien necesita de ese temor en pequeñas dosis por mero placer individual.

El cine desde sus orígenes se da a conocer como un dispositivo que crea la ilusión del movimiento mediante un avance rápido de fotogramas. Con la premisa de que una pantalla aparente está mostrando un efecto ilusorio en términos de representaciones de la realidad, lo real y lo que no lo es, construye al séptimo arte intrínsecamente en sí como un efecto especial más.

Dentro de esta conjetura, los relatos enmarcados en el género de terror, cumplen la fantasía ilusoria de narrar diversas historias puestas en funcionamiento a través de una máquina, tema que se explicitará a continuación.

1.1. El soporte

Mónica Incorvaia, profesora de la Universidad de Palermo e investigadora fotográfica, describe en su libro *La Fotografía. Un invento con historia* (2017) que “la ciencia se vio impulsada por el descubrimiento de la manera de descomponer las fases del movimiento

de los seres vivos, lo que llevaría a la creación del cine”. Así, los diferentes soportes y medios que habían dado paso a la creación cinematográfica, tienen sus raíces en el *kinestocopio*, artefacto creado por Thomas Edison y desarrollado mayoritariamente por su ayudante William K.L. Dickson en 1889, que a su vez tuvo inspiración en una invención denominada zoopraxiscopio en 1879 de Edward Muybridge o el *praxinoscopio* (1877). Las representaciones del movimiento realizadas por Muybridge en colaboración con Etienne Jules Marey fueron publicadas en el libro *The attitudes of Animals in Motion* (1881) donde se observa como colocaron una serie de disparos fotográficos de diferentes clases de animales con la intención de registrar el galope o el movimiento de los mismos. El sistema del *zoopraxiscopio* permitía de modo individual observar una banda de imágenes que se sucedían en movimiento. Había por dentro una bombilla que iluminaba a las figuras y eso otorgaba ver un breve visionado en el cuál las mismas estaban sujetas al efecto de la *persistencia retiniana*. Este fenómeno argumenta que una imagen se queda una fracción de segundo en la retina del espectador dando como consecuencia que las diferentes representaciones provoquen la sensación del movimiento. Poco después los hermanos Auguste Marie y Louis Lumière, tras adquirir conocimientos en el taller fotográfico de sus padres, se interesaron en el arte de las imágenes en movimiento. El resultado de dicho interés dio por resultado la creación del *cinematógrafo*. Las visiones individuales pasan a ser colectivas y a exhibirse ante un número de personas con el fin de documentar hechos de la realidad cotidiana. En los siguientes avances tecnológicos se encuentran el *Vitaphone* (1926), que facilitó la inclusión del sonido a la par que las imágenes se proyectaban, y el *Technicolor* (1935), con el cuál se realizaban largometrajes en color. En los siguientes años los géneros cinematográficos como la ciencia ficción, la fantasía o el terror hallarían en la tecnología un importante recurso que daría comienzo a una nueva revolución visual.

1.2. Orígenes e influencias en el cine

Rick Altman en *Los géneros Cinematográficos* (2000) describe que éstos provienen de los literarios. Para entender qué son, primero se necesita aclarar que se tratan de unas estructuras que rigen a una producción para establecer un sentido propio y que el espectador o la audiencia lo aceptan como tal.

Las películas forman parte de un género igual que las personas pertenecen a una familia o grupo étnico. Basta con nombrar uno de los grandes géneros clásicos -el western, la comedia, el musical, el género bélico, las películas de gánster, la ciencia-ficción, el terror- y hasta el espectador más ocasional demostrará tener una imagen mental de éste, mitad visual mitad conceptual (J. Richard, *They went ThatAway*, 1994, p. 9).

Claudio Guillén, académico español y escritor, escribe en su ensayo denominado *Entre lo uno y lo diverso* (1985) acerca de estas nuevas normas, y aclara que entran en juego gracias a un proceso de intercambio que ocurre entre lo que él denomina la Literatura Comparada frente a la Teoría de la literatura.

En donde la Teoría Literaria puede ser definida como la serie de principios, normas y saberes acerca de qué es y cómo se construye la literatura, configurando, una teoría explícita o a priori, doctrinal, prescriptiva e ideológica, mientras que la Literatura Comparada ha sido definida por una reciente investigación académica de la Universidad Veracruzana (2014), como un estudio que vas más allá del terreno literario y se vincula a otras áreas de conocimiento como las ciencias sociales, campos que incluyen la filosofía o el arte e inclusive las ciencias naturales, puesto que lo que busca es explorar las diferentes facetas que integran a la realidad para poder ofrecer una comparación de lo que es una literatura de otra.

Mercedes Rodríguez Pequeño revisa en *Teoría e historia en los géneros literarios* (1990) un concepto tratado por Claudio Guillén en *Teorías de la Historia literaria* (1989), quién define que éstas estructuras adquieren existencia cuando creadores de manera independientes imitan o repiten ciertos aspectos, y agrega que el tiempo, el espacio y la gente, son las razones primordiales para que estas normas tengan su persistencia y que

los lectores con su capacidad crítica también ayudan al género a consolidarse, generando así comparativas que distingan lo viejo de lo nuevo. (p. 209).

Las diferentes expresiones que el universo de la literatura puede ofrecer provocan la clasificación de los diferentes géneros literarios, de estas clasificaciones se toma el horror para el desarrollo de este proyecto.

No obstante, el terror dentro del mundo del celuloide no es el mismo como se lo conoce actualmente puesto que está en constante renovación, así como los miedos según el contexto social en que se encuentran.

Dentro del surgimiento de este arquetipo no existe un tiempo específicamente definido en donde poder ubicarlo, podría decirse que es inmemorial, aunque podría ser imprescindible regresar en el tiempo histórico, situarnos en el pasado de las antiguas civilizaciones de la tierra y en el conocimiento de su comprensión del mundo global. El pensamiento científico o la racionalidad fueron conceptos poco afinados en la pre-historia y el ser humano necesitó de muchas intervenciones culturales para la elaboración de un mejor significado acerca del entorno y los objetos.

La naturaleza cumplió su papel en esta antigua etapa donde ante la falta de argumentos en las explicaciones, lo mágico o lo sobrenatural fue la raíz de toda respuesta. La búsqueda de la justificación acerca del origen o la creación del mundo fueron los motivos principales que incentivaron a numerosas culturas primitivas a representar mediante artes rupestres a sus respectivos dioses, como así también dejar plasmados sus representaciones o cosmovisión de los hechos cotidianos.

Los cambios climáticos y las catástrofes naturales fueron el motivo principal para que diversas culturas atribuyeran a sus dioses un poder superior sobre ellas. Un modo de ejemplificarlo es a través de la civilización azteca, que se estableció en el norte de la actual capital de México. Dentro de sus ideologías, Broda explica que “los nobles tenían la obligación de hacer periódicamente ayunos y penitencia en preparación para las

fiestas, de hacer ofrendas a los ídolos como parte de ellas, o de rendir culto a los representantes vivos de los dioses” (1976, p. 43).

En *Los aztecas y la gran Tenochtitlan* (2008) de la Fundación Cultural Armella Spitteler se encuentran explicaciones acerca de los dioses que ellos veneraban.

Huitzilopochtli, también llamado Mexitli, es el dios protector del pueblo mexicana. Era quien diariamente, con su carácter de Sol, vencía a las tinieblas de la noche. Es por ello que Huitzilopochtli era considerado dios de la guerra y del Sol, así como patrono de los mexicas. Según la tradición, y como se explicó anteriormente, Huitzilopochtli fue el dios que condujo a la tribu durante su larga migración desde Aztlán, su mítica tierra de origen, hacia la cuenca de México. (Fundación Cultural A. Spitalier, 2008, p. 8).

Otras sociedades como los egipcios, también tenían su sistema de creencias y atribuían otros nombres a entidades que habitaban en La Dual (Inframundo) y a antiguos reyes que gobernaron en la región de Egipto. Robert Swindells indica en *Mitos y leyendas del Antiguo Egipto* (2017) que “Todas las culturas cuentan con una cosmogonía, esto es, con un conjunto de relatos míticos que explican los orígenes del mundo. «El comienzo de todo» se remonta a un tiempo en el que no había Tierra, Cielo ni seres humanos” (p. 107).

Continuando con estas cosmovisiones, las percepciones sobre la vida y la muerte se convirtieron en un ingrediente clave. Imaginar que la vida de una persona tenía sentido una vez que ésta se hubiera muerto por miedo a no haber cumplido con una serie de expectativas determinaría en positivo o negativo la existencia de la misma. Esto se reflejaría en las religiones y en sus bases, en donde el temor persiste, por citar un ejemplo, en la religión católica el castigo a desobedecer las leyes de Dios o el contacto con lo desconocido es un tópico cuestionado y prohibido.

Todos estos factores mencionados anteriormente son recursos recurrentes en el género terror, la industria del cine ha tomado una serie de creencias en el que están los arquetipos del miedo y que el cine los manipula usando montaje y efectos especiales para actualizar esos miedos ancestrales.

Previo a la cinematografía proliferaron los textos narrativos que ahondaban en el horror, adentrándose en su cronología se hallan grandes expositores como Guy de Maupassant, H.P. Lovecraft, Stephen King, Edgard Allan Poe, Bram Stoker, Mary Shelley y Clive Barker, entre otros.

En los inicios de este campo artístico es necesario referirse a la aparición de las novelas góticas considerando que es la literatura gótica.

En *La contemporaneidad del vampiro, La identidad alienada del hombre posmoderno* (2015) de Julia Simonelli, describe en su primer capítulo que se trata de una expresión literaria que aparece a fines del siglo XVIII en Inglaterra como consecuencia del imaginario colectivo, en donde la culminación del pensamiento neoclásico (lo racional) hace frente al orden impuesto de la sociedad victoriana. Esta eclosión, afirma Simonelli, se vio acentuada por el movimiento narrativo del romanticismo que despertaba moralmente intereses no aceptados por la sociedad de aquella época y afirma esta autora que “los recursos estilísticos que emplea se basan en lo irreal, lo sobrenatural, lo ficticio” (p. 19).

Los espacios que presentaban estos relatos constaban de dos partes, una en donde el protagonista está sometido a una realidad que le produce insatisfacción, lado opresor, y por otra parte el espacio que removería esas inquietudes ofreciéndole un lugar seguro. Esto es lo que Miriam López Santos hace hincapié en *Ampliación de los horizontes cronotópicos de la novela gótica* (2010, p. 280), quien agrega que, dentro de la construcción de este mundo gótico, el castillo y los conventos se toman como establecimientos de confinamiento y de protección.

El Castillo de Otranto de Horace Walpole que se publica en el 1765 se convierte en la primera novela gótica, le sucede *Los Misterios de Udolfo* de Anne Radcliffe en 1794, donde toda la historia se situará en un castillo abandonado, “rígido por fuera, tétrico e inestable por dentro” (2010, p. 281).

Posteriormente en el siglo XIX el autor francés de novelas y cuentos, Guy de Maupassant, publica en el 1887 su libro llamado *El horla*. Aquí el protagonista piensa que una fuerza invisible está junto a él y este relato se divide entre las percepciones de la realidad con lo imaginario, literatura que se convertiría en una influencia para Lovecraft.

Continuando con la expansión del goticismo en la literatura, se destaca la figura del vampiro de Bram Stoker, novelista irlandés que encontró inspiración en el príncipe Vlad Draculea que cometía cruentos actos con sus detractores. En 1897 lanza *Drácula*, su obra más reconocida donde se tocan temas como la violación, la poligamia, la homosexualidad y todo ello fue designado bajo literatura fantástica ya que en aquel contexto histórico y social las normativas victorianas podrían haber designado a esta expresión literaria de inmoral.

Aclarado ya algunos conceptos culturales de esta época se puede ahondar en los inicios del terror en el cine, que inicialmente se reconoce al cortometraje *La llegada del Tren* como la primera película del género. Esta película realizada por los hermanos Lumière (1895) no pretendía causar pánico en sus espectadores, pero la sociedad en aquel entonces no comprendía el funcionamiento del cinematógrafo y tuvieron miedo de cómo se acercaba el ferrocarril hacia ellos.

Del mismo modo George Méliés, director y creador de la ciencia ficción, también fue responsable de una de las primeras cintas de horror en 1897, donde aparece una persona frente a un fantasma, siendo ésta la primera vez que se ve una figura que alude a lo sobrenatural en un espacio que recrea una mansión.

El concepto del término monstruo nace a partir del cortometraje mudo *Frankenstein* (1910), que tiene como base el libro *Frankenstein o el moderno Prometeo*. La película posee además otra adaptación que tuvo lugar en 1931. Si se combina el cine sonoro, el avance tecnológico con respecto a la creación de cámaras y elementos del género de la ciencia ficción, se puede ver cómo el protagonista crea un monstruo que no posee la maldad con

lo cual fue designado, puesto que para ser superficialmente tosco y de rasgos no favorecedores no entendía las acciones que llevaba a cabo. Esta pieza es importante porque se puede encontrar ejemplos postmodernos que remiten a miedos más actuales como la fabricación de los robots.

En el caso de Cecilia Robles Guzmán lo trascendental radica en enfocarse cómo el cine de terror “recibió el impacto de los efectos especiales cada vez más sofisticados; se fusionó con otros géneros, como el filme criminal y la ciencia ficción; y se convirtió en un espacio para el encuentro de los adolescentes con sus propios miedos” (2016, p.1).

En conclusión, los antagonistas que producen o recrean el miedo inconsciente colectivo son aquellas figuras tales como la de los cuervos, el lobo, las arañas y un sinnúmero de arquetipos basados en tradiciones, leyendas y mitologías provenientes de Europa. En su mayoría guardan una relación intrínseca con la religión y la prohibición de ciertos patrones morales establecidos por la sociedad. Los eventos sobrenaturales, los asesinos seriales, los muertos vivientes, las alucinaciones, las casas encantadas y la ciencia a merced de una mente criminal fueron y persisten aún como los recursos que ayudaron a la construcción del terror en sí.

1.3. El rol del sonido

Parte del proceso final de una película depende de esta circunstancia técnica, el sonido es un recurso extremadamente importante con que cuenta el realizador para hacer un film. Desde el rodaje se inicia el procedimiento del mismo y el material se preserva hasta su uso durante la post producción. En esta etapa cuando se monta la imagen con el sonido, ya que ambos aspectos se trabajan de forma independiente, se flexibiliza su optimización para generar mayor impacto auditivo y visual.

El cine en sus orígenes carecía de estos avances, pero jamás debe argumentarse que las antiguas proyecciones eran en completo silencio, puesto que hasta el mismo cine *mudo* añadía acompañamiento musical a las visualizaciones. Una orquesta o un

intérprete en piano eran elementos suficientes para favorecer una mejor experiencia donde los ritmos de la música iban en *crescendo* o *decrescendo* para acentuar los momentos intensos de aquellos que precisaban de una melodía más tranquila.

En otras palabras, la sincronización del oír con el ver, fue unificándose poco a poco hasta el momento donde por necesidad comercial y dramática de incluir diálogos, pautó mejoras que ayudaron al cine a simular la realidad mediante estas herramientas de audios.

Efectivamente el sonido era clave, pero con ello también aparece la importancia del silencio como opción artística del director, lo que se extendió también al campo acústico. Sobre las características acústicas, Bordwell y Thompson señalan que hay que diferenciar sus cualidades en: Nivel, tono y timbre (2002, p. 295 y 296).

El nivel se define como el resultado del conjunto de vibraciones que puede haber en el aire. La amplitud de esas vibraciones determina lo que se conoce como volumen. Si el personaje aparece en pantalla en mayor proporción a otro estaría indicando que por una relación de cercanía con el cuadro el sujeto debería de oírse a un mayor volumen que el individuo que si sitúa detrás, ya que el acompañamiento sonoro estaría reflejando en este tipo de situación la distancia que hay entre ellos.

El tono corresponde a las frecuencias de los sonidos y permite distinguir por ejemplo los bajos que hace alusión a los objetos huecos y los sonidos altos se relacionan a superficies sólidas. Aquí también aparecen las vibraciones graves separándose de las agudas.

El timbre describe la textura que pueda albergar una vibración emitida y eso ayuda a identificar la procedencia de su fuente.

El diseño sonoro aporta significativamente en la creación de mundos, tanto como lo que se observe en pantalla como lo que se pueda encontrar fuera de ella. Cuando se exhibe un trabajo audiovisual, quien lo ve se encuentra obligado decodificar todas estas series

de datos que refuerzan la creación de una película, ya que sin el espectador es imposible que el cine complete esta función.

Los diálogos, los efectos sonoros o la música, además ocupan otras tres categorías fundamentales. Bordwell y Thompson agregan estos conceptos en el momento que utilizan de ejemplo a la película *Psicosis*. Si una mujer que aparece en pantalla está gritando y el público oye violines en vez de su voz natural se generará una combinación entre los elementos mencionados que favorecerá a la alteración y por tanto captará de manera más efectiva la atención del público (2002, p. 298).

Esta cualidad que algunos cineastas usan para poder mantener al espectador expectante en su asiento es fácil de encontrar en el género del terror. El horror, basado en la curiosidad y en contraposición al rechazo, prescinde de que el sonido sea medido meticulosamente en cada escena ya que como se mencionó anteriormente, por medio del silencio, los diálogos o la misma banda sonora es posible desarrollar varios tipos de ritmos en el suspenso narrativo y visual donde entran en juego el montaje y por último y no menos importantes son todos aquellos ruidos y vibraciones que pertenezcan al universo fílmico y a las funciones que realicen.

Los procedimientos que corresponden a música incidental en escena o actores que aparecen hablando en pantalla forman parte del mundo ficcional y se traduce en *sonido diegético*.

Por el contrario, se entiende como *sonido extradiegético* toda aquella fuente sonora que no pertenece al mundo que la cinta muestra, es decir cuando la intervención en la edición denota que existe un artificio entre lo que se ve con lo que se filmó. Este último concepto se refiere también, a las piezas musicales que se componen para acompañar a las escenas y los efectos de sonidos que se colocan o modifican para reemplazar a los audios originales de la escena.

Estas cuestiones técnicas y artísticas se construyen en base a las decisiones tomadas por el director junto al equipo de sonido, entendiéndose que ambos cooperarán para

transmitir la mayor aproximación de la idea del mundo construido. Mediante esta modalidad de representación que abarca a los diferentes géneros se moldea el universo delimitado por él género, y en el caso del horror es tan decisivo y necesario para poder jugar con el imaginario social y colectiva. Respecto a los elementos y signos de este género, otros autores parecen reafirmar estas premisas con estas palabras:

El cine de terror cuenta con unos signos expresivos determinados, unas estéticas complejas y una iconografía propia, elementos muy arraigados en la cultura popular desde las tradiciones románticas europeas, que permiten generar metáforas modernas acerca de lo desconocido, del miedo y de los instintos primarios (Arenas, Carlos, 2014, p. 14).

Es por eso que el rol del espectador es muy importante ya que es quién se encarga de decodificar todos aquellos elementos o montajes de sonidos elaborados previamente para la construcción del mismo.

1.4. La iluminación y puesta de escena

Bordwell y Thompson intentan en el quinto capítulo de su libro (2002) *El arte cinematográfico*, convencer a sus lectores de la importancia de la puesta escénica ya que ésta se corresponde directamente al deseo que el director busca expresar a través de la imagen fílmica.

Esto implica que los elementos lumínicos, las actitudes de los actores y el decorado a utilizar permiten escenificar el guión para la cámara, y que de haber algún objeto o cualquier otro factor que no se adecúe a la idea de producir el realismo, éstos deben ser descartados inmediatamente. Con respecto a la iluminación ambos autores hacen algunas aclaraciones.

Gran parte del impacto de una imagen se debe a la manipulación de la iluminación. En el cine, la iluminación es algo más que la luz que nos permite ver la acción. Las zonas más claras y oscuras del fotograma contribuyen a crear la composición global de cada plano y dirigen nuestra atención hacia determinados objetos y acciones. Una zona brillantemente iluminada puede atraer la mirada hacia un gesto clave, mientras que una sombra puede ocultar un detalle o crear suspense sobre lo que puede esconderse ahí. La iluminación también puede definir texturas: la suave curva de un rostro, las toscas vetas de un trozo de

madera, el delicado trazado de una tela de araña, el brillo del cristal, el destello de una piedra preciosa... (p. 152).

Para el mundo cinematográfico la luz es fundamental, porque sin ella no habría película que reproducir. Las escenas desarrollan atmósferas particulares que sus personajes deben manifestar y que mediante el uso de los colores se intenta evocar sensaciones en el público. Jacques Loiseleux en su libro *La luz en el cine* (2005), define que la luz es una radiación compuesta de fotones que viaja a 300.000 kilómetros por segundo. La fuente de esta onda electromagnética puede ser natural (el sol) y/o artificial (una lámpara). A nivel técnico es controlada y nos brinda imágenes sobreexpuestas (con exceso de luminosidad) o subexpuestas (Cuando carece de nivel de brillo).

Más allá de que la luz crea un ambiente u otorga el clima a la historia que acompaña, también puede servir para dar un aspecto simbólico, por ejemplo, cuando se piensa en el bien y el mal como concepto, se utilizará una longitud de onda que determine el color para cada aspecto, es decir el tono.

La luminosidad para indicar la parte negativa corresponde a aquellos colores poco saturados y con menos brillo que si se señalara la parte positiva, que es asociado al blanco, que guarda más claridad y contrapone al negro como opuesto.

A nivel plástico podría dar sensación de que hay sobre las superficies cierto relieve en las figuras u objetos a iluminar y eso crea perspectiva de profundidad también. El uso de sombras respalda este tópico.

A nivel dramático, muy comúnmente visto en el mundo del suspenso, los claroscuros son importantes y se observa en escenas de interrogaciones propias del cine negro o en el terror ya que el juego de luces revela y oculta zonas del motivo provocando curiosidad y misterio.

Desde el momento que se escribe una historia, el director de arte cuenta con una idea previa que aporta al equipo de trabajo conformado por el jefe de iluminación o el director. En esta instancia analizan las fuentes de luces a utilizar, la potencia o calidad de estas,

si van a requerir filtros los fresneles o paneles de luz y la posición que tendrán en el rodaje.

Bill Holshevnikof, director de fotografía, en *Manual de Iluminación ARRI* (2016), explica de manera sencilla los tipos de iluminación existentes que el cine emplea. Holshevnikof indica cuatro formas que ayudan a establecer el denominado triángulo fotográfico. Las modalidades son; la luz principal, luz de relleno, contraluz y luz de fondo.

La primera llamada principal o *Keylight*, se ubicará alrededor de los 45° grados del motivo. Es una fuente primaria que establecerá la dureza o la suavidad de la escena a rodar y según la altura generará sombras por detrás del sujeto. Bill Holshevnikof recomienda elegir el Fresnel ARRI ya que es fácil de usar y controlar.

La luz de relleno es aquella que cubrirá las sombras provocadas por la fuente de luz principal y generalmente se trata de una luz suave y difusa que no genera dobles sombras. Por ejemplo, si se sienta una persona delante de la luz principal, probablemente su rostro esté iluminado en ciertas partes lo que produce que el sujeto tenga que contar con una luz de relleno que ayude a equilibrar esta discrepancia, además de darle a la piel de la persona un aspecto más suave ya que la luz principal tiende a remarcar sombras por la angulación que lleva.

El contraluz o Luz de separación, como bien menciona Bill Holshevnikof, es la que se encarga de separar al sujeto del fondo. La persona podría de esta manera separarse de la pared o del fondo iluminado y su cabello se vería iluminado por detrás, dando una apariencia sobresaliente. El grado de luminosidad también determina la textura o el color que se destaque en el cabello del individuo.

Por último, es probable que, si se busca ajustar o reforzar la textura o la separación del sujeto con el espacio detrás, se recurra a la luz de fondo o luz de apoyo.

Una vez que se diseñan a consciencia esta serie de elementos en escena, el director deberá ser capaz de captar la atmósfera psicológica o emotiva de los actores mejorando así la tensión frente a cámara.

En términos cinematográficos, *Nosferatu* (1922), basado en la creación de *Drácula* del novelista Bram Stoker, fue uno de los personajes más representativos de la historia del cine dentro del marco del horror. Se ha destacado principalmente por el uso de la iluminación, sus obras tenían la impronta de una estética conocida como expresionismo alemán. Los temas habituales de los films expresionistas estaban atravesados por la difícil situación que vivía la Alemania de la post-guerra (1919-1926), en donde este sentimiento de desesperanza, miedo y angustia se vio reflejado luego en todas las expresiones artísticas.

Debido a la escasez de recursos económicos, junto con los pobres decorados que se podían montar en el cine; en las puestas de escena, la luz era un elemento constructivo fundamental. En donde se buscaba crear sombras muy definidas para enfatizar ciertos rasgos en los rostros, como por ejemplo los ojos, estos contrastes de luces y sombras eran utilizados como recursos que ayudaban a la caracterización del personaje. Este juego de luces, resaltando rasgos o elementos y dejando en penumbras al resto hacía que el espectador dirigiera su atención hacia ello. El hecho que este recurso estilístico es lo único que perdure del expresionismo alemán habla de la importancia de éste y la huella que ha dejado en la manera de narrar.

Rudolf Arneim, en el capítulo seis de su libro *Arte y percepción visual psicológica del ojo del creador* (1979, p. 347), argumenta que “podemos señalar que esas sombras oscuras destruyen la forma no sólo porque ocultan partes importantes del objeto, sino también porque rompen la continuidad de la curvatura con líneas divisorias muy marcadas entre lo luminoso y lo oscuro”. Fue tal el impacto de este fenómeno visual que había sido utilizado en *El gabinete del Doctor Caligari* (1920), que la figura vampírica del largometraje *Nosferatu* horrorizó a los espectadores y demostró que la luz construye no únicamente espacios, sino que genera aspectos sobre las personas también.

Con la luz se puede determinar la dirección de la misma y su fuente de procedencia, se pueden ocultar o resaltar rasgos o entornos de situación, también se puede trabajar en la

post-producción del sonido para enfocar la atención del público tanto de la vista como del oído. Por ejemplo, si en un plano situamos al personaje viendo televisión, si este personaje está solo y es de noche se puede mediante un artilugio de postproducción insertar un sonido en *off* de un crujido, sonido que no está dentro de lo que se plantea en la pantalla, entonces apelaremos aquí a la capacidad de interpretación. Existen múltiples técnicas para manejar la información que el cineasta puede mostrar. El sentimiento generado por lo que no es visible causa un efecto de anticipación y sorpresa que el cine sabe explotar muy bien a través del fuera de campo.

Al respecto otro autor plantea que:

...su puesta en escena tendente siempre a ocultar información visual, ya sea a través de la exacerbación engañosa del decorado, la fotografía, el maquillaje, etc., o por medio de la más pura y simple privación de los elementos implicados, como el fuera de campo, la interposición de personajes, etc. (Losilla, C. 1993, p. 23).

1.5. Subgéneros del terror

Después de considerar algunos de los aspectos técnicos más importantes que conforman a este género, el espectador no puede sustraerse al beneficio que el avance de la tecnología imprimió en su posterior desarrollo, la irrupción del *chroma key*, la sincronización entre la imagen y el audio, o la posibilidad de crear a diversos monstruos y seres a través de animaciones digitales, favoreció la posibilidad de jugar con el tamaño, con la forma y con el movimiento o con las texturas de las criaturas sobrenaturales. Todas las películas han nacido respetando un estado que se denomina clásico, es decir que han seguido una estructura de armado predefinida. Desde esta concepción, las tres partes de una historia: principio, desarrollo y conclusión son indispensables para la construcción del sentido. Pero poco a poco esta manera de contar fue modificándose, dando lugar a un modo artístico diferente de hacerlo, apareciendo otros elementos importantes que no tenían que ver con lo estrictamente estructural del armado de la historia. Con el devenir del tiempo se ha instalado en las nuevas generaciones un

alentador renacimiento en el aspecto narrativo. Las normas establecidas propias de cada género comenzaron a jugar entre ellas, mezclándose la comedia con el suspenso o el drama con el thriller.

La hibridación de géneros no fue más que el resultado de un quiebre audiovisual en respuesta a las nuevas generaciones sedientas en la búsqueda de formas de entretenimiento frente a la pantalla.

Ahora los finales narrativos pueden ser abiertos, o pueden aventurarse en planos secuencias o pueden atreverse a ser metanarrativos, es decir a reflexionar dentro del mismo lenguaje sobre el medio en el cual se expresa, o pueden llevar huellas o pistas intencionales sobre el estilismo del director.

Así, el terror también ha ido mutando como ha sucedido con otros géneros, y de esas variaciones han surgido, por ejemplo: *el suspenso*, que busca provocar dos cosas en el público: emoción e interés de carácter mental, en donde el espectador tiene más conocimiento que los propios protagonistas del armado de la trama, provocándole más tensión y estrés. Uno de sus máximos exponentes fue Alfred Hitchcock, conocido como *El maestro del suspenso*. Algunas películas reconocibles de este subgénero son *La ventana indiscreta* (1954), *Sexto sentido* (1999), *Los otros* (2001). Comúnmente era habitual ver en el cine de terror que el mal era representado por una figura amenazante a la cual combatir, pero Alfred Hitckcok jugaba en sus historias con el bien y el mal de modo que el monstruo puede estar entre sus personajes y no necesariamente que esté fuera de su círculo.

El *thriller* (que deriva del inglés *thrill* –emocionar-), suele confundirse con el anterior. Presenta una característica particular: la trama siempre se centra en tratar de descubrir algo: una identidad, un misterio, y para ello emplea como recurso narrativo la investigación. Recibe influencia del cine policial. Algunas películas que se pueden mencionar son *Seven* (1995), *La raíz del miedo* (1996), *El coleccionista de huesos* (1999).

El subgénero *zombie* surge a principios de 1930, podría decirse que aparece por primera vez de la mano de H. P. Lovecraft (1890-1937) quien, por su ateísmo, solía presentar en sus obras gran cantidad de muertos vivientes que no son resucitados por medios mágicos ni sobrenaturales. El primer film de zombies reconocido como tal, fue *White Zombies (La legión de los hombres sin alma - 1932)*. Dentro del subgénero ha destacado como director George A. Romero, quien exhibe a *La noche de los muertos vivientes (1968)*.

Davia Pablo Gabriel en su trabajo *Un Millón de Zombies no Pueden Estar Equivocados. Cine de zombies: Reivindicación de un género relegado (2012)* ahonda también en estos principios y comenta que los villanos controlaban a voluntad a varias personas con el fin de hacerlos sus esclavos y que el contexto se debe a la tradición de la magia negra o el vudú. Explica que hacia la década de los 60 estos códigos se renovarían y se verían afectados por la ciencia ficción llevando las historias de islas remotas del caribe a grandes centros urbanos dónde el caos permitiría que una figura ascienda. Describe que este sujeto será un líder en cuestión que sea capaz de poner orden y sea mediador, dando confianza en sus decisiones al todo del grupo. En el capítulo 5 de su ensayo ejecuta una distinción cuando se refiere al cine de terror argumentando que el antagonista está claramente definido y genera un problema en un área concreta pero que en este subgénero puede desarrollarse hasta llegar a una escala global (Davia Pablo Gabriel, 2012).

Otros largometrajes que proliferaron durante los años 80 fueron *El retorno de los muertos vivientes* mientras que otras sobresalientes y más actuales a nombrar son: *Resident Evil (2002)*, *Resident Evil: Apocalypse (2004)* o *Resident Evil Extinction (2007)*.

Si cada subgénero nace a partir de la contemplación de nuevos intereses y de nuevas miradas que el director desea transmitir a sus espectadores, entonces es posible deducir que esos cambios se introducen gracias a un fructífero público que lo demanda. No hay que olvidarse que el espectador de cine está atravesado por la época en la cual nace y

va creciendo y por tanto va consumiendo todas aquellas circunstancias que le rodean. Entonces se puede pensar que la mayoría de las personas consumen, entre otras cosas, determinados patrones culturales que en algún momento puntual el horror los incorpora para sí. Si estos elementos se repiten gracias a una aceptación masiva, entonces el individuo ingresará en un sentido metafórico de recepción cultural donde adquirirá el producto de una forma estandarizada y se convencerá de que aquello que ha elegido ver no viene de un resultado genérico social sino de su propia conciencia.

Los adolescentes fueron la gran franja etaria en el consumo y en la diversificación de los nuevos subgéneros, como el *slasher*. Este subgénero emplea a un antagonista que acosa o persigue a adolescentes con el objetivo de cumplir su deseo, utilizando métodos poco ortodoxos y a veces hasta exagerados. El nombre de este subgénero se traduce en acuchillar y esto viene a que los antagonistas al clavar sus armas filosas en sus víctimas producen un sonido similar al mismo nombre. El hecho de que no hay adultos rodeando a los protagonistas y se introduzca el sexo o el consumo de drogas remite a una sociedad en la cual los jóvenes, experimentando y/o cometiendo actos sin pensar en sus consecuencias, buscan una forma de ser ellos mismos sin ningún tipo de convención social o moral que replique en sus decisiones. La forma en que el subgénero refleja el castigo de tal imprudencia es montando el desamparo y la inseguridad que tenían esos jóvenes. Ejemplos de este subgénero son *Scream* (1996), *Aún sé lo que hiciste el verano pasado* (1998), *La casa de cera* (2005) o *Viernes 13* (2009).

Con el *gore*, el subgénero se adentra y explora en la vulnerabilidad del cuerpo del ser humano, caracterizándose por el uso de un exceso de sangre artificial que es evidente en el público y por una violencia casi teatral. Surge con cintas realizadas con muy bajo presupuesto y por eso el resultado final eran films medio cómicos, pero últimamente se han ido perfeccionando y adquiriendo nuevas técnicas en donde ya no hay espacio para la comicidad. Este horror tradicional, el exceso de sangre y vísceras, se volvería una

tendencia en muchos círculos masivos e independientes del cine. Películas de este subgénero son: *Evil Dead (1981)*, *Hostel (2005)* o *Arrástrame al infierno (2009)*.

Se puede remarcar aquí también a otro subgénero que es el *splatter*. Margarita Cuéllar Barona (2008) explica que se traduce literalmente como salpicar y es un término que encuentra su origen en el cineasta George Romero quién dirigió *La noche de los muertos vivientes (1968)*. También argumenta que no siguen necesariamente una estructura narrativa o un orden coherente ya que prevalece la intención de exhibir cuerpos mutilados y esto se produce en consideración de poner a prueba la tolerancia del público. Afirma en *La figura del monstruo en el cine de horror* que la limpieza y el cuerpo tiene un valor simbólico el cuál los directores juegan con esos elementos y por tanto fuerzan los límites de las posibilidades de lo monstruoso (2008).

Aproximándose al año 2000 es interesante remarcar que surge un nuevo estilo de películas en donde se parodian las películas taquilleras del mundo del terror. *Scary Movie (2000)* es el trabajo más representativo sobre lo mencionado. Lejos de convertirse en un largometraje que buscara burlarse del miedo, le agrega un cierto grado en la desensibilización del material con contenido agresivo y sexual. Los nuevos jóvenes adolescentes y los jóvenes adultos son la audiencia predilecta nuevamente para este tipo de consumo.

Según sea el subgénero empleado, el cine de terror ha presentado en los últimos años a través de la reconstrucción de los relatos, la manera descarnada de como ver sufrir a los personajes en pantalla. Poder situar al espectador en este punto de vista, permite que éste ya no sólo se siente en una sala de cine y experimente el miedo por lo que va a visionar, sino también, lo posiciona en el lugar de identificarse con el actor que a través de un personaje está sufriendo, provocando en el espectador el morbo por lo que ve o el castigo en lugar de quien lo ve. Estas características que cada vez tienen más incorporadas los espectadores, este sentido de la ficción que tanto costó en sus inicios hacerle entender a los que vieron la obra de los hermanos Lumière en *La llegada del*

tren, en donde algunos espectadores por desconocimiento creían que el tren los iba a arrollar y por eso escapan de la sala aterrorizados, es una moratoria que el público actual entiende, pacta con el creador ficcional y se permite vivenciar.

Capítulo 2. La tecnología en el cine

En el siglo XXI el panorama cinematográfico expone por encima de lo narrativo un despliegue visual como jamás el cine pudo experimentar antes.

En el cine contemporáneo se contempla un amplio crecimiento de los avances digitales y el uso de programas específicos que realizan las modificaciones necesarias al producto audiovisual con el fin de agregar una plusvalía al entretenimiento. La cultura posmoderna que convive de pantalla a monitor y viceversa, está sumida bajo los efectos de una sociedad globalizada que, por coincidencia con el cine, la comunicación (o lo narrativo en el caso de las películas), se hallan desplazadas hacia un lado y son los emoticones o los agregados visuales ahora la mejor forma de interacción entre las personas o entre un film y su consumidor.

Afirmar solamente que la tecnología es un factor determinante para la construcción de imágenes no es tan certero finalmente, ya que hay que considerar que en los inicios del cine de terror no existían los efectos especiales. En este sentido, David Bordwell y Kristin Thompson en *El arte cinematográfico: Una introducción* (2002), enfatizan en que “El cine es tan cautivador que tendemos a olvidar que las películas se hacen” y no se refieren únicamente al procedimiento digital (p. 3).

No menos cierto es también que el espectador actual demanda un entramado diferente de sensaciones y que satisfacerlas muchas veces sólo es posible si se hace uso de esta tecnología. Es por eso que este capítulo aborda, desarrolla y cuestiona, las funcionalidades que han brindado las herramientas digitales en este género audiovisual.

2.1. Sus comienzos

En el proceso de la revolución tecnológica, el paso del uso de rollos de película de 35 mm al uso de cámaras digitales, memorias de almacenamiento más sofisticadas y proyectores digitales, supuso una transformación radical para cualquier proceso audiovisual. Para analizar este recorrido histórico podríamos situarnos en el año 1892

cuando William Dickson y Thomas Edison introducen material fotográfico proporcionado por George Eastman en el formato de 35 mm (su nombre significa que el negativo es cortado en tiras que miden 35 mm de ancho). Con este invento revolucionario se consiguió su estandarización y debido a ello fue un formato obligatorio que se distribuyó de manera homogénea a lo largo del mundo. Este modo de operar en la industria se efectuaba con soportes fotoquímicos dónde el revelado era el procedimiento que concedía la posibilidad de que las imágenes se vieran impresas de forma latente en un negativo que se utilizó en rodaje y en el positivado, proceso dónde se obtiene finalmente la imagen.

A mediados de la década del 20 el estudio Warner Bros introduce el sistema Vitaphone. Se producen cortometrajes a los que les añade música de orquesta ya grabada. *El Cantor de Jazz* (1926) se convirtió en un éxito rotundo y dio comienzo a un negocio en torno al mundo del sonido debido a que no había en el público una predilección hacia las películas habladas previas a este suceso. Un dato muy interesante sobre esta renovación cultural es tratado en el Proyecto de Grado de Marcelo Mastia (2013) *Cine Digital VS Cine Analógico Análisis del formato digital como el nuevo estándar profesional*.

Desde un punto de vista creativo, sin embargo, la rápida transición fue difícil, y en ciertos aspectos, el cine tuvo un retroceso a las condiciones de sus comienzos. A finales de los años 20, los artistas tanto frente como detrás de la cámara luchaban con las grandes limitaciones de los primeros equipos de sonido y con su propia incertidumbre respecto al uso de esta nueva tecnología (M. Mastia, 2013, p. 14).

Luego de la década del 40, la mayor amenaza que obligaba al medio cinematográfico a explorar maneras de resignificar y cautivar a su gente seguía siendo reforzar su atractivo visual. Brindar superproducciones que pudieran sobrepasar la realidad tormentosa que la Segunda Guerra Mundial había dejado en la población general y competir con los inicios de la televisión en términos de audiencia fue un objetivo primordial para Hollywood, empresa que gozaría su edad de oro aquellos tiempos.

Dentro de las innovaciones que ofreció el siglo XX aparece la creación de sistemas de proyección tridimensional y el cinemascope en respuesta a una época que escapa de una situación de post- guerra. Con la incorporación del cine estereoscópico la población podía disfrutar con mayor realismo las producciones restándole así menos importancia al medio televisivo.

Las proyecciones contaban con el manejo de una lente *anamórfica* para que pudieran alcanzar una mayor relación de aspecto en la imagen y con el fin de que las proyecciones se vieran más amplias y no perdieran ningún grado de nitidez, tal como lo registraba la cinta fílmica de 35 milímetros en aquel entonces cuando se recurría a ese material físico para un rodaje.

En cuanto a la inserción del fenómeno 3D en el cine, al principio tuvo sus limitaciones como el tener que interrumpir las exhibiciones que constaban de usar dos rollos de películas que debían de sincronizarse para garantizar dichos visionados. No fue hasta 1952 con la cinta *Bwana Devil* que el color se uniría al 3D para enfrentar a la amenaza de otro medio emergente conocida popularmente como la caja boba. La necesidad de los estudios de cine para empoderarse sobre cualquier competencia audiovisual fue como se ha mencionado anteriormente el motivo primordial de estas innovaciones tecnológicas. Evidentemente el cine en tercera dimensión, para su correcta apreciación necesita de una visión monocular para poder mirar a la pantalla que está mostrando la imagen en dos dimensiones, pero respecto al funcionamiento del sistema estereoscópico en la industria cinematográfica lo que sucede sin que los espectadores se den cuenta, es que no operan como una pantalla más, sino como una especie de marco en el cuál la sensación de seguir con la mirada lo que se contempla simula ser algo totalmente realístico y por tanto cautivador.

Efectivamente, estos cambios que se produjeron en el modo de trabajar el arte visual fueron gracias a las fuertes inversiones de capital que las *majors* o estudios cinematográficos realizaron. En un principio estos efectos constaban de la superposición

de imágenes o la de recortar una figura y combinarla con otro fondo diferente, proyectando así nuevos niveles de significación a interpretar, que el público con el tiempo supo incorporar como lenguaje descriptivo. Esta facilidad de poder utilizar escenarios reales que estuviesen lejos de un estudio de rodaje fue una manera de ahorrar parte del presupuesto financiado.

La tecnología digital no sólo puede reducir o suprimir los decorados, retocar las imágenes, insertar actores en acontecimientos reconstruidos artificialmente, registrar movimientos por ordenador y reproducirlos de forma animada, inventar personajes sintéticos y puramente virtuales, sino que también posibilita la visualización de escenas y mundos insólitos, imposibles de «exponer» hasta entonces (Lipovetsky y Serroy, 2009, p. 50).

El ámbito digital y su crecimiento dispusieron de una serie de cambios que daban como resultado el abaratamiento de costos en producción como también un mayor refinamiento en la calidad fotográfica. En otras palabras, esta revolución aportó diferencias técnicas que dejaría fuera de margen a todas aquellas productoras o estudios de cine que trabajaban en modelos de producción diferentes o buscaban expandirse a un público más diverso y amplio en cantidad.

Ante la falta de normas que regularan la expansión del cine digital, aparece en el 2002 una asociación llamada *Digital Cinema Initiatives* (DCI) con el fin de tratar problemas relacionadas a estas cuestiones técnicas; por ejemplo, cómo tratar los métodos de compresión para las imágenes, los formatos de imagen y escaneo, la resolución de color, las relaciones de aspecto o los sistemas de proyección como el *2k* y el *4k* (nuevas resoluciones de imagen basada en aumento de píxeles) según información detallada por la DCI en su sitio web. El acuerdo para esta serie de normas que daría una nueva calidad al soporte digital fue gracias a la intervención de los estudios de *Disney, Fox, Paramount, Sony Pictures Entertainment, Universal y Warner Bros. Studios*.

Por consiguiente, el viejo estándar de recurrir a cámaras pesadas en rodaje o la protección y la revelación del negativo se convirtió rápidamente en una modalidad

antigua, aunque algunas productoras independientes continúan empleándolas en menor medida. Lo cierto es que actualmente el sistema DCI ejerce un control sobre las producciones y distribuciones dentro del mercado audiovisual.

Prueba de esto, es que la empresa fotográfica Eastman Kodak ha tenido una baja en las ventas de películas Kodak con una disminución del 96 % en un período menor de diez años desde el 2006 hasta el 2013. El director ejecutivo de la empresa Jeff Clarke en el 2016 cuando fue entrevistado por la NewCo Shift Mx expuso que su rol de CEO de Kodak desde el año 2014, es ayudar a reconvertir a la multimillonaria empresa analógica.

Para Clarke fue indispensable el apoyo que le brindaron los estudios de Hollywood con el fin de preservar el material analógico por su valor cultural en el mundo. Añade también en esta entrevista la visión de la compañía frente a los cambios digitales argumentando que “La visión es hacer que las cosas funcionen correctamente nuevamente, para lograr que se genere una asignación de capital normal y los ciclos de inversión que no estaban funcionando bien cuando la película era una parte tan extensa de esto” (2016).

2.2. Realidad y ficción

André Bazin quien defiende al movimiento del neorrealismo italiano, en su libro *¿Qué es el cine?* (2008), expresa la idea de que este medio busca sustituir lo real en un deseo que combina la mimesis de la fotografía estática con la reproducción del tiempo y el espacio. Entre todas las artes y los modos de representación, ésta destaca como el arte de lo real porque reproduce el movimiento y la duración y restituye el ambiente sonoro de una acción o de un lugar.

Dentro de esta posición, se comprende que el relato fílmico funciona bajo un condicionamiento y una manipulación visual establecida previamente entre diversas áreas de todo un equipo artístico de los cuáles el contenido y sus intenciones particulares se diferencian en menor o mayor grado en sus respectivas audiencias. Así una narración puede ser tomada para la producción y exhibición de la misma.

Posteriormente esas imágenes obedecen a normas que estandarizan a los géneros cinematográficos y de esta manera logran enmarcar todos esos sucesos ficticiales dentro de un marco verosímil. Los materiales reales que se utilizan para la expresión cinematográfica es el resultado de gran número de convenciones y reglas, que varían según las épocas y culturas.

Con todos estos pasos los realizadores se aseguran de que determinadas pautas de esas historias cumplan con los requisitos necesarios para que sus espectadores las consuman y las integren en un marco existencial y verídico aun cuando difieran de la realidad, todo esto a merced de la normalización y naturaleza del género en el que se sitúa la historia. Estas puntualizaciones aclaran el concepto de lo real y lo ficcional para lograr un mayor entendimiento de cómo a partir de una recreación de puesta en escena se captura mediante un dispositivo una grabación sobre otro artefacto para una ejecución de una realidad diferente a la recreada.

2.3 Efectos especiales

Se trata de una serie de técnicas que pueden, según su tipología, aparecer tanto en el rodaje como en la postproducción de una película, se utilizan para crear y recrear ambientes, personajes o realidades que pueden o no, suceder en la vida real.

Existen herramientas para producirlos, por ejemplo, el *stop Motion*, secuencia de fotogramas que se suceden para evocar la sensación de movimiento, hasta las de animación generadas por computadoras.

Su nacimiento se encuentra en la realizadora Alice Guy quien fue la pionera en utilizar técnicas de retoques, el uso de la cámara lenta y rápida, la utilización de la doble exposición del negativo para dar paso a otros artilugios.

Los efectos especiales se dividen en varios tipos: visuales (en donde se manipula la imagen fotografiada); los mecánicos (sean prácticos o físicos) que se suelen utilizar en el

rodaje en vivo y pueden incluir el empleo de marionetas animatrónicas, pirotécnica, lluvia artificial; los efectos de sonidos; los efectos de maquillaje y los efectos digitales.

En post producción se utilizan otra serie de herramientas, como la alteración del color en una imagen o la modificación del tamaño de una figura en una toma pre-grabada. La eliminación de hilos que sujetan a un actor para simular que se halla en el aire es otra de las posibilidades que brinda y todas estas correcciones corresponden al área de efectos visuales que se apoyan en el sistema digital.

Inicialmente el director Alfred Clark en 1895 quien realiza la película *The execution of Mary, Queen of Scots (La ejecución de Mary, reina de Escocia)*, había introducido este recurso en el mundo cinematográfico. Posteriormente con el surgimiento de pequeños cortometrajes de George Meliés estas formas de manifestarse se vieron reflejadas en la reconocida cinta de *Viaje a la luna (1902)*, aquí la cámara queda quieta y se ven sobreimpresiones, trabajos de iluminación para la escena, utilización de humo en escena, cortes en el tiempo, maquetas con el fin de lograr una nueva plasticidad lingüística sin precedentes.

La gran comparación entre aquel antiguo cine y el actual del siglo XXI es que cuenta con mecánicas que recurren a nuevos procedimientos en puesta en escena y que involucran a toda una serie de procesos digitales.

Dentro de este tópico es pertinente definir términos como realidad virtual o digitalización. La Real Academia Española (RAE) define al primer término como una “Representación de escenas o imágenes de objetos producida (sic) por un sistema informático, que da la sensación de su existencia real” y a la segunda la define como “Registrar datos en forma digital”. La unión de ambos términos representa fielmente el desarrollo virtual del mundo representado.

En parte, este recurso digital, favoreció al cine de terror en cuanto a que solo venía recurriendo al maquillaje, al vestuario, al sonido o a la iluminación para provocar los efectos especiales, pero ahora se abre la posibilidad de usar programas con software

capaces de editar el rostro del actor (que personifica en este caso a un monstruo) mejorando las posibilidades para lograr otra versión del mismo. Así mismo, se puede corregir o impedir que se vean en una película hilos colgados, se remueven digitalmente e incluso se puede renovar el espacio en el que los actores se encuentran mediante un *chroma key* para ofrecer cada vez mejores visualizaciones al público.

Volviendo al tema de la tridimensionalidad, en su Proyecto de Grado Ángel, Melina (2017) *El lenguaje Audiovisual del siglo XXI, narrativa y espectáculo visual*, realiza algunas aclaraciones acerca de las facilidades que las industrias de cine han otorgado.

Mediante el empleo de los anteojos especiales para 3D que permiten decodificar y visualizar este lenguaje, el espectador se introduce en un nuevo mundo de realidades del cual ya no es un simple individuo ajeno, sino que es parte de la situación que se presenta. La experiencia única que vive el público, hace que no cese la constante búsqueda de llevar al espectador a un nuevo universo creativo. Este instrumento tecnológico permite insertarlo a mundos fantásticos del cual el espectador se siente parte, aunque no comparta los códigos del mismo. Este avance se vio potenciado por el desarrollo de imágenes computarizadas, lo cual proporciona al 3D de un nuevo recurso para componer el relato cinematográfico. (M. Ángel, 2017, p. 56).

2.4 Ventajas y desventajas en el cine de terror

Lo primero que debe poder plasmar un director es la idea que tiene en mente sobre el guión a rodar y para ello cuenta con un equipo artístico que le ofrece las mejores soluciones o alternativas para su desarrollo. El papel visual que desempeña el equipo de arte y las decisiones que se toman repercute mucho en la aceptación del público ya que es un área que respalda al relato fílmico.

Cuando la puesta en escena, la iluminación o cualquier otro factor artístico no consigue buena recepción de la gente, hay que considerar también otras variables como los efectos especiales que pueden cambiar según el género elegido y la función que tenían para ser empleados.

El mundo, tal como se conoce en la actualidad, está cegado por la tecnología y sus aplicaciones, las imágenes reflejadas en las múltiples pantallas acompañan el día a día de las personas, (televisión, celulares, ordenadores). Lipovetsky y Serroy reflejan este

fenómeno en *La pantalla global: Cultura mediática y cine en la era hipermoderna*, “Es evidente que el mundo ha cambiado: hay que buscar otro lenguaje para exponerlo. El papel histórico de las nuevas generaciones será proponer vías nuevas, en ruptura con el modelo clásico”. (2009, p.19).

El método que vehiculizó el séptimo arte para incluirse dentro de la cotidianidad de las personas fue el vender sus producciones para ser reproducidas en casa, de modo que facilitara al público conectarse con las historias y no únicamente en una sala de exhibición pública. No obstante, este medio tuvo que enfrentarse a la crisis del impacto cultural que ofrecían las videofilmadoras, las computadoras o los Smartphones. Las antiguas salas de cine que exhibían las proyecciones mediante rollo se vieron obligadas a reformular sus espacios y en algunos casos, países como Argentina consiguieron adaptarse de manera más tardía debido a las faltas económicas o carencia de dicha tecnología apta para los nuevos modos de visualización.

A lo largo de todas las décadas que componen la trayectoria de este medio las exigencias fotográficas se volvieron nuevamente una competencia frente al avance del género de la ciencia ficción que se nutre principalmente de escenarios surrealistas como lo pueden ser los viajes en el espacio o viajar a través del tiempo. Algunos de los programas de software especializados en postproducción de imagen son: *Final Cut Pro*, *Adobe Premiere Pro*, *Avid Media Composer*, *Maya* (para animaciones en 3D).

Con todo lo mencionado anteriormente, estos programas consiguen aportar mayor creatividad y a la vez, refuerzan el concepto de abaratar costos por medio de almacenamientos de información como lo pueden ser los *drives*, con los cuáles se pueden guardar videos o datos en excelente calidad y no se requiere del trabajo a mano con el excesivo coste que significaba el revelado o el copiado.

Con la aparición de la microinformática, a mediados de los setenta, y luego, con la llegada en particular de la imagen animada y la tridimensionalidad, a principios de los ochenta, el arte digital queda a disposición de usuarios con una formación no tan estrictamente científica. En este contexto, artistas procedentes de otras formas de expresión, en particular de los dibujos animados y el cine, optan por el ordenador como soporte de sus creaciones (Lipovetsky, G, 2009, p. 303).

Cuando surgieron las primeras filmadoras de video en la década del 60, la Portapak (también conocida como Sony DV-2400), la sociedad comenzó a tener la posibilidad de registrar de manera aficionada los hechos cotidianos. Paulatinamente la cinta donde se almacenaban los videos grabados ahora también podían ser reproducidos y visionados. Empresas como *Sony* y *JVC* facilitaron la difusión de estas nuevas modalidades. Mientras tanto, el mundo cinematográfico que previamente había competido en la captación del público con la televisión en color ahora también tiene un nuevo frente y es la posibilidad de realizar caseramente producciones, generando en diversos usuarios la experimentación de creaciones propias que se volverían luego un fenómeno global. Jean Louis Comolli en su libro *Cine, modo de empleo: De lo fotoquímico a lo digital* (2016) habla sobre los paradigmas en los cuáles sitúa al cine clásico frente al cine contemporáneo.

Si para André Bazin el cine se preocupó en imitar la realidad, para el autor Jean Louis Comolli este arte se ocupó en los últimos tiempos en la simulación de la imagen fotoquímica en el ámbito de la imagen digital, dónde el control de cada fotograma es exhaustivamente minucioso debido a todas las oportunidades que estas nuevas técnicas enseñaban.

No solamente tenemos dominio sobre cada punto de la imagen, cada píxel, sino que el aspecto compuesto de la imagen abre la posibilidad de un tiempo indefinido que no es ya el de la inscripción verdadera. Esta recomposición se podrá aplicar a otras imágenes para constituir un plano entero, una escena, una secuencia, quizá todo un filme gracias al cálculo del movimiento. (J. Comolli, 2006, p. 20)

Con las decisiones que se toman durante el montaje de imagen y del sonido los resultados arrojan innumerables opciones sobre lo que se ve y se oye. Una de las formas que tienen los espectadores de notar si los efectos especiales se encuentran exagerados o fuera de lugar es a través de un mal empleo del *Computer generated Imager* que se traduce como *Imagen generado por computadora*. Este artificio digital funciona muy bien si se necesita crear a una criatura ficticia que requiere de una figura previa a modificar por ordenador. Si durante el visionado del film el artilugio se hace muy evidente generará mala impresión en sus futuras audiencias.

Aun así, la expansión de las compañías de software que trabajan para la edición de imágenes estereoscópicas alimentan los intereses de las técnicas actuales en virtud de agilizar o simplificar cualquier detalle que dañe a los materiales fílmicos.

El fin es erradicar los sistemas analógicos y fomentar la expansión del área digital en pos de ofrecer el mejor producto posible con la mayor impresión de la realidad que se pueda obtener.

En el caso de las películas del género terror que no entran completamente en la categoría del subgénero del *gore*, cuando abusan de exhibir características que pertenecen a éste último, pueden entrar en conflicto con lo que define a un elemento recursivo en pantalla. En otras palabras, cuando el espectador entiende el mundo verosímil que se plantea, es inquietante introducir algo que pueda romper dicha construcción y eso dependerá si esos elementos que se introducen rompen con el relato o aportan algún significado (sea una exacerbación en la cantidad de sangre que pueda derramar un personaje, movimientos robóticos en seres creados mediante CGI que no correspondan con el movimiento natural de un cuerpo o en un mal montaje que no aporta dinamismo entre las escenas).

En lo digital, el cuerpo filmado se convierte en volátil. Las más ínfimas partes de la imagen (los píxeles) son desplazables, modificable punto por punto. Nada depende de nada. cambiar el color del cielo, el de los ojos del personaje, cubrirlo de sombras o de luces, ajustarlo a nuestra fantasía como si estuviéramos jugando. (J. Comolli, 2006, p. 21)

En las películas de terror los monstruos o los elementos sobrenaturales siempre dependieron de artilugios durante el rodaje o en *post- edición* para conseguir verosimilitud.

Ese realismo se construía en base a lo que la tecnología en sus diferentes épocas podía ofrecer. *La guerra de los mundos*, largometraje de Byron Haskin de 1953 es un ejemplo cinematográfico que combina el terror y la ciencia ficción para adentrar al espectador en un hipotético escenario de invasiones alienígenas dónde los protagonistas deben sobrevivir. Incluye modificaciones digitales como la eliminación de los hilos que sujetan

a las naves extraterrestres para aparentar que flotan en pantalla. Mediante el sistema de *Technicolor*, y en una era en la que las *majors* aportaban grandes cifras de dinero, fue una película de alto impacto en fotografía e imagen que se adecuaba a lo que la tecnología podía brindar y explotar.

En definitiva, las ventajas y desventajas generales que ofrece la era digital depende de una buena selección de las técnicas apropiadas que beneficien a la historia fílmica y sobretodo en las buenas articulaciones de las características propiamente definidas al género al cual pertenece, incluyendo a los subgéneros que logre incorporar y respetando las leyes del universo que se intenta recrear.

Así, la inserción al mismo mercado es indispensable para una correcta expansión de la película si el realizador opta por formar parte del circuito comercial y seguro.

De los siglos XX y XXI las filmotecas se han encargado de preservar y cuidar de los materiales fílmicos que se encontraron, cuidaron o se rescataron de ser perdidos, ejemplos de institutos son El *British Film Institute* (BFI) fundado en 1933 o la *National Film Registry*. Estas filmotecas disponen de reliquias cinematográficas como la era digital que proyecta la película final a través de señal de satélite o guarda mediante un disco duro o DVD. También es posible hallar el material digital en diversas plataformas digitales como *Netflix* o *Youtube* donde se cuelgan series, largometrajes, recitales en vivo u programas de televisión.

Esto puede representar un avance en concepto de la disposición de un archivo digital al alcance inmediato para cualquier individuo que lo necesite, pero existe, de hecho, dentro de esta accesibilidad mediante el internet a materiales fílmicos, audiovisuales, musicales que pueden estar sujetas a derechos de autor o no.

En ciertas ocasiones si una persona sube a la interfaz cibernética algún material propio puede contar con la pérdida de autoridad si no se toman las medidas necesarias. Términos como piratería digital se relacionan con el hecho de perder el dominio de un material que termina en manos de otro usuario y que luego sea puesto en una página

web u otro sitio diferente bajo otra finalidad. En la era digital un factor clave para su comprensión es que todo aquello que lo compone (lo virtual) puede ser modificado ya que la edición forma parte de unos de los tópicos importante que ofrece la tecnología.

En este escenario cualquier usuario menor de edad se ve expuesto día tras día a un acceso desmesurado de información como también al robo de imágenes personales (de carácter público) o archivos que se almacenan en las redes sociales de manera temporaria.

Vuanello, Graciela en su material *Los niños frente a Internet, educación y tecnología* (2015) cuenta que las nuevas generaciones maduran con los espacios virtuales y que a su vez proyectan una tipología de realidad con la cual los jóvenes encuentran su identidad también. La inmediatez es quizá la manera que tiene de entretener y fascinar a las nuevas generaciones que obstaculizan su visión acerca del funcionamiento de los modos en que operan los procedimientos tecnológicos.

Capítulo 3. El cine y el terror postmoderno

El primer estado en el cual surge la cinematografía carecía de diálogos, fue la etapa primitiva donde la técnica aún seguía siendo inconstante y se hallaba en pos de mejorar para lograr interesar y entretener a las masas. Ya desde inicios de 1930 y después de la *Segunda Guerra Mundial* la estructura del cine cambia, esto generó modificaciones que desagradarían a muchos directores que aspiraban a producir un cine diferente al estilo del cine hollywoodense: el clásico.

En lo que respecta a su historia o a su desarrollo, el cine se considera que ha evolucionado desde la estética y desde lo visual, por lo tanto, el visionado es un modelo diferente al estadio clásico. Para poder describirlo en ejemplos se pueden mencionar, la alteración del tiempo mediante el montaje que permitía ver a los personajes en acción sobre sus respectivos espacios de modo que era simultáneo ese conjunto de situaciones o el sonido que podría ser asincrónico (ya no era exclusivamente de acompañamiento). La continuidad narrativa como elemento de significación para un relato audiovisual ha funcionado a lo largo del inicio del cine de manera grata y significativa pero no fue el único modo en el cual puede funcionar una narración audiovisual. Los cierres de las historias comenzaban a mostrar finales abiertos o por el contrario el cierre no producía el clímax necesario para que el espectador se sintiese satisfecho puesto que la necesidad del director sobre el relato se anteponía a los deseos del público. Todos estos indicios marcarían una ruptura entre el antiguo y el cine postmoderno en el cual las películas de terror también conseguirían un lugar propio.

3.1 Del clásico a la modernidad

Conforme transcurría el tiempo, el lenguaje cinematográfico pasó del estadio clásico al moderno y finalmente al cine postmoderno. Estas tres categorías fueron establecidas una vez que los directores empezaron a involucrarse de forma autoral sobre sus producciones, limitándose no únicamente a la realización del producto sino a dejar sus

marcas autorales o huellas de enunciación que se harían evidentes con el pasaje al cine moderno.

Este estadio surge con *Cahiers du Cinéma* en 1951, André Bazin escribe que a principios de la década de los 60 un grupo de jóvenes franceses propusieron como ideología un nuevo neo-realismo, basándose en el uso de exteriores y la contratación de actores desconocidos con el propósito de acercarse más a la realidad y entrar en un mundo mucho más subjetivo. Para ellos, un largometraje debía ser algo más que un contenido visual, debía aportar algo significativo y contener algún elemento reflexivo en su mensaje y en consecuencia era un cine mucho más consciente de los mecanismos industriales. Para recalcar esa especie de *modernidad* que marcó el quiebre entre estas dos maneras de considerar al mundo cinematográfico es menester citar la definición dada por Eduardo Russo en *Diccionario de Cine*:

El cine moderno supo articular el tiempo y espacio narrativo de un modo inverso al clásico. Si aquél trataba de instalar al personaje como sujeto de acción, ahora se lo ubicaba en posición de espectador de un mundo que se armaba o revelaba ante sus ojos (Russo, E. 1998).

A pesar de todo ello, estos factores alternativos se lograron gracias a la caída del *Código Hays* y al bajo interés que tenían las personas hacia los sistemas de estudio de Hollywood (la gente buscaba ver otro tipo de temáticas y modos de enfocar una historia). Este código era una regla impuesta que manejaba todo lo que se veía en pantalla y aún más, controlaba las producciones de Hollywood. Comenzó a ser aplicado en 1934 y censuraba gran cantidad de tópicos que incluían al sexo, a la religión, a la violencia o al adulterio.

Lo que se buscaba era limpiar la imagen que daba la industria y cuando terminó su hegemonía -1967-, muchos largometrajes dotados de referencias violentas y sexuales regresaron para asombrar al público nuevamente. Los géneros como los musicales o la comedia ya no serían los principales responsables de la siguiente transformación,

puesto que solo se quería que el espectador estuviese entretenido y se olvidara por un momento de las consecuencias que dejaba la *Segunda Guerra Mundial*.

Algunas características de los cambios que se producen que es posible nombrar es la reestructuración del lenguaje cinematográfico, ya no se trata del tradicional estudio, un set de filmación propio para la película, la utilización de actores reconocidos por la época o las expectativas del espectador como se ha mencionado; la modernidad cinematográfica surge cuando se aprecia la perspectiva del director, independientemente de si la audiencia era capaz de interpretar los mensajes en la película.

La era del *Camera-Style* es fundamental ser citada ya que con ella se explica cómo este arte cinematográfico fue influenciado por factores personales.

El cine de autor se impone para mostrar exclusivamente la creatividad del que dirige y privar al espectador de si le gusta o no, cabe aclarar que las películas eran de menos costo. Directores como Alan Resnais, Godard o François Truffaut, han dejado su huella personal en *Les quatre cents coups* (1959) o *À bout de souffle* (1960). En *Vivir su vida* (1962) de Jean-Luc Godard se analiza al principio de su film una escena donde los planos no cambian y los personajes aparecen de espaldas a la cámara y sus rostros no se ven completamente.

Algunos de los integrantes que participaron en esta corriente que rechazaba la estética clásica son Jean-Luc Godard, Eric Rohmer, Jacques Rivette, Claude Chabrol y Jean Pierre Melville y conformaban la denominada *Nouvelle vague*. Durante la fase de cambio, el cine que se analiza en el ensayo corresponde al Modo de Representación Moderno. En torno a este estatus se ha puesto a prueba que los films eran caracterizados por una alteración en los efectos de *raccord* o de la *diégesis*.

En la historia del cine de terror este momento es fundamental ya que el director Alfred Hitchcock había sido un director que tuvo una formación profesional centrada en el Modo de representación Institucional. Hitchcock había realizado películas dentro de los

grandes estudios de Hollywood, pero narra y se diferencia de ellos cuando filma sus historias de suspenso.

En la obra audiovisual *Los pájaros* (1963) maneja un estilismo que ha sido denominado como Manierismo, esta expresión viene de la limitada libertad creativa que tenían los directores. En términos de guión, Alfred Hitchcock volvía impredecible sus historias cargadas de tensión.

Se destaca en ello *Psicosis* (1960), donde muere un protagonista a los 40 minutos de empezar la película y eso puso en evidencia nuevas intenciones de manifestar el temor y la incertidumbre en los espectadores. Cuando se habla de hacer un giro en la trama, se cuenta con el caso de *Vértigo* (1958), donde el relato transcurre en un contexto diegético en el cual el protagonista solo piensa en posibilidades futuras y se encuentra viviendo en un recuerdo del pasado acerca de una mujer que no puede aparecer, es decir vive un pasado como su presente.

Otra película en análisis es *La ventana indiscreta* (1954) en la cual se plantea un juego de miradas. En vez de ver desde la posición que simularía los ojos del espectador para hacerlo según como ellos lo hacen, directo a cámara, los personajes recurren a las miradas entre sí, por ejemplo, la mujer que fabrica esculturas observa a la persona que luego el público sabrá que es el asesino.

En términos de visualización, por un lado, se encuentra que Hitchcock junto a otros directores como Orson Welles o Howard Hawks conservaron una actitud transparente y limpia como lo son en un principio el cine clásico. En contraposición se cuenta con el neorrealismo italiano, sus metáforas y la perspectiva realista sobre las cosas, con exponentes como Luchino Visconti o Roberto Rossellini.

En primer lugar, esta mirada transparente tiene que ver con la enunciación, señalado como el quinto elemento del cine. Esto se puede ver con hacer olvidar al espectador que está participando de una ficción que está siendo producida por otra persona, el autor implícito, ya que la enunciación se relaciona directamente con el imaginarse. Entra en

juego el montaje que implica subjetividad y a la gente que visiona la película, porque hacen entrar en juego una parte de los procesos cognitivos para la construcción de un significado.

3.2 Posmodernismo

Volviendo sobre estas manifestaciones autorales, se comprende que de un quiebre de pautas establecidas nace el modernismo en el cine, pero la siguiente variable denominada como postmodernidad ¿Qué características la representan?

Esther Díaz en su libro *Posmodernidad* (1999) comenta que el modernismo en el ámbito plástico se localiza con el pintor francés Édouard Manet, a mitad del siglo XIX con el movimiento de impresionismo. Luego aparecen otras ramas dentro de la pintura como el expresionismo y nuevas vanguardias que dan lugar a las denominadas posmodernas. Díaz continúa alegando que para darse cuenta de que algo rompe con la estética moderna es cuando se pierden límites entre lo que significaba una obra de pintura y el entorno, dando paso a mezclas como fotografías acompañadas de dibujos, artesanía ligada a la electrónica o también el calcar trabajos de otros autores integrándolos a otros. Esta necesidad de citar o hacer referencias es algo que se introduce en el mundo cinematográfico a modo de hacer evidente un desencanto hacia lo establecido, impulsado por la globalización y en romper con los paradigmas en torno a lo ya presentado.

La revolución social e intelectual, producto de los hijos que nacieron luego de la Segunda Guerra Mundial, acompaña a un movimiento generacional que logra volcar los ideales de la libertad individual en ámbitos artísticos, como la música y el mismo cine. Es una nueva etapa en donde el quiebre de paradigma se refuerza en los jóvenes que consumen la violencia, el sexo sin tabúes y la tecnología refuerza al género terror en sus efectos visuales.

Estas mejoras condicionaron también a que los films busquen diferenciarse de todo lo preexistente, incluyendo referencias a otras películas dentro de las mismas a modo de

romper barreras entre los soportes filmicos y el espectador. Películas que reflexionan sobre sí mismas y mencionan a otras, como los estudios Pixar, son temas abundantes de este cine posmoderno.

En *La condición posmoderna* Jean-Francois Lyotard (1979) habla acerca del término como un estado que no es puramente cultural, sino que es producto de una sociedad dominada por los medios informativos y/o digitales y su expansión por el mundo. Se contrapone a ello David Lyon en su libro *Posmodernidad* (1997) que dice que forma parte del pensamiento social con origen en sus cambios sociales y culturales.

Lyon propone como ejemplo cinematográfico la película *Blade Runner* (1982), película de ciencia ficción que encaja con la época dónde las libertades expresivas e individuales continúan en auge. El autor argumenta sobre la cinta que “se cuestiona la <<realidad>> misma. Los replicantes quieren ser persona real, pero aparentemente la prueba de realidad es una imagen fotográfica, una identidad construida. Ésta es una forma de ver la postmodernidad: un debate sobre la realidad” (p. 16).

La representación de edificios, escenarios que remiten a un realismo moderno se vinculan a la modalidad contemporánea que intenta reflejar su originalidad cuestionándose su misma existencia. Con ello la idea de una realidad que funciona en un aparente simulacro no es descabellado ya que estas películas presentan su estructura clásica de principio, nudo y desenlace pero bien podrían sus relatos no tener un cierre que se defina como punitivo, es decir, cerrado, sino todo lo contrario dejar en la imaginación de sus espectadores que la historia queda inconclusa y plantear que se trata de un mero simulacro como es el caso de *Inception* (2010), que pertenece a la ciencia ficción y al suspenso.

Si el capitalismo junto al consumo imponía su sello sobre el modernismo, la globalización daría un salto sobre el concepto de lo que es real y lo que no lo es. La televisión se instala en los hogares como medio primordial de comunicación en las urbes dónde lo que se proyecta es una realidad en simulacro. Gilles Lipovetsky dice en *La pantalla*

global: Cultura mediática y cine en la era hipermoderna (2009) que este fenómeno sincrónico y simultáneo en el mundo corresponde a “los tiempos del mundo pantalla, de la todopantalla, contemporánea de la red de redes, pero también de las pantallas de vigilancia, de las pantallas informativas” (p. 22).

En el caso de un texto, parte fundamental de una película, se debe hacer mención a Gérard Genette cuando habla sobre las cinco relaciones transtextuales, las cuales involucran cinco tipologías que hacen alusión a esta auto-referencialidad que el cine de terror involucra en sus producciones. Genette en *Palimpsestos, la literatura en segundo grado* (1982) dice que existen cinco relaciones transtextuales: la intertextualidad, metatextualidad, la architextualidad, paratextualidad y la hipertextualidad.

La architextualidad es la categoría general o género sobre el cual el texto o discurso depende, la paratextualidad es todo aquello que acompaña y refuerza a los textos mediante títulos, subtítulos, prólogos, entre otros.

La metatextualidad se relaciona a los escritos vinculados al mismo, por ejemplo, puede ser un comentario de un escritor en sentido crítico sobre un tema puntual. La hipertextualidad cuenta con el enlace a una fuente secundaria ya identificada y del cual se tiene su significado y la intertextualidad, no menos importante, es el conjunto de discursos que se basan en un mismo contexto para brindar cierta información de modo que a pesar que la información sea anterior a otra, mantiene la comprensión general debido a las relaciones entre ellas.

El ámbito que maneja el cine es un espacio donde abundan las autorreferencias y si el escrito se vuelve sujeto se habla del metatexto. Estas indicaciones consiguen que el público identifique los soportes y artificios que dan vida a un largometraje como pueden ser los elementos de sonido o las luces en una escena y que eso al destacarse genere más consciencia en el rol que el director plantea.

La artificialidad de una puesta de escena se capta más fácilmente en aquellos decorados que sugieren un lugar fuera de lo real, esto se ve representado en puestas de escena para películas de terror, fantasía o ciencia ficción inclusive.

El expresionismo alemán, producto de la Primera Guerra Mundial, expresó en su totalidad personajes terroríficos que manifestaban las problemáticas de Alemania y el estilo apareció en películas como *El gabinete del Dr. Caligari* (1919), *Nosferatu* (1922) o *Metrópolis* (1926) que refleja como la tecnología perjudica a los seres humanos. Sus exponentes caracterizados en siluetas fantasmagóricas, de luces duras en rostros y expresiones llamativas fueron un recurso reflexivo por parte de algunos directores que no dudaron en tomar como base para sus estilismos autorales.

Un cineasta de largometrajes perteneciente a géneros como la animación, el cine fantástico o reminiscencias al terror inclusive que se toma como ejemplo es Tim Burton en obras como *Vincent* (1982), *Eduardo manostijeras* (1990) o *El cadáver de la novia* (2005).

Otro elemento que es propio del posmodernismo en el cine son los *remakes* u obras que cuentan con nuevas actualizaciones de la pieza original, en esta categoría se hallan *Drácula* de Francis Ford Coppola (1992), *Carrie* de Brian de Palma (1976) que cuenta con una adaptación en 2002 y otra en 2013, *Viernes 13* (1980) y su versión contemporánea en 2009 dirigida por Marcus Nispel, *Los crímenes del museo* (1933) que pasa a nombrarse *El museo de cera* (1953) y *La casa de cera* (2005).

La lista de películas basadas en el cine de terror es extensa y se debe a que las productoras se afianzaron en los últimos tiempos en clásicas taquillas de género agregándole los subgéneros que vieron luz a raíz del modernismo que imperó tras la finalización de la Segunda Guerra Mundial.

Visto esto es posible analizar si la industria cinematográfica fue quien decidió recurrir a los hechos de la sociedad según el contexto socio-histórico o lo hizo en base a intereses

propios e ideológicos con el fin de justificar sus productos ¿El cine posmoderno se reinventa para su público o para sí mismo?

El dominio de Hollywood se construye de dos formas: por un lado, encontrando el mínimo común múltiplo entre los públicos del globo; por otro, dirigiéndose a los públicos jóvenes y adolescentes, que son los mayores consumidores de cine y los que tienen las claves del éxito. De ahí toda una serie de películas encaminadas manifiestamente a este fin, empezando por ese prolífico género que es la *teen moovie*. De ahí también el estilo <joven> y violento, caracterizado por la espectacularidad, los efectos especiales, la cultura del videoclip, la escalada de la violencia, un ritmo desenfrenado, más acción que introspección. (Lipovetsky. G, 2009, p. 67).

3.3 Análisis de películas

Si desde un origen el comportamiento humano y su forma de atribuir a su entorno conjeturas de pensamiento que tienen por premisa el miedo, la respuesta para la creación de películas de género terror entonces suponen una retroalimentación de los inconscientes colectivos que la sociedad ha generado.

Los cineastas como responsables de sus creaciones audiovisuales se esfuerzan por tomar y crear un mundo imaginario en sus guiones con el fin de cumplir con el reto satisfactorio de asustar a los espectadores y depende de los cambios de paradigmas sociales y culturales, que en gran medida influencia cada paso que el cine se esmera en representar. El cine posmoderno propone la sátira, la parodia, la hibridación de los géneros la reminiscencia a obras anteriores, cuestionar su propia existencia como se puede observar en una serie de películas del género terror de los últimos años como *Scream* (1996), *I Know What You Did Last Summer* (1997), *Scary Movie* (2000), o *Saw* (2004).

Estas películas comparten en común una serie de características que ha venido el terror manifestando y proponiendo a los jóvenes espectadores. Esta atracción la reforzó con la presencia de actores de televisión o estrellas como Sarah Michelle Gellar quién actuaba en *Buffy the Vampire Slayer*, mismo año que se lanzaba *I Know What You Did Last Summer*, Neve Campbell que había participado en el largometraje *The Craft* en 1996 o Courteney Cox, actriz conocida por su papel en la popular serie *Friends*.

3.3.1 Scream

Dirigido por Wes Craven obtuvo una recaudación final de 173.046,663 millones de dólares, según los datos de la página de internet de Box Office Mojo.

La historia gira en torno al asesinato de los compañeros de clase de Sydney Prescott. Sydney comienza a ser perseguida por un hombre enmascarado quién la acosa mediante el teléfono y deberá resolver con sus amigos las pistas que puedan desenmascarar al posible asesino.

Contiene elementos del slasher, del thriller o el suspenso. Intenta mantener el rostro del villano cubierto para poder jugar con el espectador sobre su posible aspecto como también sugerir pistas falsas que conduzcan a los personajes a tratar de analizarlas al igual que el público.

En la misma película surge a través de un diálogo de personaje llamado Randy Meeks los tópicos que definen a las películas de terror, que son el no tener relaciones sexuales, el no consumir o ingerir drogas y alcohol y por último no despedirse a través de una frase que ponga en peligro a la víctima. Alude también a una de las primeras escenas del film cuando el asesino realiza preguntas por llamada telefónica e intenta que su víctima adivine las películas de terror que él se está refiriendo para salvar a su novio (*Halloween* y *Viernes 13*). Las referencias a películas pasadas del subgénero se ven reforzadas prioritariamente en este largometraje por la autorreferencialidad que emplea y lo hace en sentido de gestionar un sentido de existencia dentro del film que se asemeja al mundo del espectador. Esta característica rápidamente conduce al individuo a pensar que la película toma consciencia y esto refuerza la idea burlesca que propone el concepto de la posmodernidad.

3.3.2 I Know What You Did Last Summer

Esta dirigida por Jim Gillespie. Se narra la historia de cuatro amigos que celebran su graduación en la preparatoria y toman excesiva cantidad alcohol durante esa noche.

La trama da un giro cuando los protagonistas se encuentran en un auto y chocan accidentalmente a una persona que se cruza en la ruta. Al ver que sus futuros estarían

perjudicados deciden tirar el cuerpo del sujeto al mar y guardar el secreto, pero al cabo de un año un misterioso personaje que oculta su rostro le hace saber que sabe de su secreto lo que despierta el pánico entre el grupo de jóvenes. Así la historia intenta mantener la tensión sobre el antagonista y su motivo por el cuál persigue a estos adolescentes.

La película tiene una duración aproximada de 100 minutos y el subgénero que lo rige es el *slasher*, enlazando otros estilos como el *suspense* y cuenta con una taquilla de 72. 586,134 millones de dólares según los datos del sitio Box Office Mojo.

Un personaje femenino encabeza el protagonismo principal a lo largo del film y es quien termina presente en el último instante donde la escena realiza un corte a negro justo cuando el asesino reaparece y se abalanza hacia ella dando a entender que el final concluye justo ahí. Esto se convierte en un factor atractivo para el espectador que supone que la historia finaliza con la figura femenina muerta, sin embargo, se trata de un sueño recurrente de la protagonista y es enseñado debido al éxito en la segunda parte de la historia. El *slasher* acentúa el miedo y el nerviosismo en la audiencia mediante el rol femenino porque la figura de la mujer genera mayor vulnerabilidad a nivel cultural. El ocultar el rostro bajo una superficie es un elemento que se repite y que en esta ocasión la fórmula continúa siendo exitosa para sus consumidores.

3.3.3 Scary Movie

El largometraje es dirigido por Keen Ivory Wavans. La trama gira en torno al asesinato de una adolescente. A raíz de ello, Cyndi Campbell y sus amigos comienzan a ser acosados por Ghostface, un asesino de identidad misteriosa que se vengará por haber sido atropellado por ellos el pasado Halloween.

Las parodias realizadas en la cinta pertenecen a obras como *Scream*, *I Know What You Did Last Summer*, *The sixth sense*, *Friday the 13th*, *American Pie*, *Matrix*, *Halloween*. Presentado en el año 2000 y con una recaudación de \$157.019,771 según la página de

Box Office Mojo, la película intenta satirizar éxitos audiovisuales del género terror y otros estilos de diferentes décadas.

En esta película los jóvenes hacen apologías del sexo oral, al alcohol, la marihuana y a revistas pornográficas. Estos tópicos van acompañados de humor negro, lenguaje y dialectos de los jóvenes de la época y personajes que exageran mediante la sátira comportamientos dramáticos ante escenas con elementos del *gore*, con el fin de que el público sienta diversión ante situaciones que podrían producir suspenso.

Ante personajes que juegan con una sexualidad desenfrenada o situaciones donde la represión implique ser anulada tiene una razón de ser, ya que el terror maneja la amenaza de ser descubiertos durante la escena sexual a tal punto que una vez más, las ideologías religiosas o creencias en occidente acentúan el uso de este recurso.

A los ojos de la Iglesia, la virginidad es, además de un estado definido por la integridad de la carne, es decir, por la 'abstinencia de todo acto venéreo consumado', una virtud que consiste en la 'perfecta abstinencia de toda acción voluntaria o de todo placer opuesto a la castidad (...)' Esta virtud no consiste en una disposición del cuerpo, sino del alma" (Alain, C., 2005, p. 65).

Si antiguamente en la película *Scream* se contaba con un villano enmascarado que perseguía a sus víctimas entonces en *Scary Movie* lo que el espectador encuentra es la ridiculización del personaje ghostface, en respuesta de convertirlo en un individuo que dejaría de parecer inmortal e inhumano, factores importantes para el género terror donde sus monstruos o antagonistas simulan contar con fuerza y destreza ante toda lucha que los protagonistas puedan ofrecer para no alcanzar su objetivo. Durante el final de la película, Cyndi descubre al asesino y encuentra el disfraz al que recurre este personaje para ocultarse, sin embargo, el culpable escapa. Cuando esto sucede la protagonista comienza a gritar de modo dramático en medio de una calle cuando la cámara, desde un soporte mecánico el cual se denomina grúa, se aleja de ella hacia arriba dejando ver como un auto la embiste y dando por finalizada la cinta. Este final abrupto intenta romper y darle un nuevo tipo de final siguiendo el estilo humorístico del film, pero los espectadores tuvieron

que esperar varios meses desde el lanzamiento del mismo para enterarse que la historia tendría una secuela ya que el poster de la primera entrega dice “*No habrá clemencia. No habrá vergüenza. No habrá secuelas*” y la imagen promocional de la segunda parte responde con la oración “*Mentimos*”, de modo que la parodia continúa fuera de la pantalla audiovisual.

Capítulo 4. Miedos contemporáneos

El siglo XXI vio el auge de nuevos dispositivos y mecánicas que permitieron a la sociedad conectarse desde un mismo sitio a diversos puntos del planeta. Así, desde comienzos del mismo, la gente puede con un ordenador obtener información específica sobre algún país contactar a una persona, incluso mirar fotografías que otros cibernautas comparten a través de esa misma red cibernética.

Las barreras entre diferentes culturas se ven completamente anuladas con un *click* del *mouse*, dejando una amplia apertura de tópicos deseados listos para ser descubiertos. Este portal inscripto con códigos, logaritmos y demás procesos matemáticos puede funcionar como una biblioteca virtual que almacena y dispone de datos de manera pública y gratuita, lo que ha conllevado a que las personas puedan citar, tomar o leer todo aquello y cómodamente desde su celular o computadora. Es interesante señalar que esta conectividad abrió nuevas expectativas en la forma de relacionarse entre los individuos, pero también surgieron algunas de connotaciones negativas que amenazan al bienestar de las personas. A continuación, se abordan los siguientes problemas.

4.1 Problemática adolescente. El facilismo tecnológico

Internet ha brindado la posibilidad de conocer el mundo y también de insertarse en él. Las posibilidades sociales y las ofertas de empleo están sujetas a una serie de indicaciones que de sólo cumplir con los requisitos los usuarios pueden acceder a ellos. Ya no únicamente acudir a una oficina y ejercer el rol establecido como norma vigente, sino que ahora los trabajos *freelance* son otro nuevo prototipo de trabajo en casa, por ejemplo.

A pesar de todas estas cosas, y no menos importante, existe una problemática que desde un factor psicológico y personal afecta a muchos jóvenes adolescentes.

El sitio web <http://www.quevasaestudiar.com.ar/> revela, en una encuesta a jóvenes de 18 a 21, que el 43,7 % de 5000 jóvenes no saben qué carrera universitaria elegir, mientras

que un 41 % de esa encuesta se encuentra inseguro y el 15 % tiene una decisión tomada. Estos datos que fueron publicados en un artículo del diario *La Nación*, con fecha 12 de octubre de 2010, ofrece una observación simple pero importante sobre el estado de los adolescentes respecto a su inserción laboral y su posterior paso hacia la madurez. Las tecnologías contribuyen a conseguir lo que se desea de manera rápida y sencilla y esto puede ser un condicionante a que los jóvenes hallen una búsqueda fácil, el conseguir las cosas mediante el internet como a su vez una forma de conectarse entre amigos y entretenerse para olvidar los problemas del día a día.

Evangelina Norma Contini, Ana Betina Lacunza y Susana Elizabeth Medina, tres especialistas en psicología, citan a José Antonio Cuny en su trabajo *Una problemática a resolver: soledad y aislamiento adolescente* (2012) argumentando lo siguiente.

Teniendo en cuenta que el adolescente debe afrontar la elección de una carrera o trabajo, de pareja, la redefinición de su vínculo con el grupo primario y con los pares, desde líneas teóricas clásicas se plantea que es el momento en que el joven advierte su condición de ser único y puede experimentar sentimientos de soledad (Cuny, 2001, p. 121-128).

4.2 La tecnología y sus problemáticas

Conforme se profundiza en los aspectos tecnológicos, en líneas generales se observa que la sociedad experimenta avances notorios respecto al aumento de infraestructura, masificación de los medios de acceso y mayor especificidad en los equipos tecnológicos; pero a la vez se evidencia un retroceso muy importante respecto al uso que la tecnología confiere en la seguridad individual entendida como protección de datos. Por ejemplo, dentro de las ventajas, se pueden citar las cámaras de seguridad que registran todos los movimientos que se realizan a lo largo de un tiempo y que aseguran a su propietario la provisión de la seguridad que necesita de su entorno inmediato, proporcionando así una mejor calidad de vida.

En los medios digitales puntualmente, la tecnología también facilitó la expresión y una nueva manera de vincularse entre las personas, puesto que detrás de un ordenador

cualquier sujeto puede parecer interesante, enseñar solo lo bueno y esconder los defectos. Ésa es la ilusión que crecerá en intensidad en proporción a los aspectos negativos que no se vean.

Sin embargo, cuando se establece este tipo de vínculo no se observa un lenguaje importantísimo como es el lenguaje no verbal, la forma de expresar, la manera de ser. Como no hay imagen, la mente inventa idealizando al Otro y creando a la persona ideal. Las redes sociales y las plataformas digitales que vinculan automáticamente la vida de las personas, focalizan y no reducen lo mencionado anteriormente; sino que lo refuerzan porque prevalece la posibilidad de ver la vida de otros, construyendo en la cotidianidad premisas sobre lo que uno debe hacer, pensar o actuar ante los posibles escenarios que se presenten.

Un estilo de vida no convencional o un pensamiento diferente puede provocar en algunas personas el uso de máscaras para no entrar en conflicto, a veces las personas se expresan sobre determinados temas que luego son malinterpretados y cuestionados y se insulta como si el receptor tuviese el valor absoluto de sus respuestas de los temas que evoca. Estos conflictos entre usuarios generan un malestar social que se acrecienta por la falta de respeto. Las máscaras que las personas se colocan para atravesar el día a día pueden ocultar inseguridades personales o temores que al no poder manejar, los agobian. No son pocos los casos dónde la gente experimenta envidia o rabia por no conseguir aquello que el otro tiene y se generan otros tipos de patrones de inseguridad donde muchas veces no satisfechos con sus vidas persiguen o indagan constantemente en las biografías que otros usuarios comparten en *internet*.

Al hablar de personas que observan los comportamientos de otras, también se debe mencionar a aquellos individuos que acosan y persiguen a otros usuarios (sean éstos hombres, mujeres o niños y niñas menores de edad), por ello sino se controla el manejo de información de la seguridad, el ataque a la identidad es fácilmente visible y manipulable. El acoso cibernético se ha vuelto un problema grave en donde el género,

la edad o la ocupación es indistinta, cualquiera puede ser víctima de los *cyber-ataques*, la información personal puede ser violentada y usada con fines publicitarios, con fines económicos o con fines espurios. Habría que mencionar también el término *cyber-bulling*, que es el acoso por parte de uno o vario/s agresor/es a un individuo o un selecto grupo de individuos.

La extorsión la genera el agresor con el fin de poner a su víctima en una conducta sumisa y temerosa, básicamente esto provoca en la persona afectada una conducta inestable, hasta que finalmente puede llegar a aislarla de la gente que la rodea o de su entorno de apoyo y lograr así conseguir su objetivo.

Y finalmente mencionar el término *Grooming*, para definir al acoso del que son objetos los menores de edad desde cualquier plataforma de internet, en donde un adulto trata de engañar a un menor para poder conseguir fotos o videos íntimos o incluso coordinar un encuentro, en donde si se concreta las consecuencias podrían ser ya de carácter físico pudiendo llegar incluso al abuso sexual.

Dentro de la línea que se está desarrollando también existe la posibilidad de considerar que los individuos pueden acceder a los soportes o plataformas digitales de archivos de videos como lo puede ser *Youtube*, y manipular la edición de los mismos. Usuarios redactan titulares a estos registros de video y modifican mediante la edición de video, el punto de vista, los diálogos, la duración e incluso pueden añadir sonidos o acompañamiento musical para convencer a otro usuario de *internet* sobre el tema que se está exhibiendo.

Desde que la posibilidad de grabar y editar videos en forma casera fue una opción concreta, la confusión acerca de lo que es verdad o ficción ya no es nada simple de analizar. El debate que pueda existir en la opinión pública y entre diferentes usuarios acerca de un contenido, da cuenta de lo confuso que es a veces la información cibernética, en donde se debe tener en cuenta todo lo sabido sobre el tema para discernir sobre la veracidad de una información.

Sin embargo, como se ha indicado anteriormente, ésta no es razón suficiente para convencer a alguien de que está seguro de lo que sabe.

En temáticas paranormales el grado de credibilidad o incredulidad disminuye en función de la calidad de registro de la realidad que posee el video. En *Internet* se almacenan y visualizan miles de videos acerca de apariciones fantasmales o de supuestos accidentes que contienen curiosos avistamientos de OVNI y fenómenos que entretienen y escapan al entendimiento racional que gobierna en una era donde los nativos digitales prefieren la racionalidad por sobre lo improbable.

Tan sólo muy pocos videos generarían dudas en la autenticidad de los contenidos ya que basta con teclear y buscar en diferentes fuentes y/o portales para dar cuenta que esos supuestos registros ya se hallan subidos en otras páginas y dentro de otros contextos. Por otra parte, se observa que se experimenta una menor sensibilidad por considerar la opinión de otra/s persona/s, lo que condiciona a ser más intolerantes y poner en peligro el grado de respeto que debe existir en una comunicación.

En este retroceso en el uso de la tecnología, habría que referirse a los cruces que se suscitan entre diferentes posturas o ideologías. La manipulación que ejercen los medios de comunicación condiciona a la gente a ser escéptica, esto rige tanto para un noticiero como para cualquier publicación que realice un individuo desde cualquier plataforma de *Internet*. El grado de escepticismo se ha generalizado visiblemente en cada área de la vida de muchos jóvenes de los últimos años.

Tanto la televisión como el cine reflejan todos estos acontecimientos socio-políticos en cada época y siempre focalizan en aquellas manifestaciones o sucesos que desean visibilizar. Los medios tecnológicos afectan de esta manera, la percepción que tiene un individuo acerca de la realidad y su calidad de vida, elementos que luego pueden ser tomados en las historias de terror que se ofrecen al público consumidor.

Actualmente el cine de terror utiliza recursos similares para captar a su audiencia, como si un velo o filtro también cubriese la historia y de esa manera conecta con gente que

pueda ver sus problemas de una manera más real o verídica dentro del género mencionado en este proyecto de grado.

Si bien hoy se vive en una era donde la comunicación es mucho más fluida, más rápida y más eficiente, el grado de confianza sobre los contenidos de la misma no ha tenido el mismo efecto aumentativo, porque como se ha descrito anteriormente, la confianza se corrompe con la manipulación de la información, con la falsa apariencia en *Internet* (como el recurso de distorsionar fotos con *Photoshop*) o el excesivo bombardeo de noticias con tendencias catastróficas.

El desaliento de los jóvenes ante situaciones ya no tan extremas, sino casi cotidianas, como el *cyberbulling* y los casos de desapariciones que se propagan por las redes, presentan un escenario en donde el recurso tecnológico se hace eco de lo más perverso del uso de la tecnología.

Por ello no es un dato menor que el cine de terror haya puesto su atención especialmente en este sector etario, debido a que es un público más permeable a la hora de ejercer influencia sobre el tipo de consumo de películas de miedo, y por la capacidad que tienen de rebelarse contra lo ya establecido, contra lo impuesto por las convencionalidades o por la mirada diferente a un adulto que tiene sobre la vida.

Habría que agregar también aquí el empleo de *internet* y su consumo desmesurado, la desesperación por estar conectados en forma permanente, la posibilidad de sufrir o no a causa de no dialogar con otras personas, la capacidad o incapacidad para captar o intentar entender los pensamientos o las acciones que puedan realizar otras personas ajenas a su entorno, se le suman las situaciones de injusticias sociales o morales. El miedo se lo ve soslayado en la búsqueda de la perfección física, la apariencia lo es todo y las consecuencias de verse expuestos a opiniones o críticas ajenas también los vuelve más vulnerables.

Esta serie de circunstancias llevan a pensar que con el paso del tiempo el ser humano ha dejado de creer en monstruos, y no porque algunas personas no crean en entidades

paranormales o basen sus creencias en leyes físicas y lógicas, sino porque el enfoque actual de este ente negativo oculto que conforme da miedo, ya no se haya afuera, ya no se haya acechando en el exterior, sino todo lo contrario, está dentro de la idiosincrasia personal, en la manera de ser, disfrazado de miedo e incertidumbre debido a la falta de amparo, ya sea social, psicológico, económico o político y se proyecta como un monstruo en cada individuo que es diferente en cada persona.

Una de las razones en la cual el ser humano cambió completamente su manera de ver la realidad fue a partir de la creación de la bomba atómica. La inmediatez en el uso de un arma para arrasarlo con todo a su paso en milésimas de segundos, ha dejado en evidencia lo frágil que se ha vuelto el ser humano. La ciencia ficción ha utilizado provechosamente la tecnología para recordar a los espectadores las creencias en torno a ella, el terror en estos últimos años en sus nuevas formas de expresarse, buscará integrar estas características, tomar estos elementos reales para encontrar la manera de llegar a su audiencia ya que la ciencia ficción se ha vuelto un rival en potencia en esta temática.

En este recorrido realizado sobre las ventajas y desventajas en el uso de la tecnología, en las temáticas que se utilizan en los diferentes subgéneros y teniendo en cuenta que en general los éxitos de taquilla en el cine de terror han dependido de películas remakes o se han basado en famosas obras literarias publicadas anteriormente, se podría plantear por lo menos un interrogante, ¿existe una crisis del género?

4.3 Inteligencia artificial, robots y manipulación genética

Previos a los inicios del cine, el terror había encontrado en los géneros literarios la base para el miedo a la inteligencia artificial como es el caso de *Frankenstein*, novela creada por Mary Shelley.

Se define en *Inteligencia Artificial y Computación Avanzada* que la inteligencia artificial depende de todo artefacto científico construido por un ser humano y que por tanto se “dice

que un sistema artificial posee inteligencia cuando es capaz de llevar a cabo tareas que, si fuesen realizadas por un humano, se diría de este que es inteligente” (Romero, Dafonte, Gómez y Penousal, 2007, p. 7). Es decir, es una rama de la ciencia que se ocupa de crear una máquina que a su vez opere otras tareas tal como lo harían hombres y mujeres.

El ser humano a lo largo de su supervivencia ha probado expandirse y perfeccionarse a sí mismo mediante los conocimientos en diversas áreas; medicina, química, astronomía, matemáticas y filosofía entre otros campos. Sin embargo, la ingeniería y la medicina y la religión, como área opuesta a las dos anteriores permiten la creación de historias de terror por la misma causa de tomar control y dominio sobre un aspecto como lo es la creación.

El hecho de dar vida, que sólo era posible desde el punto biológico, comienza a indagar en zonas más complejas donde el humano interviene y se coloca al mismo nivel que el imaginario social tiene acerca de lo que representa la imagen de Dios, en sus diferentes culturas.

Ya desde la inculcación de los ideales del cristianismo en el arte paleocristiano hasta el siglo actual se preserva la ideología del castigo de Dios sobre el hombre si éste le desobedeciera, como referencia de ello la manzana del paraíso, el conocimiento que el hombre no debía adquirir. Si esto no fuese suficiente, la tecnología y el dominio sobre ella abre este concepto mencionado porque implica que científicos y personas especializadas en estas temáticas puedan “dar vida” a dispositivos que desprovistos de electricidad y de una consciencia inteligente no podrían.

Frankenstein es el ejemplo del mismo, las leyes de la ciencia dan paso a la vida de un cuerpo con aspecto humanoide. Esta novela posteriormente daría luz a la primera versión de un film del mismo, una tira de 16 minutos producida por Thomas Edison en 1910.

Esta es la primera adaptación sin color y muda del libro, rodada en menos de cuatro días y con cámara fija en dónde mezcla de lo tenebroso con lo ridículo jamás ha sido mejor

efectuado en los años posteriores. Películas como *La novia de Frankenstein* (1935, de James Whale), *La maldición de Frankenstein* (1957, de Terence Fisher) o *Frankenstein* (1994, Kenneth Branagh) finalizarían en nuevas adaptaciones pero la segunda versión de la novela bajo el nombre de *Frankenstein* (1931) se ha convertido en un clásico del terror que pone en juego las temáticas expuestas anteriormente en un ámbito contemporáneo donde se observa las consecuencias del liberalismo originados por la primera guerra mundial.

Mary Shelley, se inspira en el Dr. Lind, un tutor científico de la universidad a la cual iba su esposo. Este hombre experimentaba mediante descargas eléctricas los extraños comportamientos que se obtenían cuando éstas eran aplicadas en cuerpos de animales ya inertes. Gracias a todo ello hay ciertas alusiones al género de ciencia ficción o fantasía en la película debido a que el monstruo es una creación de un ex estudiante de medicina. La historia narra las consecuencias que trae consigo dar nacimiento al monstruo y cómo éste se revela a su creador, factor clave y sorpresivo que alimentaría en el futuro al género de la ciencia ficción. Este monstruo se transforma en un objeto de estudio y análisis de la sociedad demostrando que los científicos deben prever los actos consecuentes a sus experimentos y tomar las medidas necesarias para la seguridad social.

Pero, además, *Frankenstein* a lo largo de su segunda adaptación fílmica, no muestra señales de ser una criatura agresiva, sino que bajo su poca comprensión del mundo y su apariencia extraña para el imaginario social en parámetros de belleza, causaba pánico en la mayoría de los personajes y es que su presencia se basa en la creación misma sin ser educada, sin planificaciones.

Éstos son algunos de los ejemplos que nutrirían a lo largo del siglo XX y XXI el escenario donde máquinas y artefactos se rebelan al hombre bajo el mal manejo o por decisión del mismo. Este peso influye en las decisiones diarias de las personas, tanto aquellos que habitan en países que manejan un gran flujo tecnológico como otras vías de expansión. La nanotecnología, los implantes de órganos y otras series de innovaciones en el campo

biotecnológico darán satisfacción a futuros consumidores que necesiten de estos recursos para una mejor calidad de vida.

Por el contrario, también existen individuos que no aceptan los cambios que ofrece esta era digital rechazan la idea de que un robot o una inteligencia artificial suplante el trabajo del ser humano en tareas domésticas o como recurso para mano de obra. Una vez más, el cine de terror fue capaz de anticipar implicaciones psicológicas que con el tiempo se encargará de ir develando y el cine está ahí para continuar representando a través de sus protagonistas los miedos internos que acompañan a los seres humanos junto a las máquinas.

Ahora, con todas estas ideas disparadoras que se consiguen analizar ¿Se pueden contextualizar estos problemas tratados en el capítulo como una consecuencia real?

El psicoterapeuta Wolfhard H. König (2000) describe al miedo como un concepto que dispara internamente en el ser humano un mecanismo que advierte y protege al ser humano. Se refiere al mismo como el proceso que posibilita al instinto de supervivencia y que el dolor forma parte de la experiencia cuando el cuerpo a través de conductos nerviosos avisa de peligros corporales. Esa experimentación que siente el cuerpo durante un período prolongado puede causar en la gente la sensación de estar padeciendo de un dolor crónico por las funciones de protección y aviso que el organismo avisa y por tanto la persona podría sentir estados psicósomáticos que mientras condicionen al individuo este altera el funcionamiento del mismo. Así König cuenta como muchas de las manifestaciones tales como el autocastigo o la culpa son capaces de producir una fobia y diferencia dos conceptos que Sigmund Freud definió en su teoría del miedo, el miedo real y el neurótico. El primero sucede cuando el origen del temor corresponde a la amenaza (Aquí entran las posibles causas que dan origen a la claustrofobia o agorafobia) y el segundo ocurre si el peligro no se relaciona al estado que sufre el sujeto. También menciona a la contrafobia, como aquella variante que se observa en la gente que muestra un comportamiento adictivo a situaciones que les afronte mayor riesgo o emociones más

fuertes y se refiere a Anna Freud en esto como la mecánica que actúa en sentido inverso, como si esas personas se presionaran a sí mismas a demostrar que no experimentan el pánico.

Con respecto a los tipos de neurosis propuestas, Salazar, José Luis, Murillo Villa, Jacobo Axel, Sierra Rubio y Miguel Ángel (2007) revisan los antecedentes de la palabra neurosis en una cita hacia Karen Horney donde se expone que en occidente es una palabra utilizada afuera de su significado real y fue adoptada fuera del círculo científico para integrarse en el dialecto cultural. Parten desde William Cullen, médico escocés, quien inventó el término y lo adecuó en el siglo XVIII para denominar enfermedades nerviosas, que posteriormente formarían parte dentro de la psicología psicoanalítica.

Konig (2000) explica que la palabra neurosis no se puede establecer de manera objetiva ya que se vincula a las realidades sociales o políticas y toma de ejemplo que en la antigua Unión Soviética el sector de la sociedad que era crítico hacia el sistema eran puestos en custodia psiquiátrica refiriéndose a ellos como delirantes por lo que cuestiona la separación entre lo que es una crítica social auténtica de un delirio.

Entonces, con toda esta información es preciso distinguir que tipo de emociones pueden ser desencadenantes de un peligro real de aquello que no lo es, pero en el caso de un temor que se prolonga en el tiempo debido a la incertidumbre también se puede nombrar la muerte o al futuro.

Margarita Cuéllar Barona (2008) considera que el horror es realmente la base del género terror ya que le atribuye a la misma ser el estado emocional que surge en consecuencia de una amenaza mientras que el terror es aquel sentimiento que invade la persona y no le permite pensar de manera racional, paralizándola. Bajo esta teoría sostiene que es debido a esto que el conflicto gira en torno a la figura vil y como repercutirá en el status quo del personaje principal. También aclara que el concepto del monstruo es un espejo de las ansiedades que comparte la gente época tras época por lo que la identidad social sigue siendo un factor clave para que este miedo continúe en vigencia.

Konig (2000) analiza este patrón como miedos humanos ya que es propio del ser humano. Explica que gracias al proceso del desarrollo del cerebro y el córtex es posible que individuo analice la perspectiva temporal y realice un autorreflexión, lo que conlleva a que pueda pensar en su futuro y tema por el final de su vida. Estas apreciaciones existenciales de hombres y mujeres se reflejan permanentemente a través de deseos y objetivos, en caso opuesto aparecerá la duda por lo que esta emoción, alimentada de un malestar crónico repercute gradualmente en las psiques de las personas. Ante un sistema externo que crece desmesuradamente como la tecnología y el descomparse de toda la totalidad de conocimientos que puedan tener la gente en general surgen expectativas e interrogativas acerca de la ruta que este universo informático pueda tomar y de a poco, algo que era conocido y familiar resulte siendo desconocido y amenazador.

Al haber entonces un conflicto entre la máquina y el hombre se logra que este miedo pueda persistir y para combatirlo hay que ir al origen.

Debemos decidimos entre estos dos distintos conceptos del miedo. Por una parte, el miedo entendido como un proceso de aprendizaje erróneo o incorrecto: en su esencia, el miedo es un error, una experiencia de aprendizaje errónea que debe y puede ser corregida. Por otra parte, el miedo entendido como reacción a un conflicto actualmente no resuelto o a un conflicto similar del pasado que fue reprimido y pasó a ser inconsciente, que muestra un miedo profundamente fundado pero que se rechaza y, de este modo, se hace inconsciente y se desplaza: pero, en el objeto o en el lugar sustitutivo, el miedo no es objetivamente comprensible y aparece de manera «desproporcionada». En este caso, la única solución posible pasa por el tratamiento y la resolución del conflicto base. (Konig, H., 2000, p. 5).

Capítulo 5. Cibernatural

La nueva modalidad de interacción que tienen las personas se desarrollan en dispositivos electrónicos como las tablets o los celulares inteligentes jóvenes de todas las edades y adultos conocen o saben de la utilidad que ofrece el poder comunicarse con otra persona en cuestión de segundos o minutos, sin embargo para poder explicar los antecedentes de cómo surge esta necesidad y como influyó en las películas de terror hay que indagar en los orígenes de internet ya que esta es su base principal.

Manuel Castells (2005) profesor universitario de sociología y de urbanismo de la Universidad de California en Berkeley, hace una revisión histórica significativa acerca de cómo se creó *internet* y detalla que la red virtual tiene su nacimiento en la *Agencia de Proyectos de Investigación Avanzada* (ARPA: Advanced Research Projects Agency) del Departamento de Defensa de Estados Unidos. Comenta que en 1957 la Unión Soviética lanza el primer satélite artificial denominado *Sputnik 1* y este hecho motivó al establishment militar estadounidense a intentar también su expansión en cuestiones tecnológicas.

Castells continúa mencionando a Paul Baran, empleado de la *Rand Corporation* (1960-1964) responsable de haber ideado una estrategia militar para Estados Unidos, quién a través de un sistema de comunicaciones basado en la conmutación de paquetes con el fin de prever un ataque nuclear. El *Departamento de Defensa de los Estados Unidos* desarrolla el 1 de septiembre de 1969 a Arpanet, la primera red de ordenadores. En principio sus funciones tenían como propósito que los centros de investigaciones pudieran cooperar con el edificio estadounidense ya mencionado. Los científicos incluyeron la posibilidad del intercambio de mensajes bajo fines de comunicación, pero esto repercutió que debiera crearse MILNET para separar el ámbito científico del militar. También el autor analiza el surgimiento de otras redes científicas en el 80 como la *National Science Foundation* o *CSNET* y argumenta que la columna vertebral de todas ellas era *Arpanet*. Así esta red se denominaría en esta misma década como ARPA- INTERNET y

más adelante en *Internet* siendo sostenida aún por el gobierno de EE.UU. El 28 de febrero de 1990, Arpanet termina sus servicios y NSFNET se postuló como otra variante, pero las redes corporativas privadas y no lucrativas que se encontraban en plena expansión comercial obligaron a ese sistema declinar.

Castells (2005) prosigue que en 1990 apareció la *World Wide Web* en el Centre Européen pour Recherche Nucleaire (CERN) en Ginebra. Mediante ella se organizaban las páginas de internet por su contenido y no por su procedencia lo que facilitó a los usuarios llegar a la información deseada. Este centro de investigación ejecutaría el formato *Hipertexto Markup Language* (HTML), así las computadoras usarían el lenguaje específico en esta modalidad y también el *Hypertext Transfer Protocol* (Protocolo de transferencia de hipertexto). Para que los cibernautas pudieran guiar sus comunicaciones entre ellos y los servidores, se diseñó el Localizador uniforme de recursos (URL) y así se establecerían enlaces a sitios web dentro de la Word Wide Web. Navegadores y motores búsqueda empezaron a emerger en los siguientes años hasta que finalmente se distribuyó a los diferentes dispositivos posibles y a los diversos ámbitos; laboral, familiar o educativo. Debido a las mejoras tecnológicas la información cibernética fue más eficaz y rápida para transmitirse. Esto se vio reflejado por medio de la fibra óptica a diferentes puntos del mundo que ayudaron a llevar mayores unidades de información digital.

En retrospectiva entonces, se comprende que los inicios de internet se basan en la comunicación de carácter científico, militar e inclusive comercial. Los paradigmas se diversificaron ante la estimulación creciente a estar informados y esto repercute a nivel económico, a su vez esto se traduce a través de las cookies. La *Agencia Española de Protección de Datos* (AEPD) publica la *Guía sobre el uso de las cookies* (2013) donde hace conocer de manera pública la finalidad de esos ficheros informáticos que recopilan datos de los usuarios y que se almacenan dentro del ordenador (p.17).

En la introducción de esta guía se describe, que “tienen un papel esencial para la prestación de numerosos servicios de la sociedad de la información que concentran la

mayor inversión publicitaria, facilitan la navegación del usuario y ofrecen una publicidad basada en ocasiones en los hábitos de navegación” (2013, p. 2).

Con la información recabada de los diversos usuarios cabe la posibilidad de ofrecerles enlaces de búsquedas que coincidan con sus intereses. No obstante, existen personas que navegan habitualmente en las redes y desconocen a que empresas están entregando sus datos de búsqueda. En el mismo artículo citado por la Agencia Española se manifiesta la necesidad de la inseguridad creciente al exponer que, “obtener la confianza de los usuarios implica que sean conscientes de que sus hábitos de navegación en ocasiones van a ser conocidos por prestadores de servicios en Internet, que puedan valorar las ventajas asociadas a dicho conocimiento” (2013, p. 3).

En el mundo del arte la expresión es un objetivo común para todos sus implicados y las redes virtuales contribuyen a que su trabajo consiga la apertura necesaria para llegar a las diferentes plataformas digitales o páginas web. Con esta accesibilidad cualquier internauta puede consultar un antecedente artístico almacenado en internet y tomar inspiración de ello. Este tema lo plantean los autores Cobo y Pardo, en su texto *Planeta Web 2.0. Inteligencia colectiva o medios fast food* cuando hablan sobre la cultura del cine y otras artes en el ámbito cibernético.

Ya no tenemos sólo best-sellers y clásicos imperecederos. Sino combinaciones inesperadas, libros de calidad, productos valiosos que se replican entre medios (cross-media), autores noveles y productores muy jóvenes que pueden generar todo tipo de criaturas culturales fabulosas, a la vez que seguimos canonizando a los clásicos y vamos a su encuentro con las mismas ganas de siempre (Cobo y Pardo, 2007, p.21 y 22).

Esto puede explicar el concepto de poder resignificar antiguas obras en nuevas versiones de las mismas, caracterizadas así bajo la norma o característica que tiene la posmodernidad.

Reflejar la cotidianidad en el mundo digital puede también suponer la existencia de aquellos usuarios que falsifican la información de algún evento o hecho sucedido y brindarlo a otros cibernautas que, sin una investigación previa, leen dicho material y

pueden compartirlo en las redes como una información auténtica. Esto repercute negativamente en el valor de las aportaciones en las comunidades virtuales y en lo que en su origen supuso la función primordial de internet. Cobo y Pardo refuerzan el argumento cuando opinan que el individuo pierde esta tradición histórica que construye al destino comunitario. Ambos autores respaldan sus argumentos en el sociólogo Wolton indicando que no hay voluntad de comprensión en las personas porque predomina una cultura hacia la falta del respeto y manipulación informativa que puede ser ejemplificado a través de una noticia en múltiples canales, quienes se encargan de darle el punto de vista que corresponda el interés comercial del medio al que pertenece (2007).

Otras temáticas importantes que se esparcen en plataformas como *Youtube*, *Watppad*, *Taringa!* y medios es la circulación de historias paranormales o leyendas urbanas que giran en torno a misterios no resueltos. Esta difusión de relatos alimenta a aquellas personas que esperan con ansias realizar una lectura que les genere miedo al igual que una cinta de terror y en efecto, estos rumores que inundan la internet se denominan como *Creepypastas*. Un caso popular y llevado al cine es el mito de *Slenderman* (2018) que se trata sobre un siniestro personaje que acosa y perturba niños y grandes. Así los internautas han creado un sinfín de historias dónde intentan probar que su existencia es real. Francisco Rodríguez habla en su trabajo *Rumores y leyendas urbanas en Internet* (2004) que “permiten verbalizar, expresar e ilustrar problemas sentidos como importantes, cumplen una función normativa, de enseñanza moral y aleccionadora y reactivan motivos simbólicos antiguos del imaginario colectivo (emparentados con los cuentos, historias, leyendas y mitos de épocas pasadas” (p.10).

La tradición del contar de boca en boca ahora se ve desplazada a la zona cibernética dónde la información digital puede cambiar de un momento a otro y disponer de imágenes alteradas mediante softwares especializados en el retoque digital.

Ahora bien, los nativos de esta era digital son aquellos que se convierten en los protagonistas de estas nuevas tendencias de interactuar con la realidad y sus diferentes

apreciaciones, que pueden ir desde el sentido cultural, social, religioso, económico o político. El cine de terror, en consecuencia, intenta explorar diferentes temáticas que los adolescentes y jóvenes adultos puedan sentirse atraídos y no reducirse al hecho sobrenatural en sí, sino al recurso de las redes sociales como factor clave. Esto se ve particularmente reflejado en las siguientes películas *Smiley* (2012), *Antisocial* (2013), *Unfriended* (2015) y su secuela *Unfriended 2: Dark Web* (2018).

En el caso del film *Morgan* (2016) se exploran las innovaciones tecnológicas que alude a una temática clásica en el terror ya propuesto originalmente en Frankenstein como la creación de un nuevo ser. A continuación, se desarrollan los análisis de cada largometraje.

5.1. Smiley

Esta obra cinematográfica de procedencia estadounidense se enmarca en el género terror y slasher. Fue presentada en 2012, dirigida por Michael Gallagher y producida por Michael Wormser.

La historia recurre al tópico de las leyendas urbanas dónde existe un asesino llamado Smiley que lleva consigo un mito que se ha propagado por Internet. Ashley, una estudiante

Universitaria junto a su amiga Proxy deciden poner a prueba esta leyenda mientras conversan con una persona al azar en una plataforma de videollamadas al azar. Esa persona muere a manos de *Smiley* y éste sonrío a las chicas. Así, Ashley y Proxy deciden ir a la policía para contar lo que han visto, sin embargo, no logran convencerlos. Entonces Ashley comienza a creer que el asesino irá tras ella.

5.1.1 Sinopsis

Una joven adolescente está leyendo en su cama cuando acto seguido su hermana menor entra de sorpresa asustándole. La niña va hacia la computadora de la joven e ingresa en un sitio web dónde los usuarios no saben la identidad de otros e inician conversaciones

de manera aleatoria mediante videollamadas. La hermana mayor le dice a su hermanita que no debe hablar con extraños a lo que ella revela que uno encuentra libertad en ese portal de internet ya que todos son desconocidos. Marie bromea acerca de la existencia de un ser diabólico que desde internet surge al decir unas palabras. En la siguiente escena se observa como la joven adolescente ha decidido utilizar este sitio web a modo de encontrar una pareja y encuentra a un hombre del cuál escribe en el cuadro de conversación "lo hice por luz" tres veces. Tras el recurso de dejar la imagen en silencio se produce el asesinato con la figura misteriosa abalanzándose sobre la chica.

Luego de esta presentación la protagonista Ashley abre la trama principal mudándose a la casa de una compañera que conoció por internet, llamada Proxy. Ashley es una chica delgada, rubia mientras que su amiga es de cabello castaño oscuro y se muestra más abierta a experimentar. Le convoca a una fiesta anónima y le incita a fumar droga e iniciar una charla en el camino.

Al llegar a la casa dónde se celebra la fiesta conocen a Zayn, quién vive allí y entonces le comenta que le gusta leer sobre temáticas misteriosas ya que lo encuentra interesante y absurdo. En esta escena Zayn pide que tomen unos tragos y que hablarían más tarde, pero regresa cuando Binder, al cual denominan "gaseoso", se suma a la fiesta y se burlan de él. Zayn y un par de jóvenes provocan que se moleste y se marche generando tensión para Ashley que acababa de saludarlo.

Sin embargo, Ashley se acerca a una mesa dónde están chateando con gente desconocida e intentan alegar que no es estúpido interactuar de esa forma. De pronto la misma muestran en pantalla al mismo personaje que presencié la muerte de la víctima durante el comienzo del film y exhibe lo que grabó esa noche asustando a Ashley. Proxy le dice que no hay que preocuparse ya que al tratarse de internet nadie sabe si esas imágenes son reales, pero Ashley no entiende la lógica de ver ese tipo de videos. Continuando con la fiesta los convocados comienzan a tomar tragos. Al día siguiente Ashley se da cuenta que llega tarde para su primer día en la Universidad. Decide utilizar

colores pasteles como el celeste y el amarillo claro en sus atuendos y asiste a la clase dónde ella logra responder a la pregunta del profesor, quién resalta a los jóvenes que su clase es muy importante para su razonamiento. Al salir de clases le pide al profesor tareas más antiguas, pero éste cree que ella le coquetea y luego tras una aclaración Ashley deja ver a los espectadores que su personalidad es genuina y aplicada a lo que el profesor le aconseja que debe relajarse ya que inicia sus clases.

Por la noche llega a su casa y Proxy le cuenta que existe un nuevo video en la red donde Reilon o Smiley aparecerá nuevamente. Tras ver como asesinan a un hombre Ashley aconseja llamar a la policía, pero su amiga le dice que no es real por lo que la convence de probar el mito urbano con alguien más y al hacerlo con un cibernauta este muere a manos de Smiley y observa a las chicas. Ellas asustadas dejan la computadora para analizar los hechos y juran no contar lo que han provocado.

Ashley confundida y con dudas, pregunta a su profesor en la Universidad acerca del mundo sobrenatural y las leyes físicas. Acude a una psiquiatra porque tiene miedo de volver a un brote psicótico como le sucedió anteriormente cuando su madre falleció. Ante las indicaciones de la psiquiatra Ashley comprende que ella conserva el sentido de la realidad y que esa criatura le persigue entonces hace la denuncia en la estación policial pero los oficiales no le creen la veracidad de su relato ya que no hay cuerpos que investigar.

Ashley luego halla evidencias al ver a Zayn muerto en su casa y decide atraer al asesino sometiéndose al juego de su invocación. Para ello recurre a Proxy, quién realiza la conversación con Ashley y teclea tres veces “lo hice por lulz” entonces oyen como alguien forcejea para entrar en la casa. Ashley dispara al sujeto que se trataba de Binder, conmovida intenta acercarse, pero Smiley se abalanza sobre ella por lo que corre hasta empezar a ver delante suyo a varias personas caracterizados al igual que él por lo que se arroja por la ventana de un segundo piso para salvarse, aunque fallece. La historia culmina con todas esas personas quitándose el disfraz y rebelando que Zayn y otros son

autores de los crímenes en la zona, así como otros asesinan a otros usuarios en otros sitios sin embargo Smiley se le aparece ante Zayn cuando este bromea con el mito urbano.

5.1.2 Análisis

La película comienza con dos personajes femeninos que introducirán al espectador en la trama. En la primera esa escena se observa a una adolescente que está en su cuarto leyendo. Ella está caracterizada con un vestuario rosado en una cama dónde su cubrecama es del mismo color lo cual puede aludir al concepto que quieren transmitir del color rosa, el de una apariencia suave o amable que en esta ocasión transmite perfectamente a la escena el grado de inocencia que este personaje tiene en torno al mundo que rodea al siniestro juego del mito urbano. A su vez esta joven adolescente se somete bajo el atractivo del anonimato de las salas de chat como su hermana menor, factor clave para generar suspenso ya que comúnmente las leyendas urbanas que rondan en internet captan la atención de muchos adolescentes, pero los tildan como falsedades y esta secuencia propone romper con ese mito alegando que uno no debe meterse en dónde no debe (Sea sitio web o sea por charlar con un desconocido).

Normalmente en obras audiovisuales del género terror la estructura del relato tradicional se mantiene, siendo dividida en un principio, nudo y desenlace. En este caso, Ashley su aventura mediante situaciones que van provocando hechos y de esa forma se verá implicada a padecer ante el acoso de la identidad sobrenatural. Es habitual de observar que el terror suele manejar grupos de protagonistas dónde todos ellos van siendo sacados de la historia con el fin de que el personaje principal logre llegar a salvo o no al final del relato. En *Smiley*

lo que sucede es que estos personajes mueren, pero forman parte de un engaño hacia el propio espectador ya que es una confabulación del grupo que fomenta al mito urbano de internet. Esto da por resultado que Ashley muera al final, siendo víctima de su salud mental y sufra paralelamente los efectos de ser acosado por una amenaza virtual.

Ashley, es la protagonista de esta película. A lo largo del film se contempla en su vestuario que los colores utilizados son los pasteles como el azul, el rosa, el amarillo, el verde y el blanco. En sus cambios de prendas se aprecian tonos más vívidos como el rosado (Momento en que asiste a una fiesta) y cuando ella siente que el fantasma de la leyenda urbana le está acosando viste colores más apagados como el gris oscuro (Cuando está en la biblioteca) o el bordo oscuro, cuando visita a la psiquiatra. Estos dos últimos son usados en momentos dónde el personaje está sufriendo las consecuencias de ser la siguiente víctima de Smiley al mismo tiempo que está luchando consigo misma porque las visiones que tiene con este antagonista parecen ser sólo alucinaciones que le parecen reales y no puede distinguir lo fantástico de la realidad.

Cabe agregar que los personajes jóvenes que se presentan tienen en común una personalidad despreocupada ante la vida universitaria y tienen preferencias bastantes diferentes que Ashley ya que en sus tiempos libres les gusta reunirse en fiestas, beber o fumar hierba mientras que ella utiliza el tiempo para avanzar más rápido en sus estudios. Otra diferencia notable es que Ashley es el único personaje el cuál no tiene agrado por ver un video de una persona siendo asesinada en la web a diferencia de las otras personas, lo cual destaca que ella siente empatía e intenta ayudar porque sus cualidades no le permiten ver totalmente quién es confiable de quién no lo es, pero esto se reivindica cuando comienza a ganar más actitud hasta lograr hacer frente al misterioso asesino que viene por ella.

Generalmente en el ámbito cinematográfico las tonalidades que utilizan las películas de terror en la iluminación son apagadas y predominan los claroscuros, los fuertes contrastes y filtros azulados que ambientan las escenas. En este largometraje aparece una iluminación verdosa y poco saturada que acompaña a toda la estética del film. Este efecto de color aparece en películas como *Matrix* u *Antisocial*, dónde se juegan con los personajes y sus realidades por lo que conceptualmente esta norma aplicada en *Smiley* puede dar a comprender que es un film que va a cuestionar la realidad de la protagonista.

En cuanto al manejo de los encuadres existen muchos momentos de tensión que se hacen en primer plano al sujeto que va a horrorizar a la protagonista y acto seguido se insertan contraplanos en primer plano de ésta última, por lo que se vuelve un factor recurrente como también el uso de una cámara puesta en desde una altura baja para mirar los pasos de los personajes.

5.2 Antisocial

Este film fue estrenado en 2013, dirigido por el canadiense Cody Calahan en su debut como director y productor.

La historia presenta a cinco amigos de una universidad que se reúnen para festejar el nuevo año, pero sin darse cuenta en paralelo ocurre una pandemia que está afectando todo el mundo. Encerrados en un mismo sitio y con sus dispositivos electrónicos intentan averiguar el desencadenante del conflicto, sin embargo, parece que el virus se propaga a través de las redes sociales.

5.2.1 Sinopsis

Sam, una estudiante de Criminología se encuentra en una clase en vísperas de Año nuevo. Ella utiliza una aplicación virtual llamada *The Social Bedroom Alert* el cuál elimina de su celular, pero ve que gente a su alrededor lo está utilizando. Al salir de su cursada le llama Mark para invitarla a cenar a su casa mientras que Sam contempla a un estudiante universitario que tiene una herida en su nariz.

Sam al llegar a la casa de Mark aparecen Steve, su novia Kaitlin y Jed. Kaitlin quiere agregar a Sam como contacto en la aplicación virtual, pero ella le comenta que lo ha borrado y a Kaitlin le sorprende porque sin ese medio es extraño comunicarse con la gente a lo que Sam opina que lo puede hacer en persona.

Mark conversa con Sam a solas y ella le dice que se ha separado de Dan y le molestaba que la gente no le hablara en cara ese tema como lo hacen en la red virtual.

Jed está cambiando de canales en televisión cuando aparece un reportero hablando sobre una amenaza y en otro se hallan dos hombres realizando una charla sobre *My Space* y *Social Beedrom*.

Steve, en un cuarto del segundo piso publica en su perfil de internet y su novia entra grabándole con su celular para que le grabase mientras se desviste. En paralelo Jed avisa Sam y Mark que están transmitiendo en televisora la noticia de un asesinato entre estudiantes producto de un cyberbullyng pero que otros cuatros casos estaban siendo reportados. Jed recibe una videollamada de su amiga y al contestarle le advierte que hay muchos oficiales por la zona y se oyen gritos desde la calle. Mark y Sam oyen a un reportero de una cadena televisiva advirtiéndole que la gente no debe salir de sus casas mientras que Jed desde su laptop está observando videos por internet dónde la gente comenta el extraño fenómeno. Jed comienza a sentirse preocupado al respecto mientras que Sam descrea que pueda ser un ataque terrorista. Steve y Kaitlin entonces observan a un hombre queriendo entrar por una ventana a lo que Steve la defiende y lo empuja hacia afuera, haciéndolo caer desde lo alto.

Sam, Jed y Mark se acercan a la entrada de la casa dónde la mano de un hombre rompe desde la calle el cristal del vidrio de la puerta. El sujeto intenta agarrarla, pero termina marchándose. Luego se enteran que Steve ha matado a una persona que quería ingresar a la casa. Jed teme que la policía les interrogue, pero entonces oyen patrullas y gente desde la calle haciendo escándalos y Steve recomienda que hay que cubrir ventanas y puertas. Las noticias transmiten la información de que puede tratarse de un ataque biológico y que se expande mundialmente. Steve toma su celular y al entrar a la red virtual unas extrañas imágenes le aparecen en la pantalla y un número desconocido le llega, al contestar oye un sonido extraño que le hace ver una alucinación.

Jed y su amigo continúan comunicándose por videollamada y luego le muestra a Mark y a Sam un video en directo de un blog dónde una joven adolescente asesina a su amiga y cuenta que se comportaba extraño mientras mira a cámara. Sam logra comunicarse con

la chica averiguando que se llama Tara. Intenta ayudarle para enviarle ayuda, pero Tara siente que algo le sucede a su cuerpo. Chad golpea a la puerta y Jed les prohíbe a los chicos dejarle entrar ya que sospecha que está infectado.

Minutos luego Sam le cuenta a Mark que está embarazada y le confiesa que esa era la razón por la cual vino a la cena sin embargo Steve experimenta los síntomas de la infección y Kaitlin es infectada mediante su celular al utilizar la red social. Steve comienza a sentir alucinaciones a la par que la electricidad comienza a parpadear. Mark le detiene cuando este se vuelve hacia ellos para atacarlo y termina por matarle con una botella de vidrio que halló al alcance. Mark se ve manchado por la sangre y junto a Jed lo llevan a un sótano para dejar su cuerpo. Kaitlin también sufre alucinaciones y sus amigos deciden envolverla en cuerdas de luces navideñas. Ella comienza a gritar y al estar fuera de sí intenta arrojar sobre Sam, pero forcejea con Jed y Mark hasta terminar cayendo fuera de la escalera y muere. Mark la lleva hasta una cama y tiene una alucinación. Despierta de la pesadilla mientras Jed y Sam visitan el blog de Tara y observan como a ella está experimentando un dolor del cual muere al explotarle el cráneo. Mark y Sam en otra laptop se dan cuenta que en la red social Steve está mostrando algo en su perfil al igual que Kaitlin y comprueban que una vez muertos sus ojos parecen estar transmitiendo lo que ven por el sitio web a lo que Sam le pide que hay que marcharse, pero las imágenes misteriosas aparecen delante de ellos.

Jed amenaza a Mark de que no se acerque a él porque está infectado y le pide a Sam que se acerque a él y le explica una posible teoría de lo que sucede mostrándole un video que halló en internet. Recibe una videollamada de su amigo que está huyendo de unas personas que le siguen y se suicida. Jed desesperanzado va hacia la ventana y quita los seguros siendo atrapado por infectados y Sam junto a Mark escapan al sótano para protegerse. Encuentran que la solución está en un video que explica cómo salvarse de la infección, mediante una cirugía al cráneo para extraerse el virus malicioso. Mark le ayudará a Sam a salvarse haciéndole la cirugía, pero tiene una visión y aparece Chad

para preguntarle si puede sentir a él y al resto estar conectados al mismo tiempo. Finalmente, Chad mata a Mark y Sam asesina a Chad golpeándolo con una computadora e incrustándosela en su cuello. Sam se despide de Mark y ella antes de irse decide abrirse un hueco en el cráneo para quitarse la infección, luego de eso se extirpa lo que tenía dentro, se desmaya debido al desangramiento, pero al levantarse sale con un hacha en sus manos dispuesta a matar a todo aquel infectado que se encuentre.

5.2.2 Análisis

El relato presenta al igual que las anteriores mencionadas un estilo clásico en cuanto al manejo de la historia.

Lo que esta película representa en términos artísticos es una metáfora acerca del uso de las redes sociales y como gracias a ellas los individuos pueden mostrarse agresivos y fuera de control, todo ello vinculado a un suceso paranormal.

Partiendo desde la idea de los creadores del sitio web que originó la trama a dicho film todo comienza con la idea que el sitio web genere visitas y un efecto adictivo en sus usuarios para que comiencen a sentir la necesidad de conectarse y publicar de manera constante su vida mediante la página de internet. Tomando el concepto del consumismo y la globalización, la película refleja como un virus, de causa sobrenatural y que el guión pretende darle una base científica a su propagación, se expande para establecer nexos en común con aquellos que son infectados y que luego estos actuarían como *zombies* bajo sus efectos para finalmente ir tras su siguiente víctima e infectarlo.

La película mantiene el efecto de un filtro de color verde poco saturado en gran parte de la película y en casos puntuales se remarca a través de una iluminación azulada cuando los protagonistas están teniendo una alucinación que no acontece con aquellos que no están infectados.

Se presentan al grupo protagonista, dónde una joven sobrevive a los hechos que transcurren y debe afrontar a la amenaza combatiéndola finalmente por su propia cuenta.

Al tratarse de un apocalipsis zombi algunos elementos del subgénero aparecen como la necesidad de una figura líder que pueda ir decidiendo en conjunto con los sobrevivientes. Uno de los personajes del grupo está infectado y lo oculta, pero termina desatando el pánico poniendo en peligro a los demás y este es uno de los códigos que mayoritariamente es visible. Jed, es uno de los personajes que se vuelve rápidamente en contra de sus amigos

por el hecho del virus y acto seguido provoca que el conflicto se acrecenté hasta tirar abajo toda la protección que los jóvenes hicieron durante el film. Una de las principales causas por la que está película todavía remarca su subgénero es por las luchas internas que se producen en cada protagonista.

La mayoría de los conflictos del género zombi están relacionados con cuestiones interpersonales, aunque también pueden surgir los otros tipos de conflictos. Sin embargo, estas luchas de contrarios se dan, por lo general, entre personajes humanos y no con los zombies. Esto es así porque no se puede tomar al zombi como un personaje con deseos, siquiera como personaje, básicamente porque no representa una entidad individual. Nunca demuestra tener objetivos, nunca ve nada más allá de lo que tiene enfrente por lo que, fundamentalmente, si no desea nada no puede entrar en conflicto con nadie. Se tratan más de obstáculos, de parte del entorno, como si fuera un peligro más del contexto que rodea y condiciona a los personajes (Davia, P., 2012, p. 66 y 67).

El mensaje que el espectador puede rescatar es como el dominio de la tecnología se propaga de ser humano a ser humano mediante la comunicación virtual con la diferencia que aquí los personajes se ven expuestos a una misteriosa visión en sus ordenadores o celulares el cuál los expone a ser infectados.

5.3 Unfriended

Esta película estadounidense fue estrenada en 2015, dirigida por Levan Gabriadze (Debut del mismo) y producida por Timur Bekmambetov. La historia hace uso de la temática del *bullying* o acoso escolar y la plataforma virtual Skype, como medio de comunicación entre los personajes y la entidad sobrenatural.

La trama gira en torno a Laura Barns y a su muerte luego que filtraran en *Youtube* y en redes un video suyo dónde aparece alcoholizada y en malas condiciones. A un año de su

fallecimiento, seis amigos suyos recuerdan el incidente mientras conversan en *Skype*, pero entonces un usuario desconocido se entromete en su charla grupal intentando averiguar quién difundió aquel video. Sin embargo, los jóvenes no pueden deshacerse de este nuevo integrante ya que éste les amenaza de muerte si no siguen sus reglas. Esta propuesta se vio producida económicamente por *Universal Pictures* y originalmente la cinta se titularía *Cybernatural*. La secuela fílmica de esta saga es *Unfriended 2: Dark Web*. La sinopsis que describe el sitio web *Filmaffinity* narra que un joven de veinte años halla archivos escondidos en la memoria caché de su nuevo ordenador, lo que le lleva a la denominada *Dark Web*. Esta película se estrenó en EEUU el 20 de junio del 2018 e intenta repetir la fórmula que su antecedente audiovisual consiguió utilizando el *Found Footage*.

5.3.1 Sinopsis

La trama muestra un cursor de un mouse que reproduce en la pantalla de una laptop el suicidio de Laura Barns, video subido a una página web y luego se abre otra pestaña que muestra un video subido a Youtube, dónde se expone a la joven que había concurrido a una fiesta alcoholizada. Mitch Roussel aparece en una llamada de Skype y Blaire Lily le contesta. Ambos establecen una conversación por videollamada en pantalla. Mitch le pide que suba la cámara y Blaire juega con mostrar sus entrepiernas. Blaire finalmente muestra su cara y él le pide que se quite la ropa mientras ella le sonríe. Reciben una videollamada y la deniegan, pero se abre la videollamada grupal con sus amigos Jess Felton, Adam Sewell y Kennington, quienes interrumpen la charla para hacer una charla grupal vía Skype. En la conversación aparece un usuario desconocido que no muestra identidad. Adam intenta desconectarlo de la charla, pero no hay opción para hacerlo. Cierran la charla grupal con la intención de abrir una nueva, mientras tanto en un cuadro de conversación Blaire y Mitch conversan que ninguno de ellos aceptó la videollamada. Se reinicia la charla en grupo y nuevamente el invitado desconocido se halla con ellos así que harán otro intento. Blaire se comunica con su novio y él le dice que ha recibido un

mensaje de Laura Barns y ella recibe por mensaje de texto desde Facebook un chat de Laura.

Adam y el resto de los chicos reinician sus videollamadas. Mitch le cuenta a Blaire que es el día del aniversario de la muerte de Laura y que hay sitios web que advierten que hubo casos paranormales mediante el internet. Blaire reporta a Facebook que la cuenta de Laura Barns está siendo utilizada por otra persona, pero no consigue hacer la petición porque un texto advierte algo extraño. Ella decide entonces borrarla de su red social, pero recibe un mensaje de Laura pidiéndole ayuda. Deciden incorporar a Vals a la charla y entonces desde la red social de Jess Felton aparecen imágenes de ella fumando hierba y tomando alcohol. Luego aparece en el perfil de Adam y textos enviados durante la videollamadas provocando disturbios entre los ciberamigos. El usuario anónimo les escribe y se trata del perfil de Laura Barns. Vals llama a la policía mientras Blaire recibe un correo electrónico. Vals se une a la charla, pero nadie contesta. La llaman y entonces la computadora de ella cae al suelo. Ingresan los oficiales y ven el suicidio de Vals. Los chicos se dan cuenta que no pueden colgar la llamada grupal ni silenciar sus micrófonos entonces el usuario desconocido les propone jugar un juego. Kennington logra quitar al invitado, pero regresa mostrando una imagen desde atrás de este y Kennington revisa su sala. Aparece ante la cámara perdiendo sangre y sus amigos entran en pánico. Luego Adam escucha que golpean a la puerta. Blaire intenta cerrar su navegador ya que el video de Laura siendo expuesta en Youtube sobrecarga su pantalla. Blaire se comunica con el chat de Laura y le explica que ninguno de ellos subió el video a la vez que visita la página que envió su novio y lee un artículo sobre espíritus que intentan vengarse para hacer confesar a personas. Blaire le confiesa que ellos han respoteado el video, pero eran buenas personas por lo que les llega vía Skype un nuevo texto, dónde se ven a obligados a jugar y el que pierde muere. El juego expone rumores o secretos entre Blaire y sus amigos haciéndoles molestarse entre ellos. Blaire es expuesta ante su novio haciéndole saber que le ha sido infiel. Adam muere y Jess se asusta cuando las luces de su

habitación se apagan. Jess se oculta mientras la videollamada continúa. Blaire se conecta a Chatroullete para charlar con gente y avisar de lo que sucede, pero las conversaciones son canceladas. Blaire consigue que una patrulla vaya hacia Jess, pero ella muere.

El usuario indaga en Blaire y Mitch para saber quién subió el video de Laura Barns. Blaire intenta decirle que su novio no lo hizo, pero lo culpa a él y deja que el juego prosiga provocando su muerte. Blaire llora, pero Laura Barns le pide seguir jugando y Blaire intenta convencerla de que su amistad es genuina, pero Laura la expone en su red social compartiendo el video completo dónde Blaire se burla de ella. Blaire entonces oye algo en su habitación, su computadora se cierra y Laura se le aparece delante de ella.

5.3.2 Análisis

La necesidad de volcar un relato de terror y suspenso sobre una laptop ayudó a que la película encontrara un nuevo respaldo temático, puesto que como antecedente es posible nombrar *Actividad paranormal* (2007) y sus secuelas como registro digital de un hecho sobrenatural como lo es por medio de cámaras de vigilancia.

La introducción del film presenta la estética de las llamadas en video que se realizan por internet denotando la falta de fluidez en la imagen cuando el logo de Universal aparece en pantalla.

La película utiliza las videollamadas y la pantalla de la computadora de Blaire a modo de registro del tiempo que va sucediendo en la misma. Intenta documentar los hechos simulando el tiempo real. Se plasman los nombres de los personajes en las cuentas de Skype y toda aquella conversación que otros personajes no saben de Mitch o de Blaire están puestas en evidencia para el espectador en la medida que Blaire visita o maneja su computadora, poniendo a la audiencia en su punto de vista y compartiendo con ella una experiencia en primera persona de lo que va viendo. Además, el largometraje hace uso del recurso del *Found footage*, recurso visto en falsos documentales. *Unfriended* realiza esta técnica mediante *Skype* y los ordenadores de los diferentes protagonistas.

Los personajes se encuentran expuestos delante de sus pantallas a través de miniaturas de video que el espectador puede, a su vez, oírles y entonces según las acciones los actores reaccionaran ante ellas. Aquí los adolescentes conversan e incluso escriben mensajes electrónicos en tiempo real por lo que la decisión de registrar toda actividad brinda al público un aparente simulacro de la realidad. Los planos y encuadres están provistos por las múltiples pantallas que los personajes exponen mediante sus ordenadores.

El acoso en redes repercute en este film mediante una identidad misteriosa que persigue a los protagonistas y los lleva hasta la muerte. También existe la presencia de un secreto durante la historia que es revelado en los últimos minutos cuando Blaire Lily confiesa saber quién está detrás de la publicación del video de la fallecida Laura Barns y acto seguido muere. Todas estas referencias de elementos del *gore* o el *slasher* aparecen en la película *Scream* y que tras 19 años de diferencia resurgirían bajo las tendencias digitales.

Durante las conversaciones el sonido de cada integrante en la videollamada se halla en el mismo nivel que el resto excepto cuando Blaire conversa con Mitch mediante cuadros de texto desde otra aplicación, aquí el sonido que se mantiene en Skype se atenúa y lo vuelven difuso para focalizar de mejor manera la atención en Blaire y su pareja.

La iluminación que brindan las pantallas de cada laptop delante de los personajes ayuda a dibujarles sombras en sus rasgos faciales al ser una luz frontal. Predominan los tonos con baja saturación que aportan a las imágenes ambientes apagados que evocan también al horario en el cuál transcurre el film, durante la noche.

El suspenso es manejado a través de cortes durante la llamada o mensajes de texto que no son contestados a tiempo a modo de poner tensos al espectador que es participe junto a la protagonista. Se recurre a la temática de las drogas, las relaciones sexuales, el uso excesivo de alcohol que culmina en episodios que los personajes confesarían más tarde

y en la exposición de videos caseros que terminan causando el bullying hacia la antagonista Laura Barns.

El objetivo que *Unfriended* consigue en su audiencia es la de comunicar una problemática social como lo es la discriminación o difamaciones a personas a través del internet y por último el encubrimiento de los usuarios que tras arrojar sus verdaderas intenciones se ocultan bajo un pseudónimo. La situación dramática que sufre la pareja protagonista del film da cuenta de algunos hechos que uno de ellos hace y termina perjudicándoles en parte la visión auténtica que tienen de esa persona y, por tanto, el hecho sobrenatural aquí busca desenmascarar a los personajes y dar a luz la información que ocultan.

5.4 Morgan

Esta película fue estrenada en el 2016 y su procedencia es estadounidense. Luke Scott dirige esta película como su primera obra en cine y es producida por *Scott Free Productions*.

Morgan representa el empleo de la inteligencia artificial que se vuelve en contra del ser humano, alimentando así uno de los principales tópicos que el terror y la ciencia ficción han utilizado a lo largo de la historia del cine.

La historia se centra en una corporación que intenta fusionar la tecnología sobre un recién nacido para poder facilitarle mejoras con el fin de crear un ser híbrido. Así, Morgan (Anya Taylor-Joy) nace.

5.4.1 Sinopsis

La historia comienza con una representante del corporativo Synsect, llamada Lee Weathers (Kate Mara) que hace una observación de un experimento el cuál consistía en la creación de un ser humano híbrido. De este resultado nace Morgan, una niña de cinco años que muestra un desarrollo cognitivo superior a otros de su edad, pero incapaz aún de poder entender bien los procesos emocionales.

Tras un accidente de violencia por parte de Morgan, Lee Weathers examina al prototipo en una instalación de la compañía. Allí conoce a los doctores Simon Ziegler (Toby Jones), Lui Cheng (Michelle Yeoh), Amy Menser (Rose Leslie), Darren Finch (Chris Sullivan), Brenda Finch (Vinette Robinson), Kathy Grieff (Jennifer Jason Leigh) y les asiste el cocinero Skip Vronsky.

Morgan establece comunicación con Lee Weathers, pero ella le aconseja esperar un día más para continuar hablando ya que vendría un psicólogo enviado por la corporación. La doctora Amy por la noche visita a Morgan y le pide que intente ser ella misma con lo que siente y que la llevaría a un lago nuevamente, sitio el cual la niña desea regresar.

Al día siguiente el psicólogo, Alan Shapiro pone a prueba a Morgan para tomar una sentencia. Morgan intenta comprender las palabras de Alan, pero sus emociones se desbordan ante una serie de preguntas que la ponen incomoda. Morgan no halla control en experimentar la ira y cuando el doctor le pide que manifieste lo que siente la niña reacciona abalándose sobre él y lo asesina descargando ese enojo. Lee Weathers logra doparla con un arma y Morgan despierta enterándose de que los científicos no tienen otra alternativa que matarla a lo que ella les suplica a ellos que no la dejen morir.

Tras sedar a la joven los investigadores se retractan y deciden huir con el cuerpo de Morgan, pero Lee Weathers va tras ellos. La niña al despertar mata a los científicos por haberla traicionado y le salva la vida a Amy a quién considera su amiga. Morgan le pide a Amy que la siga. Lee junto a Skip les persiguen en un vehículo ya que Morgan se dirigía a un lago. Allí Morgan comprende que Amy se comporta al igual que el resto de los científicos y Lee logra golpearla sorpresivamente, arrojándola al agua y ahogándola. Lee borra las evidencias matando a Skip y a Amy. Los dirigentes de la corporación comentan sobre la muerte de Morgan como un experimento fallido y se refieren a Lee como el prototipo que más favorece a sus intereses.

5.4.2 Análisis

Bajo el término de existencialismo nacen films como *Morgan* dónde la búsqueda de la creación de un ser superior al humano hecho por el hombre vuelve a tomar pensamientos que cimentaron a los inicios del género terror como *Frankenstein*. Este film de thriller psicológico recurre a películas que han tocado el tema como lo fue *Ex Machina* (2014), *Chapie* (2015) dónde máquinas aprenden junto a las personas que le rodean.

Maneja visualmente los colores desaturados de forma que la tonalidad gris persiste en gran parte del film. El filtro verde es apreciado en planos cuando los personajes se encuentran dentro de la casa que conlleva a la creación del ser híbrido mientras que en los planos exteriores dónde la naturaleza (Simbolizando la libertad o la calidez que alguna vez experimentó Morgan en su pasado) el filtro es combinado junto al amarillo. Se juega durante las escenas de día, al principio, con el uso de fuentes de luz naturales como lo es el brillo del sol que entra por una ventana o el brillo que emana una computadora delante de un doctor. Para compensar las sombras definidas han recurrido para estos casos a una luz de relleno con la cual pueden nivelar el ambiente. En el momento que se presenta el área dónde los científicos operan los tonos son más azulados y se observan luces cenitales compensadas con otras luces suaves en dirección a los personajes ya que la intención es crear un clima cómodo en lo que es la interacción humanos y el ser híbrido. Es en este caso, Morgan, quién en su espacio de movilidad la iluminación es más baja, pero a su vez difusa denotando que la niña está envuelta en un aire de incertidumbre, pero no presenta una amenaza real durante la primera intervención con el espectador, sin embargo en ella se conserva más un color de filtro propio de un verde en tonos bajos dando alusión a la ciencia ficción, género que juega con las realidades distorsionadas.

Por lo general el largometraje presenta muchos encuadres donde la cámara es fija y para momentos de tensión la cámara se coloca a la altura de Morgan si se trata de entender como ella esta viendo la situación. Para las escenas finales entre el ser híbrido y Amy,

con quién tiene más afinidad los planos finales entre ambas son cerrados, esto ocurre cuando Amy ya no quiere seguir del lado de la niña. A pesar de que es una escena de día aquí los tonos no son cálidos y el juego entre el verde y el azul influye mucho en esa visión que la audiencia conoce del lugar.

No menos importante, se muestran los intereses de gente corporativa que desea controlar y avanzar en el área de la inteligencia artificial. Este planteo parte en este tipo de películas desde la necesidad que implica un mundo globalizado y altamente competitivo por los beneficios que la misma tecnología otorga. El miedo del ser humano de ser reemplazado por máquinas en el aspecto laboral prevalece vigente y el autor Nohra Galindo en su trabajo *Inteligencia artificial aplicada a las organizaciones* (2016) hace una revisión de ventajas sobre este tipo de tecnología argumentando que contribuyen a la mejora de la calidad de los productoras de forma que se minimizan errores, resultando así una automatización que alcanza mejores estándares de calidad.

Las organizaciones buscan siempre la rentabilidad y el uso de mano de obra es muy costoso para las empresas, además de presentar mayor riesgo en cuanto a precisión y eficiencia se refiere. El ser humano es más propenso a cometer errores pero también puede generar mejores resultados o valor agregado cuando trabaja en equipo y en un ambiente laboral adecuado. El hombre ha sentido cierto recelo con las máquinas ya que las ha percibido como una amenaza para la vida laboral y que puede desplazarlo en cualquier momento. (Galindo, 2016, p. 14).

El trabajo de Ricardo Mejía Fernández, *Fenomenología Husseriana e inteligencia artificial en Hubert L. Dreyfus*, expone que “La corporalidad, la situacionalidad y la intencionalidad-necesidad son de primera necesidad para la Inteligencia Artificial del porvenir, poniendo en evidencia, a su vez, las fallas de la pasada y actual” (2014, p. 17) y que “Sin este conocimiento del sentido común, las máquinas y programas inteligentes podrán hacer cualquier tarea formalmente magnífica menos habérselas con el mundo en las diversas prácticas sociales y comunicativas cotidianas” (2014, p. 31 y 32). De esta manera, a pesar de que organizaciones impulsen este tipo de sistemas de trabajo, el hombre siempre

encuentra su lugar en el mundo por lo que tendrá que visionar como integrarse a estos nuevos modelos de prácticas y utilizar ese temor para su beneficio personal.

Conclusiones

Desde un principio el ser humano ha convivido con la naturaleza y se ha esforzado por entenderla, aun cuando los escenarios cambian las personas intentan adaptarse al medio que les rodea. Conforme los siglos fueron avanzando, la búsqueda por entender el milagro de la vida se convirtió en un culto de fe para las diferentes sociedades y eso ha llevado a la gente a un terreno de patrones y creencias que les habilita a cuestionar que es lo negativo y positivo dentro de cada cultura.

A pesar de que cada grupo humano tiene su propia manera de contar cómo se creó el mundo, no es extraño entender que todas estas historias guardan un profundo vínculo entre sí, entre lo fascinante y lo desconocido, herramienta importante para el ser humano como ser racional y emocional que es y porque, así como el miedo lo limita en algunas ocasiones en otras retroalimenta el interés por seguir adelante esperando nuevos descubrimientos y experiencias en ese camino.

El cine, por lo tanto, como otros medios de arte hacen, despliega un sinfín de posibles escenarios que la realidad puede brindar o no. Es destacable como a través de la evolución de la tecnología y de los cambios paradigmáticos que se han ido sucediendo, el género ha sobrevivido y ese logro tiene como elemento principal una efectiva selección de temas que tienen relación con el contexto de la época o, por el contrario, es lo opuesto a lo que visualmente se está proyectando en una sala de cine.

El terror según pasa el tiempo, va mutando de monstruo a monstruo, de un criminal serial a una plaga zombi o al mismo humano inventando su propia destrucción mediante el uso de la tecnología. Sea cual fuese el motivo la sensación de miedo está presente en la vida cotidiana y en cierta medida impulsa a hombres y mujeres a rever día a día sus vidas para poder tomar mejores decisiones, a veces este estado también provoca estrés y ocasiona otros problemas emocionales que no permiten a las personas separarse de ese sentimiento angustiante, los medios de comunicación lejos de aliviar esa angustia, la

mantiene, la pone en consideración de la gente y la preserva como una manera de entretener y comunicar el mundo que se cuenta.

La violencia que se ha hecho más explícita, tanto en la televisión como en las pantallas de los cines, no tiene límites en lo que ofrece, más allá de la necesidad de sus espectadores siempre agrega un plus, y ese factor sorpresa consiste en cargar más a lo preexistente provocando una mayor desensibilización en los temas que aborda, siendo la consecuencia una catarsis de ideas acerca del sexo, las drogas o de la muerte.

Esta sed de ver como una persona entra en crisis o enfrenta sus propios temores también posibilita al espectador compartir una cercanía con el personaje, el hecho de ver las escenas atemorizantes o riesgosas desde una butaca, le da la experiencia de poder experimentar el temor sin confundirlo con lo real, y sin creer terminar herido como lo hicieron cuando los hermanos Lumière exhibieron una cinta dónde un tren llegaba al sitio que grababan y la gente creía que eso estaba sucediendo realmente delante de ellos. Entonces, aquí queda expresado como el lenguaje cinematográfico ha ido acompañándose con su audiencia siendo así un reflejo de comunicación recíproca.

Existió un período donde tal vez el terror no conseguía la atención ni la audiencia suficiente como lo podrían tener otros géneros, por ejemplo, la ciencia ficción, y fue aquí donde hibridó y comenzó a diversificarse en otros subgéneros como el *slasher* o el *gore*. A su vez el contexto histórico posibilitó que el sexo, las drogas y otros tabúes en pantalla pudieran ser asimilados por las nuevas generaciones de jóvenes y de esta manera ellos como consumidores del género y de las temáticas que se abordaban alentaron a estas categorías a subsistir hasta luego dar lugar a otro estilo de películas que terminarían siendo parodias de estos subgéneros.

Internet fue uno de los descubrimientos y de los avances más destacable en la historia del ser humano porque facilitó la interconexión entre las personas, colaboró en la democratización de la información, consultar, explorar y conocer contenidos fueron una de las consecuencias de semejante expansión.

Se facilitó la vulnerabilidad de los hogares y de los individuos. El acceso de personas malintencionadas que pueden alterar, robar o exponer información de los usuarios pone en evidencia la falta de seguridad jurídica y tecnológica en este ámbito.

La industria cinematográfica ha encontrado en esta temática un nuevo recurso de donde extraer ideas, pues nuevamente los medios tecnológicos siguen siendo un elemento cercano que pone en peligro a adultos y en consecuencia a los adolescentes, sector intrínsecamente apasionado en el arte de conectarse con el mundo mediante el mundo cibernético.

Las películas analizadas han vinculado lo paranormal con las redes sociales y la tecnología, y pese a las críticas se convierten en este trabajo en buenos ejemplos de cómo el entretenimiento apuesta reiteradamente al público de los jóvenes adultos y no se observa que la industria tenga intenciones de captar la atención de otras edades. Entonces se puede hallar en este estilo de cine de terror, que mantiene aún elementos propios del género como el aislamiento de sus personajes en un lugar amplio o el juego del sonido como recurso para inquietar al espectador, intenciones definidas de apelar a lo conocido como una fuente significativa de poder expresar una historia.

Desde los arquetipos de monstruos traídos del mundo literario, al pensar que el enemigo puede ser uno mismo o inclusive estar a nuestro alrededor, a visionar exceso de cuerpos siendo cortados, a ser perseguidos por un asesino desconocido o inclusive a reírse de todas películas que se filmaron, es considerable pensar que el subgénero zombie sirvió de metáfora para poder manifestar el caos y los movimientos sociales que se generarían ante una infección global y que es particularmente destacable en la película *Antisocial* como una manera novedosa dentro del terror de poder mostrarla.

El ritmo de las películas analizadas continúan manteniendo la esencia de antiguas películas de horror que van desde los filtros utilizados, la iluminación que maneja y que a diferencia de los videos que circulan por el *internet*, el cine se beneficia con la circulación de novelas o leyendas urbanas que son subidas a esta plataforma, lo que alimenta a los

directores a poder captar nuevas ideas en un contexto dónde el terror constantemente debe llamar la atención.

Más allá de las cuestiones técnicas de los actores o de la trama principal de *Unfriended* y *Smiley*, también son proyectos que como muchas películas del género sólo apuntan a asustar, pero existe en estas tres un vínculo en dónde las redes sociales juegan una parte importante que es el tema del cyberbullying.

Así como König señala la diferencia de los miedos de causa conocida de aquellos que son irracionales, es siempre valorable tener en cuenta que la base de origen son los mismos, y que poder saber de ello permite a todos estar más conscientes del mundo que percibimos. Aunque un individuo pueda sentir deseos de buscar emociones fuertes en lo prohibido o en lo riesgoso, el límite aparece si una persona deja que los valores culturales influyeran significativamente en el grado de curiosidad que considere necesario para no salir dañado. Hasta entonces el género terror tendrá cabida en un mayor o menor impacto y, por lo tanto, quiénes más accesibilidad presentan son los jóvenes que en su proceso de conocer y conectarse con el mundo están expuestos a todo tipo de riesgo.

El elemento sobrenatural está condicionando a estas propuestas y termina favoreciendo de alguna forma esta visión sobre los temores humanos y hace tanto a los adolescentes como a adultos de temprana edad espectadores de estas nuevas tendencias que tratan de tener su espacio propio en la historia cinematográfica.

Este trabajo se construyó partiendo desde las adaptaciones técnicas del cine y en su evolución, que históricamente tuvo que enfrentarse a otros medios como la radio o la televisión. Tras sus diversas crisis que no son más que productos de cambios paradigmáticos el séptimo arte finalmente está apuntando frente a uno de sus mayores competidores: la web. Una plataforma digital es una fuente de accesos ilimitados como la imaginación que pueda tener un guionista y el objetivo de quién sube una información debe ser siempre tomado bajo análisis, como una película.

Las personas que constantemente conviven con el uso de plataformas y redes digitales se hallan más afines a las temáticas que les resultan familiares y aunque el horror no es el estado anímico que ciertos espectadores esperan consumir pueden ser atraídos por este tipo de proyectos.

Listado de Referencias Bibliográficas

- Adigital. (2013). *Guía sobre el uso de las Cookies*. Agencia Española de protección de Datos. Disponible en: http://www.iabspain.net/wpcontent/uploads/downloads/2013/04/Guia_sobre_el_uso_de_las_cookies1.pdf (p. 2, 3 y 17).
- Altman, R. (2000). *Los Géneros Cinematográficos*. Barcelona, Paidós Ed. (p. 9)
- Ángel, M. (2017) El lenguaje Audiovisual del siglo XXI, narrativa y espectáculo visual. *Proyecto de Graduación*. Facultad de Diseño y Comunicación. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Disponible en: https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyctograduacion/archivos/4441.pdf (p. 56).
- Arenas, C. (2007). *Cautivos de las sombras: el cine fantástico europeo*. Valencia, Ed. Diputación Provincial de Valencia (p. 14)
- Arneim, R. (1979). *Arte y percepción visual psicológica del ojo del creador*. Madrid: Editorial Alianza Editorial. (p. 347)
- Barona, M. (2008). *La figura del monstruo en el cine de horror*. Revista CS, núm. 2. Cali, Colombia. Universidad ICESI. Disponible en: <http://www.redalyc.org/pdf/4763/476348366007.pdf> (p. 2, 5 y 10).
- Battelle, J. (2017). Fracasa rápido, no durante décadas: el CEO de Kodak, Jeff Clarke, en el mayor cambio de su carrera. (17 de noviembre de 2017). NewCo Shift MX. Recuperado el 16 de Abril de 2018 de <https://medium.com/newco-shift-mx/fracasa-r%C3%A1pido-no-durante-d%C3%A9cadas-el-ceo-de-kodak-jeff-clarke-en-el-mayor-cambio-de-su-carrera-cfd7a344a8dd>
- Bazin, A. (2017) *¿Qué es el cine?* Editorial: Rialp. (p. 11, 12 y 13).
- Bordwell, D, & Thompson, K. (2002). *El Arte Cinematográfico: Una introducción*. Barcelona: Editorial Paidós. (p. 3,145, 152, 295, 296, 298).
- Castells, M. (2005). *La era de la información: economía, sociedad y cultura*. La sociedad red. Madrid. Alianza editorial, sexta edición en español. Disponible en: http://www.felsemiotica.org/site/wp-content/uploads/2014/10/LA_SOCIEDAD_REDCastells-copia.pdf (p. 76, 77, 78, 82. 83 y 84).
- Cobo, C., Pardo, H. (2007). *Planeta Web 2.0. Inteligencia colectiva o medios fast food*. Barcelona/México DF. Grup de Recerca d'Interaccions Digitals, Universitat de Vic. Flacso México. Disponible en: https://www.oei.es/historico/tic/planeta_web2.pdf (p. 21, 22, 90, 91).
- Comolli, L. & Vincent S. (2016). *Cine, modo de empleo: De lo fotoquímico a lo digital*. Buenos Aires. Editorial: Manantial. (p. 20-21).
- Corbin, A., Jacques, Courtine, J., Vigarello, G. (2005). *Historia del cuerpo: De la revolución francesa a la gran guerra*. Volúmen 2. Madrid. España. Taurus Ediciones. (p. 65).

- Davia, P. (2012). *Un Millón de Zombies no Pueden Estar Equivocados Cine de zombies: Reivindicación de un género relegado*. Proyecto de graduación. Trabajo Final de grado. Buenos Aires, Argentina. Universidad de Palermo. Disponible en: https://fido.palermo.edu/servicios_dyc///proyectograduacion/archivos/1421.pdf (p. 3, 66, 67 y 72).
- El 43,7% de los jóvenes no decide qué carrera seguir (10 de octubre de 2010). *La Nación*. Recuperado el 30 de abril de 2018 de <https://www.lanacion.com.ar/1313954-el-437-de-los-jovenes-no-decide-que-carrera-seguir>
- Galindo, N. (2016) *Inteligencia artificial aplicada a las organizaciones*. Bogota, Colombia. Universidad militar Nueva Granada. Disponible en: <https://repository.unimilitar.edu.co/bitstream/10654/15965/1/GalindoRam%C3%ADrezNohraMay2016.pdf> (p. 14).
- García, C. & Alberich P. (2015) *El estándar DCI en las filмотecas. El proceso de transición al sistema digital en la actividad filмотecaria contemporánea (2010 2014)*. Revista Española de Documentación Científica. Disponible en: <http://redc.revistas.csic.es/index.php/redc/article/view/910/1298>
- Fernández, R. (2014). *Fenomenología Husserliana e Inteligencia Artificial en Hubert L. Dreyfus*. España, Salamanca. Máster Interuniversitario en Lógica y Filosofía de la Ciencia. (p. 17, 31 y 32)
- Fundación Cultural A. Spitalier. (2008) *Los aztecas y la gran Tenochtitlan*. México: D.F.: Cacciani, S.A. de C.V.: Fundación Cultural Armella Spitalier. (p. 8).
- Guillen, C. (1985). *Entre lo uno y lo diverso introducción a la literatura comparada*. España. Editorial Crítica. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2899459> (p. 208-209).
- Holshevnikof, B (2016). *Manual de Iluminación ARRI*. Estados Unidos. ARRI Inc. (p. 12, 13,14 y 15).
- Incorvaia, M. (2017). *La Fotografía. Un invento con historia Argentina*. Editorial: AULA TALLER (p. 63 y 64).
- Jameson, R. (1994). *They went ThatAway*. San Francisco: Mercury House. (p. 9).
- König, W. H. (2000). *El miedo desde la perspectiva de la psicología profunda y la astrología*. Disponible en: http://astro-api.es/docs/El_miedo_psicologia_profunda.pdf (p. 1,2,3,6 y 8).
- Lipovetsky, G. y Serroy, J. (2009). *La pantalla global: Cultura mediática y cine en la era hipermoderna*. Barcelona: Anagrama. (p. 22,67 y 303).
- Losilla, C. (1993). *El cine de terror, una introducción*. Barcelona, Paidós Ed (p. 23).
- Lovecraft, H.P. (2002) *El Horror Sobrenatural en la Literatura*. Trad. de Melitón Bustamante. Ed. Fontamara, México. (p. 7).
- Marina, J. (2006). *Anatomía del miedo*. Barcelona. Editorial, Anagrama (p. 9).

- Mercedes, P. (1990). *Teoría e historia en los géneros literarios*. España. Castilla: Estudios de literatura. (p. 209).
- Robles, G, & Vanessa C. (2016). *El exorcista: Un estudio de su tratamiento sonoro y de su influencia en el cine de terror contemporáneo*. Lima – Perú (p. 1). Disponible en: http://repositorio.ulima.edu.pe/bitstream/handle/ulima/3594/Robles_Guzman_Vanessa.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Rodríguez, F. (2004). *Rumores y leyendas urbanas en Internet*. México. Universidad de Guadalajara. Departamento de Estudios Socio-Urbanos (p.10).
Disponible en: <http://pascalfroissart.online.fr/3-cache/2004-cortazar.pdf>
- Romero, J, Dafonte, C., Gómez, F., Penousal, J. (2007). *Inteligencia Artificial y Computación Avanzada*. España. Editorial, Fundación Alfredo Brañas. Santiago de Compostela (p. 7).
- Swindells, R. (2017). *Mitos y leyendas del Antiguo Egipto*. España. Editorial Vicens Vives; Edición: 1 (p. 107).
- Salazar, R., Luis, J., Villa, M., Axel, J., Rubio, S. y Ángel, M. (2007). *El concepto de neurosis de William Cullen como revolución científica*. Volúmen 12, núm 1. Enseñanza e Investigación en Psicología. Xalapa, México. Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=29212111> (p. 3).
- Vuanello, G (2015). *Los niños frente a Internet: seguridad, educación y tecnología*. México. Universidad Autónoma de Nuevo León. Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=60741185005> (p. 111).

Bibliografía

- Adigital. (2013). *Guía sobre el uso de las Cookies*. Agencia Española de protección de Datos. Disponible en: http://www.iabspain.net/wpcontent/uploads/downloads/2013/04/Guia_sobre_el_uso_de_las_cookies1.pdf
- Altman, R. (2000). *Los géneros cinematográficos*. Barcelona: Editorial Paidós.
- Ángel, M. (2017) *El lenguaje Audiovisual del siglo XXI, narrativa y espectáculo visual. Proyecto de Graduación*. Facultad de Diseño y Comunicación. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Disponible en: https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectograduacion/archivos/4441.pdf
- Arneim, R. (1979). *Arte y percepción visual psicológica del ojo del creador*. Madrid: Editorial Alianza Editorial.
- Barona, M. (2008). *La figura del monstruo en el cine de horror*. Revista CS, núm. 2. Cali, Colombia. Universidad ICESI. Disponible en: <http://www.redalyc.org/pdf/4763/476348366007.pdf>
- Battelle, J. (2017). *Fracasa rápido, no durante décadas: el CEO de Kodak, Jeff Clarke, en el mayor cambio de su carrera*. (17 de noviembre de 2017). NewCo Shift MX. Recuperado el 16 de Abril de 2018 de <https://medium.com/newco-shift-mx/fracasa-r%C3%A1pido-no-durante-d%C3%A9cadas-el-ceo-de-kodak-jeff-clarke-en-el-mayor-cambio-de-su-carrera-cfd7a344a8dd>
- Bazin, A. (1966). *¿Qué es el cine?* Madrid: RIALP.
- Bibini, S.A (2012). *Crisis narrativa en el cine de terror después de la posmodernidad*. Proyecto de Graduación. Facultad de Diseño y Comunicación. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Disponible en: https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectograduacion/archivos/1569.pdf
- Bordwell, D, & Thompson, K. (2002). *El arte cinematográfico: una introducción*. Barcelona: Editorial Paidós.
- Boschma, J. (2008). *Generación Einstein. Más listos, más rápidos y más sociables. Comunicar con los jóvenes del siglo XXI*. Barcelona: Generación 2000.
- Broda, J., Carrasco, P., et al. (1976). *Estratificación social en la Mesoamérica prehispánica*. México: Instituto Nacional de Antropología e Historia. Centro de Investigaciones Superiores.
- Castells, M. (2005). *La era de la información: economía, sociedad y cultura. La sociedad red*. Madrid. Alianza editorial, sexta edición en español. Disponible en: http://www.felsemiotica.org/site/wp-content/uploads/2014/10/LA_SOCIEDAD_REDCastells-copia.pdf
- Cobo, C., Pardo, H. (2007). *Planeta Web 2.0. Inteligencia colectiva o medios fast food*. Barcelona/México DF. Grup de Recerca d'Interaccions Digitals, Universitat de Vic. Flacso México. Disponible en: https://www.oei.es/historico/tic/planeta_web2.pdf

- Comolli, L. & Vincent S. (2016). *Cine, modo de empleo: De lo fotoquímico a lo digital*. Buenos Aires. Editorial: Manantial.
- Connor, S. (1996). *Cultura Postmoderna*. Madrid: Ediciones Akal, S.A.
- Corbin, A., Jacques, Courtine, J., Vigarello, G. (2005). *Historia del cuerpo: De la revolución francesa a la gran guerra*. Volúmen. 2. Madrid. España. Taurus Ediciones.
- Davia, P. (2012). *Un Millón de Zombies no Pueden Estar Equivocados Cine de zombies: Reivindicación de un género relegado*. Proyecto de graduación. Trabajo Final de grado. Buenos Aires, Argentina: Universidad de Palermo.
Disponible en:
https://fido.palermo.edu/servicios_dyc///proyectograduacion/archivos/1421.pdf
(p. 3, 66, 67 y 72).
- Díaz, E. (1999). *Posmodernidad*. (2º Ed.). Editorial Paidós
- El 43,7% de los jóvenes no decide qué carrera seguir (10 de octubre de 2010). *La Nación*. Recuperado el 30 de abril de 2018 de <https://www.lanacion.com.ar/1313954-el-437-de-los-jovenes-no-decide-que-carrera-seguir>
- Fernández, R. (2014). *Fenomenología Husserliana e Inteligencia Artificial en Hubert L. Dreyfus*. España, Salamanca. Máster Interuniversitario en Lógica y Filosofía de la Ciencia.
- Fundación Cultural A. Spitalier. (2008) *Los aztecas y la gran Tenochtitlan*. México: D.F.: Cacciani, S.A. de C.V.: Fundación Cultural Armella Spitalier.
- Galindo, N. (2016) *Inteligencia artificial aplicada a las organizaciones*. Bogota, Colombia. Universidad militar Nueva Granada. Facultad de estudios a distancia, especialización en alta gerencia. Disponible en:
<https://repository.unimilitar.edu.co/bitstream/10654/15965/1/GalindoRam%C3%ADrezNohraMay2016.pdf>
- Gandolfo, E. (2007). *El libro de los géneros*. Grupo Editora Norma.
- García, C. & Alberich P. (2015) *El estándar DCI en las filмотecas. El proceso de transición al sistema digital en la actividad filмотecaria contemporánea (2010-2014)*. Revista Española de Documentación Científica.
- Garrués, S. (2015). *El cine de terror: las sagas slasher*. Universidad politécnica de Valencia. Escuela Politécnica Superior de Gandia.
- Gennete, G. (1989). *Palimpsestos. La literatura en segundo grado*. Madrid. Taurus.
- Guillen, C. (1985). *Entre lo uno y lo diverso introducción a la literatura comparada*. España. Editorial Crítica. Disponible en:
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2899459.pdf>
- Guillen, C. (1989). *Teorías de la historia literaria*. Madrid, Espasa-Calpe. Colección Austral.
- Holshevnikof, B (2016). *Manual de Iluminación ARRI*. Estados Unidos. ARRI Inc.

- Hueso, C. (2012). *El cine de terror de los años 60 y su relación con los nuevos cines*. Valencia. Universitat Politècnica de València. Facultad de Bellas Artes - Facultat de Belles Arts.
- Incorvaia, M. (2017). *La Fotografía. Un invento con historia argentina*. Editorial: Aula taller.
- Jameson, R. (1994). *They went ThatAway*. San Francisco: Mercury House.
- Kolata, G. (1995): «*Metabolism found to adjust for a body's natural weight*» New York Times, 9 de marzo, A1/A11.
- König, W. H. (2000). El miedo desde la perspectiva de la psicología profunda y la astrología. Disponible en: http://astro-api.es/docs/El_miedo_psicologia_profunda.pdf
- Lardín, R. (1996). *Las diez caras del miedo*. Valencia: Midons Editorial S.L.
- Lipovetsky, G. (1983). *La era del vacío. Ensayos sobre el individualismo contemporáneo*. París: Éditions.
- Lipovetsky, G. y Serroy, J. (2009). *La pantalla global: Cultura mediática y cine en la era hipermoderna*. Barcelona: Anagrama.
- Lovecraft, H.P. (2002). *El Horror Sobrenatural en la Literatura*. Trad. de Melitón Bustamante. México. Ed. Fontamara.
- Lyon, D. (1997). *Posmodernidad*. Madrid. Alianza.
- Lytard, J (1989). *La condición postmoderna: informe sobre el saber*. Madrid. 4º ed. Cátedra.
- Marina, J (2006). *Anatomía del miedo*. Barcelona. Editorial, Anagrama.
- Robles, G., Vanessa C. (2016). *El exorcista: Un estudio de su tratamiento sonoro y de su influencia en el cine de terror contemporáneo*. Lima – Perú. Disponible en: http://renati.sunedu.gob.pe/bitstream/sunedu/116310/1/Robles_Guzman_Vanessa.pdf
- Rodríguez, F (2004). *Rumores y leyendas urbanas en Internet*. México. Universidad de Guadalajara. Departamento de Estudios Socio-Urbanos. Disponible en: <http://pascalfroissart.online.fr/3-cache/2004-cortazar.pdf>
- Romero, J, Dafonte, C., Gómez, F. & Penousal, J. (2007). *Inteligencia Artificial y Computación Avanzada*. España. Editorial, Fundación Alfredo Brañas. Santiago de Compostela.
- Salazar, R., Luis, J., Villa, M., Axel, J., Rubio, S. y Ángel, M. (2007). *El concepto de neurosis de William Cullen como revolución científica*. Volúmen 12, núm 1. Enseñanza e Investigación en Psicología. Xalapa, México. Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=29212111>
- Swindells, R. (2017). *Mitos y leyendas del Antiguo Egipto*. España. Editorial Vicens Vives; Edición: 1.

Vicente, A. (1989). *El arte de la posmodernidad. Todo vale*. Barcelona. Ediciones del Drac.

Vuanello, G. (2015). *Los niños frente a Internet: seguridad, educación y tecnología*. México. Universidad Autónoma de Nuevo León.
Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=60741185005>

Wolton, D. (2000). *Internet ¿Y después?* Barcelona. Editorial: Gedisa.