

## PROYECTO DE GRADUACION

**Trabajo Final de Grado**  
Cuerpo B

### Cine de terror

Creación de un cortometraje Slasher Argentino

- ▶ Nombre y Apellido del Autor | Echeverria Gabriel Roberto
- ▶ Cuerpo B del PG 17/12/2018
- ▶ Fecha de presentación | \_\_\_\_\_
- ▶ Carrera de Pertenencia | Comunicación audiovisual
- ▶ Categoría | Creación y expresión
- ▶ Línea Temática | Diseño y producción de objetos, espacios e imágenes

## Índice

<b>Introducción.....</b>	<b>P.3</b>
<b>Capítulo 1. Origen y términos del cine Slash.....</b>	<b>p.12</b>
1.1 Terror en la Argentina .....	p.12
1.2 Comienzos teatrales.....	p.13
1.3 Inicios filmicos.....	p.14
1.4 Anatomía del subgénero.....	p.16
1.5 Decadencia.....	p.21
1.6 Resurgimiento del Slasher.....	p.23
<b>Capítulo 2. Características de los asesinos.....</b>	<b>p.27</b>
2.1 Motivos y pensamientos.....	p.28
2.2 Grandes Slashers del cine.....	p.34
2.3 Armas del asesino .....	p.38
2.4 Casos reales en Argentina .....	p.40
<b>Capítulo 3. Características de las víctimas.....</b>	<b>p.43</b>
3.1 Elementos únicos .....	p.44
3.2 Final Girl.....	p.46
3.3 Excesos.....	p.50
3.4 El ambiente sexual.....	p.53
3.5 Lejos de la seguridad.....	p.54
3.6 El camino del héroe .....	p.57
<b>Capítulo 4. Cortes, sonido y acción.....</b>	<b>p.59</b>
4.1 Efectos especiales sobre la piel.....	p.60
4.2 Litros de sangre... ..	p.64
4.3 En la escena .....	p.67
4.4 La importancia del sonido .....	p.71
<b>Capítulo 5. Creación del Slasher.....</b>	<b>p.74</b>
5.1 Asesino.....	p.75
5.2 Nuestras víctimas.....	p.79
5.3 Locación y contexto.....	p.82
5.4 Drogas, excesos y sexo.....	p.85
5.5 Inserción cultural .....	p.86
<b>Conclusión.....</b>	<b>p.90</b>
<b>Referencias bibliográficas.....</b>	<b>p.97</b>
<b>Bibliografía.....</b>	<b>p.98</b>

## **Introducción**

Este Proyecto de Grado (PG), titulado *Cine Slasher*, planea analizar el subgénero de terror conocido como Slasher. Se tomará el subgénero, se dividirá y analizará sus elementos más representativos de este género. Tales elementos son los que componen y representan al Slasher y los diferencia de otros subgéneros como los de supervivencia, posesiones o los gore. Su análisis y comprensión son de gran importancia para la finalización del proyecto.

Este proyecto se enmarca en la categoría de Creación y Expresión, porque la finalidad de éste será la creación de un cortometraje Slasher producido en la Argentina; que con sus elementos particulares ya analizados previamente en los capítulos, ayudarán a la creación del mismo. En el cortometraje se verá exployado lo analizado en los capítulos anteriores.

La línea temática que sigue este proyecto es la de Diseño y Producción de objetos, espacios e imágenes, porque la finalidad será la creación de un cortometraje con espacios y características Slasher, previamente analizadas con profundidad.

El cortometraje estará compuesto de los elementos anteriormente mencionados en los capítulos, justificando el ensayo realizado previamente. En él se exployaran tanto las técnicas de filmación aprendidas en los años de cursada y los elementos del Slasher, dando como resultado un cortometraje del subgénero.

La idea surgió años anteriores, cuando finalizando la carrera de comunicación audiovisual, aparece la idea de producir un cortometraje Slasher. Invasado por las distintas películas como Friday 13th, Scream, Chucky y Leatherface entre otros, la idea era tentadora y atractiva. Pero antes de poder realizar y encender la cámara, se necesita comprender el subgénero, para que así el cortometraje sea específicamente Slasher y no una hibridación de varios subgéneros de terror.

Con un cortometraje bien hecho, se puede enviar a concursos y festivales, además de que la experiencia ganada sería muy útil y entretenida. Incluso se entenderán mejor las estructuras y motivos de las películas de este subgénero, para que en un futuro, el material sea propio.

La pregunta problema que se plantea en este PG se va a contestar con fundamentos, es la siguiente. ¿Cómo se puede realizar un cortometraje Slasher Argentino sin que este caiga en la categoría de clase B o Z?

El objetivo general del proyecto de graduación es elaborar un cortometraje Slasher, producido y creado en Argentina, titulado Devorador. Mostrar que fuera de la productora de Hollywood se puede realizar y desarrollar el subgénero. Como desafío personal el proyecto toma la posición de cineasta, teniendo que crear un cortometraje desde cero, pasando por todas las fases de una creación audiovisual: preproducción, rodaje y postproducción. Además de aprender más acerca de los efectos especiales tan clásicos y necesarios en este tipo de películas.

El aporte que este trabajo plantea para la disciplina cinematográfica remite a cuestiones de validez teórica y práctica. Es decir, funciona como una reivindicación de un género postergado por su línea de sangre, por sus géneros fundadores, y por su naturaleza bizarra y grotesca, que lo lleva al encasillamiento extremo, incluso a ser tildado de clase B casi de forma automática. Pero no sólo se enumera y muestra los lados positivos y distintivos del Slasher, sino que también se recalcan los detalles o sucesos que lo llevaron de la edad dorada a ser un subgénero casi olvidado. Es por eso que uno de los antecedentes que tomo es el de Medina .J. (2008). *¿Cine surrealista? Análisis de los films La caracola y el clérigo, Un perro andaluz y La edad de oro*. Analiza los films, no los critica, lo mismo que quiero realizar con los films que tomaré del subgénero. Se verá como dividió los elementos del surrealismo para luego analizarlos y se volcará lo aprendido en el proyecto de graduación.

Vale aclarar que los capítulos no serán el armado de la producción del cortometraje. Sino que la carpeta de producción será llevada a cabo en paralelo a este proyecto escrito. En los capítulos se buscará y se comprenderá los elementos del subgénero, desde sus orígenes hasta la actualidad. En cambio la carpeta será creada con la intención del cortometraje puramente, en donde se realizará la producción, el arte y el guión entre otras cosas exclusivas del cortometraje.

El cortometraje sucederá en un campo alejado de la civilización, en donde un grupo de amigos adolescentes llega para pasar una noche de alcohol, sexo y diversión. Durante la noche, un asesino gigante y su pequeño colaborador aparecen para asesinarlos. El grupo de jóvenes debe sobrevivir al ataque.

Sera un cortometraje de 15 minutos como máximo de tiempo, con un elenco de no más de 10 personas, entre ellas el asesino y su secuaz. La locación: un campo que esté apartado tanto del ruido de ciudad como de autos o aviones como también alejado de las personas fuera del cortometraje. Esto para evitar que alguien se cuele en la filmación y aparezcan personas que afecten negativamente el corto.

Consiste de cinco capítulos. Cada uno de ellos analizará una parte del subgénero con sus respectivos ejemplos fílmicos. También habrá aportes de bibliografías que enriquecerán cada capítulo y serán también material de apoyo.

Para dar cuenta del estado de la cuestión, se utilizaran los siguientes antecedentes. Todos aportan experiencia previa y datos relevantes para los textos.

A pesar de que el trabajo no posee gran abundancia de zombies, se utilizará como referencia los siguientes trabajos, el de Davia Gabriel.(2012). *Un millón de zombies no pueden estar equivocados*. Proyecto de graduación. Trata sobre una temática parecida a la elegida y su formato de ensayo se utilizará como base para crear el propio. Será fundamental para cuando tenga alguna duda sobre como proseguir el escrito o para rearmar algún texto. En vez de un asesino serial del subgénero Slasher, analiza el género de zombies, un monstruo de ciencia ficción al igual que el mío.

Y también el de Torre M. Negri. (2013) *El cine de muertos vivos como síntoma de una sociedad*. Proyecto de graduación. Al igual que Davia, analiza un personaje de ciencia ficción también atado al género de terror. Será también base para el armado del escrito y su bibliografía será también analizada, ya que varios libros que el autor utilizó pueden ser de ayuda para el ensayo.

Para establecer una estructura sólida al trabajo, se tomará como referencia Bondi J.P (2013) *Cine Slasher*. Proyecto de graduación. Este proyecto analiza el cine Slasher, siendo fundamental como bibliografía y como guía de diseño del índice. Además, utilizo su bibliografía para tener más puntos de información sobre el tema.

Encuentro interesante también el trabajo de Garrués S.E (2015) *El cine de terror: las sagas Slasher*. Proyecto de graduación. Es un trabajo de España, pero su temática es la misma que tomo. Es un trabajo bien estructurado con gran aporte en los comienzos del cine Slasher. Ambos proyectos me servirán como guía en el trabajo y recurriré a ellos en cuestiones del subgénero.

El capítulo uno tratará sobre el origen del género. Sus inicios y los directores que le dieron vida a este subgénero. Se analizarán los primeros films Slasher y se observará en el contexto de la época, que efecto causó en los espectadores y el porqué de su creciente evolución de esa fecha en adelante.

El subgénero surgió en 1960 con directores como Alfred Hitchcock y su film *Psycho*, Michael Powell y *Peeping Tom*, Herschell Gordon Lewis y *Bloodfeast*, entre otros. Sus films contaban como un asesino serial accionaba y asesinaba a sus jóvenes víctimas .

Estos directores filmaron estas películas sin saber que empezaban a rodar las primeras películas Slasher. Estos films fueron los precursores del subgénero, estableciendo un cierto código que años más tarde sería el manifiesto de este tipo de películas. Además ya colocaban sobre la mesa, ciertos elementos que son fundamentales para diferenciar un film Slasher de otro subgénero de terror, como puede ser el arma del asesino o la locación donde se lleva a cabo el o los asesinatos.

También se analizará la era dorada del subgénero, en donde films como *Halloween* de John Carpenter, *Friday 13th* de Sean S. Cunningham o *A Nightmare on Elm Street* de Wes Craven hicieron su aparición y quedaron unidos a la historia del slasher. Se analizarán sus films, ya que estos trajeron nuevos elementos que revivieron al subgénero de terror, dándole un nuevo aire.

Para finalizar el capítulo se concluirá con los films de la nueva generación. Films como *Urban legend* de Jamie Blanks o *I know what you did last summer* de Jim Gillespie que aparecieron dentro de la década del 90. Tras finalizar el capítulo uno, comenzará a analizar los elementos que hacen que un film sea Slasher.

En el capítulo dos se analizarán los distintos tipos de asesinos y se verá la línea que los une a estos personajes. Se profundizará en personajes como Jason Vorhem de *Friday 13th*, Freddy de *A nightmare on Elm street* o en el asesino de *The Texas Chainsawmassacre*, entre otros, y se develarán las razones por las cuales son asesinos y el porqué de sus acciones.

El Proyecto de Grado de Marguery, J.N (2011) *El cine y sus enemigos públicos. La constitución del antagonista como amenaza social durante la historia norteamericana* trae beneficios al PG, ya que trata del armado del antagonista en la época donde el Slasher ya tenía sus propios asesinos, lo que suma a la construcción de Devorador.

Tanto lo que pasa por su cabeza como su aspecto físico, se desarmaran los personajes y colocándolos sobre una mesa, se dividirá y analizará cada rasgo psicológico y físico. Se sobresaltarán las características que crean a estos asesinos y luego de analizarlos, utilizaré ciertos elementos que formaran a Devorador, el asesino del cortometraje.

En el capítulo tres los objetos de estudio y análisis serán las víctimas de estos films. Siempre son jóvenes, en su mayoría siempre la víctima principal es una mujer. Desde *Psycho* hasta *Jason* o *Halloween*, la víctima, quien es asesinada o perseguida constantemente es una joven inocente. Hermosa y pura que sobresalta de su grupo de amigos por alguna característica como la timidez o por no tener excesos.

El PG de Pietro, C. (2013). *El héroe y sus cambios a través del tiempo. Ciencia ficción de Hollywood de los '80 en comparación con la actualidad*, al igual que el nombrado anteriormente, ayuda a construir a las víctimas y más importante, al protagonista del cortometraje.

Lo mismo pasa con el trabajo de Cardenas, C. (2008). *Estructura y personajes. Desarrollo de un Proyecto Audiovisual*, que trata también sobre la construcción de personajes en la sociedad.

Esta joven puede estar rodeada de amigos que en su totalidad abusan del alcohol, la droga o el sexo. Son chicos que aprovechan su edad para descontrolar sus impulsos, teniendo sexo o tomando drogas, algo que los hace más vulnerables para el asesino.

Además, a la hora de encontrarse con el monstruo del film, deciden o correr o enfrentarlo en una pelea que termina en su inevitable muerte. Este tipo de decisiones, de tomar o tener una relación sexual o enfrentarse al monstruo sabiendo que no hay chance de ganar, será analizada y se encontrará una respuesta a sus acciones, con ejemplos de películas que sirvan de *back up*.

Es de notar que estos jóvenes siempre están vulnerables al ataque del asesino, ya que las locaciones de sus fiestas o reuniones o donde suceden los acontecimientos, son en lugares apartados, lejos de la supervisión de algún adulto o seguridad mayor.

Para seguir analizando elementos del subgénero Slasher, en el capítulo cuatro se analizarán los efectos especiales que desde los primeros films en los 80 hasta los films modernos, representan visualmente este subgénero. Sangre, cortes, huesos rotos y desmembramientos de partes, son algunos de los elementos que tanto ruido y pavor hacen sentir a los espectadores.

Los efectos especiales son uno de los pilares más fuertes e infaltables a la hora de hacer un film Slasher. La sangre y los cortes o golpes, deben verse reales a los ojos de quien la vea para que su credibilidad sea coherente a pesar de lo exagerado de la escena. El maquillaje o los efectos especiales tras el rodaje son fundamentales.



Es por eso que se usará el proyecto de Rojas A .M .F. (2015). *La violencia en el cine de arte contemporáneo: cine europeo y norteamericano*. Proyecto de graduación.

La violencia pertenece al género Slasher y su impacto debe ser notorio al espectador. En un cortometraje o film de terror, la imagen debe provocar diferentes sensaciones, como miedo, tensión y emoción a través de la información visual y sonora que captan los espectadores. En este proyecto, este tema es importante y por eso se tomará el capítulo cuatro para que sea abordado en profundidad.

Vale aclarar que lo investigado y descubierto en estos efectos, será luego plasmado en el cortometraje. Se aprenderán a realizar estos efectos y se utilizarán para lograr el realismo que se puede ver en los films.

Acompañado de estos golpes y cortes, se tomará lo grotesco de estos golpes mortales y se visualizará en palabras. No es mostrar como mueren sino porqué mueren así, porqué sus asesinatos suceden en tal lugar o porqué el arma mortal es un cuchillo y no un machete. Cada muerte tiene un porqué de cómo sucede el acontecimiento.

Saliendo de este elemento visual, también el capítulo cuatro tratará sobre lo que causa la sangre o los cortes. Se analizarán las diferentes armas que portan los asesinos, desde un hacha o cuchillo, hasta una motosierra o machete. También se detallará el arma que usará Devorador en su matanza en el cortometraje.

Por último, el capítulo cinco se basará en el cortometraje, *Devorador*, el cortometraje que finalizará y juntará todo lo fundamentado durante los capítulos anteriores.

La historia es llevada a cabo en un campo alejado de la ciudad, en donde jóvenes abusan del alcohol y drogas una noche de verano. La protagonista es una joven que se aleja de todo eso, haciéndola especial ante los ojos del espectador.

Se tomará como referencia el trabajo de Prieto (2015). *Lenguaje del formato cuadrado: Dirección de fotografía del cortometraje1017*. Proyecto de graduación. La alumna tiene el mismo plan que se busca en este ensayo, crear un ensayo con la finalidad de crear un

cortometraje. Es por eso que su proyecto será tomado para ver y analizar los pasos que realizó previamente a su cortometraje en el ensayo.

Y también el PG de Landeta L. G (2015). *La cultura convergente. Narrativa transmedia como estrategia para el cine Argentino*, ya que en este capítulo también se habla de cómo incorporar elementos culturales Argentinos al cortometraje Slasher.

El asesino será Devorador, un personaje pequeño pero rápido. Ágil y un gran corredor. Nacido en las alcantarillas, sobrevivió años en ese ambiente toxico, en el cual tuvo que cazar desde pequeño para sobrevivir.

El problema surge, cuando crece y ya las pequeñas presas no le dan el alimento que necesita, por lo que recurre a lugares de caza más grandes, como un hospital, donde presiente que las presas son más vulnerables.

El argumento final de este cortometraje es mostrar que no solo Hollywood puede crear films de este subgénero, sino que también acá en Argentina se puede hacer lo mismo y tener el mismo resultado: sorpresa y gore. Como objetivos de este proyecto, se analizarán y demostrarán los distintos tipos de maquillaje y efectos especiales de este género como puede ser la sangre falsa y los cortes sobre la piel.

Se comprueba que no hay muchos textos sobre el subgénero, pero sí sobre el género troncal que sería el de terror. De la lectura de los textos se pueden apreciar detalles que ayudan a la comprensión de los capítulos, por ejemplo los autores Wilson. C y Wilson. D, que gracias a su libro se entiende mejor la mentalidad asesina vista en el resto del proyecto.

También el autor Kerswell, J. A, aporta información sobre el subgénero, convirtiéndose en una fuente de referencia indispensable para el trabajo ya que además del conocimiento sobre los films, aplica una mirada inteligente y analítica.

Otros autores como Beylie.C y Ebert.R dan pequeñas ideas, informaciones y opiniones sobre películas fundamentales del subgénero, expandiendo las ideas básicas de lo que es una película Slasher y profundizando en la cabeza de los autores y asesinos.

## **Capítulo 1: Orígenes y términos del cine Slasher**

Sangre, cortes y gritos de chicas jóvenes desesperadas. Detrás una formidable sombra que deja un rastro de muerte y sangre le siguen drogas, alcohol y actos sexuales a pleno. Estos son alguno de los componentes del Slasher, films en donde el gore es el platillo principal.

Su bestialidad es el principal atractivo, por la cual la gente va al cine, alquila o descarga de internet infinidades de películas. Pero no todo comenzó con una máscara y un cuchillo, o un niño traumatado en Halloween o un psicópata con sed de venganza que ataca durante la hora de la siesta o de la noche.

Todo comenzó en el predecesor del cine, el teatro, en donde las cortinas se abrían y los actores y actrices actuaban frente al público.

En los teatros europeos inició, sin saber que se convertiría años después en una rama importantísima e innovadora del género de terror, un subgénero tan grotesco como atractivo, en donde se deja de lado la delicadeza humana y se da un paso a la representación de las masacres, litros de sangre, huesos rotos y gritos desgarradores.

En 1960, La Nación hizo una entrevista a Hernán Cohen, un famoso director y productor de películas de terror y ciencia ficción de clase B. Fue el director de la famosa película *I was a Teenage Werewolf*, pero el disparador de la misma, fue una gira por Estados Unidos que realizó, en la cual descubrió que había ciertos factores que convertían una película de terror en un éxito. En estos datos recopilados, un 72% de los espectadores de películas de terror, eran jóvenes entre los 12 y 26 años.

## 1.1 Terror en la Argentina

El primer film de terror, con evidencia, que se puede encontrar que sea puramente argentino, es El hombre bestia o La aventura del Capitán Richard. Es el primer film con elementos de terror. Filmada en Santa Fe, la película es una historia de hombres lobos, en donde el Capitán Richard, en medio de una guerra que nunca se nombra, cae en una jungla y allí comienza convertirse en una especie de troglodita u hombre bestia. Más tarde es encontrado por un científico que lo usa para sus propios experimentos, pero este escapa y comienza a matar a los hombres del pueblo y secuestrar a las mujeres.

Es un film con una duración de 50 minutos, pero es el primer film de terror, a pesar de que posea escenas cómicas y efectos absurdos.

A partir de ese momento, comenzaron a surgir otras películas de terror argentinas, como por ejemplo El extraño caso del hombre y la Bestia (1951) de Mario Sofficci, que era una trama muy parecida, casi igual, al caso de Dr. Jekyll and Mr. Hyde ; o el director Carlos Hugo Christensen con el film Si muero antes de despertar (1952) .

Actualmente el cine de terror Argentino, está en crecimiento, tocando temáticas como las paranormales o invocaciones demoniacas. No solo en largometrajes, sino que la influencias de terror se expande también a los cortometrajes, festivales y de universidades también. Permitiendo que el terror como género, comience a aferrarse mejor.

Actualmente, películas como Aterrados (2017) de Demián Rugna es la más famosa e impactante, teniendo varios ciclos en festivales y nominación por igual. Brevemente, el largometraje cuenta una historia paranormal de cadáveres y desapariciones. Pero el cine de terror viene en auge de cantidad y calidad desde el 2015, donde fórmulas como Frasncesca de Luciano Onetti y Resurrección de Gonzalo Calzada tuvieron un impacto en la gente.

Principalmente lo sobrenatural y el uso de algún asesino serial, son los pilares del cine de terror Argentino, incluso, utilizando casos reales llevados al cine, dándoles un toque de crueldad e impresión a la gente, sabiendo que alguien hizo cosas tan terribles o peores en la realidad.

## **1.2 Comienzos teatrales**

Un subgénero es una categoría menor de un género. En este caso, el subgénero Slasher es parte del género terror. En otras palabras, el Slasher nace del tronco de los films de terror, pero por tener elementos o particularidades diferentes que se repiten en varias ocasiones, se lo distingue del género.

En el 1897 Oscar Méténier abrió por primera vez las puertas de su Le Théâtre du Grand-Guignol, con capacidad para 285 personas. Anteriormente, Oscar había escrito una gran cantidad de obras para André Antoine, fundador del Théâtre Libre, en el que representaban obras que encarnaban asesinatos, violaciones, robos y escenas violentas. Cuando este teatro cerró por la baja cantidad de asistentes, Oscar decidió abrir las puertas de un nuevo teatro que ofreciese lo que el público demandaba, mayor intensidad y violencia explícita y así surgió Le Théâtre du Grand-Guignol.

El Théâtre du Grand-Guignol ofrecía dos tipos de funciones diferentes, la primera consistía en la ridiculización de las clases altas a través de funciones cómicas; y la segunda recreaba oscuros sucesos de la prensa parisina. Con títulos tales como Le laboratoire des hallucinations o L'horrible passion, las funciones solían contar con escenas caóticas, llenas de torturas y muertes, en las que se servían de efectos especiales para recrear una garganta siendo degollada, unos ojos arrancados, o caras devoradas por un ácido, por citar algunos ejemplos.

El teatro, que mantuvo sus puertas abiertas alrededor de sesenta años, gozó de su mayor popularidad en el periodo de entreguerras, llegando a convertirse en uno de los principales atractivos de la ciudad de París. Una de sus grandes figuras, que permanece

al día de hoy en la memoria, fue Paula Maxa, que fue asesinada en escena cerca de 10.000 ocasiones de sesenta formas diferentes y violada unas 3.000 veces, según The New Yorker Magazine, en su artículo del 18 de marzo de 1957. En 1945 la popularidad del Grand Guignol comenzó a marchitarse, al mismo tiempo que la violencia explícita aumentaba paulatinamente en pantalla, no podemos dejar de mencionar la película francesa de Georges Franju *Les yeux sans visage*, 1960, en la que un cirujano asesina chicas jóvenes y les arranca la cara con la intención de devolverle la belleza a su hija. El filme, fue una influencia para John Carpenter, que 18 años más tarde tomaría como referencia la máscara blanca que lleva la hija del cirujano para la máscara que llevaría Michael Myers, el asesino del film *Halloween* (La noche de Halloween, John Carpenter, 1978). Finalmente, el teatro cerró sus puertas en 1962.

### **1.3 Inicios fílmicos**

Se utiliza el comentario de Salva Eslava Garrués, autora del proyecto de graduación *El cine de terror: las sagas slasher* que la industria americana siempre ha estado atentas al cine europeo, que en muchas ocasiones ha resultado ser una fuerte influencia y en esta ocasión no se puede hablar de slasher sin hacer mención al krimi alemán y al giallo italiano. (2015, pp. 7-8)

Los krimis solían ser adaptaciones del escritor británico Edgar Wallace, cuyos libros estaban repletos de llamativos asesinatos y una atmósfera oscura. Sin embargo no resultaban tan violentos como sus hermanos italianos, centrandos más las películas en la investigación que los personajes llevaban a cabo y empleando algo de humor. El krimi alcanzó su máximo nivel de popularidad de finales de los cincuenta a mediados de los sesenta. Los criminales de estas películas, aparecían ataviados con extravagantes disfraces, desde un esqueleto verde con una capa, a un monje encapuchado con un hábito rojo. Un aspecto que más tarde se utilizaría en los slasher, es el empleo del punto de vista subjetivo, pues en filmes como *Das Phantom von Soho*, (El fantasma de Soho,

Franz Josef Gottlieb ,1964) se notan escenas que emplean este recurso, en las que se aprecia una mano con un guante sujetando un largo cuchillo de carnicero, referencia que se recreará años más tarde en Halloween.

A finales de los años sesenta los krimi comenzaron a decaer y muchas de sus películas empezaron a ser coproducciones con Italia, quien pronto se alzaría como maestro indiscutible de la violencia.

Los primeros filmes giallo fueron obra de Mario Bava, con su *La ragazza che sapeva troppo* (La muchacha que sabía demasiado, 1963) y *Sei donne per l'assassino* (Seis mujeres para el asesino, 1964). En 1971, sería también Bava quien dirigiría *Reazione a catena* (Bahía de sangre, 1971), película que será una referencia para diversos filmes slasher como *Friday the 13th* (Viernes 13, Sean S. Cunningham, 1980), que claramente recreará dos secuencias de esta película.

Los orígenes del subgénero Slasher se remontan a los años 1960 con sus predecesores. La curiosidad es que en sus orígenes, el subgénero nació sin el nombre de Slasher. Fueron directores como Alfred Hitchcock o Michael Powell que con sus películas comenzaron a recrear este subgénero.

Según el autor Kerswell J.A en el libro *The Slasher movie book* corría el año 1932 cuando tuvo lugar el estreno de películas que presentarían el comienzo de lo que acabaría por desarrollarse como cine slasher pero fueron dos películas en concreto las que constituirían la base de las producciones de este subgénero, *Psycho* (Psicosis, Alfred Hitchcock, 1960) y *Peeping Tom* (El fotógrafo del pánico, Michael Powell 1960)” (2012, p.15).

Estos films, juntos con otros de la época como *Blood Feast* (1963) de Herschell Gordon Lewis o *Dementia 13* (1963) de Francis Ford, fueron los precursores del subgénero. Años más tarde de sus estrenos, los críticos de cine comenzaron a notar una serie de elementos que unían estos films, como la debilidad hacia la mujer de parte del asesino.

Otros elementos se repetían continuamente, pero el fundamental y más concreto, era la utilización de un arma blanca para el asesinato, junto a primeros planos o planos detalles del cuerpo de la víctima siendo atacada.

#### **1.4 Anatomía del subgénero**

Alfred Hitchcock fue el director del film *Psycho* del año 1960, donde se narra como un asesino con doble personalidad, la de él y la de su madre fallecida, mata y oculta el cadáver de sus víctimas en un lago. El asesino blande un cuchillo de cocina y con éste, fue filmada la famosa escena de la ducha, en donde Marion Crane, protagonizada por Janet Leigh, es apuñalada incontables veces hasta caer muerta en el suelo de la ducha. Muchos elementos dentro de este film serían repetidos en otros, pero el más representativo, es la identificación del asesino con el espectador. En la escena de la ducha, Hitchcock utiliza la cámara para mostrar el asesinato desde la visión del propio Norman Bates, el famoso asesino del Hotel Bates; en los films posteriores este plano subjetivo se repite para que no solo el espectador se identifique con el asesino, sino para mostrar explícitamente el asesinato con la sangre y la carne cortada. Un punto fuerte del subgénero, es la demostración cruda de las acciones de los asesinos, arrancando cabezas, apuñalando gente, o martillando cabezas hasta reventarlas.

Hitchcock utilizó este plano subjetivo para sobresaltar e impresionar a los espectadores de la época, a pesar de que no se mostraba el cuchillo penetrando la carne, fue solo necesario mostrar planos rápidos y el grito desgarrador de la actriz, para que la gente tenga una imagen clara del asesinato.

Norman Bates, el asesino del filme de Hitchcock presenta además varias características de los asesinos del cine slasher: es voyeur, sexualmente impotente, calma sus impulsos a través de la violencia homicida y comete sus asesinatos disfrazado, ocultando sus rasgos, como sucede con la mayoría de los asesinos slasher. (Kerwell, 2012,p.26).

En *Psycho*, Norman Bates se muestra como un sujeto tímido que constantemente está espiando o acechando a sus víctimas, especialmente a través de paredes agujereadas y



cuadros falsos. La impotencia que tiene para atraer a una joven o hablarle, terminan en el peor de los pecados: el asesinato.

El voyeurismo estuvo presente desde las primeras películas como factor fundamental del asesino. Observando por un agujero en la pared, espiando, e incluso observando desde un lugar recóndito del lobby del hotel, quiénes pasan por el mostrador de ingresos y salidas. La decoración de la recepción, está colmada de aves disecadas que miran con ojos intensos a las personas que se encuentran del otro lado del mostrador, creando así una sensación de que la víctima es constantemente observada y acechada.

Michael Powell filmó en 1960 el film *Peeping Tom*, en la cual se muestra un asesino también, con debilidad hacia las mujeres. El sujeto las sigue y espía con una cámara para luego captar los últimos momentos de vida de la víctimas antes de ser asesinadas. “El argumento gira en torno del voyeurismo, entendido como variante perturbadora de la cinefilia” (Beylie, 2007, p.254).

En esta película, se puede ver con más intensidad la identificación subjetiva del asesino, ya que Powell reutiliza la misma estrategia de Hitchcock, poniendo al espectador en el lugar del asesino, que es Mark Lewiss.

Pero va más allá, y muestra los asesinatos por el ojo de una cámara de filmar, haciendo referencia al nombre original de la película y dándole una gran verosimilitud a las escenas. La gente pensaba que realmente era asesinada una mujer dándole un toque más tétrico a la escena.

Las estrategias visuales de la película incluyen al público en el voyeurismo de Mark. El plano inicial es visto a través del visor de la cámara de Mark. Más tarde, vemos el mismo metraje en su sala de proyección, en un extraordinario plano desde detrás de la cabeza de Mark. A medida que la cámara se retira, la imagen se transforma en un primer plano, entonces el rostro de la víctima tiene el mismo tamaño que la cabeza de Mark. En un plano, Powell nos muestra a un miembro del público, siendo reducido por el poder de la visión cinematográfica. (Ebert, 2003, p.187).

Otro elemento fundamental que se repetiría en los demás films, el asesino cubierto, escondido tras una máscara, evitando ser visto por la vergüenza de sus acciones o simplemente para evitar ser descubierto.

En el caso de Norman Bates, se disfraza como su madre, pero este recurso no lo utiliza para no ser identificado, sino porque sufre una doble personalidad; una es la de él mismo y la otra pertenece a la madre de Bates, quien es la parte psicópata, celosa y asesina.

Otro ejemplo de lo recién comentado puede ser el personaje Jason Voorhees de la película *The Friday 13th*, quien se oculta detrás de una máscara de hockey o de un saco para evitar que vean su rostro desfigurado. Pero también tenemos al asesino de *Scream* (*Scream: vigila quien llama*, Wes Craven, 1996) quien tapa su rostro con la clásica máscara blanca de fantasma, para no ser descubierto y así poder seguir el juego demente que establece con la protagonista Sidney Prescott y sus amigos.

Reforzado con películas como *The Texas chainsaw massacre* (La masacre de Texas), estrenada en el año 1974 y dirigida por Tobe Hooper, en la cual un asesino con una moto sierra persigue y da caza a un grupo de jóvenes, el subgénero estaba preparado para ser nombrado y distinguido.

En el año 1978, dirigida por John Carpenter, *Halloween* sale al cine, dando verdaderamente inicio al subgénero Slasher y al comienzo de la generación dorada del mismo. Grandes franquicias como la de *Halloween*, la de *Friday the 13th* (1980) o *A Nightmare on Elm Street* (1984) nacieron de esta generación. Incluso en la actualidad, se reciclan estos films para continuar con el antojo de la audiencia fanática del Slasher clásico.

En la película se puede observar dos aspectos que serán explotados en infinidad de ocasiones en el subgénero: un grupo de jóvenes fuera de su hábitat y alejados de la civilización, y de una autoridad protectora llámese policía o padres, son capturados y asesinados por una familia de sádicos caníbales. Dentro de la familia destaca *Leatherface*, personaje que pasará a la historia tras su estreno y que dará lugar a numerosas secuelas y remakes.

“Siempre hemos sido persuadidos por el deseo de asustarnos, y nuestra fascinación por la violencia ha perdurado” (Kerswell, 2012, p.18). Las películas Slashers alimentan

nuestra fascinación de ver cada vez más, sea con más violencia o con nuevos villanos con diferentes formas de matar. A pesar de que nos tapamos un ojo para no ver, con el otro vemos cada detalle de la muerte.

Leatherface, conocido por su afición a cubrirse la cara con piel humana y a usar una moto sierra por arma, resulta temible al tratarse de un ser movido únicamente por sus instintos homicidas, carente de toda bondad y humanidad, aspectos que se repetirán constantemente en los asesinos clásicos del subgénero. Se cubre el rostro para que no vean su desfiguración de nacimiento, pero en ese intento de ocultamiento, vemos el verdadero rostro del monstruo usando la piel de sus víctimas.

Entre sus víctimas surge un precedente: la *final girl*, que será la chica joven que sobrevive a la persecución del homicida y a sus ataques, que logra escapar y llegar a la seguridad de la civilización, pero sin poder detener o matar a Leatherface. Esto mismo deja un final abierto para próximas secuelas.

La trama simple, los efectos de sangre y cortes, y la combinación de sexo y violencia, hizo que este tipo de películas fueran sencillas, económicas y atractivas para los directores de esa generación. Además no eran necesarios actores reconocidos ni consagrados para los papeles, lo que las hacía más económicas en presupuesto.

En la década del 70, el slasher había dado sus primeros pasos, pero no sería hasta la llegada de Halloween (John Carpenter, 1978), que asentaría por completo sus bases. Previamente a esta película, hubo otros tres films que trataron de llevar el primer estandarte del subgénero.

La primera fue Black Christmas (Bob Clark, 1974), película canadiense que no gozó de éxito en Estados Unidos. A pesar de que tenía fuertes elementos slasher, no fue bien recibida por el público. La película sitúa la acción en una fraternidad universitaria y los protagonistas son jóvenes con las hormonas elevadas. Allí comienzan a recibir llamadas del asesino, elemento que también se convertirá en recurrente en este tipo de cine, y

poco a poco los estudiantes van siendo asesinados. Un dato curioso del filme es que la identidad del asesino nunca se llega a develar, así como tampoco sus motivos.

En 1977, Wes Craven ganaba el premio de la crítica en Sitges por *The Hills Have Eyes* (Las colinas tienen ojos, 1977), que narraba la historia de una familia acosada y masacrada por un clan caníbal, nuevamente en medio de ninguna parte, evitando que puedan escapar o pedir ayuda.

*Class Reunion Massacre* (Constantine Gochis, 1978) abriría la veda de los discursos moralizadores en el subgénero. Presentando un argumento que será recurrente años más tarde, un grupo de antiguos compañeros de instituto acuden a una reunión de ex alumnos, en donde irán siendo masacrados por un asesino disfrazado. Los personajes, son asesinados por los pecados que cada uno de ellos representa, pues el homicida considera que la muerte es la única forma de redimirlos, planteando por primera vez el discurso sancionador y moralizante que terminaría siendo tan característico.

Pero fue Halloween quien creó un discurso slasher y supo transmitirlo a la pantalla grande. Juntando los elementos anteriores , como el grupo de adolescentes, un arma mortal, original y siniestra, y la final girl, pudo crear una película puramente slasher. De ahí en adelante, las demás películas supieron basarse en un manuscrito, una serie de elementos que debían cumplirse para pertenecer a este subgénero.

En 1981 se estrenaría *A Nightmare on Elm Street* (Pesadilla en Elm Street, Wes Craven), que terminaría por convertirse, especialmente el asesino Freddy Krueger, en un fenómeno cultural , porque aunque fué filmada con sólo 1.8 millones de dólares de presupuesto, recaudaría casi 26 millones de taquilla. Estos números de taquilla y la increíble popularidad alcanzada por su malvado protagonista, darían lugar a una de las franquicias más conocidas y exitosas. La película además contribuyó al establecimiento del estudio que la produjo, New Line Cinema, salvándolo de la bancarrota. *Pesadilla en Elm Street* tuvo tal impacto en el cine slasher que daría comienzo a una serie de películas del subgénero que tratarían de mezclar la realidad y el mundo onírico.

En 1984, New World Pictures lanzó *The Initiation* (Iniciación satánica, Larry Stewart), cuya protagonista fue la actriz Vera Miles, quien a su vez había dado vida a la hermana de Marion Crane en *Psycho*. Ésta fue la última cinta slasher estrenada en la pantalla grande en la denominada época dorada. Poco después el cine slasher comenzaría a desaparecer de las grandes pantallas de cine.

### **1.5 Decadencia**

A partir de 1985, el cine slasher comenzó a sufrir una decadencia progresiva, que acabaría alejando este tipo de producciones de la gran pantalla para acabar convirtiéndose en un producto casi exclusivo de los videoclubs. El primer slasher grabado directamente con una cámara de video fue *Sledgehammer* (David Prior, 1983), algo que luego acabaría por ser lo más habitual gracias a la reducción de costos que ello suponía. El declive del interés del público comenzó a ser cada vez más evidente, causando que los estudios perdieran el interés por este tipo de subgénero de forma progresiva y que muchos no se atreviesen a realizar ninguna inversión en este tipo de películas al observar los fracasos en cifras de sus predecesores.

El fracaso absoluto de dos largometrajes de 1986 mostró el descenso de interés y éxito por el que pasaba el cine slasher. *April Fool's Day* (Inocentada sangrienta, Fred Walton, 1986) fue un rotundo fracaso, llevando el film hasta el summum de la incoherencia propia del slasher. *Killer Party* (Odio en la sangre, William Fruet, 1986) cuenta con componentes típicos del subgénero, hermandades universitarias, bromas pesadas, hormonas desatadas, pero acaba resultando ser un pastiche, recurriendo a elementos característicos de diferentes géneros. Esta hibridación, que comenzó a darse en diversos largometrajes no era más que un intento desesperado de mantener el interés de los espectadores.

En los slasher de estos años, cobra más importancia lo erótico que la violencia, pues se pretendía evitar problemas con la censura que anteriormente habían sufrido otras

películas por su violento contenido, por lo que los asesinatos serán mucho menos gráficos e impactantes. Rozando en ocasiones lo ridículo y la auto parodia, hubo quien supo aprovecharse de ello, como Tobe Hooper y su *The Texas Chain saw Massacre 2* (La masacre de Texas 2, 1986), optando por un enfoque diferente al de su primera película de la saga, dándole un toque cómico, con efectos especiales sangrientos e irreales, siendo una canción de rock la que suena con la aparición de Leatherface y una familia caníbal que al ganar un concurso recibe como premio la mejor carne. Destaca en esta película también su final girl, quien enamora a Leatherface logrando que éste le perdone la vida. Posteriormente la saga contaría con dos secuelas más, que fueron un burdo intento de volver al tono de la primera película. Esta decadencia afectó también a las figuras más representativas de éste, como Michael Myers, cuyas secuelas cada vez resultaban más desesperantes.

Otra de sus emblemáticas sagas, Friday the 13th, trató incluso de acabar con Jason en Friday *The 13th: The Final Chapter*, que pretendía ser la última entrega del asesino de Crystal Lake, a pesar de que un año después, en 1985, tratarían de innovar con una nueva película, *Friday the 13th: A New Beginning*, eso sí, con pies de plomo, pues los productores temían un estrepitoso fracaso como el sucedido con *Halloween III: Season Of The Witch*. Cada vez era más patente la demanda de los espectadores por la introducción de innovaciones en los largometrajes. Otras películas que contaron con buena aceptación en sus inicios, al realizar sus secuelas no trataron de innovar sino de repetir los esquemas de la original, como sucedió con *Child's Play 2* (Muñeco diabólico 2, John Lafia, 1990), que repite el esquema argumental de la primera y *Child's Play 3* (Muñeco diabólico 3, Jack Bender, 1991). Cabe destacar también en ésta época un par de largometrajes cuyos psicópatas se servían de instrumental médico para torturar y asesinar a sus víctimas. Una de ellas es *Dr. Giggles* (Manny Coto, 1992), cuyo argumento se basa en el hijo de un médico que asesinó a varios lugareños para practicar un trasplante que salvase la vida a su esposa, y cómo años más tarde el hijo escapa del

psiquiátrico y comienza a vengarse de los que castigaron a su padre. *The Dentist* (El dentista, Brian Yuzna, 1996), empleaba el clásico temor general hacia los dentistas para aterrorizar a un público que observaba como el asesino empleaba los instrumentos médicos en aparatos de muerte y tortura.

Pero estas innovaciones o nuevos miedos, no lograron que el subgénero se mantenga a flote en el cine, y mucho menos que pudiese hacerle competencia a otros géneros más populares. Al utilizar una y otra vez el mismo argumento o las mismas historias, con los personajes estereotipados sin agregarles algún cambio importante o distintivo de sus anteriores films, al gente se sintió aburrida y perdió el interés en ellas. Pero el golpe más fuerte se nota con la baja calidad de las muertes y el subido de tono en las escenas sexuales o eróticas. Desde sus comienzos, el subgénero atrajo a las masas no por las escenas levemente eróticas o eróticas, sino por los efectos especiales y el gore e innovaciones en cada asesinato. Al perder eso, perdió un pilar del subgénero.

Hubo también algunos títulos muy destacables que gozaron de mucho éxito gracias a una fórmula que consistía en mezclar el slasher con el thriller, convirtiendo al psicópata en la figura central de la película y centrando más el argumento en la investigación que sucede a su alrededor. Algunos de los títulos más destacables que emplearon esta fórmula son *The Silence of the Lambs* (El silencio de los corderos, Jonathan Demme, 1991) o *Basic Instinct* (Instinto básico, Paul Verhoeven, 1992). Esta exitosa mezcla dio lugar posteriormente a un sinnúmero de largometrajes que mezclaba thriller y slasher, como *Se7en* (Seven, David Fincher, 1995) o *Copycat*. (Copycat: copia mortal, Jon Amiel, 1995).

## **1.6 Resurgimiento del Slasher**

A raíz del éxito de películas como *Scream* (*Scream: vigila quien llama*, Wes Craven, 1996) resurgió el interés por las películas del subgénero así como el interés por recuperar a los íconos de su época dorada. A diferencia de sus comienzos, en esta etapa las

normas del subgénero están totalmente establecidas y los cineastas son conscientes de ellas. Otro factor que contribuirá a éste renacer será la presencia de conocidas estrellas televisivas en sus largometrajes y la abundancia de remakes de las más exitosas películas. *Scream*, película que destaca por la novedad de ser autorreferencial dentro del propio subgénero, consiguió recaudar elevadas cifras, por lo que no tardaron en llegar películas tratando de imitar ese éxito, como *I Know What You Did Last Summer* (Sé lo que hicisteis el último verano, Jim Gillespie, 1997) y sus dos secuelas. Con una recaudación de 72 millones de dólares quedaba manifiesta la evidencia de que el nuevo público juvenil estaba deseoso de películas slasher. Tres sagas más se iniciaron en 1998, *Urban Legend* (Leyenda urbana, Jamie Blanks), que recreaba leyendas urbanas en un campus universitario, *Wrong Turn* (Km. 666, Rob Schmidt, 2003)- que situaba nuevamente a un grupo de jóvenes en mitad de la naturaleza, alejados de toda urbanidad- y *Final Destination* (Destino final, James Wong, 2000), en el que la Muerte, en diferentes formas, estaba signada para cada protagonista. En ese momento, los viejos ídolos del subgénero volvieron a hacerse un hueco en las pantallas, como *Halloween H20: 20 Years Later* (Halloween H20, Steve Miner, 1998) o *Halloween Resurrection* (Rick Rosenthal, 2002). También la saga de protagonizada por Jason Voorhees y su machete volvería en 2001 para realizar su habitual sangría con *Jason X* (James Isaac, 2001), eso sí, situándolo en una nave espacial del futuro en lugar de su habitual Crystal Lake City. Cabe hacer mención de la película *Cherry Falls* (Geoffrey Wright, 2000) que no llegó a ser estrenada en la gran pantalla, quedando desterrada a los pases televisivos y videoclubs. En ella se invierte uno de los principios clásicos del slasher, pues el asesino se dedica a matar a todo aquel adolescente de un instituto que sea virgen, dando lugar a una gran orgía final como solución al problema, lo que suponemos influyó en la decisión de la MPAA (Motion Picture Association of America) para no ser estrenada en cines. Un reconocido nombre es el de Rob Zombie con su *House of a 1000 Corpses* (La casa de los mil cadáveres, Rob Zombie, 2001), debut de su director quien construye un



largometraje slasher típico, en el que un grupo de jóvenes caen en manos de una familia de psicópatas dando lugar a un baño de sangre con escenas sumamente violentas.

La figura de la final girl también sufrirá cambios respecto a las clásicas de los años setenta y ochenta. Por ejemplo, Sidney Prescott, final girl de *Scream*, combina elementos clásicos con otros nunca vistos en las protagonistas. Así pues, no mantiene relaciones sexuales con su pareja por un trauma, cosa que acaba superando y pierde la virginidad con quién resultará ser el asesino, sin embargo esto no la llevará a la muerte, como estaba casi estipulado por las normas del subgénero, sino que además de sobrevivir será ella quien acabe con el asesino. A partir de ese momento la condición virginal de la final girl pierde importancia.

Otra característica de esta nueva etapa es la sectorialización del target de público al que se dirigen. Surgen las películas pensadas para un determinado tipo de público, perteneciente por ejemplo a una raza u orientación sexual. Por un lado están los denominados *Black slasher*, largometrajes slasher cuyos protagonistas son casi exclusivamente actores negros y ambientados en suburbios. Pandillas y grupos de delincuentes son el ambiente de las locaciones, queriendo mostrar la vida de las pandillas negras o de los barrios bajos de las ciudades. Ejemplos de ello son *Holla* (H.M Coakley, 2000) o las dos últimas entregas de la saga *Leprechaun*, *Leprechaun in the Hood* (*Leprechaun, la maldición*, Rob Spera, 2000) y *Leprechaun: Back 2 The Hood* (*Leprechaun: el regreso*, Steven Ayromlooi, 2003). Otro ejemplo de la sectorialización son también los slasher orientados al público homosexual, como *Make a Wish* (Sharon Ferranti, 2002) , primer slasher lésbico, o *Hell Bent* (Paul Etheredge, 2004).

En esta oleada de nuevas entregas Slasher con más diversificación, se le agrega otro gran cambio, que le permitió al público creer en la idea del asesino y la violencia que este aplica sobre las víctimas. La verosimilitud de las muertes, los cortes, golpes y traumatismos recaen en efectos especiales, como el maquillaje o los efectos digitales;

tan bien hechos que logran que el espectador se aterrorice y no que se ría de las muertes.

Esto se debe a que el Slasher pasó a ser un subgénero de presupuesto bajo a uno de moderadas o grandes producciones en ciertos casos. Una fácil comparación es la de *The Wizard of Gore* (Herschell Gordon Lewis, 1970), donde un mago a través del hipnotismo controla a la gente para presentarlas en su show sangriento lleno de gore. Las muertes son gráficas, mostrando como perforan el abdomen de la mujer o como se decapita a la víctima. Pero en este caso, los efectos restan en vez de aportar a la película. La utilización de la cámara se centra en los cortes y traumatismos demasiado tiempo logrando que el espectador se de cuenta de lo falso del efecto y se note el maquillaje. La repetición continua de la misma, solo hace que las escenas parezcan un chiste y que el espectador note lo falso de los efectos.

En cambio, comparando este film de los años 70 con uno de la época dorada como *Wrong Turn* de Rob Schmidt, que se estreno en el año 2003, vemos otra calidad de película, porque la cámara pasa a ser un elemento importante y distinto. La cámara nos muestra los cortes con hachas o alambres de púas, pero no lo suficiente como para notar los efectos especiales o el maquillaje especial que mostrarían la carne cortada o la sangre falsa. En cambio, deja a la propia imaginación que tanto dolor sufrió la víctima o que tanto cortó el machete a la víctima. La libre interpretación del espectador, sobre las muertes en la década dorada del Slasher, es lo que impulsa a crear nuevas películas y no que queden como films absurdos o graciosos.

## **Capítulo 2. Características de los asesinos**

Los antagonistas del subgénero son psicópatas y asesinos que no temen profundizar en sus métodos de tortura y matanza. No le temen a la ley y matan todo lo que se interpongan delante de su objetivo. Claramente los asesinos de los Slashers son los más retorcidos y temibles personas que uno se pueda imaginar.

Cada uno con su propio arsenal de armas y diferentes métodos de aplicar dolor y muerte a sus víctimas. Ya sea en un campo o en una universidad o en los propios sueños, ellos aparecen y no se detienen ante nada. Algunos disfrutan matar, otros lo hacen a sangre fría sin sentir remordimiento o tristeza.

Son icónicos por tener una mentalidad oscura, por aplicar la muerte de diferentes maneras y más de una vez sus métodos son retorcidos y diabólicos. Algo que se puede dar por seguro, es que no importa la cantidad de balas o golpes que reciban, siempre se terminan levantando para seguir la cacería.

El asesino serial se caracteriza esencialmente por cometer varios crímenes de origen compulsivo, ya sea originado por problemas desarrollados desde joven en el entorno socio-familiar, o por problemas psicológicos en general. El asesino serial no tiene intereses económicos como los de un asesino a sueldo, no comete crímenes ideológicos como lo hacen los terroristas o genocidas, como tampoco se caracteriza por ser un asesino en masa ya que no suele atacar a gran cantidad de personas en un lugar público para luego posiblemente suicidarse, sino que el asesino serial mata por la necesidad de sentir poder, control sobre sus víctimas al momento de perpetrar el crimen.

Pero detrás de cada acción, asesinato o masacre, estos seres terroríficos tienen un motivo, una razón o varias por las cuales llevan a cabo sus acciones trágicas. En este capítulo se analizarán y también se tomarán algunos de los más famosos Slashers del cine.

Por eso, en este capítulo se explorará la mente de los asesinos, tanto en los films como en sucesos reales. De dónde surgieron sus motivos, sus acciones y porqué . Todo lo que hicieron, se mostrará y analizará en este capítulo.

## **2.1 Motivos y pensamientos**

El capítulo comenzará con los dos antecedentes del subgénero, Peeping Tom (1960) de Michael Powell y Psycho (1960) de Alfred Hitchcock. Ambas películas comparten un asesino masculino, pero las condiciones mentales de ambos son diferentes entre sí, a pesar de que el resultado sea el mismo: el asesinato. Tanto Mark de Peeping Tom como Norman de Psycho, tienen una debilidad por las mujeres.

“Película increíble, interpretable desde múltiples niveles de ironía, El fotógrafo del miedo presenta el caso de un Jack el Destripador moderno que habría visto demasiadas veces Un perro andaluz y La ventana indiscreta” (Beylie, 2007, p.254). Ya de por sí, Jack el Destripador era malvado, y que alguien sea su reencarnación pero con nuevas herramientas es peor. Mark el protagonista de la película, siente placer por ver los últimos instantes de vida de sus víctimas. Es por eso que captura con su cámara y un espejo las expresiones de terror y miedo de las prostitutas que asesina con un cuchillo escondido en el trípode de la cámara.

En cambio, Norman es un sujeto totalmente diferente, tímido, tan bueno que se lo puede catalogar de tonto. La majestuosa interpretación de Anthony Perkins y la dirección de Hitchcock nos muestra un personaje al que el espectador nota que oculta algo y Ebert hace referencia a esto. “Nos muestra que hay algo fundamentalmente equivocado en Norman, a pesar de que tenga la simpatía de un joven, con sus manos que casi no entran en los bolsillos de los pantalones...riendo de forma infantil” (2003, p.334).

La doble personalidad juega un papel fundamental en la trama que arma Hitchcock, ya que Norman es el niño bueno del film, tímido y simplón; mientras que el subconsciente de la madre es la villana, la que surge para “salvar” a su amado hijo. Y justamente el papel

de la madre se libera cuando Norman se siente cómodo con una mujer, los celos aparecen porque la madre solo quiere a Norman para ella misma y para el hotel.

“Todos tenemos necesidades básicas y a lo largo de los años algunas quedan frustradas, pero lo más habitual es que entre la frustración y el asesinato la distancia sea abismal” (Wilson, 2013, p.6).

La frustración de Norman es la de no poder abordar a una mujer, hablar o invitar a una cita formal. Su timidez es la principal barrera, construida por estar tantos años solo con su madre. Ese vínculo es la clave para entender el asesinato de la bañera.

Lamentablemente, *Psycho* no solo está basada en una obra literaria, sino también en un asesino psicópata que vivió en los Estados Unidos llamado Ed Gein. Linares (2010) nos cuenta de él en su libro:

El tonto del pueblo de Plainfield, en la América más profunda, era en realidad un esquizofrénico y psicópata sexual que, primero, fue profanador de tumbas y después asesino. Y todo por culpa de su amada madre, que le había abducido en vida. (p.32).

Es la historia fílmica del Norman Bates, solamente que Ed Gein existió y asesinó a mujeres por una crisis no resuelta con su propia madre. Pero ese amor tan fuerte lo llevaría a cometer varios asesinatos a sangre fría.

Avanzamos unos años y llegamos a la edad dorada del subgénero. En varias de las películas de este ciclo hay un factor que las une a casi todas. La imparable venganza. Películas como *Friday 13th* de Sean.S. Cunningham, *Halloween* de John Carpenter o *A nightmare on Elm Street* (Pesadilla en la calle Elmstreet, Wes Craven, 1984) poseen a icónicos asesinos que la razón por la cual perseguían a sus víctimas, era la venganza.

En el caso de Jason Voorhees de *Friday 13th*, en el primer film, la madre de Jason es la encargada de portar el arma homicida. El porqué de sus acciones se remonta al pasado, donde su hijo muere ahogado por la ignorancia y negligencia de los cuidadores el campamento de ese año. A partir de ese momento, la madre comienza a perseguir y matar a todos los cuidadores y jóvenes de Crystal Lake.

Esa sed de venganza y odio hace que la maldad pura reviva a Jason y siga los pasos de su madre. Incluso el famoso ruido CHI CHICHI AH AH AH viene de una transformación de la frase Killfor mama, traducido al español como mata por mamá. Esto quiere decir que constantemente Jason tiene la voz de su madre metida en la cabeza, atosigándolo y haciendo que mate en nombre de ella.

Jason es un personaje icónico del Slasher, porque es el asesino que soporta cualquier herida, balas, cuchillos e incluso elementos tóxicos lo han bañado, pero su sed de venganza es lo que lo motiva a revivir para seguir con los asesinatos.

Luego se le agregan cualidades sobrenaturales y elementos demoníacos que potenciaran al famoso asesino, pero sin importar qué, Jason no pierde su mítica original, es el asesino que se convierte en una especie de tanque sangriento que avanza sin cesar.

Pero no solo la venganza motiva a Jason, sino también la discriminación y el bullying. Su muerte se produce por la ausencia de personal capacitado en el famoso camping. Jason se ahoga en el lago, porque sufre el bullying de sus compañeros por la deformidad que presentaba en el rostro. Los demás niños lo molestaban y colocaban sobrenombres, seguido a esto sufría empujones y golpes por ser diferente y feo. Todo termina con la muerte de Jason, que es empujado al lago y muere ahogado.

Otro ejemplo de esto, es el personaje de Freddy Krueger de Nightmare on Elm Street. Sus ansias asesinas se refuerzan porque demonios del infierno hacen un trato con él cuando estaba siendo calcinado vivo, pero sus acciones y trastornos se remontan al pasado, incluso antes de nacer.

La madre de Freddy era una monja, que en la década de los 40 es encerrada por error en un manicomio. Por tres días es violada y torturada. En esa noche es concebido Freddy. Al nacer, es puesto en adopción y luego adoptado por un padre abusivo, alcohólico y golpeador. Con este terrible pasado, ya en su infancia comienza a matar pequeños animales. Además es ridiculizado en la escuela por ser el hijo de una madre violada.

Años más tarde, luego de pasar por automutilaciones y el masoquismo, asesina a su padre adoptivo.

Al llegar a la adultez se casa y sus impulsos psicópatas se ven tranquilizados por un tiempo, hasta que estos resurgen y comienza a cazar y asesinar a los niños de Elm Street. Como castigo es quemado vivo por los padres de los niños. Pero antes de ser un asesino, Freddy era un niño común como Jason, solo que sus orígenes están marcados por factores negativos.

Con la dirección de Rob Zombie y el remake de Halloween, se muestra un Michael Myers de pequeño con las mismas características a las de Freddy o Jason. Un niño con una familia disfuncional, un padrastro agresivo verbalmente, borracho y dominante, una madre ausente, stripper y prostituta y una hermana negligente y promiscua. Además en la escuela sufre de bullying por tener una madre prostituta y por ser el chico solitario de la clase. Esto lo lleva a actitudes psicópatas, torturando y matando pequeños animales, hasta que un día mata al compañero que le hacía bullying en la escuela dentro del bosque. Seguido a esto, en la noche de Halloween, asesina a toda su familia empezando por el padrastro. Esa noche surge la leyenda.

Otro ejemplo de venganza sucede en el film *Prom night* (1980) de Paul Lynch. La trama rodea a un grupo de jóvenes en su noche de promoción, pero un asesino comienza a matarlos uno por uno. Al final se devela que el asesino es el hermano de una niña, que en el pasado murió a causa del bullying, y él se venga de ese grupo.

Constantemente se busca la humanidad en los asesinos, una justificación de sus acciones. No son seres malvados porque nacieron así, sino que la cultura y los que los rodearon malamente infectaron sus almas hasta convertirlos en lo que son.

También está la utilización de brujería, rituales y elementos sobrenaturales. Freddy Krueger revive y perdura gracias a que hizo un pacto con los demonios antes de ser asesinado. Esta inmortalidad solo estaba permitida en su pueblo natal. Por otro lado,

Jason Voorhes también es revivido varias veces por medio de energías sobrenaturales o por reanimaciones eléctricas o tóxicas.

En las películas Slasher, se pueden encontrar una gran cantidad de asesinos, cada uno con sus cualidades físicas propias pero al mismo tiempo, iguales entre sí. Partamos de la base, que el asesino es humano, tiene extremidades y elementos que lo definen como humano. Ya sea Halloween, Friday 13th, Promnight, Scream entre otras, el asesino es un humano. A través de sus secuelas o no, puede llegar a haber transformaciones físicas. Por ejemplo Jason de Friday 13th comienza humano y termina revivido por una energía maligna, con la cara golpeada y cortada. Lo mismo sucede con Freddy Krueger, quien a pesar de hacer un trato con los demonios del infierno, es un ser humano y mantiene sus características.

Pero a pesar de esto, sí se puede diferenciar en dos grupos según el físico. Están los asesinos pequeños y los que tienen una contextura más grotesca y grande. Para ejemplificar lo dicho anteriormente, repasaremos películas en las cuales se pueden ver personajes de ambos grupos.

En el primer grupo, los asesinos no poseen un gran tamaño ni fuerza sobrenatural, pero si poseen agilidad, estrategia y en algunos casos ayuda sobrenatural. Tomemos por ejemplo los asesinos de la película Scream (1996), dos jóvenes normales, pero con una gran inteligencia para el mal. En el film se observa la estrategia de los llamados para presionar a las víctimas y finalmente arrinconarlas. Infunde el miedo antes de matar, porque le gusta aplicar la tortura psicológica sobre los jóvenes. Incluso hacen afán de la tecnología, usando un dispositivo capaz de cambiar la voz. Este dispositivo es usado cuando llama a sus víctimas, haciendo creer que es uno solo el asesino cuando realmente son dos.

Otro gran asesino que usaba su ingenio para asesinar es Chucky de Child's Play (1988), dirigida por Tom Holland. El espíritu de un asesino es transmitido a un muñeco de una juguetería. Para consumar su venganza sobre su compañero que lo traicionó y el



detective que lo investigaba, Chuky convence al pequeño Andy, un niño inocente, que todo es parte de un juego hasta que las cosas se ponen serias. A través de historias logra que Andy lo lleve por la ciudad y también hace creer a los demás adultos que Andy es el culpable de los asesinatos. Sus asesinatos están perfectamente calculados, pensados con anterioridad para que la culpa no recaiga él y nadie sospeche de un muñeco.

En el caso de Chuky, la historia no se remonta a un pasado trágico, las acciones del asesino son puramente por venganza. A diferencia de Jason, su estado natural de asesino no se debe a que le hicieron bulling, o por una familia que lo trataba mal o un acontecimiento que le dejó un trauma. Simplemente, es un asesino movilizado por venganza pura. Más tarde, el personaje no matará por venganza, sino para recuperar su cuerpo de carne y hueso y dejar de ser un muñeco de juguete. Y cualquiera que se interponga en su camino, será una víctima más.

En la película Peeping Tom (1960), Mark no asesina de maneras tan brutales como los demás Slashers, se puede apreciar que es un sujeto normal, un hombre con una fantasía sexual extravagante, pero del que nadie sospecharía que es un asesino serial. Ahí recae el ingenio, no lleva un arma en la mano ni un gran machete o sierra, sino que el cuchillo que usa para asesinar lo esconde dentro del trípode de la cámara que usa. Cuando está filmando a las prostitutas, los saca en el momento final y así logra captar las miradas de horror y desesperación que él aprecia y guarda.

Dentro del segundo grupo de asesinos del Slasher, se puede nombrar a Leatherface de The Texas Chainsaw Massacre (1974), un sujeto gigante, de poco ingenio pero capaz de sostener una moto sierra con una mano, mientras carga a una víctima en la otra. Es un personaje que es controlado por su familia, pero lo que le falta en ingenio lo compensa con brutalidad y fuerza. Sus asesinatos son brutales y poco ortodoxos. Mayormente trata a sus víctimas como chanchos en un matadero, colgándolos en ganchos y cortándolos.

En el remake de *The Hills Have Eyes* (Alexandre Aja, 2006), se profundiza en la historia original y se aclara que el grupo de caníbales que acechan a la familia Carter, en realidad eran seres humanos normales, hasta que la radiación de experimentos secretos hechos por los Estados Unidos en el desierto les dan, además de un aspecto terrible, fuerza sobrenatural. Es por ello que son capaces de recibir varios golpes o disparos. Sus técnicas de acechamiento son más parecidas a las que llevan a cabo lobos o animales que atacan en jauría. Pero más allá de su instinto animal, son seres simples de conductas salvajes y repugnantes.

Para cerrar, nuevamente Jason Voorhees. Su técnica se basa en perseguir constantemente a los campistas, romper paredes, ventanas o puertas con un hacha o su propio cuerpo, sin que le importe hacer ruido o pasar inadvertido. No le importa huir si es visto por la gente o los policías. Incluso ha revivido varias veces y ha soportado disparos, cortes y otras heridas mortales. Es un tanque asesino que no se frena hasta haber alcanzado a sus víctimas.

Ya sean rápidos, grandes, pequeños o tontos, los asesinos siempre tienen en claro que deben hacer y cómo. Su motivación se basa en la venganza y en aplicar dolor y muerte sobre los demás.

## **2.2 Grandes Slashers del cine**

El subgénero posee una gran filmografía de películas Slasher, pero dentro de estas se pueden remarcar algunas, que además de contribuir a la formación del trabajo, también fueron icónicas en los años de sus estrenos.

La extensa lista comenzará repasando a Mark del film *Peeping Tom* (1960), el asesino británico que tomaba las vidas de las prostitutas y las filmaba. Mark es fuertemente afectado por su padre, quien tenía la obsesión de filmarlo. El trauma más intenso que tiene, se remonta a cuando el padre lo filma sentado al lado de su madre muerta. Mas tarde, en otra filmación vemos que el padre se casa con otra mujer, como si nada hubiera

pasado. En esa boda, Mark recibe su primera cámara. A partir de ese momento, la persona y el objeto comienzan a unirse, hasta el punto donde Mark se identifica más con la cámara que con otro ser humano.

Se identifica tanto con su cámara que cuando Helen lo besa, responde besando las lentes de la cámara. Cuando un policía le toma la cámara, los ojos y las manos de Mark reflejan impacientemente los movimientos del otro, como si el cuerpo de Mark anhelara la cámara y estuviera regida por ella. (Ebert, 2003, pp.185-186).

Finalmente, Mark filma su propia muerte, mientras coloca docenas de cámaras y se pone en frente de la suya. La policía trata de entrar y Helena le ruega que se detenga, pero Mark se abalanza sobre su propio cuchillo, filmándose y concluyendo el círculo de las muertes. Lo relevante es que Mark vive filmando el miedo en los rostros de los demás, y cuando le llega su momento, por un instante, él mismo tiene ese sentimiento de temor, pero finalmente se abalanza sobre el cuchillo y termina muerto así con su vida. Se escucha la voz del padre que le dice: no hay que temerle a nada. No fue aclamada ni querida en su estreno; mucha gente la tomó como una película enfermiza y depravada. “¿Por qué fue tan odiada por la crítica y por el público?. Creo que es porque no permitía participar al público desde la oscuridad, pero nos implicaba en el voyerismo del personaje principal” (Ebert, 2003, p.184). Recién años más tarde, se le daría el verdadero valor a este film y al director mismo.

Del film se puede apreciar cómo se trata de justificar a Mark, mostrando sus traumas del pasado. Pero lo más importante son las técnicas de filmación y la utilización de planos y elementos para que el espectador se sienta involucrado en los crímenes haciéndolo parte del film y no solo como un espectador más que compra una entrada.

La segunda película a nombrar es *The Texas Chainsaw Massacre* de Tobe Hooper. Estrenada en 1974, la historia narra cómo un grupo de jóvenes amigos van camino a la casa de los abuelos de los hermanos Hardesty en su camioneta. Al llegar a la casa abandonada, uno de los muchachos entra en una casa vecina al escuchar el ruido de un generador de energía, en busca de gasolina para la camioneta.

Allí aparece por primera vez el icónico Leatherface, quien lo mata. Luego captura a la novia del muchacho y la cuelga de un gancho de carnicero como si fuese ganado. Los otros tres integrantes comienzan a buscarlos, y uno de ellos encuentra a la chica dentro de un frigorífico de la casa, pero antes de poder dar el alerta, es asesinado brutalmente.

Finalmente Leatherface luego de matar al hermano de Sally , la final girl, con una moto sierra y comienza a perseguirla . Sally es atrapada por otro integrante de la familia y llevada a la casa al anochecer, en presencia de una familia de caníbales.

Luego de escaparse de la casa, llega a la ruta donde es rescatada por un camionero que la aleja del peligro, dejando detrás a Leatherface.

“Leatherface fue el primer icono de prototipo slasher de buena fe” (Kerswell, 2012, p.66).

Como afirma el autor, Leatherface fue el primero en su clase, el asesino que llevaría por primera vez la bandera de Slasher. “El film trabaja en varios niveles de terror, sin menospreciar ser perseguido por un ruidoso y subido de peso hombre que lleva en su rostro una máscara con el rostro de sus anteriores víctimas mientras ondula una motosierra intentando cortar y consumir su libra de carne fresca” (Kerswell, 2012, p.66).

Realmente la aparición de este personaje cautivó y hundió en terror a las generaciones de esa época. No solo era la apariencia de Leatherface, quien cubría su rostro con una máscara de pieles, sino la manera en la cual mataba a sus víctimas. Su familia era caníbal, o sea que comían carne humana, y Leatherface era el encargado de traer la carne a la mesa. Es por eso que trata a sus víctimas como animales o ganado, colgándolos en ganchos, matándolos con golpes en la cabeza y metiéndolos en el frigorífico para que no se pase.

La frialdad y el aspecto terrorífico junto a la locura del personaje de Leatherface, es lo que se recalca y se utiliza para el objetivo final de PG.

“Lo que estaba viviendo detrás de los ojos de ese niño, era puramente y simplemente...maldad” (Dr.Loomis sobre Michael Myers, Halloween). Halloween fue y será siempre el film que abrió a la época dorada de los Slasher.

Gracias a una historia fuerte con argumentos verosímiles, la gente ama y odia de terror al enmascarado. Su director, John Carpenter fue influenciado por películas como *Black Christmas*, el Sci-fi *Westworld* *Black Lace* entre otros, para dar vida a Halloween.

El film trata sobre un niño que asesina a toda su familia, excepto a la hermana que en ese entonces era un bebé. Luego de 15 años, Myers escapa del asilo y vuelve a su pueblo a terminar su trabajo. Esta vez, las víctimas no tienen un patrón por el cual son asesinadas, sino que las elige en forma aleatoria y solo la casualidad o el destino intervienen. Myers es un asesino psicópata, que desde pequeño disfrutaba asesinar pequeños animales. No hay lógica en sus asesinatos.

Además, gracias al trabajo de Carpenter, el asesino se impone en la pantalla y aterroriza a todos. Hubo tres factores para crear a Michael Myers como un asesino terrorífico. Primero de todo, le saca las expresiones faciales colocándole una máscara que evita ver si está sonriendo, triste o enojado. Así solo tenemos un rostro neutro al que ni siquiera se le pueden identificar los ojos de la oscuridad.

De cierta manera, le saca la humanidad y solo tenemos a un sujeto de gran tamaño que camina hacia sus víctimas. Y ahí radica el segundo punto. En el libro de Kerswell (2012, p.75), el autor explica que Carpenter hizo que Myers caminara como un hombre normal, para marcar que un hombre cualquiera puede ser el asesino, y esto es aterrador. Esa caminata lenta, es la única prueba que detrás de la máscara hay un ser humano, que camina hacia la víctima sin remordimiento alguno.

El tercer y último punto para la creación de Myers, es cómo surge y así aparece en el film: "La figura casi mítica que emerge de los oscuros para reclamar a su víctima como una araña malévola" (Kerswell J.A, 2012, p.76). Myers emerge de la oscuridad casi siempre con su caminar lento. Las víctimas lo ven, pero no ven a nadie detrás de la máscara. Myers se aproxima lentamente mientras los jóvenes tratan de correr, pero siempre que miran para atrás, Myers está detrás. No importa que tan rápido corran, Myers siempre surge de la oscuridad y los atrapa .

Es como si la muerte se acercara lenta e indefectiblemente. Y a pesar de que corras y corras, te estará esperando a la vuelta de la esquina o detrás de una puerta. Ese miedo sintieron los espectadores a ver a Myers y es por eso que pasó de tener un estreno casi desconocido, a llenar las salas de todo Texas y luego Estados Unidos.

En el film Halloween se puede apreciar el tratamiento de asesino , la creación y descripción final que tuvieron con Michael Myers. Se toma en cuenta el estereotipo del asesino que no se detiene por nada, que produce jumpscare al aparecer repentinamente con esa máscara. Myers es imparabile y macabro.

Friday 13th y las demás películas que le presidieron también son ejemplos de lo hablado anteriormente. Un asesino imparabile, con una funda de almohada o una máscara de hockey tapando su rostro, que no deja ver con claridad que hay detrás. Jason es un asesino en serie que vuelve al campamento varias veces para concluir con su venganza. La historia es repetitiva. Jason cuando era pequeño muere ahogado en el lago y los responsables no hacen nada porque estaban ocupados fumando marihuana y teniendo sexo. En el primer film, es la madre quien mata a los campistas en plan de venganza, pero a partir de la segunda, es el mismo Jason quien blande las armas blancas. Siempre en busca de venganza sobre todos los jóvenes campistas.

A pesar de que es una historia que se repite, lo que es muy interesante, es la utilización de efectos especiales, maquillaje, los cortes, explosiones, máscaras que muestran el rostro de alguien ahogado o asesinado; son el principal atractivo de las películas de Friday 13th.

### **2.3 Armas del asesino**

Las armas de los asesinos son fundamentales para que el Slasher sea recordado, son la marca personal de los antagonistas. Una película Slasher no funciona sin un arma que sea recordada.

Está de más decir, que el atractivo del Slasher, son las muertes crudas y sangrientas de las víctimas. Cuanto más gore contengan, más lujuriosa va a ser la película para el espectador. En su libro, Urrero afirma: “Es un lugar común indicar la cualidad sangrienta del moderno cine de terror, inmerso en un duradero romance con la carne herida y las mutilaciones” (P.184).

Es por eso, que el arma del asesino, tanto material como intelectual, siempre tiene que tener una justificación y una finalidad violenta, morbosa o cruel, que haga que el espectador de asuste o se tape los ojos con las manos para no ver más, pero aún así mire entre los dedos pero ver como finaliza.

El arma homicida y el asesino van de la mano, figurativa y literalmente, porque si el slasher funciona para el espectador, uno recuerda instantáneamente el arma que usa Jason Voorhees, Freddy Krueger, Norman Bates o Chuky entre varios más. A pesar de que en la variedad de films , pueden variar las distintas maneras de asesinar utilizando diferentes objetos o locaciones, siempre hay un arma icónica que hace al asesino memorable.

Freddy Krueger tiene su famoso guante con afiladas cuchillas, y a pesar de que ha matado a varios jóvenes a través de varias películas de incontables maneras, casi siempre usando sus temores o excesos, lleva consigo su guante para infundir miedo y que lo reconozcan por eso. Incluso, las marcas de advertencia que hace sobre la piel de los jóvenes, son siempre hechas por su guante.

Pero el arma no tiene que ser necesariamente extravagante ni tiene que tener un recuento de cadáveres alto para ser recordada.

Por ejemplo, Norman Bates es un simple sujeto, sin poderes ni fuerza sobrenatural, pero al hablar de él ya se nos viene a la mente la escena espectacular de la ducha, donde la víctima muere acuchillada. Es un simple cuchillo de cocina, pero que, gracias a la ambientación, el suspenso y la música de la escena , es recordado como una de las armas icónicas del Slasher.

Pero un arma Slasher no funciona por si sola haciendo cortes estándares o usándolas de maneras normales. Tiene que resaltar de las demás muertes de alguna manera. Norman Bates apuñala a Marion Crane incontables veces en la ducha, haciendo de la escena memorable e icónica por su brutalidad y porque la desesperación de la víctima se muestra crudamente en cámara.

Jason Voorhees parte a la mitad una cama y a un adolescente de un solo golpe con su machete y el cuchillo del asesino/s de la película *Scream*, es utilizado en paralelo con el ingenio de las muertes, y no necesita ninguna otra arma más grande ni fuerte para llevar a cabo su plan maestro.

#### **2.4 Casos reales en la Argentina**

En este sub capítulo saldremos de la ficción de las películas y nos adentraremos en casos reales y crudos sucedidos en la Argentina. Como pasó con el film de *Psycho*, que está basado en un asesino psicópata, en la Argentina también se pueden tomar ejemplos ya sea para cortometrajes o films, lamentablemente.

Vale aclarar, que esto son casos reales, que salen de la ficción de las películas.

Durante 1912, en Buenos Aires, se vivió una época de miedo y terror porque surgió una serie de asesinatos o intentos de asesinatos en contra de menores. Un asesino serial de menores y psicópata fue Cayetano Santos Godino o El petiso Orejudo.

Entre sus víctimas se encontraron Benita Vainicoff, a quien prendió fuego su vestido y por ello fallece luego, por las quemaduras. Arturo Laurora es asesinado en una casa abandonada en la calle Pavón 1541. Carmelo Russo, sobrevivió porque fue encontrado a tiempo, casi asfixiado por un cordón envuelto en su cuello. Vale aclarar que las víctimas, eran todos menores de edad.

En el libro de Vairo (1997) se encuentra la primera declaración ante la prensa del asesino. Textualmente Cayetano dijo a la justicia:

Muchas mañanas después de los rezongos de mi padre y de mis hermanos, salía de mi casa con el propósito de buscar trabajo, y como no lo encontraba tenía ganas



de matar a alguien. Entonces buscaba a alguno para darle muerte. Si encontraba a alguien chico me lo llevaba a alguna parte y lo estrangulaba. (P.141).

Además de un psicópata asesino, sociópata, también era un pirómano, que llegó al total de 7 locaciones incendiadas por él. Además de agredir a varias de sus víctimas con cigarrillos prendidos, quemándolos, incluso a bebés de meses de vida. La vida del Petiso Orejudo terminó en la cárcel de Ushuaia, su fallecimiento sigue siendo un territorio nebuloso, ya que la causa no estuvo bien confirmada.

También tenemos el caso de Emilia Basil, la cocinera. "A Emilia Basil nunca le importaba ser fea. Sus problemas familiares y económicos la llevaron a concentrarse más en la supervivencia que en la felicidad" (Grinstein, 2005, p.15). Trabajadora en un frigorífico cortando las carnes, de aspecto robusto tuvo varios amantes hasta que se casó con un inmigrante Italiano. Después de un tiempo, comienza un romance con el casero, solo por la adrenalina de estar con otra persona en su propia casa y porque económicamente no podían costear el alquiler.

Pasan los años y el amante comienza presionar a la mujer, amenazándola de que, si no le daba más tiempo y un hijo a él, hablaría de la relación con el marido. Entonces en una noche de verano, Emilia entró al cuarto de su amante y lo ahorcó. Para deshacerse del cadáver, lo cocinó, hizo empanadas y guiso con el cuerpo cortándolo en pequeños trozos y sirviéndolos en su bar.

Para cuando la policía descubre el asesinato, se estima que solo 1/3 del hombre seguía sin ser comido por los ingenuos clientes.

Otro caso, en donde el asesino fué una mujer, fue el de Claudia Sobrero, una joven de 21 años que tuvo una vida de delincuencia desde muy joven al igual que una hija con su primera pareja. Tras persuadir a su marido de robarles a sus abuelos mientras ellos estaban en Mar del Plata, se separan luego de años de discusiones, idas y vueltas.

Ella encuentra un nuevo amor en un pool, su nombre Oscar Odin Gonzalez Muñoz, un chileno de 19 años.

Claudia se enamoró de Muñoz, porque era el típico rebelde que sobrevivía por cuenta propia en la calle, robando lo que podía y durmiendo donde podía. Para impresionarlo, ella contaba que era una experta con el cuchillo, una asesina a sangre fría .

Así fue como la pareja, junto con un amigo de Oscar , deciden volver a la casa de los abuelos de su antigua pareja. Ya ancianos, la pareja la deja pasar con sus amigos, sin sospechar lo que realmente estaba sucediendo.

De un momento a otro, Oscar y el anciano comienzan a forcejear, a lo que Claudia interviene apuñalándolo. Luego de que cae al suelo, su esposa queda en shock por lo sucedido, y de la peor manera los dos muchachos agarran cuchillos también y matan a la pareja de ancianos.

En el libro de Grinstein (2005) se pueden encontrar los datos necesarios para notar que fue una carnicería a sangre fría. La policía investigó la escena del crimen. “Antes de mover los cuerpos, sacaron fotos y buscaron huellas digitales. En la morgue contaron las apuñaladas fatales: veintisiete él, dieciséis para ella”. (P.167).

### **Capítulo 3: Características de las Víctimas**

En el capítulo anterior se analizó y se vio en profundidad la mente y cuerpo de los asesinos. Se contemplaron sus razones y antecedentes. También el ambiente en donde se mueven y más importante las armas que portan para llevar a cabo sus asesinatos sobre las personas.

Ahora se tomará a las víctimas de los Slashers, los jóvenes que son acechados y perseguidos por los asesinos. Aquellos que van en grupos a campings, bosques o casas abandonadas entre otros lugares, para pasar un momento de diversión, sexo y descontrol. Pero su pequeña jornada de diversión se ve trastocada por los asesinatos.

Se los analizará tanto en el rol de víctimas como en su importancia en el film. Qué papel tienen que cubrir y qué personalidades tienen según sus acciones.

Si las películas Slasher estarían conformados por pilares, los asesinos y los jóvenes serían los pilares que levantan esta estructura. Las víctimas son el segundo pilar fundamental que debe poseer una película de este subgénero, ya que sin ellos, las películas Slasher perderían su encanto en la morbosidad de las muertes. El asesino no tendría a quien perseguir y asesinar.

Ellos solo tienen un objetivo, un objetivo que se repite y se puede ver en cualquier película: descubrir quién es el asesino y escapar del mismo. Su travesía siempre los mantiene en movimiento, sea escapando o juntando pistas para descubrir quién es el que está detrás de la máscara, los jóvenes cumplen un papel fundamental en las películas.

En este capítulo se verán los rasgos, personalidades y los elementos que complementan a estos personajes. Se centrará en puntos específicos y se mostrarán detalles que los une a través de diferentes películas, y particularidades individuales que los diferencian entre ellos, ya sean aspectos físicos, orientaciones sexuales o ideologías.

### 3.1 Elementos únicos

En la mayoría de los films Slashers, un grupo de jóvenes son acosados por el asesino. Cada personaje tiene una personalidad diferente al de su compañero. En general está el guapo, el freak, la chica inocente y otros más.

“Un buen personaje es el corazón, el alma y el sistema nervioso de un guión. Los espectadores experimentan las emociones a través de los personajes, se sienten conmovidos a través de ellos”. (Field.S, 1998, p.43)

Es por eso que, al haber varios personajes en el film, el espectador va a sentirse identificado con alguno de ellos. Es muy difícil que el espectador de una película no se sienta familiarizado con algún personaje, y el Slasher no es una excepción. Además, al haber más personajes, la historia se nutre más y se desarrollan no solo la trama principal, sino también las sub tramas que presentan cada uno.

Justamente estas sub tramas alimentan la familiarización de los personajes con los espectadores e incluso, ya uno puede diferenciarlos, desarrollar empatía, odio, amor, celos y otros sentimientos a medida que vemos el accionar y la personalidad de cada personaje del film.

Además existe la final girl, un personaje que en general es de un carácter más puro y bondadoso que el resto, justamente para que el público empatice y entre en el juego del director, el cual es ponerla en varias situaciones de peligro para que el espectador desee que no muera.

Esto se debe a que la final girl, en comparación con los demás, tiene una especie de bondad, se la hace querible para el público, se le omiten los pecados o defectos para que la gente se dé cuenta de que ella es la buena del grupo, la inocente. Creando así una relación de protección entre el espectador y la final girl por quererla ver sobrevivir a todo.

Dentro de este grupo, cada integrante de amigos o compañeros, se diferencian unos del otro, pero a pesar de que hay varias películas Slashers, se pueden nombrar características clásicas del género.

En general está el sujeto guapo, aquel personaje que dentro de la historia está representado por algún atleta, es atractivo y es popular por sus rasgos o por los riesgos que toma en su ambiente. Las chicas mueren por él y ,a veces, la final girl también se siente atraída.

El Geek es el querido por todos pero es el más callado o lo callan los demás. Suele ser el sabelotodo, el que lee libros o se la pasa jugando videojuegos. Se lo tilda de nerd. Sabe muy bien cómo funcionan las computadoras que se van a utilizar para adivinar la identidad o el patrón del asesino. El geek casi siempre hace referencias a su cultura e inteligencia, y además se la pasa bromeando con películas de miedo para tratar de que sus compañeros comprendan lo obvio de las situaciones. El geek tiene más posibilidades de sobrevivir que los demás. Puede llegar a tener algún sentimiento hacia la final girl o es el clásico tímido frente a las mujeres.

La chica que es porrista o muy popular en el ambiente. Suele detestar al geek por su forma de ser, es llamativa y suele ser la novia del chico deportista. Tiende a burlarse de los demás, excepto de la gente popular como ella. Puede morir en tres situaciones: en medio de algún acto sexual, en el baño desnuda , o sola en una casa explorando algún cuarto oscuro.

La emo o freak, personaje que pertenece a un grupo apartado. Cabello morado, collar de calavera, uñas pintadas de color negro, mucho maquillaje, vista tenebrosa ; en algún momento de la película este personaje participa en algún ritual extraño. También tiene un apetito sexual elevado y en muchas películas complace este deseo con el geek, tan diferente a ella.

La construcción de los personajes están basados en las reglas de construcción de Hollywood, porque están adaptados a la historia con coherencia psicológica, distintos los unos de los otros, son coherentes y susceptibles de oposición.

Para el cortometraje que se busca crear, se recomienda construir una historia alrededor de un personaje central que tenga un objetivo o motivación en relación a la historia en la

que está, o bien se ve forzado a integrarse al grupo. Tiene que existir una relación entre lo que es, lo que hace y lo que sucede.

Los personajes no son personificaciones ni estereotipados, ya que eso arruinaría la verosimilitud del film. Por ejemplo, si tenemos a una médica rubia, no se la va a dibujar como una inservible pero sexy médica, sino que tendrá acciones coherentes a su trabajo y a sus respectivas motivaciones. Y en caso de que se busque un personaje estereotipado, sería con la finalidad de dar un toque de humor al cortometraje.

A lo largo de la historia se mostrará una evolución del personaje principal en un contexto de terror y persecución, pero también a nivel interno con relación a las otras personas, para así mostrar el arco de cambio que sufrirá. Para esto, los personajes, especialmente el principal, tendrán puntos de vistas y comportamientos que se transformaran o no, en cuanto choquen con el conflicto impuesto en el corto, en este caso, el asesino y sus desafíos.

La coherencia de los personajes se limitará a la estructura de los guiones de terror establecidos, en donde sí o sí, algún personaje hará alguna maniobra o acción que el público cuestione, mientras que otros, tal vez los más familiares al público o más queribles, serán los que lleven a cabo las acciones más coherentes y naturales.

### **3.2 Final girl**

O como su traducción al español lo indica, la chica del final. Esto se debe a que, al final, es la que se enfrenta al asesino, la que huyó todo el film y perdió a su amigo, a su pareja e incluso familiares. Lo que debe pasar la final girl es un periplo, porque seguramente va a estar tratando de esconderse, escapando y esquivando al asesino mientras sus amigos mueren tratando de ayudarla.

Como se comentó previamente, la final girl es la muchacha que sobrevive en la mayoría de los casos. Ya que no necesariamente debe sobrevivir al asesino, simplemente es la última víctima en enfrentarlo. Es el objetivo del asesino por alguna razón u otra, y éste no

descansará hasta matarla o tenerla en su poder. Ella es la elegida y debe sobrevivir al asesino.

Además de ser la última batalladora, es también la protagonista, la que lleva el hilo conductor de la historia y con la cual el espectador se ve más relacionado en sus sentimientos y con lo que le sucede. "El protagonista es el personaje encargado de llevar adelante la acción. Es quien, con su accionar, con su hacer, irá contando la historia que hayamos definido para él." (Arella y Sanguine, 2006, pp.31 y 32).

La final girl nos lleva por el film, nos muestra el contexto, la historia y de ser posible nos muestra las pequeñas pistas para descubrir quién es el asesino. Con ella se crea un vínculo especial, porque se crea un sentimiento de supervivencia. Sea lo que sea, se quiere que la protagonista viva y termine ganando al final de la película.

A pesar de no conocerla ni a ella ni su historia, el espectador reconoce rápidamente a la chica final nada más verla en pantalla. No es difícil, porque sus icónicos rasgos se repiten en más de una saga. Es esa chica guapa, pero no despampanante. Inteligente, pero tímida. Intelectual y un poco solitaria. Tiene un encanto y un atractivo natural, algo que logra que los demás personajes- villano incluido- se sientan tan atraídos como distantes de ella.

Es el personaje diferente, el eslabón perdido. La chica final viste cómoda, no lleva maquillaje y está más interesada en investigar lo que ocurre que en salir de fiesta. Ella es el hilo que va uniendo los cabos sueltos de la historia. El espectador conoce lo que ocurre gracias a ella y desea que al final salga triunfante por lo difícil que ha sido el camino que han recorrido juntos.

Además, el papel de la chica final ha ido limándose con el paso del tiempo. Mientras que en los setenta era la chica buena de grandes valores; en los ochenta fue poco a poco adquiriendo un papel más activo. Culminando este proceso en los noventa, cuando las chicas finales ya fueron conscientes casi desde el principio del papel que les iba a tocar

jugar. Con un simple análisis y vistazo cualquiera puede deducir que la chica final es la única destinada a sobrevivir, porque es la única que de verdad desea hacerlo.

El objetivo que tiene ella dentro de la película, es el más importante. Mientras que el chico guapo solo quiere ligar, el nerd quiere conquistar a la chica bella y la porrista se quiere acostar con el novio de otra, el objetivo de la final girl es salvarse y ganarle al asesino. Los demás se le pueden unir en algún momento de la historia para ayudarla a vencer al asesino, pero es ella la que lleva el relato, las investigaciones y la que termina sufriendo más .

“Insistimos en que deberá estar dotado de un objetivo y una motivación claros, para poder seguir avanzando. Son los personajes que encarnan el tema”(Arella y Sanguine, 2006, p.32).

Uno de los aspectos más destacados de este tipo de personajes, presente en la mayoría de las películas, es aquel concerniente a la sexualidad: la chica final casi siempre es virgen. Normalmente el terror siempre ha equiparado libertad sexual a muerte, de ahí que la gran superviviente no haya tenido relaciones de ningún tipo. Naturalmente hay excepciones, pero generalmente este es un rasgo que se repite en todas las heroínas. La protagonista puede tener novio, padres protectores o algún hombre que haga la labor equivalente (un policía, por ejemplo), cuidándola y velando por su seguridad, pero al final toda esta ayuda resulta inútil.

Ella no necesita que nadie ya sea padre, novio o hermano, porque se basta por sí misma para sobrevivir. De hecho en muchas ocasiones la protagonista entra en conflicto con esta clase de personajes, cuyo único fin parece ser protegerlas como si fueran de cristal porque, a sus ojos, ellas no se valen por sí mismas para defenderse.

La motivación de los personajes de un slasher, y más principalmente de la final girl, es sobrevivir y escapar del asesino, llegar a una zona segura y en algunos casos, develar quién es el asesino.



Como se nombró antes, los demás personajes se pueden unir o no al objetivo final de la final girl y ayudarla, pero no es necesario. Pero el espectador sí se verá más apegado al objetivo y motivaciones de la protagonista, ya que la historia la cuenta ella con sus acciones.

No necesariamente todos los slasher tienen como protagonista a una mujer. En el caso de Child's Play, el pequeño Andy es el encargado de llevar adelante la historia. Además, no necesita tener una aventura de detective para desenmascarar al asesino, sino que el objetivo de él, es encontrar la manera de que los adultos le crean que el muñeco está poseído por un asesino serial.

El personaje de final girl tuvo un cambio dramático con la llegada de nuevas décadas. Se puede ver un gran cambio de personaje desde los primeros films hasta los más actuales, pero el más importante es la posición de la mujer como protagonista de la historia.

En los primeros films, la mujer tiene el puesto de víctima, es una mujer en apuros que necesita ser salvada. Como un melodrama, la mujer necesita ser rescatada por un caballero. Está constantemente huyendo del asesino. Por ejemplo en Psycho, las hermanas Crane son las víctimas del asesino. La primera es asesinada y la segunda hermana es rescatada por el novio de su hermana, que llega justo en el momento indicado para detener a Norman.

Esta secuencia de la mujer indefensa ante el asesino, pidiendo ayuda y gritando mientras escapa, se repetirá en varias películas, poniendo a la mujer en un lugar vulnerable. Pero con la llegada de nuevos pensamientos y el rol de la mujer cambiando culturalmente, comenzaron a surgir Slasher donde la mujer además de ser protagonista, también era heroína de su propia historia.

En 1978 se estrena Halloween, un asesino terrible que va en busca de Laurie Strode, la final girl, quien huye del asesino, pero en los últimos momentos del film, ella se defiende de él y además contraataca. Incluso llega a vencerlo por un momento, en el cual ella le

saca la máscara para dejarlo en un estado catatónico. Hasta que aparece el Doctor Loomis y efectúa una serie de disparos que hacen que el asesino caiga por una ventana. Como último ejemplo nombraremos la película *Scream*, estrenada en 1996. En este film, la final girl Sidney Prescott no solo se enfrenta a dos asesinos, sino que también toma el rol de salvavidas, salvando la vida de su padre. Ella es quien toma la capa de heroína. Ella batalla contra los dos asesinos en la casa. Curiosamente, el novio-cita de Sidney, que era el asesino, cita una frase de Norman de *Psycho*. Antes de disparar el arma dice: todos nos volvemos locos a veces. Pero a diferencia del *Psycho*, Sidney no es ninguna princesa indefensa de un melodrama, sino que les pone fin a ambos asesinos, sin que ningún hombre la salve ni la rescate.

Sí recibe ayuda de su amigo, pero se entiende en la narración, que es ella la que se encarga de los dos psicópatas y les da el golpe final, teniendo la suficiente valentía para matarlos.

### **3.3 Excesos**

Normalmente en las películas de Slasher, se presentan situaciones donde los jóvenes se ven inundados de placeres, ya sea el alcohol, alguna droga o el sexo. En ese punto es donde se encuentran más débiles, porque tienen la guardia baja y no esperan ser atacados por alguien. "Droga es toda sustancia que, introducida en el organismo por cualquier vía de administración, produce una alteración del natural funcionamiento del sistema nervioso central de un individuo, modificando su conciencia, su estado de ánimo o sus procesos pensativos" (Federico y Ramirez y Federico, 2015, p.21).

Justamente la droga los deja indefensos contra el asesino, convirtiéndolo en una posible alucinación, dejándolos en una duda mortal o dejando sus cuerpos demasiado débiles como para defenderse.

Además, las películas Slasher colocan estos elementos para, no solo mostrarlos indefensos, sino también para condenar y concientizar a los espectadores de los peligros del abuso y descontrol.

Se toma como ejemplo la película Friday 13th. En varias escenas de las varias películas que se filmaron, se muestra a los jóvenes recién llegados al campamento Crystal Lake, en situaciones de sexo o en fiestas que son descontroladas. Se pueden ver botellas de alcohol, música alta, besos y siempre hay un personaje que es el encargado de llevar sustancias.

Incluso, el asesino del film Jason Voorhees, preferentemente ataca a las parejas en estas situaciones alcohólicas, de fiesta o teniendo relaciones. El por qué se remonta al pasado, cuando la madre de Jason pierde a su hijo por la ignorancia de los supervisores, que en el momento que Jason se estaba ahogando, ellos mantenían relaciones sexuales. Es por eso que en el primer film la madre de Jason los ataca en este tipo de situaciones, como venganza de lo ocurrido con su hijo en el pasado y luego se repetirá en la mayoría de las películas.

El uso de las drogas también es fuertemente penalizado en los Slashers, porque al estar bajo el efecto de la misma, normalmente la víctima no sabe diferenciar la realidad de la fantasía y creen que el asesino es solo efecto del alucinógeno; llevándolos a bajar la guardia y no darse cuenta del verdadero peligro.

Posiblemente, penalizar a los que usaban las drogas, era una estrategia más de la sociedad, para concientizar a los jóvenes que las drogas son malas. En los años 70 hay un crecimiento rápido del consumo de drogas en el mundo y especialmente de la heroína en Estados Unidos, que comienza a afectar a todas las clases sociales pero más a los jóvenes que la usaban como elemento de rebeldía al sistema, naciendo así una especie de enfermedad social.

Federico, M y Ramírez, I (2015): “La preocupación de la sociedad por el avance del tráfico y uso de drogas aumentaba conforme transcurría la década. Los medios de comunicación reflejaban esa inquietud” (p.198).

Por esta razón, durante los años 70 los medios de comunicación, llamémoslo diarios, radios, noticias y panfletos, lanzan una campaña que informan a los jóvenes y advierten que las drogas son malas y sobre sus consecuencias mortales.

Y en las películas se muestra el uso de drogas, ya sean alucinógenos, marihuana, cocaína entre otros; en fiestas o callejones. Y normalmente, los que son tanto proveedores de las drogas, como los que las usan, mueren. “El ranking de las drogas más consumidas durante la década de los setenta lo encabeza la cocaína, seguida por morfina, la marihuana y, en menor grado, las anfetaminas y los barbitúricos.” (Federico, M y Ramírez, I , 2015, p.199).

En las películas, donde más se muestra el abuso de alcohol y drogas es en fiestas, reuniones privadas o campamentos, donde no hay supervisión de mayores y donde los jóvenes escriben sus propias reglas.

Este tipo de fiestas con jóvenes se repite en varias películas. PromNight recae en una fiesta de graduación, en la cual tras el baile se elige a un rey y reina con los votos de los estudiantes. Vemos varios jóvenes, vemos consumo de alcohol, vemos como las parejas se juntan para besarse y tener sus momentos íntimos. Y en esos momentos es cuando el asesino decide atacar.

Con el alcohol y las drogas sucede algo parecido, los adolescentes no saben diferenciar la realidad de las alucinaciones, llevándolos a reírse del asesino o quedarse parados sin saber qué hacer, atónitos. El asesino aprovecha para atacar en ese momento de duda y cobrarse una víctima más.

En la remasterización de Friday 13th, sucede algo curioso, uno de los personajes se encuentra con una plantación de marihuana, eso lo distrae y Jason aprovecha para matarlo cortándole la cabeza por la mitad horizontalmente. Lo curioso es que el personaje

no estaba fumando o drogado, pero la marihuana lo hace bajar la guardia. Indirectamente, la droga lo condenó al distraerlo.

### **3.4 El ambiente sexual**

En la mayoría de las películas Slasher, está la utilización de la sexualidad como anzuelo para que el público adolescente o adulto. Siempre se pueden encontrar escenas con contenido sexual o erótico.

En las primeras películas, se simulaba más la utilización del cuerpo, no se mostraban explícitas las acciones como por ejemplo la escena de la ducha del film Psycho. Si se analiza detenidamente, la escena comienza con un mirón que espía a la mujer mientras se prepara a darse una ducha. Tenemos tomas de sus piernas, de ella solo con una toalla. Luego ingresa en la ducha, se muestra piernas, brazos y el rostro empapado por el agua que cae.

La escena hasta ese momento es una escena cargada de erotismo, y para la época fue muy fuerte. Luego tiene un punto de giro en el cual el asesino ingresa y la apuñala incontables veces.

No hay que olvidar que en Peeping Tom, el asesino ataca prostitutas, mujeres que venden sus cuerpos. Eso se refleja en las escenas, en donde se habitúa a ver la cama del asesino con la prostituta y víctima. Aún así, se evitaban escenas sexuales o explícitas.

En la época de oro del Slasher, se empezó a utilizar más este tipo de escena, hasta el punto en que había películas con el nombre de Slasher, pero presentaban más escenas eróticas que de asesinatos o gore.

Se comenzó a utilizar el personaje femenino o masculino, o los dos, que tenía un espíritu liberal. El personaje femenino con buen cuerpo, que atraía a cualquiera, o el joven muchacho deportista con abdominales marcados y rostro perfecto.

Comenzaron a presentarse escenas de sexo, algunas veces explícito y otras más cuidadas. Estas escenas, más el descontrol de las fiestas, chicas en ropa provocativa y

hombres fuertes y guapos, eran un ingrediente infaltable para atraer al público para ver la película.

A pesar de que en las películas actuales Slasher sigue habiendo escenas sexuales, éstas escenas son más moderadas, con una especie de filtro que evita que las películas no sean completamente eróticas para que así no se perdiera de vista el verdadero hilo de la historia.

### **3.5 Lejos de la seguridad**

Mayormente los grupos de jóvenes o individuos se alejan de la seguridad de la ciudad o un pueblo. Siempre van rumbo a una aventura que los mete en una ruta lejana o internarse en una cabaña en medio del bosque.

En ese entorno, ellos buscan tranquilidad, diversión, o cualquier otro motivo pero con el fin de estar alejados del caos de la ciudad o de los padres controladores o del colegio y los profesores. Pero ahí remite la esencia del Slasher, porque al estar tan alejados de todo, el asesino puede matar tranquilamente.

A pesar de que la presencia de algún adulto surge en los films, la atención se centra en las decisiones erróneas de los adolescentes. Si aparece un policía, detective o alguna persona con autoridad, se la elimina rápidamente o se la coloca como antagonista de los personajes.

En el primer de los casos, la figura mayor suele socorrer a los adolescentes, puede ser un policía que escuchó los gritos de auxilio o la mera casualidad que se topa en el camino con los adolescentes. Antes de que la verdadera ayuda llegue o los refuerzos, el asesino termina con la vida del sujeto adulto, sacándolo de la ecuación de seguridad.

En segundo caso, el adulto ignora y desmiente lo que le cuentan los adolescentes, siempre haciendo hincapié en que están en un estado de shock, drogas o alucinaciones. No siempre este personaje termina muriendo a manos del asesino, pero en los casos de

que su vida se esfume por causa del homicida, siempre se nota en los ojos del adulto el rencor o el dolor de no haberle creído a los chicos.

Este papel no solo lo cumplen los policías. También puede ser que el profesor de la clase o los mismos padres no les crean a los jóvenes. En varios casos, mueren asesinados.

Un cliché de las películas *Slashers*, es que, al finalizar, los adolescentes o la víctima que sobrevive por fin llega a la seguridad de los adultos, ya sean policías, familia o un novio/novia. Lo que en un comienzo ven como divertido alejarse de la ciudad de los castigos, leyes o reglas de los adultos, al final de la película se muestra cómo esas leyes crean un lugar de seguridad.

También tenemos el caso de *Friday 13th, parte 8: Jason takes Manhattan (1989, Rob Hedden)* en la cual Jason comienza su matanza en un crucero y la termina en la gran ciudad de New York. El asesino, cegado por la venganza, no se detiene por nada ni nadie. Incluso camina por las calles sin ocultarse y mata policías e inocentes del lugar. No disimula ni oculta sus movimientos, sino que en cambio, llama la atención matando a cualquiera que se le interponga.

Pero la mayoría de las películas *Slasher* suceden lejos de todo, en un ambiente donde el asesino puede trabajar con tranquilidad. En la película *Psycho*, Norman Bates mata a Marion en la ducha tras apuñalarla varias veces. “A la muerte de la protagonista, le sigue la meticulosa limpieza, por parte de Norman, de la escena del crimen (...) La secuencia termina con un plano magistral de Bates empujando el coche de Marion dentro de un pantano” (Ebert, 2003, pp.334-335).

Teniendo la ventaja de que el motel se encuentra en una ruta olvidada de Estados Unidos, Norman tiene todo el tiempo del mundo para limpiar el cuarto y las manchas de sangre, subirla al auto y hundir todo en un pantano secreto. En esta escena no solo se muestra la limpieza de la sangre y el cadáver, sino también el temor de Norman de ser descubierto por alguien y la culpa de haberla asesinado. Este tipo de situaciones se repite en varias películas.

En *The Texas Chainsaw Massacre*, el grupo de jóvenes va por una ruta vacía y terminan en una casa abandonada en mitad de la nada. Desafortunadamente, la única casa vecina es la que habita la familia de *Leatherface*. Pero al momento de huir del asesino, de gritar por ayuda nadie va a socorrerlos. A excepción del sheriff, aunque él mismo es parte de la familia caníbal.

“*A Nightmare on Elm Street* comenzó con una manía por las películas *Slasher* surrealistas que mezclaban realidad con sueños” (Kersweel, 2012, p.152). Freddy Krueger ataca en los sueños de los jóvenes, los invade y transforma para convertirlos en una verdadera pesadilla. Las heridas, cortes, golpes y cualquier agresión física, luego se ven reflejados en la vida real. Es por eso que era un asesino difícil de atrapar o detener. Y a pesar de que varios de los jóvenes estaban cerca de algún mayor, para ellos era imposible protegerlos durante el sueño.

Un factor también importante es la verosimilitud de los jóvenes. En películas como *Child's Play*, todo sucede en la gran ciudad, pero el asesino está camuflado como un muñeco inofensivo, y es tan astuto en sus movimientos y asesinatos, que hace que nadie sospeche de él. Incluso, la culpa recae en el pequeño Andy luego de que ciertos indicios lo incriminen a él. A pesar de que Andy le dice a la policía y a la madre que todo es culpa del muñeco Chucky, nadie le cree porque piensan que está inventando la historia. Si uno lo piensa racionalmente, es muy difícil creerle a un niño que la culpa lo tiene un objeto inanimado. Todo se descubre cuando, al borde de la locura, la madre de Andy enfrenta al muñeco y Chucky devela que en realidad está vivo.

El extraño lazo que hay entre la chica final y el villano queda claro desde los primeros minutos de la película. Ella siente que hay algo que no encaja con las primeras víctimas y percibe una amenaza inexplicable, que la sigue y acosa, aunque no sepa exactamente de qué o quién se trata. Este lazo es sumamente importante en el género, tal y como se observa en casos como *Halloween*, *Pesadilla en Elm Street* o incluso la desconocida *Behind the Mask: The Rise of Leslie Vernon*, donde se explica



concienzudamente lo importante que es la chica superviviente. En este film la relación entre ambos personajes probablemente sea la más profunda que hay en toda la película.

### **3.6 El camino del héroe**

Como se nombró antes, habrá una protagonista que tendrá el papel de final girl, el personaje que se enfrentara al villano para sobrevivir o morir en el intento. Pero el camino que recorre en la cinta, es similar al camino del héroe, escrito por Joseph Campbell, escritor, pensador y profesor estadounidense.

Son similares en el sentido de que , como Campbell lo describe, el héroe sale de su zona de confort, para entrar a una zona desconocido, una niebla en donde solo hay misterios. Allí se enfrenta a retos y desafíos para volver a su zona de confort con la sabiduría necesaria para cambiar las cosas.

Básicamente el héroe se sale de su zona conocida para entrar en una zona de misterio, allí recupera o aprende algún poder y vuelve a la anterior zona para traernos una verdad para el mundo o nosotros. Campbell se basa mucho en los héroes de la mitología griega.

En el caso de un Slasher, la final girl es la que por necesidad de sobrevivir, termina adentrándose en un territorio inexplorado, ya sea porque el asesino la lleva a ese punto o porque ella misma decida desenmascarar al asesino y el motivo de sus acciones. Justamente, el espectador comienza a entender al asesino o a saber más de su vida pasada, porque en muchos casos la final girl es quien sigue las pistas y las resuelve para conocer mejor al antagonista.

Cuando se recorre el camino del héroe, un ritual de iniciación comienza. Desde cuestiones aparentemente normales como la decisión sobre qué estudiar o qué oficio escoger, hasta lanzarse a tener una relación con alguien, pasando por tomar una oferta laboral o iniciar un ambicioso proyecto personal, implican un despertar hacia el heroísmo. El camino del héroe plantea siempre un reto, que es diferente a todo aquello que es confiable, conveniente y conocido.

La final girl , junto con sus compañeros, van a comenzar a superar los desafíos que el asesino les coloca en el camino. Por ejemplo, Freddy Krueger constantemente los está acechando en los sueños, tratando de matarlos mientras que los jóvenes tratan de superarlo para sobrevivir. Un desafío en común que siempre se presenta en el film, es el de no dormirse para así evitar enfrentarlo.

Una vez que el grupo de jóvenes devela quien es el asesino, es cuando vuelven a su zona de conocimiento y comienzan a planear una defensa, ofensiva o plan de escape, utilizando la información que descubrieron.

Lo que nos es familiar no tiene valor heroico, es simple rutina adicional en el terreno de la zona cómoda que ya no nos enseña nada nuevo. Cuando la protagonista está en su vida rutinaria, podemos llegar a familiarizarnos con ella, porque realiza acciones que cualquier espectador que está viendo el film, haría también en su vida. Comprar ropa, salir con amigos, ir al colegio a estudiar, etc.

Pero comenzamos verla como una heroína o héroe, y también a sus amigos, cuando se adentran en la investigación, cuando tratan de sobrevivir y cuando descubren piezas importantes del acertijo sobre quién es el asesino. Y luego, cuando comienzan a preparar un plan de escape o de enfrentamiento con el asesino, ya se ve a estos personajes como personas diferentes al comienzo del film, ya sea más valientes, fuertes, sabios o héroes.

#### **Capítulo 4: Cortes, sangre y gore**

Lo que al público más le fascinó y buscó en las películas Slashers, no son los villanos ni las mujeres. No buscaban una historia que los atrapara. El verdadero factor que les llamó la atención y por el cual fueron tan famosas, eran las muertes de las personas y la manera en que morían. Los efectos especiales, el maquillaje y las máscaras fueron el principal atractivo.

La gente se veía atraída por la sangre y los cortes, los hachazos y los huesos rotos. A pesar de que a muchos del público les parecía desagradable, el subgénero se mantuvo a flote porque siempre estaba en busca de nuevas maneras de matar.

Muchos del público que fueron a ver Psycho quedaron impresionados y horrorizados con la muerte de Marion en la ducha, a pesar de que Hitchcock nunca muestra el cuchillo penetrando la carne, o los cortes sobre la carne.

Con esta idea, las películas Slashers fueron evolucionando e ingeniando nuevas formas de matar. No por nada cada personaje tenía un arma única, Jason con el machete, Leatherface con la moto sierra o en Scream el cuchillo blanco. Y no solo las armas, sino también las diferentes maneras de asesinar. En Child's Play se pueden ver varias muertes, cada una diferente a la otra. O sino también en A Nightmare On Elm Street donde Freddy acosa, tortura y mata de maneras diferentes y surrealista a cada joven en las diferentes películas.

El gore es el pilar de las películas Slasher y en este capítulo se realizaron varias observaciones sobre las personas que a logran estas imágenes y como afectan a las películas Slashers.

Pero combinar los efectos especiales de estos cortes y golpes, con una actuación que refuerce la veracidad, no fue trabajo de un día. Llevó años y varios ejercicios de actuación combinados. Temas que se verán a continuación.

#### **4.1 Efectos especiales sobre la piel**

La utilización de maquillaje especial, se remontan a las épocas antiguas, cuando los griegos en los teatros, querían aparentar diferentes edades o sexos, se colocaban pinturas, polvos o prótesis como alas, para llevar adelante la obra de teatro. Desde esos tiempos en los que se adoraba a Zeus, ya había una noción de decorar el cuerpo humano para camuflarlo.

El maquillaje es la práctica de decorar la piel y otras partes visibles del cuerpo para obtener un aspecto más estético. En las artes se emplea también para corregir las distorsiones producidas por la iluminación o para caracterizarse como un determinado personaje teatral. Por extensión, el término designa también los cosméticos que se emplean para esta práctica, tales como los lápices de labios y sombra de ojos.

Además de minimizar la pérdida de color, el maquillaje ayuda a crear al personaje y contribuye también a su caracterización exterior, adecuando la apariencia física a las exigencias del guión. Este tipo de maquillaje llega a transformar los rasgos del actor y puede ir desde un leve envejecimiento o rejuvenecimiento, a colocarle una peca, o cicatriz inexistente o, en el extremo opuesto, a convertir a una persona en un monstruo, un personaje de ficción, un hombre lobo, etc.

Este tipo de maquillaje se usa para la creación de efectos especiales de caracterización. En maquillaje de caracterización se utilizan productos cosméticos decorativos y materiales específicos. Entre los productos utilizados se encuentran el alginato, la escayola, el látex o la silicona.

Procesos de envejecimiento y rasgos característicos, así como heridas, fueron la primera ocupación de los pioneros de esta actividad, convertidos generalmente en investigadores a la busca de nuevos materiales que facilitaran su labor.

El FX es fundamental para las películas o cortos Slashers, ya que uno de los mayores atractivos son los cortes, el gore, la sangre y la muerte de las personas. Sin un maquillaje bueno, prótesis, sangre falsa y técnicas para falsear las muertes, el subgénero fallaría.

No necesariamente tiene que ser veraces las muertes, en las películas de Freddy Kruger, hay muertes que sobrepasan de lo real, gente absorbida por su cama por ejemplo. La muerte es inverosímil, pero lo grotesco de ella, es el atractivo de la película y nos hace olvidar lo irreal que es la escena.

Por otro lado, también va en el ambiente que el film recrea, si esa escena de la cama se repetía en Psycho de Alfred Hitchcock, la gente no lo hubiera creído, porque el mundo real es diferente.

En el cortometraje que se busca crear, las escenas grotescas, serán más de rangos creíbles como sucede en Scream o Chucky, cortes de cuchillos, apuñaladas o golpes en seco. No se busca la exageración de las muertes.

Más allá de esto, esos cortes y moretones tienen que aparecer creíbles. Hay varias formas de hacerlo: las más normales, en caso de cortes con armas blancas, es colorear una piel falsa sobre la verdadera con cápsulas de sangre falsa del otro lado. Así cuando el cuchillo penetra, la sangre falsa se derrama por afuera del envase y brota por la herida. También se puede jugar con la cámara, filmar una escena donde el cuchillo sea sin filo y colocarle sangre en la punta, o que tenga una manera que libere sangre falsa y colocar la cámara en un ángulo donde no se vea el dispositivo.

El movimiento del corte se hace lento, para permitir que la sangre falsa caiga y luego en post se acelera la imagen, para que aparezca un verdadero corte.

Ya luego queda en las manos de los maquilladores especiales para que en las escenas siguientes la piel este cortada, hinchada, con un moretón o lo que pida el director.

Vale aclarar, que los FX no necesariamente tienen que ser grandes cortes o golpes, los maquilladores trabajan también en raspones, pequeños cortes e incluso manchas de sangre. Elementos que a simple vista, no parecen ser el centro de atención, pero que son necesarios para relatar mejor la historia. Cada detalle cuenta.

Pero los efectos especiales no solo caen en la piel, ya que el pelo también es fundamental en los procesos de maquillaje o colocación de prótesis.

Comencemos con las técnicas de peluquería. Son todas aquellas que se utilizan en caracterización cuyo trabajo principal se desarrolla en torno al pelo.

Para aplicar estas técnicas, primero se debe realizar unos bocetos sobre el peinado del personaje. A continuación, se hace un pequeño estudio de las características físicas del cabello del actor para relacionarlo con el personaje a caracterizar. Se debe ser muy observador y rastrear con lupa de detective todo lo referente al cabello.

Entre las características a analizar, contamos con la permeabilidad, cantidad, longitud, grosor, distribución, color, textura. La técnica a realizar será distinta en función de las características físicas del cabello, el período histórico del personaje, los accesorios que lleva, el vestuario y las exigencias del medio donde se desarrolla la acción. Como medio entendemos la humedad, temperatura o iluminación que puede afectar al resultado final.

Una vez que tenemos toda esta evaluación, comienza la selección de productos y cosméticos para realizar la transformación del cabello para adaptarlo al personaje y al medio. Siempre se debe seguir en condiciones óptimas de seguridad e higiene, porque muchos de los productos que se utilizan pueden ser inflamables y al estar tanto tiempo iluminados por los fresneles, pueden prenderse fuego.

El maquillaje especial sería una especie de arte, un pincel, y el lienzo el cuerpo humano. Pero también es un escultor, ya que para la creación de prótesis, el artista trabaja más con las formas y a la mano. Al igual que antes, se hacen bocetos que el director aprueba o no. Una vez logrado el diseño que se busca, el artista pone manos en la masa, literalmente.

La documentación gráfica es necesaria para que el artista mire una y otra vez por si se pierde durante el proceso de fabricación, y más allá de que el film sea fantasioso, tiene que tener puntos de referencia en los cuales apoyarse.

Es muy importante tener en claro el tipo del rostro que se va a modificar, las líneas, los ángulos, la geometría del mismo, incluso previamente se le otorga al artista fotos del sujeto para que vaya sabiendo qué modificar, la cantidad de masa que va a utilizar, etc.

Y es de suma importancia, tener conocimiento de alergias o enfermedades que tenga el actor. Hubo casos como el del Hombre de Hojalata del Mago de Oz, interpretado por Jack Haley, quien casi fallece en el set por inhalar el polvo de aluminio que lo cubría y que le hizo una reacción alérgica.

Una vez hecho esto, se seleccionan y preparan los productos y materiales que se van a necesitar para las distintas prótesis corporales y faciales. Se prepara al intérprete en la toma de medidas para la fabricación de prótesis faciales y corporales respetando todas las medias de seguridad e higiene. Como por ejemplo, proteger la vestimenta con los medios adecuados para que no se ensucie con los productos que le aplicamos. Estos procesos pueden llevar horas, donde el actor está sentado y alrededor trabaja un grupo de maquilladores.

Se deben obtener prótesis con técnicas de modelado sobre positivos para la caracterización de personajes y elaboración de efectos especiales de maquillaje de caracterización de acuerdo al diseño original. En estas prótesis podemos realizar modelado directo sobre la piel con productos como látex, carne, o adhesivos integrándolos en el maquillaje de acuerdo al diseño propuesto.

Por último se hablara del maquillaje FX. Si antes se hablaba de un escultor, ahora es un pintor que usa el cuerpo humano como un lienzo. Al igual que en los casos anteriores, se comienza con un boceto de lo que se busca.

Es importante apreciar las formas anatómicas del rostro o del cuerpo para adaptar el formato del motivo de maquillaje. En los tonos deseados se debe tener en cuenta la pigmentación natural de la piel y la iluminación a la que estará expuesto el maquillaje de caracterización. Además, en muchos casos, se aplicarán brillos, lentejuelas, piedras, etc. para potenciar el efecto. Al aplicar estos añadidos debemos fijarnos en no estropear el motivo del maquillaje principal.

Es un trabajo que puede llevar horas y una mano de cirujano para los detalles. Pero hay que aclarar que son tan importantes que suelen ser hechos por un grupo de personas,

siempre supervisados por algún director de arte superior, para que todos salga lo más real, prolijo y cuidadosamente posible.

No solo los actores-víctimas son maquillados, sino que el personaje del asesino debe pasar por el mismo tratamiento. Máscaras de látex, cicatrices, golpes o deformidades de los asesinos son creados de la misma manera. La piel quemada de Freddy Krueger no está hecha digitalmente, son horas de maquillaje, de pegamento y máscaras para darle el aspecto a carne desgarrada y quemada. Lo mismo sucede con personajes como Jason de Viernes 13, que a pesar de que usa una máscara, su cuerpo sufre varios traumatismos y cortes a medida que las películas avanzan.

También los muñecos, como el personaje de Chucky, que no es protagonizado por un actor, sino por un muñeco animatrónico, pasan por varias horas de maquillaje, teniendo incluso varias caras que se pueden usar dependiendo la escena. Por ejemplo, uno con un rostro limpio, otro con el labio cortado, el ojo golpeado o un corte en la cabeza.

Todos esos detalles hacen al asesino, al que no solo muestran como alguien indestructible y resistente a todo, sino también ayudan a demonizarlo o mostrarlo como un personaje de terror, que asusta y está fuera de los parámetros humanos.

El aspecto que tienen sumado al daño que se muestra en las películas, da como resultado una máquina asesina, sin rasgos humanos, la mayoría de las veces, que causa terror, miedo, muerte y sufrimiento a sus víctimas.

#### **4.2 Litros de sangre**

En el subgénero, la sangre siempre está presente, desde el primer film Psycho, que ya generaba una idea de slasher, la sangre tomaba un rol muy fuerte. En la escena del asesinato de Marion en la ducha, la gente se vió impactada y horrorizada por la escena que mostraba un asesinato a sangre fría, con repetidas apuñaladas y la sangre cayendo y yéndose por el desagüe de la bañera, mientras la víctima cae muerta.



A pesar de que la película es en blanco y negro y la sangre, por consecuencia, no se ve roja, el público se sintió intimidado y asqueado por la escena. De todo el film, es la única escena donde hay sangre, pero fué lo suficientemente fuerte para que el mundo se diera cuenta, de que el elemento de la sangre iba a ser una parte esencial del subgénero.

En mayor o menor medida, la sangre tiene un papel en las películas Slasher. Desde lo básico, si el subgénero es llamado Slasher, es por el ruido que hace un arma blanca al blandirla, y por lo tanto, es obvio que va a haber sangre. Queda en la visión del director y el asesino armado, la cantidad y la abundancia de la misma.

Por ejemplo, un film donde la sangre toma un papel más realista es *Scream*. Reviviendo los slasher, *Scream* posee escenas de persecuciones, asesinatos y golpes, pero la sangre se muestra bastante bien encuadrada dentro de lo realista. El asesino con un cuchillo no puede generar heridas tan grandes o partir un cuerpo a la mitad, y los cortes que realiza sobre las víctimas no son exagerados. Por esta razón, entre otras, *Scream* tuvo aceptación y es la película referente para el resurgir Slasher.

Por el otro lado, tenemos películas donde la sangre mana en grandes cantidades y de diferentes maneras. Esto llevó casi a la extinción del subgénero, porque muchos directores y películas estaban centradas en la sobre exageración, haciendo que las escenas queden ridículas y hasta graciosas. Muchas de estas películas terminaron entrando a la categoría de películas Z. Lo mismo pasó con la sexualidad, muchas estaban centradas en temas sexuales o de género antes de en una buena trama o buenos personajes.

Pero, hubo casos excepcionales que la gente aceptó. Películas con escenas con exageración de sangre, en las que se normalizaron escenas desagradables porque ya la película tenía ese estilo. Por ejemplo, Freddy Krueger de *Pesadilla en Elm Street*, durante todos sus films se encuentran escenas grotescas con contenidos gore y litros de sangre, pero como la trama te lleva al mundo de los sueños donde todo puede ocurrir, y desde allí el asesino persigue y mata a sus víctimas, se permite y se establece como

posible, al punto en que a la víctima la parten en dos, o es absorbida por un hoyo en su cama para terminar todo en un baño de sangre, y al público no le hace ruido ni le parece falso.

El mismo caso es el de Jason con Friday 13th, muertes exageradas o sobrenaturales, que un simple humano no podría cometer. Pero la película, a través de la narración nos hace creíble que parta con su machete a la mitad a las víctimas.

Vemos que para cada escena de sangre, para cada corte o mutilación donde el líquido vital del ser humano mane y haga su aparición, debe haber distintos tipos según las heridas hechas. No es lo mismo la sangre en el agua que la sangre de una víctima siendo mordido por un vampiro. Dependiendo de lo que se busque mostrar, la sangre puede estar hecha con diferentes ingredientes. El más básico es agua con colorante, pero eso hace que la solución sea muy líquida, inconsistente. Si se está buscando que la sangre sea más espesa, se le puede agregar jarabe, miel o cacao en polvo. También se puede usar látex para crear los cortes y mezclarlo con la sangre, haciéndolos más creíbles. Y si la producción posee recursos monetarios se pueden conseguir bidones de sangre falsa, pero incluso con productos ya comprados, hay diferencias, por el tipo de color de sangre y en qué estado se encuentra el líquido.

En un primer momento, mostrar sangre en las películas, era una jugada arriesgada, porque no se sabía cómo iba a reaccionar el público. En la actualidad, la sangre falsa es usada incluso en géneros fuera del de terror, ya que es algo normal de ver. Es por eso, que en el cine Slasher no es simplemente mostrar sangre, sino como acompañarla. Como un buen plato de comida, poner la sangre sin un condimento, no provocaría el susto, repugnancia, rechazo y a la vez atracción que se busca. Es por eso que se puede colocar de diferentes maneras y hay diferentes técnicas.

Existen cuchillos, platos, vidrios, entre otros objetos, que esconden capsulas de sangre. Al ser apretadas se rompen dejando que la sangre caiga sobre la piel. Con un

movimiento rápido de cámara, o acelerando la escena, parecería que el corte realmente sucede en el cuerpo.

Los efectos digitales existen también, con tiempo y precisión se puede falsear la sangre, pero es preferible que no, ya que cada corte es único. En los casos extremos que la sangre tiene que volar por los aires, como pasa mucho como en películas de Freddy Krueger, se suele utilizar maquinas especiales que tiran a presión la sangre, ya sean pequeños chorros o grande para manchar la escenografía o actores. Estas maquinas a presión se pueden esconder y normalmente están conectadas a mangueras que liberen el contenido rojo.

Otra técnica utilizada, es la de las capsulas de sangre a control remoto, que estallan al activarse a distancia. Así se evita la red complejo de mangueras que tienen que camuflar debajo del vestuario.

Para los cortes o los golpes más violentos se usan prótesis de extremidades, copias idénticas de la parte de cuerpo que se quiere mutilar. Incluso, se llegan a hacer cabezas falsas, que parten de las originales tras un proceso largo de armado, moldes, etc. El efecto junto a una buena dirección, logran que el golpe parezca hecho sobre el cuerpo realmente.

Todas estas técnicas, se fueron perfeccionando a través de los años, incluso se siguen eligiendo sobre los efectos que se puedan agregar en la post producción del cortometraje o largometraje, ya sea por la sencillez, realidad o porque es más barato.

#### **4.3 En la escena**

Para que una película Slasher no pase a ser una película cómica, la veracidad tiene que nacer desde los personajes, y que el terror, las corridas y los momentos de suspensos sean tan creíbles para ellos como para los espectadores.

Si el actor no puede colocarse en papel, entrar en el cuerpo del personaje que le toque, ya sea la final girl, el chico guapo, la mejor amiga o el asesino, la película pierde el realismo y pasaría del género de terror al cómico, como sucedió con otros intentos de productor audiovisuales Slashers.

Para eso, para poder adentrarse en el personaje, la directora y actriz Wanda Fontenla nos explica “La sensación de estar todo el tiempo escapando es en sí es horrible, no te digo que pondría (a la actriz o actor) a correr por toda la calle con alguien que lo persiga, sí, o sea, ver películas te mete mucho en el clima si vos la miras como si fueras el personaje” (comunicación personal, 2 de Abril, 2018).

Mostar ejemplos de otras víctimas de Slashers, la presión que sienten, mostrar el tipo de miedo en diferentes films y circunstancias, puede hacer que los actores o actrices puedan recolectar elementos, gestos, posiciones o tonos actorales y adecuarlas tanto a su personaje, como también a la escenas en que van a estar involucrados.

Desde el punto de vista físico, siempre una preparación previa como una entrada en calor, sirve. Vale acordarse que hay situaciones escénicas que requieren un esfuerzo físico, como correr, saltar, pasar por lugares pequeños. Y mas allá de que la escena dure a veces segundos, en el rodaje esto puede repetirse varias veces.

Para evitar que el actor se lastime, lesione o acalambre, se puede establecer un circuito pequeño de ejercicios para entrar en calor. Además estos circuitos pueden servir como detonantes para que el personaje entre más en carácter o liberar adrenalina en el cuerpo. Como dijo previamente Fontenla, hacer que el actor sea perseguido en la calle, corriendo no serviría, ya que sería forzar al actor a entrar en un mundo que ni el mismo cree. Acoplado a esto, es preferible que el actor sea sorprendido en la escena, y no darle una previa de lo que podría suceder. Más allá de que en el guion se narre la escena, las reacciones cuanto mas naturales sean, mejor.

Además de la elongación de músculos, también se acostumbra en actuación, la relajación de rasgos faciales, cejas, boca, mover las orejas. Al relajar los músculos de la cara

también, el actor puede ser más flexible a la hora de filmar y tomar cierta expresión para la escena. También se suele practicar la entrada de calor de la voz o entrenamiento vocal, la cual se basa en aflojar las cuerdas vocales para que las mismas no se lastimen en caso de reiteradas conversaciones o gritos durante la escena.

Es fundamental este paso previo a grabación de una escena donde las víctimas sean perseguidas o tengas que pedir ayuda a gritos, para que los actores no sientan luego molestias, o peor, que se lastimen la voz y queden disfónicos.

También se suele dar una taza de té o alguna bebida caliente o caramelos para que la boca vaya relajándose, acompañado de palabras aleatorias o notas de música.

Fontenla acota que “A mí me gusta mucho prepararme con sonidos, yo le doy mucha bola a la música o al sonido al ponerme en personaje, buscaría música de películas de suspenso o de cosas que me generen una especie de asfixia o esa sensación de incertidumbre de querer escapar” (comunicación personal, 2 de Abril, 2018).

El sonido también es un punto clave, no solo para la post producción con el Foley y la remasterización de los diálogos, sino para meter en ambiente a los actores, víctimas o asesinos. El sonido puede ser un gran estimulador de mentes, puede ser usado para colocar al actor en una situación o postura previa a la escena.

Obviamente esto debe hacerse en un espacio calmado, donde el actor se pueda relajar y desenvolver, sin distraerse.

En el caso del cortometraje pensado, esta herramienta va a ser utilizada especialmente en las escenas de suspenso, para preparar de antemano el cerebro, colocarlo en una situación tensa que esté alerta todo el tiempo, llevando a que el actor tome una postura más dura, con los músculos tensos y atento a todo lo que no ve.

Lo que se busca con esto, es que la reacción sea genuina, real, salida del instinto de supervivencia, llevándolo más a lo real que a lo actuado. Mostrar así el miedo, los nervios, el susto entre otras emociones, que difícilmente pueden ser actuadas, pero sí sacadas a la luz creando el ambiente perfecto.

El director deduce la personalidad de los personajes observando lo que dicen y lo que hacen y averiguando los motivos que han provocado sus acciones y sus palabras. Una vez comprendidos esos motivos fundamentales de los personajes, se decidirá de qué modo los parlamentos expresen y lleven a cabo la acción. La acción expresa al ser humano mucho más claramente que sus propias palabras.

En ocasiones, el autor añade a las palabras dichas por el personaje una anotación que indican más o menos la emoción que las acompañan, pero en muchas más ocasiones el motivo y la emoción no son evidentes en el texto, sino que el director tiene que encontrarlo y transmitírselo al actor. Naturalmente, el motivo no puede ser arbitrario, sino que tiene que responder al texto y ser coherente con la imagen del personaje.

Fundamental es el uso de maquillaje especial, como dice la directora Fontenla “Muchas películas pasan de ser de terror a cómicas, por la ausencia de un buen FX, ya sea en los cortes, sangre o máscaras de los monstruos/asesinos.” (Comunicación personal, 2 de Abril, 2018).

Es necesario que ese campo del arte, esté bien establecido, con gente determinada, porque un solo error, ya sea la ausencia de sangre, un corte no creíble o cualquier lastimadura que se vea falsa, cambia totalmente el ambiente de la película.

No es necesario mostrar grandes cantidades de sangre, porque a pesar de que el morbo de los cortes pesa mucho, el Slasher es atractivo por el estilo de las muertes, descubrir la personalidad del asesino y ver el plan de supervivencia de las víctimas, como se las ingenian.

La utilización de muertes grotescas con litros de sangre pasa a un plano menor, pero aún así necesario para el film. Por ejemplo, en la película de *Scream*, el atractivo es la incógnita de quién es el asesino y las muertes mostradas no son del todo gore, incluso se diría que se mantiene bastante dentro del margen de lo creíble, casi sin exagerar.

#### **4.4 La importancia del sonido**

El uso del sonido en el cine ha sido, desde su establecimiento, un tema con muchos matices. Desde sus inicios, el cine intentó hablar, pero no fue hasta finales de los años 20 que se establecen sistemas para la introducción del sonido. Con su incorporación, se da un salto evolutivo, agregando notables mejorías en términos técnicos y narrativos. Se favorece la continuidad narrativa al prescindir de los rótulos, se facilita la representación fuera del encuadre, se logra una mayor economía de planos, aumenta la longitud y duración de estos, se descubre el silencio como elemento dramático y se consolidan géneros como la ciencia ficción, el musical y el terror con una mayor necesidad sonora. El sonido se vuelve una herramienta fundamental de la gramática cinematográfica.

El sonido en las películas de terror es fundamental para crear el ambiente perfecto para lo que la escena quiere mostrar. Desde el Foley de pasos acercándose, hasta retirar el cuchillo de la mesa, un grito desesperado o un silencio mortal, el sonido tiene que estar presente para aumentar las sensaciones que se quieren transmitir y fundamentalmente, crear el clásico ambiente de tensión y terror.

En el cine de terror, la psicoacústica se ha convertido en objeto de estudio esencial, ya que la carrera por el miedo ha desatado un mundo de posibilidades sonoras cada vez más amplias y complejas. Desde *Psicosis*, de Alfred Hitchcock, una escena atemorizante nunca ha sido igual si no está acompañada de una banda sonora que acentúe y realce las cualidades de la imagen. No es un secreto que ese asesinato en la ducha no hubiera sido lo mismo sin ese conjunto de estridentes cuerdas que fue el tema central de la película.

Con *El asesinato*, Bernard Herrmann sentaba un precedente que luego sería copiado y recreado hasta el cansancio, siendo verdaderamente lograda una comunión entre música e imagen solo en pocos ejemplos. El terror actual tiende a sobreexponer estas cualidades sonoras, sometiendo al espectador más a un choque sonoro por la violencia de tono, el volumen o la intensidad, que a un verdadero ambiente que paulatinamente va

incrementando la sensación de miedo. Son tan potentes las cualidades del sonido que genera estados emocionales, que para muchos autores la gran diferencia entre una película de terror mediocre y una lograda es, básicamente, la banda sonora.

Viernes 13 no sería lo mismo sin su leitmotiv clásico que define la aparición de Jason en la película. El leitmotiv por lo general es una melodía o secuencia tonal corta y característica, recurrente a lo largo de una obra, sea cantada o instrumental. Por asociación, se le identifica con un determinado contenido, y hace referencia a él cada vez que aparece. Así, una determinada melodía puede simbolizar a un personaje, un objeto, una idea o un sentimiento.

Facundo Vallejos, licenciado en comunicación audiovisual comenta que “Reconstruir importante, muchas veces la tensión solo se logra desde el sonido o silencio mismo”(Comunicación personal, 17 de Abril, 2018). Muchas escenas de tensión se logran con el mismo silencio, un pasillo vacío, sin que haya el menor de los ruidos , puede generar más tensión y miedo que una escena llena de gritos y corridas.

Pero también, el Foley es fundamental para remarcar puntos de las escenas, como por ejemplo al mostrar un cuchillo afilado y peligroso, se le puede agregar un sonido, falso, pero que refuerce la idea de la brutalidad del arma.

Pero depende de cada director y de lo que busque, se debe elegir entre una banda sonora fuerte o un Foley acentuado. Vallejos refuerza la idea “Depende del corto, la banda sonora puede ser re sutil y el resto foley”.

El director elige el terror que quiere mostrar, porque una cosa es lo que está escrito en el guión y otra es pasarlo ante las cámaras, con composición de cuadro, el arte, sonido y actuación de los actores. Todo eso depende la visión del director, las elecciones que haga y el objetivo que quiera cumplir.

Además, el sonido crea el contexto y el ambiente que , dependiendo que tan acertadas sean las decisiones del director, pueden marcar un antes y un después. Se tomaron años para descubrir que el leit motive signifique la presencia del asesino, pero se tomaron



unos segundos para dejar una marca icónica e identificable en la escena de la ducha en Psycho.

Lo que se muestra, es que el ambiente de las escenas pierde significado y valor con un sonido o foley que no cuadran correctamente con lo que se muestra. Las películas Slasher tienen tanto suspenso como escenas de acción, no es solo corte, golpe y listo. Para lograr que el espectador se sienta con terror, agitado o que presienta que algo va a suceder, el sonido es fundamental.

## Capítulo 5: Creación del Slasher

En este capítulo se tratará el objetivo final del trabajo de grado, donde el Slasher argentino se nutre de lo visto antes, y comenzará a formar una idea del film. En este capítulo se comenzará a crear artísticamente el cortometraje, el asesino, sus motivos, el trasfondo de su historia y otras características más. Se formará completamente la historia al igual que sus víctimas.

El film será llamado El devorador, haciendo referencia a la característica principal del asesino, quien se nutre de carne humana para sobrevivir.

Una breve sinopsis del corto, presenta a los personajes principales y el antagonista.

Sol, (28) una joven rubia de tez blanca, despierta en su cama cuando la alarma suena. Vive en un monoambiente cálido y cómodo. Sol prende la tele y se prepara un plato de comida.

En el noticiero muestran que se encontró el cadáver de una persona. Sol presta atención por pocos segundos antes de comenzar a lavar los platos. Tras la comida, Sol entra a ducharse. Sale cubierta con la toalla y se tira en la cama donde queda nuevamente dormida. En el noticiero muestran un hospital.

Sol ingresa en el mismo hospital que el que se mostraba la noticia. Es un ambiente blanco y pulcro con pacientes y médicos yendo y viniendo. Sol se acerca a la recepción donde tiene una pequeña charla con Lara (35), quien se queja de la ausencia de la otra enfermera, Sofía. Tras un intercambio de palabras, Sol se suma a uno de los médicos para comenzar a trabajar.

Las horas pasan y la recepción se ve más tranquila. Sol nuevamente se acerca a Lara, que tiene un aspecto de frustración. Sol pregunta y Lara le contesta que Sofía, no aparece, y no habrá nadie para cubrirla en el horario nocturno. Sol se ofrece a suplantarla. Lara acepta, solo con la condición de que luego las dos salgan a un bar a

tomar algo. Sol acepta. Ambas chicas se miran hasta que la luz de la habitación 23 comienza a parpadear.

Sol se retira del lobby molesta, ya que en esa habitación se encuentra Iglesias, un camionero pervertido. Llega a la habitación e Iglesias le tira piropos, pero Sol le termina diciendo que es lesbiana y que esos comentarios no le gustan. Iglesias sigue molestándola, hasta que Sol, cansada, decide irse, pero Iglesias le pide que cierre la ventana de la habitación.

Sol acepta y cuando se acerca, Iglesias le saca una foto de la cola. Sol estalla en bronca y sale enojada de la habitación. Algo mira toda esta secuencia desde afuera de la ventana.

Sol llega a la recepción donde Lara la calma. Nuevamente suena la habitación 23, pero esta vez Lara decide ir. Sol se queda dormida en recepción y cuando despierta decide ir ella misma a la habitación.

Allí encuentra un gran charco de sangre y a Lara muerta. Dentro, Iglesias sangrando y siendo devorado por una pequeña Bestia. Sol trata de huir, pero la Bestia la alcanza en el lobby, se abalanza sobre ella y le corta la pierna. Un guardia de seguridad aparece para ayudarla, pero la Bestia lo mata. Sol aprovecha y escapa.

Se esconde en una pequeña habitación, pero la Bestia comienza a romper la puerta. Sol responde corriendo hacia la puerta y abriéndola. Comienza a luchar entre los dos, hasta que Sol le dá un golpe certero en el pecho de la Bestia con un trozo de madera. La Bestia cae.

Sol huye del lugar y al salir del hospital se encuentra con la policía. Un grupo entra y se dan cuenta de que la Bestia no está más y que escapó por la misma ventana por la que entró.

## **5.1 Asesino**

Quien tomará las riendas del asesino antagonista del cortometraje será el personaje llamado Devorador.

El antagonista es quien ayuda al protagonista a contar la historia, ya sea un malvado ser humano, un extraterrestre, una extraña creación de la naturaleza o alguien con un trauma psíquico. Ayudará a la narración al entrar en conflicto con el protagonista por tener el mismo deseo o por el simple hecho de estar contra él.

Devorador entrará en conflicto con Sol, al protagonista, por el hecho de que él es un depredador y ve a Sol como una presa fácil para matar y devorar. Los intentos y las persecuciones tras ella, harán que el cortometraje esté cargado de acción y suspenso.

El Devorador es un pequeño ser que nació y fue arrojado a las alcantarillas de la Ciudad de Buenos Aires, abandonado a su suerte. Este pequeño sobrevive comiendo lo que encuentra en las tuberías, barrios bajos y los espacios lejos de la ciudad. Ratas, insectos, basura y agua contaminada son la dieta de este pequeño.

La historia es que Devorador es uno de tantos experimentos fallidos de la medicina experimental para embarazadas . En forma encubierta, la ciudad de Buenos Aires experimenta con fetos para ver los efectos de un bombardeo de radiación. Los que salían bien, salían en informes semanales en revistas de médicos y de salud. En cambio, los que padecían las mutaciones y degradaciones corporales, eran desechados e incinerados en pozos comunes. Se eliminaban así las pruebas fallidas de este brutal experimento.

Devorador, se cae de uno de los contenedores de seguridad y comienza a sobrevivir tomando lo que puede. Comienza a vivir en las tuberías y cloacas de la ciudad, escapando de los trabajadores municipales. Toma una postura de cazador rápido y como un buitre, toma lo que puede de los cadáveres o restos.

La historia del cortometraje comienza cuando Devorador comienza a crecer y la comida de las alcantarillas ya no le es suficiente y debe expandir su territorio de caza.

Comienza a salir de las alcantarillas para cazar a sus nuevas presas, los humanos.

Como un buitre, percibe a las presas enfermas o en dolor, lo que lo lleva a un hospital de la ciudad.

Hay que tener en cuenta que Devorador no es un humano ni un niño, es un animal que quiere sobrevivir, no conoce las leyes o reglas sociales, ni sabe de educación o algún elemento civilizado. Lo que lo motiva a entrar en conflicto, es la necesidad de alimentarse, de ampliar su campo de caza para poder sobrevivir.

Es por eso que ve a los humanos como una presa más. Además, tiene el instinto de supervivencia de un animal salvaje, eso lo lleva a tomar decisiones salvajes, como por ejemplo atacar un hospital porque allí se encuentran presas débiles o incapaces de defenderse. Esto, desde el punto de vista de la psicología, plantea un personaje que carece de la humanidad y que se asemeja más a un carnívoro que busca su supervivencia.

Pero como se vió anteriormente, cada asesino tiene una pizca de humanidad, algún trasfondo que lo vuelve humano o que por lo menos nos permite sentirnos identificados.

En este caso, Devorador hubiera sido un niño común y corriente, pero el lado cruel y oscuro de la medicina hacen que experimenten sobre él y terminen transformándolo en una criatura asesina.

Por estas circunstancias, Devorador pierde su humanidad y se convierte en el antagonista del cortometraje.

Físicamente es pequeño, con una joroba en su espalda y con su columna modificada por pasar toda su vida agachado o en cuclillas. Es blanco por la ausencia de sol en las profundidades donde creció, y prefiere taparse de la luz usando una máscara de plástico. Tiene el torso descubierto y la piel está cubierta por una capa de barro, tierra y suciedad. Posee pequeños rastros de pelo en la cabeza y uñas largas.

Prefiere caminar en 4 patas, incluso va más rápido que en dos como lo haría un humano normal. Gruñe y libera gritos, pero no es capaz de hablar. La radiación a la que fue bombardeado sumado a sus años en las alcantarillas, hace que apenas pueda sentir dolor alguno.

Su arma icónica, la que va a llevar consigo durante el cortometraje va a ser una especie de maza, creada a partir de pedazos de hierros y metales unidos entre sí. Su apariencia será grotesca al igual que el óxido en la maza, lo que la hará desagradable a la vista. Tendrá similitud con la apariencia física de su portador, sucio, desagradable, rústico y violento, careciendo de superficies pulcras o limpias.

En la historia de la humanidad, rocas y piedras afiladas fueron las formas más primitivas de armamento. Fijadas a un palo, que se convirtieron en hachas o mazas que permitían mayor alcance y aumentaba la fuerza del golpe. Las masas podían asestar golpes aplastantes a oponentes con armadura, mientras que incluso un golpe oblicuo con un hacha podía provocar grandes heridas sangrantes.

Los golpes y cortes con estas armas eran brutales, desgarradores y provocaban grandes contusiones sobre las víctimas. El film hace referencia a las primeras armas primitivas, para hacer una comparación entre Devorador y su mentalidad salvaje, primitiva y muy similar a la de los cavernícolas.

Sus ataques con esta especie de maza serán rápidos y directos a piernas o brazos, puntos claves para dejar indefensas a sus presas. Al ser un atacante pequeño, tiene que usar sus habilidades de cazador y debilitar o cansar a su presa. Su táctica es muy parecida a la de los depredadores en la vida natural, acecha y espera la mejor oportunidad para dar el golpe final. Y si se siente amenazado, huye del lugar a esconderse. También sabe cuándo hacer una emboscada o cuando atacar al cuello directamente. Su cerebro es su segunda arma, y a pesar de que no tiene conocimientos, su instinto lo hace un cazador nato y salvaje.

Un elemento fundamental que no se puede pasar desapercibido, es la máscara que llevara puesto Devorador. Tiene que ser una máscara simple, pero distinta, que al mirarla nos remonte a Devorador. Se tiene que crear una iconografía con la máscara. Es por eso, que la máscara que portara Devorador, es una especie de plancha pequeña de hierro oxidada, con marcas y signos que él mismo talló sobre el metal.

La máscara es creada en base a un ritual de cambio, de pasar de ser un niño a un adulto que puede cazar presas más grandes. Es una propia religión que Devorador crea y la representa en las marcas colocadas sobre la máscara de metal.

## **5.2 Nuestras víctimas**

El cortometraje presentará varios personajes, pero antes de nombrarlos y dar una pequeña referencia de ellos, hay que analizar la palabra personaje. El personaje nace en el guión. Es el conductor de la acción del cortometraje, película u obra de teatro. Para ir cerrando la definición de personaje, se dirá que la palabra personaje proviene del griego *prosopon* que significa máscara, o sea, delante de la cara.

La máscara, *prosopon*, permite ocultar una realidad para mostrar otra a los demás, y posibilita que en ella, en la máscara, resuene la voz íntima del personaje. Consciente de su mismidad, de su ser concreto y real, de su propia dimensión.

Como protagonista de esta historia se encuentra SOL, una joven enfermera de 28 años. Ella es la final girl, la que huirá de Devorador y que en algún momento lo enfrentará para ponerle fin.

Su personalidad va a ser dulce, extrovertida y activa. Será un personaje agradable y bueno, justamente para que el público se conecte con ella y se cree un vínculo entre espectador y personaje. Lograda esa conexión, el público querrá ver que sobreviva al ataque más que cualquier otro personaje del cortometraje.

Sin embargo, Sol, en cuanto a su personalidad, mostrará cambios personales desde el comienzo hasta el final del film. Al comienzo Sol es una muchacha dulce, tierna y que escapa de situaciones incómodas en vez de enfrentarlas. Al final, termina siendo una mujer valiente y fuerte con rasgos más maduros.

Es un cambio que se mostrará según las acciones y circunstancias que se le presentaran en el camino del cortometraje, los desafíos y aun más importante, las decisiones que

tome. Es importante mostrar al final de los sucesos, una Sol diferente, fuerte, cansada por los acontecimientos, pero manteniéndose fuerte.

Al comienzo del corto, Sol es una chica más blanda, carece de decisiones fuertes y se deja someter por superiores o por pacientes. Es alguien reservada y obediente que prefiere mantener el silencio antes que entrar en conflicto o una discusión. Esto no quiere decir que se la va a mostrar como una chica tímida y callada, sino que es un personaje que prefiere evitar los problemas y bajar la cabeza. Más allá de eso, es extrovertida, positiva y charlatana.

Un elemento para resaltar es que Sol es lesbiana, dándole un toque de igualdad y actualización al Slasher. Se tratarán sus gustos, no de una manera morbosa ni degradable, sino que se mostrará una relación agradable con su amiga, evitando que solo sea utilizado el lesbianismo como contenido sexual.

Ella es lo opuesto al asesino, una chica limpia, sana, con temores y dificultades, con morales y reglas en su vida. Mas allá de la diferencia en apariencia que va a ser obvia, en personalidad se mostrará en el comienzo a Sol como la víctima, la presa, pero al finalizar el cortometraje, el rol de Sol se establecerá al punto en que se la iguala con el Devorador, ella se convertirá en un personaje fuerte y valiente, que supera sus miedos.

Lara, es una de las secretarias del hospital, es mayor que Sol y es con la que coquetea en el trabajo. Es una mujer firme y con carácter. De pelo negro y siempre bien vestida y peinada, prolija en muchos sentidos. Representa el bien en el cortometraje, porque le da calma y seguridad a Sol. Ella representa un personaje fuerte y decidido, más maduro y que hace bien su trabajo. Pero más allá de esto, también es una persona cálida que representa su amor.

Es la persona que quiere darle esperanzas y fuerza a la protagonista, su compañera y la que va a ayudarla en el camino hacia la salvación. Este tipo de personajes, acompañan al héroe en su travesía y lo ayudan para superar los obstáculos que aparezcan en la trama. Además de la carga emocional y romántica que compartirán, ella es indispensable



para que Sol tenga fuerzas para continuar y se enfrente a Devorador, el asesino del cortometraje.

Es muy importante el personaje de Lara, porque con ella se derriba el taboo de que una relación entre mujeres en un Slasher solo es mostrada como algo sexual. Lara muestra con Sol una relación donde hay sentimientos, donde no pasa por querer acostarse con la otra.

Iglesias es el sujeto que representa el mal en el cortometraje, un borracho que vende drogas, acosador y machista, pone en situaciones incómodas a Sol y la molesta cada vez que puede. Es el personaje que el público va a desear que muera, por su actitud dominante y asquerosa. Posiblemente el primero en morir. Este personaje lleva la misión de mostrar y concientizar el uso de las drogas. Además, es el tipo de paciente que cree estar sobre Sol por ser enfermera, y la coloca en situaciones incómodas que ella prefiere evitar y correr.

Más que nada, es un personaje que resaltará las debilidades de Sol mostrándola como alguien frágil y débil.

Con respecto a los extras que aparecerán en las escenas, mayormente se verán como personas en situaciones normales dentro del hospital , gente llorando o preocupada, además de mostrar pacientes vendados y expresión de dolor en el rostro. En cambio, las calles estarán cargadas con otro tipo de sentimientos y energía, un otoño cálido, parejas caminando juntas o niños jugando.

Aun así, se muestra que las calles están colapsadas de tráfico y gente mal humorada, bocinazos e insultos, con conductores enojados que reclamando que el de adelante se mueva con rapidez. Todos estos extras son fundamentales para mostrar la bipolaridad en la vida de Sol, que pasa de ambientes caóticos a otros más tranquilos con energías positivas, y cómo es su vida dentro y fuera del trabajo.

### 5.3 Locación y contexto

El cortometraje se situará en la actualidad, en una Buenos Aires caótica de mucho tráfico, mal humor y gente acelerada. Sol trabaja en un hospital donde todo es un caos constante, gente entrando y saliendo con lesiones y heridas. Los típicos pacientes malhumorados, familiares llorando, gente corriendo de un lado a otro. Es un ambiente caótico, con una escenografía abundante en papeles, utilería de escritorio, zonas desordenadas.

Para contrarrestar este caos en el hospital, está el departamento de Sol, un ambiente tranquilo, pintado de varios colores donde reina la paz. Un mundo independiente y tranquilo en el cual Sol se puede refugiar y encontrar tranquilidad. Escenografía más colorida, colores alegres como amarillo o rojo están presentes, la monocromía del blanco del hospital desaparece y encontramos el típico desorden de un cuarto, ropa tirada o algún auricular arrojado en la cama pero no es una imagen de caos.

Es indispensable mostrar estos dos lugares como zona de confort y zona de trabajo, resaltar la diferencia y más que nada, mostrar la personalidad de la protagonista con el arte, la utilería y escenografía, como por ejemplo, en la habitación de ella.

El último escenario será el del hospital de noche, que será tranquilo, pero ambientado con un silencio pesado, espacios vacíos y ausencia de gente solo le dará un aspecto más terrorífico, en donde Sol se sentirá intranquila, nerviosa y a lo último aterrada.

Como cualquier Slasher, se busca un espacio alejado de la seguridad. Es por eso que el hospital, a pesar de ser un lugar concurrente para la gente, se encontrará particularmente vacío al anochecer. Un hospital o nosocomio es un establecimiento sanitario para la atención y asistencia a enfermos por medio de profesionales médicos, de enfermería y personal auxiliar y de servicios técnicos durante 24 horas, 365 días del año, disponiendo de tecnología, aparatología, instrumental y farmacología adecuadas.

Existen tres clases de hospitales: de Primer, Segundo y Tercer niveles, siendo su asistencia de menor a mayor complejidad. Dentro de ellos se atiende a pacientes con

afectaciones que irán de simples a gravísimas, críticas, cuidados paliativos o incluso terminales.

Se mostrará que en el día es transitado por varias personas, pero al caer el turno noche, el hospital parecerá abandonado por la poca actividad del lugar.

También al ser un hospital, habrá muchos pasillos, cuartos y espacios donde las víctimas pueden correr, ocultarse o pelear contra Devorador. Se ahorrarán las largas corridas en espacios verdes como alguna vez paso en Friday 13th y se concentrará toda la acción y persecución dentro del hospital.

Devorador irrumpirá en la locación para cazar a un sujeto enfermo, una presa fácil, pero en su festín de comida se cruza con Sol, quien está a cargo del turno noche. A partir de ese momento, el hospital se convertirá en un laberinto de pasillos vacíos, cuartos y sangre.

El color rojo tendrá mucha influencia en la imagen, ya que se pasará de un ambiente pulcro y limpio, ordenado y tranquilo, a un baño de sangre, persecución, peleas y escenas violentas. Se sobresaltará las escenas de sangre, manchando paredes y suelos limpios, sábanas y uniformes limpios. La idea es que el cortometraje sea un cambio emocional y de personalidad en los personajes, como también para el ambiente donde se produce todo. Pasillo limpio a pasillo con sangre, cuarto ordenado a cuarto destrozado por una pelea.

Para poder crear un personaje es necesario establecer primero un contexto para ese personaje; de ese modo, más adelante podemos colorear y matizar las diferentes características y peculiaridades.

Sol es una joven que comienza su época de independencia pero que aún le falta algo de madurez y seriedad. Tiene una vibra positiva, teniendo objetos y decorados coloridos y vivos.

Se vestirá con colores, incluso las pequeñas ropas y detalles como medias, anillos y collares, tendrán personalidad y color para dar a entender que Sol, a pesar de todo, siempre está en positivo.

Además, es un personaje que siempre se presta para ayudar a los demás y es solidaria, lo que la lleva algunas veces a que la usen de más. En base a todas estas cualidades, Sol reaccionará a diferentes situaciones, llevando adelante la historia y estas acciones la representan a ella y su forma de ser, asegurando y sellando su personalidad.

La acción es el personaje; una persona es lo que hace, no lo que dice. Las acciones de Sol, respaldaran su personalidad amable y gentil, pero también se mostrará un crecimiento en su personalidad, pasando a ser alguien más maduro y fuerte.

También veremos reflejado la naturaleza de Devorador en sus acciones, que serán desmedidas, violentas y salvajes. Así se reforzará el instinto animal que lleva consigo y a medida que el cortometraje avance, sus ataques serán más violentos y brutales.

Para contrarrestar el caos en el hospital, vemos el departamento de Sol, un ambiente independiente y tranquilo en el cual Sol se puede refugiar luego de una jornada de trabajo.

El último escenario será el del hospital de noche, que será tranquilo pero ambientado con un silencio de tumba, espacios vacíos y ausencia de gente solo le dará un aspecto más terrorífico, en donde Sol se sentirá intranquila, nerviosa y a lo último aterrada.

Como cualquier Slasher, se buscará un espacio alejado de la seguridad. Es por eso que el hospital, a pesar de ser un lugar al que concurre mucha gente, se encontrará particularmente vacío al anochecer.

Lara tendrá colores y texturas cálidas en ella, pero al mismo tiempo elegantes y formales. Un saco rojo. Una camisa naranja, botas lindas. Sol es atraída por no solo la personalidad de Lara, sino por su forma de vestir. Su personalidad se refleja en su escritorio, un lugar ordenado donde nada está de más, todo está limpio y prolijo a pesar de ser un lugar tan concurrido.

En cambio Sol tiene ropas más juveniles y desordenadas, camisas mal planchadas o remeras con personajes favoritos de bandas o series. Tiene un aire mucho más juvenil y fresco.

Devorador, llevará consigo poca ropa, al ser un superviviente, no entiende el concepto de ropa o vestimenta ni mucho menos de moda, más allá de una máscara hecha de chatarra de la ciudad y un par de vendas gastadas, rotas y sucias, el personaje va por la vida matando con poca piel tapada. Eso sí, estará completamente sucio, camuflado como un cazador, ya sea barro, agua o lodo.

#### **5.4 Drogas, excesos y sexo**

Al ser un cortometraje, las escenas donde se muestre el uso de drogas y alcohol se minimizarán. Aun así, el uso de alcohol se verá intensificado en un personaje en vez de varios. Quien carga esa bandera, es una de las víctimas de Devorador, será un alcohólico del hospital, que está justamente siendo atendido por exceso de consumo de alcohol.

El personaje llamado Iglesias, es un camionero argentino, sobrador, machista y un sujeto irrespetuoso con las mujeres. En el momento en que se cruza con Devorador, esta aún bajo el efecto del alcohol y por eso, a pesar de que es más fuerte y grande que el asesino, Devorador lo enfrenta y lo mata, sabiendo y teniendo el instinto salvaje de que es una presa fácil.

La droga será utilizada para concientizar al público de no tomarlas. Solamente la toma de conciencia ciudadana por parte de la sociedad y la lucha por construir un mundo que brinde expectativas de vida digna a las generaciones venideras podrá poner límites al siniestro poder del narcotráfico.

Estando en una sociedad donde las drogas llegan a cualquiera y cualquier edad también, se concientizará el mal uso de la misma, mostrándola como la verdad que es, la adicción y el deterioro que produce en el cuerpo.

Sol representa la juventud, una persona que vive independientemente, pero que tiene sus problemas y conflictos como cualquier otra persona. Al rechazar la droga, se da a entender que Sol puede hacerse fuerte sin necesidad de ella. El cortometraje no girará en torno al mensaje de que las drogas son malas, pero se hará referencia de manera prudente y suave, para que no quede sobresaltado e incluso incómodo.

En cambio el sexo, sí se mostrará pero no de una manera que arremete a lo erótico o fantasioso. Se tratará el amor entre dos mujeres jóvenes, Sol y Lara, desde un punto de vista de una relación seria y gentil. No apuntará a lo pervertido ni se mostraran escenas íntimas por dos razones.

La primera de todas, es que tener relaciones en un hospital roza con lo pervertido e inverosímil de la situación. Robaría tiempo valioso del cortometraje y la escena sacaría del clima que quiere crear el cortometraje de suspenso, acción y muerte. Además, el objetivo del cortometraje es que atraiga a la gente por el terror y sangre, y no por lo pornográfico que puede ser, evitando así, los errores de las películas Slasher donde solo se centraba la película en temas raciales o sexuales que tan poca aprobación tuvieron.

La segunda, es que se quiere mostrar una relación seria y a pesar de que va a haber un coqueteo por parte de las dos y algún beso, se quiere mostrar que hay amor entre Sol y Lara. Así se evita caer en los Slashers donde la acción pasa más por lo sexual que por la acción de las persecuciones y muertes.

## **5.6 Inserción cultural**

Se evitara los elementos clásicos y obvios que se pueden establecer para dar hincapié en que los sucesos del cortometraje son en Argentina, como por ejemplo que se muestre la Bandera Argentina, y el idioma castellano con la nuestra tonada característica .

Se incorporaran palabras de barrio y al mismo tiempo se mostraran barrios clásicos, aquellos que tienen adoquines en la calle en vez de asfalto, almacenes viejos o casas

antiguas. Un paisaje clásico dentro de la cultura Argentina, al igual que los potreros donde los niños juegan al fútbol con una pelota vieja o medio desinflada.

Los barrios se muestran fríos, con árboles a los costados y fundamentalmente, mostrar a una pareja anciana abrigada paseando sin rumbo. El vestuario es importante, ya que una boina negra, un poncho o un piloto viejo, ayudaran a reforzar la idea de barrio antiguo .

La idea es dar una imagen otoñal, un lugar frío pero bello, con pequeños huecos cálidos, como los niños jugando o los abuelos paseando. El almacén abriendo a la tarde o un grupo de perros callejeros yendo y viniendo.

Se tratará el tema de las hinchadas de diferentes equipos, posiblemente ficticio o de barrio para no generar polémica. Un grupo de personas con camisetas yendo al estadio con banderas y bombos, un vendedor de choripanes al costado de la calle.

Incluso una escena de un grupo de personas o familia, mirando con intensidad la televisión y gritando al unísono gol, representa con autenticidad el espíritu argentino en el deporte.

Es una de las grandes pasiones de los argentinos. Según las estadísticas, nueve de cada diez habitantes declara ser seguidor de algún equipo. Muchos de sus estadios tienen la categoría de históricos para los aficionados al deporte , y forman parte de los circuitos turísticos más importantes del país.

Las tradiciones como la del mate se van a mostrar, tanto en el trabajo en horas de descanso, y también en el hogar. O un asado familiar o con amigos en un día soleado. Desde lo gastronómico, Argentina tiene muchas variables y opciones, pero si realmente se quiere mostrar algo icónico, se tiene que mostrar el mate, el asado, el dulce de leche y los alfajores y todo el ritual que conlleva cada uno.

Si se hace un mate, mostrar desde que se calienta el agua, hasta cuando se prepara el mate con la yerba. Es una de las costumbres más importantes para todos los argentinos. Ir al hogar de un familiar o amigo y poner la pava para cebar mates es lo más normal en nuestro país.

El mate se toma en cualquier momento, cuando hace calor, cuando hace frío, cuando se está solo, durante la noche, a la mañana, con desconocidos, mientras se charla. Un mate no es sólo una simple infusión y nada más, es la necesidad de compartir con otros, de invitar, de dialogar, de respetar, de reír.

Si se abre un pote de dulce de leche, mostrar en primer plano un rostro de satisfacción o alegría al probarlo.

La gastronomía argentina se caracteriza por un ingrediente estrella: la carne, especialmente de vacuno, hasta el punto de ser uno de los países del mundo en los que más carne se consume. Las recetas están influenciadas por las cocinas criolla, italiana y española y el plato estrella es la parrillada, que son varios trozos de carne asada. Todas las casas suelen tener sus propios parrilleros para poder cocinar la carne a las brasas. Si se habla de una reunión familiar donde se preparó un asado a la parrilla, se adornará el relato con pasión y felicidad.

No van a ocupar mucho tiempo en pantalla, pero van a estar presentes, como utilería o parte de la escenografía. Se evitara mostrar marcas en pantalla, porque no se quiere hacer publicidad gratis a una marca particular de alfajor; al igual que el dulce de leche.

El tango, el baile icónico porteño, sí formará parte del guión y de la historia. El baile se mostrará en el cortometraje, ya que la protagonista está aprendiendo a bailarlo con pasión, así que es obvio que el tango es una fuerte influencia para ella.

Esencialmente porteño, muchos escritores consideran que el tango de finales del '80 combinaba varios estilos de música. En él estaría involucrada la coreografía de la milonga, el ritmo del candombe y la línea melódica, emotiva y sentimental de la habanera. Pero también recibió influencia del tango andaluz, del chotis y del cuplé, a los que se agregan las payadas puebleras y las milongas criollas.

Como toda auténtica expresión artística, el tango desentraña nuestra condición humana, revelando el espíritu porteño. Quizás debido a esta verdad, vive en los barrios de Buenos



Aires y en las academias de Japón, en las calles de París y en los centros culturales neoyorquinos.

Es uno de los bailes tradicionales argentinos. A diferencia del folclore, el tango es una danza más urbana que se baile de a dos, en pareja y con una gran cercanía. Es un baile sensual y pasional de característicos movimientos que pueden ser desde suaves a más fuertes. El tango es una tradición, que si bien en la actualidad no es muy escuchada por los jóvenes, tenemos el placer de conocerlo gracias a nuestros abuelos y padres. Dos de los cantantes más importantes de tango fueron Carlos Gardel y Julio Sosa (éste último uruguayo).

Una manera de mostrar el tango en su esplendor, es grabando escenas en La boca o yendo al barrio donde Carlos Gardel vivió, donde las calles están empapadas de tango y milonga.

Las bebidas importantes a las que se va a hacer referencia, son el fernet y el vino. El vino, es la bebida clásica del argentino, que acompaña comidas y reuniones. Es imposible evitarlo cuando se trata de adornar un cortometraje y agregar elementos argentinos. La Argentina es un gran exportador de vinos y son mundialmente reconocidos. Sería, pues, difícil de imaginar una cena o un almuerzo argentinos, especialmente si se trata del típico asado argentino, en el que faltara el vino.

Es una bebida que muestra clase , elegancia y nobleza, que puede darle a una escena un toque de seducción. Además, está fuertemente familiarizado con el tango argentino, baile que la protagonista practica, así que no sería raro que aparezcan ambos elementos juntos, en una sinfonía de elegancia y baile. También se va a hacer referencia al fernet, en ocasiones donde se hable de reuniones informales o fiestas de jóvenes.

Estos son los puntos a resaltar, aquellos elementos argentinos que tendrán presencia en el cortometraje y ayuden a congeniar con más facilidad el producto audiovisual con argentina.

## 5.6 El género en Argentina

En la Argentina, el género de terror está teniendo un crecimiento considerable y notable. La realización de varios festivales de cortometrajes o largometrajes, promueve la creación y desarrollo de nuevas historias de esta índole.

A través de los últimos años, largometrajes como *Ataúd blanco*, estrenada en 2016 y dirigida por Daniel De La Vega o la famosa película *Aterrados* de Demián Rugna que se estrenó este año 2018, entre otras más películas, han estado abriendo una brecha en el cine argentino de terror.

*Aterrados* incluso tuvo muy buenas críticas. El crítico del diario Clarín Pablo O. Scholz asegura que la cinta es "un plato (...) fuerte y bien condimentado para los amantes del género". Por su parte Horacio Bernades del diario Página 12 califica a la película con un 7/10 aclarando en su reseña que el director "utiliza el gore en estricta función dramática, sin hacer de él un festival en sí mismo", además de destacar como muchos otros críticos al reparto de actores como competente, siendo los intérpretes Elvira Ottano, Norberto Gonzalo y Agustín Rittano los más aclamados.

A pesar de lo notable de estos nuevos films, aún muchos otros caen en la repetición de clichés ya vistos en otras películas. Casos como estos son *Ataúd blanco*, que tuvo muy buenas críticas pero que a pesar de que tuvo una buena taquilla, la historia es monótona y repite la misma ecuación.

Una madre escapando con su hija por la ruta, dirigiéndose al campo para alejarse de su ex marido. En la ruta le secuestran la hija y tienen que salvarla antes de que sea sacrificada en un culto satánico en un pequeño pueblo. Es la fórmula típica de pequeño pueblo, inferno grande.

Uno de los festivales más conocidos es Buenos Aires Rojo Sangre, un espacio donde expertos, pioneros y gente nueva pueden mostrar su pasión por el género y el cine.

Desde el año 2004 se organiza este festival, colocándolo como uno de los favoritos para la gente amante del cine y del terror del país.

Sumado a esto, se puede notar que la calidad de los trabajos va aumentando al igual que el ojo crítico de los jueces y de la misma gente.

En el año 2018, un gran público joven hizo filas para poder entrar a los cines y ver los cortometrajes y los largometrajes que se proyectaban en el cine sobre la calle Lavalle de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Pero no solo el público era mayormente joven, sino que los directores de los cortometrajes también rondaban las mismas edades.

A pesar de eso, del entusiasmo visto, los cortometrajes presentaban varios niveles, algunos muy buenos, con una buena dirección del relato, buen foley, una buena dirección de arte, entre otras cosas; mientras que otros parecían trabajos prácticos de audiovisión de primer año de facultad.

Entre los cortometrajes y películas, se podían notar una gran variedad de subgéneros del terror, casos reales y ficticios, especialmente de actividades paranormales o demonios.

Con respecto al cine Slasher, los films que entraban en este subgénero, respetaban fielmente las consignas a cumplir: sangre, efectos especiales de sangre, cortes y golpes.

Eran de poco presupuesto, incluso algunos cortes se notaban falsos, pero eso hacían que entren mejor en el espacio de Slasher, ya que así comenzaron las primeras películas, de poco presupuesto, con actores desconocidos o improvisados, y guiones sencillos que eran escritos para satisfacer al público y nada más.

No es el único festival de cine de terror que surge en el país, pero sí el más notable e importante. A pesar de eso, hay otros festivales como Blood Window en Pinamar o Terror Córdoba en esa nombrada ciudad, que permite que la gente se entusiasme más con el género y surjan nuevas ideas, se muevan las productoras y nazcan nuevos films.

## **Conclusiones**

Retomando los objetivos establecidos a principio del Proyecto de grado, se realizará un análisis que concluirá con la creación del cortometraje establecido. Dicho cortometraje se

ve enriquecido en varias de sus áreas de arte, dirección, maquillaje, producción y más, por todo lo analizado, resaltado e investigado previamente.

Es importante analizar y ver de dónde surgió el subgénero, como arrancó dentro de la historia del cine.

Vale aclarar que el cortometraje ya estaba establecido previamente, pero con este proyecto y los avances del mismo, se nota que ahora está mucho más completo, con nuevas adquisiciones y conocimientos de la materia del subgénero.

El objetivo era crear un cortometraje Slasher en la Argentina, con elementos que lo hagan creíble y referencias que lo establezcan en la cultura argentina. Antes de este PG el objetivo se podía realizar, pero luego de horas invertidas en este PG, lecturas, películas y orientaciones de profesores, puedo decir que el cortometraje tomó un nuevo rumbo, más claro y limpio, más nutrido, donde antes había puntos débiles, ahora hay aciertos y buenas decisiones con fundamentos establecidos.

Para lograr el objetivo de grabar el cortometraje titulado Devorador, se tiene que indagar en profundidad el subgénero en que está basado y así apoyar el guión al igual que los personajes. Se tomaron autores, películas y directores para ver las distintas miradas que se establecieron sobre el subgénero.

Y más que nada, investigar su historia, donde comenzó y como fue evolucionado hasta convertirse en un subgénero. Esto incluso, ayuda para que se puedan diferenciar y destacar los elementos que lo hacen único y destacándolo de los demás subgéneros de terror. La historia cuenta cuales fueron y porqué surgieron esos elementos, como la final girl, o el arma de los asesinos, los gritos y la sangre.

También se observan las decisiones o rumbos que el cortometraje no debe tomar para caer en los clichés de los Slasher que no tuvieron éxito, aprender de esos errores y mejorarlos o dejarlos de lado, ignorándolos.

Después de toda esta investigación se aprendió que, a pesar del que el subgénero en su momento tuvo un crecimiento positivo con una edad dorada, cayó drásticamente por errores y recién en los años 90 resurgió y comenzó a crecer en taquilla.

Además, se pudo profundizar en la mente del asesino analizando casos ficticios y casos reales, que personalmente me dejan una visión muy crítica de la humanidad. Se pudo reconstruir al antagonista del cortometraje y darle una razón y una humanidad. Ya no es un asesino que aparece para matar, sino que gracias a la relectura de libros de asesinos y su mentalidad, se le encontró una razón a su criminalidad, un porqué a sus acciones.

Y más importante, ahora Devorador tiene un lado humano, gestos y elementos que el espectador va a notar y así sentirlo más cerca a nosotros, a pesar de ser un asesino con rasgos sobrehumanos. En los grandes Slashers, el asesino tiene un pasado que lo relaciona a los estándares humanos nuestros, cuando sus mentes eran más equilibradas. Mayormente fueron víctimas de acosos o maltratos.

Debido a esas revisiones, ahora el asesino tiene un pasado en el cual se puede ver el punto de quiebre, el punto en donde decide pasar la línea que la mayoría de nosotros no pasaría.

Su aspecto también fue retocado en base a su historia, su pasado. Sus armas, su forma de ser y su aspecto fueron pulidos para que realmente se convierta en un asesino, al que se lo pueda identificar como el malo con solo verlo. Como observación, su aspecto físico tiene una justificación, y como sus acciones, está relacionado con su historia.

Aprendiendo de otros asesinos de películas Slashers, desde las favoritas hasta las que fueron categorizadas como malas, se puede afirmar que Devorador posee los dotes necesarios para ser recordado como villano. Teniendo una personalidad y una historia, una justificación para sus acciones y una humanidad, Devorador es el antagonista perfecto para el cortometraje pensado.

Además, no solo el antagonista se pudo rearmar y fortalecer en aspectos de guión, arte y actuación, las víctimas también fueron repensadas en base a lo que se analizó y vió en los capítulos previos.

Se agregaron personajes que nutren el guión, se pensó nuevos objetivos secundarios que le darán a la trama más intensidad y momentos de relax, para que no todos sea persecución por los pasillos.

La protagonista creció términos de actuación y guión, y más importante, se pensó un cambio de actitud en ella, un cambio de arco para que no sea la misma chica del comienzo. Gracias al PG, Sol, la protagonista, tiene una gama de colores en su personalidad y en los ambientes que la rodean. Hay justificaciones actorales y de arte para cada característica que se va a mostrar que antes no se habían pensado.

No solo Sol tiene una gama de colores y una personalidad definida. Los demás actores tendrán personalidades especiales y de acuerdo a eso, un ambiente específico que acompañara y reforzara sus actitudes, sentimientos y forma de ser. Se repite, que todas estas conclusiones, fueron logradas gracias al PG, a la relectura y nuevas investigaciones, a los análisis de distintos films, que aportaron nuevas características y visión al proyecto.

Incluso los extras, actores de relleno de espacio, tienen una misión asignada para que el cortometraje se luzca más.

La dirección de los personajes se profundizó y se incorporaron nuevas técnicas de dirección, para que los actores entren en la escena más preparados y en estado de terror, risas o lo que la escena reclame. Gracias a las entrevistas hechas a personas profesionales en este rol, la dirección navega hacia un éxito seguro.

Lo mismo sucede con el arte, específicamente en combinación con la dirección, se le da un sentido a cada escena, un mensaje a los objetos y su locación. En pocas palabras, se puede contar la historia con la utilería y escenografía de las escenas. Además de que

cada escena, se pudo pensar específicamente para el ambiente que se va a mostrar, como en los films originales Slashers.

Finalmente cerrando el ciclo de creación, el sonido, el gran componente de las películas de terror se redefinió. Incluso, tomó un papel que no tenía pensado previamente al PG, ganando más fuerzas en el cortometraje.

Los ambientes de tensión, felicidad, terror o amor serán acompañados de una banda sonora o instrumental que potencie estas sensaciones y deseos. Incluso la incorporación de momentos de completo silencio, aumentaran la tensión, preparando la escena para un susto repentino o dejando la escena en un ambiente de tensión, como se pensó en varias ocasiones en películas Slashers.

Todos estos elementos proveniente de países extranjeros, como Estados Unidos o Francia, se pueden mezclar con la cultura argentina, para darle un color mas nacional y que el contenido finalizado no solo se muestre un film de terror, sino una ventana a la argentinidad sin que el mismo quede desbordado y se arruine el cortometraje.

Finalizando con las conclusiones, el Proyecto de Grado no solo afirma la pregunta problema, sino que a medida que se avanzó en varios temas y se investigó y aprendió más sobre el cine Slasher y cómo armarlo correctamente, el proyecto del cortometraje se fué nutriendo y creciendo exponencialmente, tapando debilidades que antes poseía y fortaleciendo áreas que no se tenían en cuenta previamente y por último, dejando un resultado totalmente satisfactorio.

Concluyendo, la realización es posible, el ambiente cinematográfico está ganando fuerzas, no tanto como el Slasher, pero si con la intriga de la gente de querer ver más y cosas nuevas. El género no es innovador, pero se puede modificar aun manteniendo las bases, como por ejemplo colocar una protagonista femenina pero con carácter, cambiar los estereotipos clásicos y darles más historia a los personajes secundarios, colocar un asesino que además es despiadado, es salvaje y actúa por sus instintos bestiales; para así poder dar algo nuevo que algo ente recuerde como fue en su.

La gente comienza a ver más terror Argentino, los festivales están en auge justamente el público joven va a consumir cortometrajes como largometrajes de terror. Es por eso, que el cortometraje, tiene una salida posible si se le da el cuidado y atención que requiere, para así evitar errores comunes, que no quede como un cortometraje exagerado, poco creíble o cómico.

Si, Devorador se puede realizar, se puede hacer verosímil y más importante, puede hacer un impacto en la Argentina.



## Referencias bibliográficas:

Arella, P. I y Sanguine, T (2006). *Al final del arco iris, Guía teórica para la escritura de guiones*. Ediciones Cineescuela.

Beylie.C (2007). *Películas claves de la historia del cine*. Manon TroppoRobinbook.

Ebert.R(2003). *Las grandes películas, 100 películas imprescindibles de la historia del cine*. Manon Troppo.

Federico, M y Ramirez, I (2015). *Historia de la droga en la Argentina*. Aguilar.

Field.S (1998). *El manual del guionista, Ejercicios e instrucciones para escribir un buen guión*. Plot ediciones.S.A.

Grinstein, M (2005). *Mujeres asesinas*. Editorial Sudamericana.

Kerswell, J. A. (2012). *The slasher movie book*.Chicago: Chicago ReviewPress.

Linares, M, A (2010). *Mala gente: Las 100 peores personas de la historia*. Editorial EDAF.

Rodríguez, C (2014) *El cine de terror en Argentina: Producción, distribución, exhibición y mercado (200-2010)*. Universidad Nacional de Quilmes.

Urrero, G (1995). *Cine efectos: Trucajes y sombras*. Royal Books.

Vairo, C,P (1997). *El presidio de Ushuaia: Una colección fotográfica*. Zagier & Urruty Publications.

Wilson, C y Wilson, D (2013) *A sangre fría: asesinos en serie, genocidas y psicópatas de todos los tiempos*. Oceano.

## **Bibliografía:**

- Altman, R. (2000). *Los Géneros Cinematográficos*. Barcelona: Paidós.
- Allen, R, C. (1995). *Teoría y práctica de la historia del cine*. Buenos Aires: Paidós.
- Aumont, J. (1990). *Estética del Cine*. Barcelona: Paidós.
- Bordwell, D. (s/d). *La Narración Clásica*. Barcelona: Paidós.
- Canaletti, R. (2014). *Crímenes sorprendentes de la historia Argentina*. Sudamericana.
- Casetti, F. y Di Chio, F. (1992) *Cómo Analizar un Film*. Barcelona: Paidós.
- Domingo, J (1982). *Historia universal del cine*. Buenos Aires: Editorial Planeta.
- Edwar-Hunt, R (2010). *Base del cine 03 dirección*. Parramón ediciones, S.A.
- Federico, M y Ramirez, I (2015). *Historia de la droga en la Argentina*. Aguilar.
- Feinmann, J. P (2006). *El cine por asalto*. Buenos Aires: Editorial Planeta.
- Gamerro, C y Salomon, P (1993). *Antes que en el cine entre la letra y la imagen: el lugar del guión*. La marca.
- Gandolfo, E, E (2007). *El libro de los géneros*. Buenos Aires: Grupo Editorial. Norma.
- Gomis A y Sagasta, M (2010). *Efectos especiales en maquillaje*. S.A Videocinco.
- Grinstein, M (2005). *Mujeres asesinas*. Editorial Sudamericana.
- Hoberman, J (2014). *El cine después del cine o, ¿qué fue del cine del siglo XXI?*.EditorialPaidos SAICF.
- Linares, M, A (2010). *Mala gente: Las 100 peores personas de la historia*. Editorial EDAF.
- Memba, J (2006). *Colección lo esencial de...El cine de terror de la Universal*. T&B Editores.

- Memba, J (2007). *La Hammer, su historia, sus películas, sus mitos*. T&B Editores.
- Parkinson, D. (2012). *100 ideas que cambiaron el cine*. Barcelon.
- Payan, M.J (1995). *Las 100 mejores películas de carácter fantástico de la historia del cine*. Ediciones J.C.
- Puccini, S. (2015). *Guión de documentales, De la preproducción a la posproducción*. La marca editora.
- Russo, E. A. (1998). *Diccionario de Cine*. Paidós.
- Sierra, J.A. (2003). *Grandes asesinos del siglo XX, Magnicidios y otros crímenes que conmovieron al mundo*. Editorial Sudamericana.
- Urrero, G (1995) *Cineefectos: Trucajes y sombras*. Royal Books.
- Vairo, C,P (1997). *El presidio de Ushuaia: Una colección fotográfica*. Zagier & Urruty Publications.
- Valero de Castro, C. (2009). *La enciclopedia de los uniformes militares*. Editorial Libsa.
- Vanoye, F. (1996). *Guiones modelo y modelos de guion, Argumentos clásicos y modernos en el cine*. Paidos.
- Vilches, L. (2010). *Taller de escritura para cine*. Gedisa editorial.