

Una expresión violenta: mapeando el cine de terror

SERGIO J. AGUILAR ALCALÁ
*Universidad Nacional
Autónoma de México,
México*

RESUMEN / El presente artículo presenta un modelo infográfico para ubicar estéticamente películas de terror. Se ha construido a partir de dos raíces básicas del género: el expresionismo alemán (y su constante preocupación por la forma y la puesta en escena) y la representación de la violencia (y sus muy variadas formas de ocultamiento y explotación). Tomando como bases la teoría del cine de este género de Noël Carroll, la amplitud estilística de Stephen Prince, y la aplicación de ésta por Lauro Zavala, se forma un modelo para entender las cintas de terror a partir de su articulación estética, que invite al lector a ubicar otras que las aquí mencionadas, y también a crear nuevos modelos con otros géneros cinematográficos. Se sostiene que todo modelo infográfico descansa en la premisa de que los nexos y relaciones que se puedan hallar entre películas dependerán de la creatividad y las herramientas que usemos.

PALABRAS CLAVE / cine de terror, expresionismo alemán, violencia cinematográfica, amplitud estilística, análisis infográfico.

ABSTRACT / This articles presents an infographic model of analysis to locate the aesthetics of horror films. It has been constructed using to basic roots of the genre: german expressionism (and its constant concern on form and *mise-en-scène*) and the representation of violence (in its many ways to conceal or to exploit it). Taking into account horror film theory by Noël Carroll, stylistic amplitude by Stephen Prince, and the use of the latter by Lauro Zavala, a model is proposed to understand horror film through their aesthetical articulation, to invite the reader to locate other movies than the mentioned here, and create new models for other cinema genres. It is sustained that every infographic model rests on the premise that the ways the search for links and relations among films will depend on the creativity and the tools we are using.

KEYWORDS / horror cinema, german expressionism, cinematic violence, stylistic amplitude, infographic analysis.



El ciempiés humano 2 (Tom Six, 2011).

INTRODUCCIÓN: ¿EL GÉNERO O LA PELÍCULA?

La clásica paradoja de la discusión de géneros cinematográficos es similar al problema del huevo o la gallina: ¿las películas se consideran de un género por las características de éste, o estas características son definidas por las películas? ¿Qué vino primero, el género que clasifica películas o las películas que conforman un género? Una manera de sortear esta paradoja es revisar los planteamientos de películas que supuestamente son del mismo género, más aún si éstas son muy disímiles entre sí.

El presente texto será dedicado a un género específico, el de terror, y para propósitos del texto, consideraremos que el terror es un género definido por su presentación, por la manera en la que trata los tópicos de sus películas, sean estos naves espaciales, mansiones decimonónicas, una familia en crisis o un fantasma que regresa. Como cualquier otro género cinematográfico, el terror ha mostrado una evolución en su lenguaje y en sus propios límites, en lo que consideramos o no como terror. Se presentarán a continuación dos vías por las cuales la película de terror puede nutrir su estética tan radical y chocante (el cine expresionista y la amplitud estilística de la violencia),

y una propuesta a través de la cual articularlas y hallar los umbrales por los que podemos definir las películas del género.

ACENTUANDO LA EXPRESIÓN

Conforme se asomaba el final del siglo XIX, surgió un tipo de arte que propugnaba la expresión por medio de la subjetividad. En su clásico libro de historia del arte, Gombrich (1989) señala que el expresionismo prescindió de la belleza, lo que causó gran molestia entre el público porque sus temas no eran paisajes idílicos propios del impresionismo: eran escenas de angustia, gritos de dolor, enfermedad, pobreza, violencia, muerte.

Para el expresionismo “lo único que importaba en el arte no era la imitación de la naturaleza, sino la expresión de los sentimientos a través de una selección de líneas y colores” (Gombrich, 1989, p. 570). El expresionismo era el recuerdo de que la percepción de las cosas afecta la forma de las cosas. Nunca sentimos lo mismo de una obra de arte cuando nos topamos con ella en tristeza o alegría. Para los expresionistas, la mejor manera de hacer ver la gran pena que invade el mundo es mostrarla tras esa máscara de subjetividad.

Más allá de Edvard Munch en Noruega, fue en Alemania donde el expresionismo adquirió especial importancia y encontró su espacio más prolífico. Para los expresionistas alemanes, la obra artística debía ser más allá que la mera decoración, debía significar el “acentuamiento de la expresión” (1989, p. 568).

Fue esta corriente artística la que impregnó el cine de terror en los albores de la cinematografía europea, y terminó creando la primera escuela del género. Aunque como lo expone Noël Carroll (1990), las raíces narrativas –los contenidos de los que tratan las obras– del terror vienen en su mayoría de la novela gótica, particularmente de *Frankenstein* (de Mary Shelley, 1818). Por esto, es válido creer que fue en el expresionismo alemán donde el cine de terror encontró su primera acogida en términos cinematográficos (p. 6).

¿No son acaso las raíces del expresionismo (la angustia, el pánico, la desesperanza) las mismas que encontramos en el cine de terror? El interés de los expresionistas por contar temas escabrosos por medio de formas escabrosas, con el acentuamiento en la expresión y las emociones subjetivas, es el origen mismo de las narrativas cinematográficas de terror.

Precisamente, el aporte de la definición de Carroll (p. 27) radica en ubicar como eje del género el afecto del espectador. De hecho, no sólo se define al género a partir de sus contenidos o formas, sino como un estado emocional (por ello prefiere llamarle terror-arte): es la emoción la que activa en nosotros un estado de agitación física causado por el pensamiento de que el monstruo (o la causa del terror, la amenaza contra los personajes de la película) pueda existir, y que esta causa sea amenazante e impura.

Carroll (p. 42) identifica que en las películas de terror conviven un universo amenazante y criaturas de naturaleza contradictoria (que deberían ser inertes pero se mueven, que deberían estar muertas pero siguen vivas); y son estos justamente los rasgos claves característicos del expresionismo alemán: el espectáculo circense misterioso, las deformes calles y puntiagudos edificios, y César, el ser que actúa estando dormido en *El gabinete del doctor Caligari* (*Das Cabinet des Dr. Caligari*, Robert Wiene, 1920), son ejemplos de esto, así como el taller del rabino y su tenebrosa creación en *El golem* (*Der Golem, wie er in die Welt kam*, Paul Wegener, 1920) y el oscuro castillo y la criatura que lo habita en *Nosferatu, una sinfonía del horror* (*Nosferatu: eine Symphonie des Grauens*, F. W. Murnau, 1922).

Todos estos monstruos y lugares “evoke bodily sensations that feed the imagination and purge and cleanse the soul, much as we test our fears, moral judgements and sense of reality against such personifications of pure evil” (Elsaesser, 2010, p. 26)¹.

¹ Traducción: evocan sensaciones corporales que alimentan la imaginación y purgan y limpian el alma, del modo en que probamos nuestros miedos, juicios morales y sentido de realidad contra dichas personificaciones del mal puro.

El gabinete del doctor Caligari
(Robert Wiene, 1920).



Los rastros de las grandes películas expresionistas pueden seguirse claramente en la etapa de clásicos de la Universal. Algunos ejemplos son: *Drácula* (*Dracula*, Todd Browning, 1931), tiene varias deudas con *Nosferatu, una sinfonía del horror*; del mismo modo que *Frankenstein* (James Whale, 1931), le debe a *El Golem*; las góticas adaptaciones de Roger Corman y Vincent Price en los años 50 de cuentos de E. A. Poe; los ataques de las criaturas en el sótano de *La noche de los muertos vivientes* (*Night of the Living Dead*, George A. Romero, 1968); las oníricas escenas de *Suspiria* (Dario Argento, 1977); o el cine de Tim Burton (*Beetlejuice*, [1988], *El joven manos de tijera* [*Edward Scissorhands*, 1990], *La leyenda del jinete sin cabeza* [*Sleepy Hollow*, 1999]). Todos ellos nos recuerdan que el expresionismo no es un momento efímero en la historia gráfica del cine de terror, y que por el contrario, sus variaciones son las que dirigen las diferencias estructurales de la evolución del género (como fue estudiado por Zavala en 2013, p. 136).

La composición de la puesta en escena del expresionismo alemán es acentuada con la carga dramática de las luces y sombras. Todos los objetos y el impacto que tiene la luz sobre

ellos le dan sentido estético al contenido de las películas. Las altas sillas de las oficinas del Ayuntamiento en *El gabinete del doctor Caligari*, los trazos de luz pintados sobre las paredes, sus oblicuas puertas, angostos pasillos y techos en forma de riscos forman un todo a través del cual debe leerse la historia que, como nos enteramos al final, es contada por un paciente de un manicomio.

Podemos reconocer que los cánones estéticos del expresionismo alemán son los que han tenido mayor influencia en lo que entendemos por género cinematográfico de terror. Sin embargo, también habrá que reconocer que muchas películas de terror difícilmente caen en la categoría de “expresionistas”. Por mencionar algunas: *La masacre de Texas* (*The Texas Chain Saw Massacre*, Tobe Hooper, 1974), *El resplandor* (*The Shining*, Stanley Kubrick, 1980) o *El ciempiés humano* (*The Human Centipede*, Tom Six, 2006)².

²Aquí podemos hacer una digresión sobre la diferencia entre “terror” y “horror”. Para Penner, Schneider y Duncan (2012), el terror es el suspenso creado en la persecución del mal hacia la víctima, mientras que el horror es el momento en que el mal consume su acto sobre la víctima. Si el terror y horror se presentan en todas las películas de este género, entonces es difícil pensar que hay una distinción tan siquiera –sólo la habría al nivel secuencial, no para decidir la naturaleza de toda la película–. Para José L. Ortega

Podemos establecer que los rasgos estéticos del expresionismo alemán son variables en las películas de terror, y que en ese sentido, existen películas con alta amplitud expresionista, como **Cabeza borradora** (*Eraserhead*, David Lynch, 1977) y películas con baja amplitud expresionista, como **Holocausto caníbal** (*Cannibal Holocaust*, Ruggero Deodato, 1980).

Cabeza borradora aprovecha su alta amplitud expresionista para contar la historia de la sórdida e industrializada ciudad en la que vive su personaje principal, su horrible bebé que parece un feto de borrego y la desagradable vecina con infladas mejillas de ardilla. **Holocausto caníbal** aprovecha

Torres (2013), el horror es un grado de incomodidad ante lo que se ve, y el terror es un estado de “miedo puro”. La dificultad para decidir cuándo uno pasa de mera incomodidad a “miedo puro” hace que esta definición carezca de utilidad práctica. Por otro lado, sigue siendo importante señalar que en diferentes idiomas no se presenta esta disyuntiva: en inglés, *terror* se refiere a actos de terrorismo, mientras que *horror* es el género narrativo y efecto estético de una obra de arte. En resumen, y para los propósitos de este texto en particular, se utilizará el concepto “cine de terror” –en español, o *horror cinema* en inglés– en su acepción coloquial más laxa: donde hay persecución y no, donde hay grados de incomodidad visceral y posiblemente miedo puro, y donde hay monstruos de la fantasía y asesinos seriales.

su baja amplitud expresionista para recurrir al metraje encontrado (o *found footage*) de un grupo de exploradores y su viaje mortal a una tribu caníbal sudamericana. Podemos decir que, con frecuencia, la amplitud expresionista y los rasgos de fantasía son directamente proporcionales: cuando uno abunda, el otro también; así que si una película tiene baja amplitud expresionista, probablemente es una película con una historia más “realista”.

Para no tomar una digresión muy grande de los objetivos de este texto y meternos a la discusión del realismo en el cine, sólo recordaré la importancia de distinguir un contenido “realista” –lo que en términos coloquiales entendemos por ello– de una forma cinematográfica “realista” –que se asemeje lo más posible a cómo, de manera estándar, percibimos el mundo–. Una película de cámara en mano, como las de metraje encontrado, puede ser más realista en el mundo que construye, a diferencia de cintas que usan una cámara omnisciente de grúas, drones, filtros de luz o animación. Sin embargo, justo con metraje encontrado se pueden narrar historias de fantasmas, como el más famoso ejemplo del género,



Cabeza borradora
(David Lynch, 1977).

El proyecto de la bruja de Blair (*The Blair Witch Project*, Eduardo Sánchez y Daniel Myrick, 1998).

En resumen, se entiende por amplitud expresionista el grado de intensidad en el uso de los rasgos estéticos del expresionismo alemán, en particular la composición de la imagen y puesta en escena (luz como elemento dramático), así como su ideología (universo amenazante, personajes con naturaleza contradictoria). En adelante, nos referiremos a la amplitud expresionista con las siglas AEX.

OCULTAR Y/O EXPLOTAR

En la discusión sobre la representación de la violencia en el discurso audiovisual, el término “amplitud estilística” (*stylistic amplitude*) de Stephen Prince es fundamental, y por él se entiende el modo en que las películas muestran actos violentos: “Screen violence is the stylistic encoding of a referential act. Thus, one can speak about the act, the behavior, the referent, and one can speak about the stylistic encoding”³ (Prince, 2003, p. 34).

Prince explica que la amplitud estilística existe a partir de dos variables que son vistas como ejes en un plano: en un eje se ubican los actos o comportamientos violentos, y en otro los mecanismos narrativos y del lenguaje cinematográfico para ocultar o espectacularizar esos actos. El primero de los ejes ha sido bastante amplio desde la época de oro de Hollywood, pues incluye desde una bofetada hasta un asesinato. El segundo de ellos ha evolucionado conforme fueron relajándose los mecanismos de censura de la PCA hacia mediados del siglo pasado.

Por lo tanto, cuando el lenguaje cinematográfico es llevado a espectacularizar el impacto y consecuencias del acto violento, mayor es la amplitud estilística —por ejemplo, acercamientos o selección de planos específicos para mostrar el impacto de un balazo en un personaje—. Cuando se usan mecanismos para

minimizar el impacto y de algún modo esconderlo, menor es la amplitud estilística —por ejemplo, cortar sobre la acción, cambiar de planos de sonido, uso de sombras—.

De este modo, existen dos extremos entre los que pueden colocarse escenas violentas y películas violentas: el de muy alta amplitud estilística, donde los actos violentos son mostrados de manera muy explícita, gráfica y prolongada; y el de muy baja amplitud estilística, donde el lenguaje cinematográfico “oculta”, por medio de diversas estrategias, la violencia. El catálogo de cosas violentas que pueden hacerse es limitado, pero las posibilidades narrativas para mostrarlo en cine son enormes.

Otros autores han declarado cuestiones similares. David Bordwell (2004) ha hecho mención de cómo el lenguaje del cine de Hollywood en las últimas décadas se ha tornado errante, inestable, caótico, siguiendo un proceso de “continuidad intensificada”, que podemos identificar como estrategias de espectacularización de la acción. Son cuatro: 1) la alternancia de lentes de variable profundidad de campo, que obliga al espectador a fijarse en un solo objeto enfocado en una toma para que en la siguiente tenga que buscar por toda la imagen el punto de interés, ya que todo está en foco, 2) el uso de *close-ups* cada vez más pronunciados para escenas de diálogo, 3) la preferencia por la cámara móvil, e incluso la cámara en mano, y 4) una edición más ágil al reducir la duración promedio de las tomas.

Por su parte, Gérard Imbert (2002) ha explicado que, en un mundo posmoderno, los productos culturales se debaten siempre entre extremos: el de lo que se puede mostrar, el de la violencia, la sexualidad, la representación de la muerte y lo que es real o imaginación. Es así como se distingue “en la representación de la violencia, una violencia de la representación” (p. 21). La violencia de las formas es lo que distingue a la violencia de hoy.

Imbert da muy interesantes contribuciones para comprender cómo la codificación de la violencia se ha hecho presente en el cine internacional desde finales del siglo XX,

³Traducción: La violencia en pantalla es la codificación estilística de un acto referencial. Así, uno puede hablar sobre el acto, el comportamiento, el referente, y uno puede hablar sobre la codificación estilística.



La masacre de Texas
(Tobe Hooper, 1974).

con la visibilización y explotación en el tratamiento de temas sexuales, violentos y de muerte en las décadas de los ochenta, noventa y 2000. En el inicio de este siglo, sin embargo, nos indica que el cine de horror ha aprovechado todos estos elementos para mezclarlos: “Hoy, el horror afecta tanto a la muerte como al sexo o a la violencia; es más, las fronteras entre estos tres objetos se difuminan y su planteamiento llega a ser parejo” (2010, p. 341).

El más interesante ejemplo de esta conjunción es lo que se ha llamado “nuevo extremismo francés” (Romney, 2004), cintas cuyos temas giran en torno a los límites de la violencia, el sexo, el cuerpo y la identidad. Los ejemplos más populares son *Alta tensión* (*Haute tension*, Alexander Aja, 2003), *Instinto siniestro* (*À l'intérieur*, Julien Maury y Alexandre Bustillo, 2007), y *Mártires* (*Martyrs*, Pascal Laugier, 2008). Quizá el nombre más apropiado sea “nuevo extremismo europeo”, pues no es sólo en Francia donde se encuentran este tipo de películas, así que vale mencionar de nuevo a

El ciempiés humano, *Princess* (Anders Morgenthaler, 2006) y *A serbian film* (Srdjan Spasojevic, 2010).

Así como la AEX, la amplitud estilística varía mucho entre obras. *El gabinete del doctor Caligari* muestra un asesinato con un cuchillo por medio de sombras, “ocultando” el hecho violento. Por su parte, *La masacre de Texas* muestra cómo una mujer es colgada de un gancho de res por la espalda de manera más cruel, cortando la toma del *close-up* del gancho justo antes de que su cuerpo quede clavado; pero una cinta como *Juego macabro* (*Saw*, James Wan, 2004), es bastante más explícita con la escena en la que un hombre se corta el pie con una sierra oxidada.

El asunto se vuelve más obvio cuando comparamos dos filmes muy similares, como un *remake* con su obra primigenia. En *Cara cortada* (*Scarface*, Howard Hawks, 1932), durante el asesinato de enemigos con una metralleta, vemos sombras que van cayendo mientras los hombres son ejecutados, es decir, se “oculta” el hecho: no vemos a los hombres sino a sus

sombras. Una escena muy similar en **Caracortada** (*Scarface*, Brian De Palma, 1983) tiene lugar en la mansión al final del filme, y es narrada de modo que veamos muchas tomas, de corta duración, bastante más espectaculares que la escena filmada 50 años antes –los enemigos caen del segundo piso, salen volando con los múltiples disparos de la metralleta–. Las posibilidades pueden ser mayores cuando escenas recurrentes de cintas de acción son planteadas desde un tratamiento más experimental (como la escena del enfrentamiento del protagonista con decenas de hombres en **Cinco días para vengarse** [*Oldboy*, Chan-wook Park, 2003], narrada en una sola toma que sólo se mueve de izquierda a derecha).

Un cuestionamiento frecuente ante el estudio de la amplitud estilística de la violencia –como articulación de un hecho y un código cinematográfico para mostrarlo– es su aparente olvido por el espectador. Ciertamente, es muy probable que lo que un espectador de inicios del siglo pasado consideraba muy violento y veía con poca frecuencia, un espectador de 2018 puede considerarlo medianamente violento y como una escena recurrente. La amplitud estilística no se trata del impacto que puede provocar un acto de violencia en el espectador o a la valoración que éste pueda hacer sobre el impacto psicológico que tendrá en su psique individual (cuestión que merecerían estudios desde la psicología o los estudios de recepción). Para entenderla, debemos dejar de lado el concepto del espectador empírico –el que se halla en estudios cuantitativos de recepción, por ejemplo– y tomar al espectador implícito, para el que el discurso cinematográfico busca tener efecto alguno.

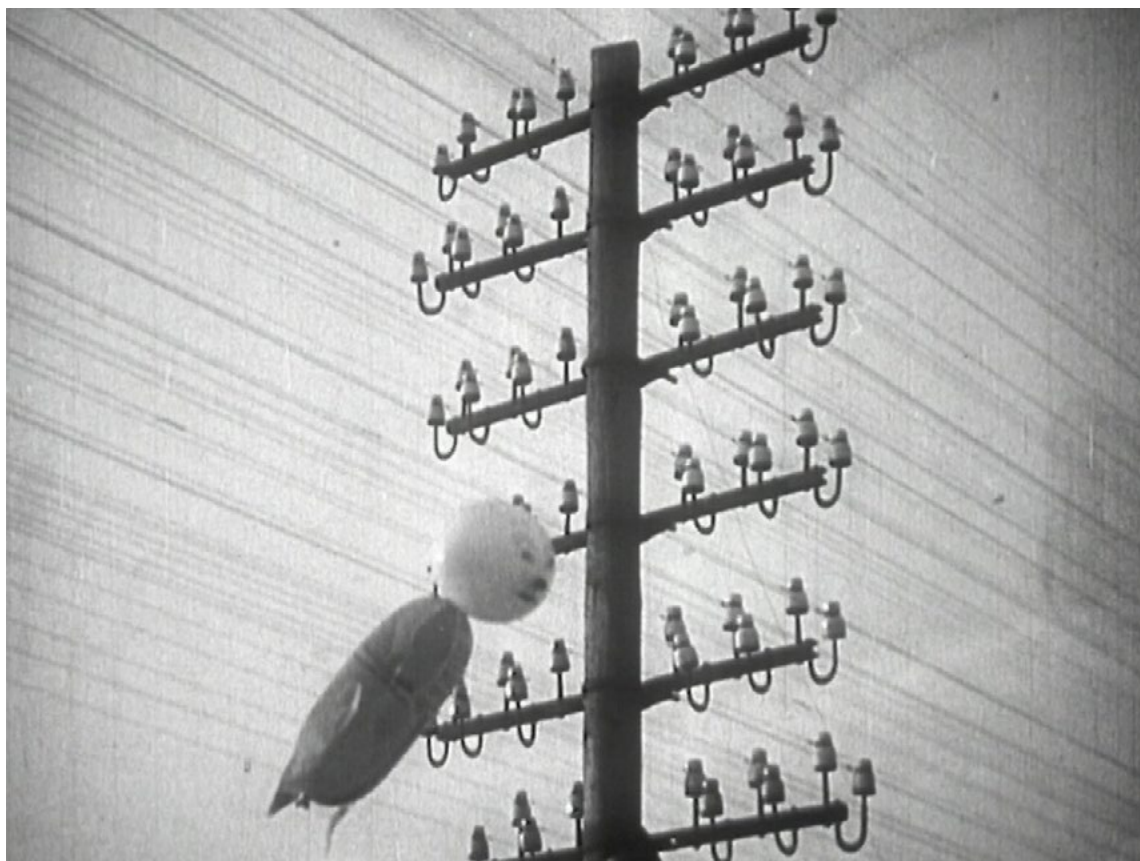
Revisemos otro caso de dos escenas de actos similares para mostrar la evolución de la amplitud estilística: al principio de **M, el maldito** (*M*, Fritz Lang, 1931)⁴, una niña juega con su pelota frente a un letrero donde se busca un asesino de niños. La sombra de un hombre entra a cuadro, le pregunta a la niña su nombre y más adelante le compra un globo. La madre

espera a la niña para comer, y la llama desesperada por la ventana, pero ella no llega: ha sido una víctima más, y a pesar de que la acción estuvo fuera de cuadro, se ha sustituido por el plato vacío, el globo y la pelota sin que nadie juegue con ellos. En **El ciempiés humano 2** (*The Human Centipede 2*, Tom Six, 2011), una de las víctimas, una mujer embarazada a punto de dar a luz, logra escapar de la bodega donde los tienen secuestrados. Logra entrar a un auto, justo cuando está en trabajo de parto, y su bebé al nacer cae al piso del asiento del conductor. Desesperada porque el asesino está corriendo hacia ella, pisa el acelerador para escapar, aplastando el cráneo del neonato, que vemos en primer plano. Ambas escenas cuentan el asesinato de un niño, pero entre una y otra hay varios recursos (la duración de las tomas, la sustitución del asesino por su sombra, los planos sonoros incluidos, la muestra del acto mismo en un primer plano cruel y visceral) que ayudan a decidir cuál película tiene menor o mayor amplitud estilística sin que esto cause conflicto con cómo un espectador puede sentirse agraviado ante tales obras en 1931 ó 2011.

Otros modos de aplicar el modelo de análisis de Prince es al estudio de los cánones clásicos, modernos y posmodernos del lenguaje cinematográfico, tal como lo ha hecho Zavala (2012). Mientras que en el cine clásico se establece una poética de la sustitución del acto violento, en el cine moderno se plantea una estética de ambigüedad moral sobre cómo juzgar este acto. En el cine posmoderno se da una alternancia o simultaneidad de ambos. En el análisis de un elemento específico del lenguaje de cine, el autor propone que la música de escenas violentas en el cine clásico es didáctica (acompaña al acto), mientras que en el cine moderno es irónica (tiene un carácter lúdico con el acto).

En resumen, se entiende por amplitud estilística de la violencia el modo de expresión, a través del lenguaje cinematográfico, de un acto violento –cualquiera que éste sea–, y cuyos extremos son ocultar/sustituir el acto o exhibirlo explícita y espectacularmente. De modo similar a la AEX, usaremos las

⁴El caso de **M, el maldito** y su amplitud estilística de la violencia fue estudiado por Lauro Zavala (2012).



M, el maldito
(Fritz Lang, 1931).

siglas AES para referirnos, en adelante, a la amplitud estilística de la violencia.

Hasta el momento hemos mostrado cómo la estética expresionista y la articulación de la violencia en lenguaje cinematográfico son piezas claves para entender el origen y funcionamiento de las narraciones de terror, y a la vez, variables que cambian a lo largo de una película y películas. Estas variaciones en dos dimensiones distintas pueden ser descritas a partir de un modelo infográfico donde se junten ambos ejes.

DEL RIGOR EN LOS MAPAS

La presentación de información a partir de infografías resulta útil en muchos aspectos, y es una estrategia de análisis cinematográfico que merece mayor atención de la que usualmente recibe. Stephen Mamber (2017) destaca que el análisis de datos a partir de medios infográficos puede dar luz sobre múltiples relaciones invisibles a simple vista, pero más importante aún, cada modo distinto de presentar infor-

mación puede enseñar cosas que otros modos de presentarla no pueden. La propia elección de un modo y no otro ya es una estrategia de análisis que pone a prueba las teorías y dirige nuestras conclusiones. Un modelo infográfico, al presentar la obra o el *corpus* desde una perspectiva particular la reconstruye con un fin específico, y a esta reconstrucción Mamber le llama “mapeo narrativo”.

Lo que aquí se pretende es, precisamente, un mapeo de películas de terror. Es inevitable recordar *Del rigor de la ciencia*, uno de los textos incluidos en *El hacedor* de Borges (1999), en el que un mapa lo más preciso posible en función de la cosa que quiere representar termina acercándose tanto al territorio que se vuelve inútil. Una de las conclusiones del texto de Borges es que un mapa es útil cuando es una abstracción de ciertas cualidades de algo, no porque se asemeje a cómo ese algo luce en realidad en su complejidad.

De ese mismo modo, el análisis infográfico es útil en cuanto trascienda los límites de la representación gráfica de fotogramas. Artículos que ponen fotogramas de la película pueden

ser medianamente ilustrativos, pero siempre carecerán la fuerza de las propias secuencias (pues carecen de dimensiones temporales, sonoras, de edición, etc.). Por otro lado, el análisis de información a partir de diferentes estrategias (como las usadas por Mamber (2017) como mapas de ciudades de la ficción o miniaturas de cada toma de toda una cinta) permite identificar cosas específicas que se pretendan estudiar (la disposición espacial en la literatura o la evolución de la paleta de colores en la película). En ese sentido, el modelo infográfico puede no “parecerse” en nada a la película (es una imagen con líneas y puntos o tachas), pero puede ser sumamente útil para entender algún aspecto específico de la misma.

MAPEANDO PELÍCULAS DE TERROR

A continuación se presenta un mapa para ubicar películas de terror a partir de la articulación de su amplitud expresionista (eje horizontal) y amplitud estilística de la violencia (eje vertical). Un puñado de películas aparecen aquí, algunas de las mencionadas anteriormente, y se invita a los lectores a seguir ubicando más cintas del género. [CUADRO 1]

Por un lado, mientras más en el extremo derecho esté ubicada una película, con mayor intensidad se presentarán los elementos propios del expresionismo alemán (escenarios fantásticos, seres con naturaleza contradictoria, estéticas oníricas, luz como elemento dramático, etc.), y estos tenderán a reducirse mientras más a la izquierda esté la cinta. Por ello, ***El gabinete del doctor Caligari***, quizá la película más representativa del expresionismo alemán, está en el extremo derecho del mapa. Por su parte, ***Creep*** (Patrick Brice, 2014), que está contada como un metraje encontrado, en un estilo documental, lejos de la explícita expresividad de un individuo, se encuentra del extremo izquierdo. ***El joven manos de tijera*** tiene muy obvias sus referencias al cine expresionista, pero como éstas se circunscriben a escenarios específicos dentro de la historia (básicamente, el castillo de Edward), y no

están presentes en todo momento, la cinta se ubica más hacia el centro.

Por otro lado, mientras más en el extremo superior esté ubicada una película, más tenderá a explotar, hacer explícita y espectacularizar la violencia (tomas prolongadas, música didáctica que resalte las cualidades gráficas, *close-ups* en momentos clave, etc.); asimismo, los actos tenderán a ocultarse y sustituirse mientras más hacia abajo se ubique la película. ***Beetlejuice*** narra las muertes de varios personajes, pero su tono cómico amortigua el efecto de violencia, así como la violencia de gánsteres en *Princess* es atenuada al ser narrada como una animación. ***La masacre de Texas*** se ubica más arriba en la gráfica, pues la secuencia antes mencionada deja en claro que el gancho mostrado en *close-up* es donde la chica es colgada en la siguiente toma, aunque no vemos el momento mismo de la mutilación corporal, cosa que sí pasa con las muy violentas escenas de ***A serbian film***.

Así, podemos conformar un mapa con el cual colocar películas de terror de distinta época, autoría y nacionalidad, y hallar sus similitudes y diferencias. Este mapa es una propuesta de modelo infográfico que responde a un modo de presentar la información donde lo que se dice –la información misma– como el modo en que se dice –la infografía con la que se presenta la información–, se somete a reflexión y debate.

Mientras que películas de principios del siglo pasado se ubican abajo a la derecha en la tabla (ALTA AEX, BAJA AES), resulta interesante que las películas que se ubican más en el extremo de BAJA AEX y ALTA AES sean cintas de los últimos años, ejemplos de lo que David Edelstein (2006) llamó *torture porn*. Matt Hills (2011) propone llamarles más bien *torture narratives* o *torture stories* porque, después de todo, sólo están aprovechando mecanismos narrativos tan comunes como el suspenso para generar el gran shock en el espectador. Esas películas pueden presentar un riesgo: la violencia puede ser tan gráfica, intensa y trivial que puede perder su distancia y normalizarse. Deja de lado ser un medio para volverse

CUADRO 1. Mapa de películas de terror a partir de la articulación de su amplitud expresionista y amplitud estilística de la violencia. Fuente: Elaboración propia.



un fin en sí misma, para ser el espectáculo, a expensas de la historia que se narre.

CONCLUSIONES

En este trabajo se presentó una propuesta para entender el origen de la estética del cine de terror. Por un lado, la composición gráfica y de *mise-en-scène* del expresionismo alemán, y por otro lado, la amplitud estilística de la violencia. En ambos casos existen gradaciones: una película con más o menos elementos de fantasía o realismo, o un modo de contar un hecho violento de modo explosivo o sustituyéndolo.

Otras aplicaciones de este modelo infográfico de dos ejes pueden ser:

- La filmografía de un director, y notar cómo la evolución de su obra obedecía a estándares más o menos expresionistas y más o menos violentos. Incluso pueden unirse los puntos por medio de líneas y así resaltar los umbrales en los que se mueve la estética planteada por un cineasta a lo largo de su carrera.
- Películas por décadas, y notar el desarrollo de mecanismos cada vez más violentos a lo largo de la historia del cine de un país.

→ De variantes dentro del cine de terror, y notar hacia cuáles extremos de la balanza se suelen ubicar películas que combinan el terror con otros géneros (falso documental, ciencia ficción, comedia); o incluso señalar matices entre géneros altamente estilizados como el *gore* y el *slasher*.

→ Alejándose del cine de terror, podrían plantearse mapas similares con el cine de comedia (en relación a la amplitud estilística de violencia tipo *slapstick*, con grandes variaciones de Charles Chaplin a los hermanos Marx), el cine documental (en relación a los mecanismos de construcción de verosimilitud retados por el cine de Errol Morris o Chris Marker), con el cine de animación (en relación a la representación de la violencia en películas de animación infantiles o de adultos) o con el cine erótico (en relación a la distancia y frontera con la pornografía).

La intención es que modelos como el presentado aquí nos inviten a jugar, y tratar así de hallar los mecanismos con los que se construyen las películas y las fantasías que alimentan el terror o cualquier otro género cinematográfico. Vistas ahora en un mapa, éste puede funcionar para navegar mejor en la complejidad de todas las películas. 🍷

Bibliografía

- BORDWELL, D. (2004). Una mirada veloz. El estilo visual en el Hollywood de hoy. *Letras Libres*, (61). Recuperado de <http://www.letraslibres.com/mexico/una-mirada-veloz>
- BORGES, J. L. (1999). *El hacedor*. Madrid, España: Alianza Editorial.
- CARROLL, N. (1990). *The Philosophy of Horror or Paradoxes of the Heart*. Nueva York, EE.UU.: Routledge.
- EDELSTEIN, D. (6 de febrero de 2006). Now Playing at Your Local Multiplex: Torture Porn. *New York Magazine*. Recuperado de <http://nymag.com/movies/features/15622/>
- ELSAESSER, T. (2010). Inside the Mind, a Soul of Dynamite? Fantasy, Vision Machines, and Homeless Souls in Weimar Cinema. En L. Kardish (Ed.), *Weimar Cinema 1919-1933: Daydreams and Nightmares* (pp. 24-43). Nueva York, EE.UU.: Museum of Modern Art.
- GOMBRICH, E.H. (1989). *La historia del arte* (15ª ed). México: Diana.
- HILLS, M. (2011). Cutting into Concepts of “Reflectionist” Cinema? The Saw Franchise and Puzzles of Post-9/11 Horror. En A. Briefel y S.J. Miller (Eds.), *Horror After 9/11. World of Fear, Cinema of Terror* (pp. 107-123). Austin, EE.UU.: The University of Texas Press.
- IMBERT, G. (2002). Azar, conflicto, accidente, catástrofe: figuras arcaicas en el discurso posmoderno (entre lo eufórico y lo disfórico). *Trama & Fondo*, (12), 19-30.
- IMBERT, G. (2010). *Cine e imaginarios sociales: el cine posmoderno como experiencia de los límites (1990-2010)*. Madrid, España: Ediciones Cátedra.
- MAMBER, S. (2017). Mapeo narrativo. *Antrópica*, 3(5), 163-177.
- ORTEGA Torres, J. L. (2013). Lo conocido violentado. *Icónica. Pensamiento filmico*, (4), 21-24.
- PENNER, J., Schneider, S. J. y Duncan, P. (Eds.). (2012). *Cine de terror*. Barcelona, España: Taschen.
- PRINCE, S. (2003). *Classical Film Violence. Designing and Regulating Brutality in Hollywood Cinema, 1930-1968*. Piscataway, EE.UU.: Rutgers University Press.
- ROMNEY, J. (11 de septiembre de 2004). Le sex and violence. *The Independent*. Recuperado de <http://www.independent.co.uk/arts-entertainment/films/features/le-sex-and-violence-546083.html>
- ZAVALA, L. (2003). *Elementos del discurso cinematográfico*. México: Universidad Autónoma Metropolitana-Xochimilco.
- ZAVALA, L. (2012). La representación de la violencia en el cine de ficción. *Versión. Estudios de Comunicación y Política*, (29). Recuperado de http://version.xoc.uam.mx/tabla_contenido.php?id_fasciculo=586
- ZAVALA, L. (2013). Sobre la evolución de los géneros cinematográficos. *La colmena*, (80). Recuperado de <https://lacolmena.uaemex.mx/article/view/5423/4025>

Filmografía

HOOPER, T. (Director y Productor). (1974). **La masacre de Texas** [*The Texas Chain Saw Massacre*], EE.UU.: Vortex.

LANG, F. (Director) y Nebenzal, S. (Productor). (1931). **M, el maldito** [*M*]. Alemania: Nero-Film A.G.

LYNCH, D. (Director y Productor). (1977). **Cabeza borradora** [*Eraserhead*], EE.UU.: Libra Films.

SIX, T. (Director y Productor). (2011). **El ciempiés humano 2** [*The Human Centipede 2*], EE.UU.: Six Entertainment Productions.

WIENE, R. (Director) y Meinert, R. (Productor). (1920). **El gabinete del doctor Caligari** [*Das Cabinet des Dr. Caligari*], Alemania: Decla-Bioscop AG.

SERGIO J. AGUILAR ALCALÁ (México) es actualmente maestrante en Comunicación por la Universidad Nacional Autónoma de México. Es miembro del Seminario Permanente de Análisis Cinematográfico. Sus intereses de investigación son los estudios de cine, el cine documental, pornográfico y de terror, y el psicoanálisis. Última publicación: “El documental siempre es virtual” (Temas Antropológicos. Vol. 39, No. 2, abril-septiembre 2017).

CONTACTO: sergio.aguilaralcala@gmail.com