

El cine de terror psicológico

La arquitectura de un falso género¹

AUGUSTO RAMÍREZ LÓPEZ²

Artículo recibido el 22 de febrero de 2016, aprobado para su publicación el 17 de abril de 2016

Resumen

El siguiente texto se deriva de un trabajo de investigación de maestría en el campo filosófico. En esa medida, recoge el problema de investigación, discusión y principales resultados de dicho proceso. El interés es caracterizar el cine de terror psicológico contemporáneo para mostrar de qué manera funciona el miedo fílmico en la actualidad. Para ello se hace uso de diferentes categorías filosóficas como: lo bello, lo sublime, lo siniestro, el miedo o la angustia con el fin de delimitar el funcionamiento del cine de terror psicológico. Todo ello supone un recorrido histórico por este falso género que se cruza con categorías como horror, cine gore, suspenso, misterio, entre otras.

Palabras clave: cine, terror, horror, siniestro, miedo.

Psychological horror film. The architecture of a false genre

Abstract

The following text is derived from a master's research work that belongs to the field of philosophy. And to that extent reflects the problem of research, discussion and main results of this process. The interest is to characterize the contemporary psychological horror film to show how fear filmic it works today. To do this, we use of different categories philosophical as: the beautiful, the sublime, the sinister, fear or distress in order to define the psychological horror film. All this represents a historic tour of this false genre that crosses categories like horror, gore cinema, suspense, mystery, among others.

Key words: cinema, terror, horro, sinister, scary.

-
- 1 Este artículo recoge parte de los resultados de un trabajo de investigación presentado para optar el título de magister en Filosofía.
 - 2 Comunicador social y periodista. Magister en Filosofía. Actualmente se desempeña en calidad de creador audiovisual en la Oficina de Comunicaciones de la Universidad Nacional, sede Manizales. Correo electrónico: augustoralo@hotmail.com

El miedo y el dolor han sido una constante en la existencia del hombre y pueden ser útiles para sobrevivir, advirtiéndonos frente a un peligro; el dolor lo hace físicamente, mientras que el miedo nos pone en estado de alerta que se presenta con cambios físicos como sudoración, ritmo cardíaco acelerado, dilatación de pupilas, tensión; todo esto para que los individuos tengan la capacidad de reaccionar cuando el ataque se hace inminente. Pero la característica que más llama la atención es que tal estado no requiere que el peligro, o posible peligro, sea real, pues el cuerpo reacciona de manera similar frente a estímulos reales, imaginarios o provocados por la ficción. Así, alguien puede sentir mucho miedo, estar completamente aterrorizado frente a una película, por ejemplo, sabiendo de antemano que lo que ve no es una grabación de una cámara de seguridad, ni un documental, ni un noticiero, solo una ficción.

En el caso del cine de terror, aparte de saber que le están *mintiendo*, el espectador ha aceptado la propuesta, no asiste bajo engaño a la película y se dispone a verla de manera voluntaria y ansiosa. Vemos entonces cómo el terror es buscado por gusto, como entretenimiento para sentir placer. En palabras de Eugenio Trías: “Para poder ser gozado —requisito kantiano del sentimiento estético—, el objeto debe ser contemplado a distancia: solo de ese modo se asegura el carácter ‘desinteresado’ de la contemplación” (2001, p. 32). Ese carácter desinteresado adquiere, entonces, la carga de placer, pero en el cine de terror los sentimientos que genera no se pierden: mientras se contempla, se siente terror.

Es importante hacer una diferenciación dentro del campo cine de terror. Las películas de este tipo se pueden dividir en dos grandes grupos, aquellas que asustan por ‘golpes de percepción’, esto sería un grito, una bruja que corre hacia la cámara o un espectro que pasa por detrás de un espejo; elementos que se ponen para una reacción inmediata del espectador. Y estaría el otro gran grupo que es donde el terror trabaja implantando una idea o pensamiento en la mente del espectador. Si bien estas películas también usan recursos de impacto para enfatizar el miedo, su fin es otro. Su intención es permitir que el espectador lleve los miedos fuera de la sala mucho después de que la película haya terminado. Entonces, en la emoción que produce el terror —una reacción instintiva al peligro—, lo delicado serían los elementos que probablemente atenten contra nuestra integridad, física o mental, incluso moral. Situaciones que ponen al protagonista de la película en conflicto con elementos que desconoce, de los cuales no sabe su procedencia ni sus motivaciones, y por lo tanto prefieren ser evitados. Puede pasar, por ejemplo, con una mano que camina sola por la habitación; físicamente se puede ser más fuerte que ella, se puede controlar y ponerla en un baúl por decir algo, pero las personas preferirían evitarla, alejarse y correr.

Podríamos poner todos estos elementos *agresores* en la categoría de lo monstruoso pero quedarían por fuera todas las afecciones emocionales que nos generan, por ejemplo, las afecciones que padecen otras personas o los sentimientos de indignación ante una injusticia. En este texto no se pretende abarcarlos todos, sino aquellos en los cuales se genera terror. No interesa la culpa, ni la pena, ni la nostalgia, ni el amor, a menos que se enlacen con el terror.

¿Qué nos dice el terror sobre nosotros mismos?, ¿qué experiencias estéticas desata? En el siguiente trabajo se abordarán categorías como “lo siniestro”, la paradoja de la ficción y otros conceptos filosóficos, con el fin de identificar porqué se siente miedo ante las ficciones y reflexionar sobre el camino del miedo en el mundo occidental. Se mostrará el paso del temor a lo sobrenatural al terror causado por los seres humanos y sus acciones, por esto se ha

elegido el cine de terror psicológico que va de la mano de esta transformación al revelar un catálogo de miedos contemporáneos.

Hasta el momento se ha utilizado el término 'terror' sin mayores reparos. A continuación se intenta aclarar y definir, sin pretender dar la última palabra en el tema, esta categoría. Las definiciones servirán como punto de referencia para las intenciones del texto. El terror es a veces usado como sinónimo de horror, el cual en Estados Unidos es de uso más común, mientras que en Latinoamérica se referencia directamente con el termino terror. Algunos creen que el horror es un terror de mayor intensidad. Sin embargo, en las conversaciones cotidianas se pasa de un término al otro de modo indiferente.

El terror es un miedo intenso que nace como respuesta a un peligro inminente. Su naturaleza es incontrolable, visceral: se manifiesta en el cuerpo. Ese miedo es generado por causas naturales y racionales. Tiene que ver con ideas y especulaciones que tienen su fundamento en la experiencia de lo real. Así, el cine de terror enfrenta a los espectadores con lo peor de la realidad conocida, con base en diferentes procesos de racionalización. Los cuerpos ansiosos del público sienten miedo porque son conscientes que la representación a la que asisten puede ocurrir fuera de la sala. Es un estado de indeterminación a la hora de enfrentarse a eventos de mucho peligro. Dicho miedo puede durar más allá de la proyección en la medida en que se alimenta de creencias e ideas apropiadas socialmente.

El horror es el miedo intenso como respuesta a una amenaza sobrenatural, a un peligro que no tiene base racional, que trasgrede las reglas naturales. El cine de horror se vale de monstruos para generar dicha clase de miedo. Al igual que el terror se manifiesta en el cuerpo de manera incontrolable y se alimenta de pensamientos; pero, en este caso, el horror se nutre de lo sobrenatural que no tienen que responder a ninguna ley natural. En el horror se trasgrede por completo lo real. Acá se encuentran todas las películas de vampiros, brujas y seres que no tienen justificación de carácter racional.

Dentro del terror y del horror se puede encontrar la repulsión que es un elemento que apela a lo sucio y lo visceral, a la sangre y cualquier tipo de fluido corporal para generar asco en el espectador. Opera en representaciones de lo real y lo sobrenatural. Como género independiente funciona en el cine *gore*, cuyo único fin es generar asco; pero el horror y el terror también apelan a este elemento para enfatizar emociones, sentimientos y reacciones físicas. Otro elemento que tienen en común el horror y el terror es el suspenso, si bien parece ser un género independiente, y muchos lo asumen así, se usa como medio para mantener la atención y la tensión en el espectador indistintamente del género. Dice Trías que "...es el método mediante el cual se desglosa analíticamente la línea que va del punto A al punto B" (2001, p. 34). Lo que se pretende es mantener atento al espectador a los desarrollos de la trama.

El miedo se siente en situaciones de peligro, pero ese peligro no siempre es real. Uno los factores que dispara el temor es el desorden. El hombre siempre busca otorgar sentido a lo que le rodea, siempre quiere explicar hechos y fenómenos. Si desconoce los motivos de un fragmento de la realidad puede hallarse ante un generador de miedo, y ese miedo se ve potencializado cuando, al conocer las causas del fenómeno, estas son violentadas. Esto es, por ejemplo, que después de entender la gravedad, saber 'medirla' y 'calcularla', sin la necesidad de ser físico, se ve transgredida por un hombre que levita; el espectador de este fenómeno siente horror. Recurrir al desorden es una estrategia propia de los creadores de monstruos para

potenciar la capacidad de generar miedo. La violación del estado de confort que encontramos en la cotidianidad y en la predicción de la naturaleza nos genera horror.

Hasta acá se distinguen dos factores que causan terror-horror: el peligro y el desorden. Ahora se puede agregar, a esta lista, la impureza. Lo impuro puede definirse como todo aquello que causa asco y repulsión. Esta característica, tanto de objetos como personas, causa en el espectador aversión y distancia. Se puede reconocer en enfermedades contagiosas, ciertos animales, secreciones corporales, etcétera. Como ya vimos la impureza es la base del cine *splatter* o *gore*, que centra su atención en lo visceral. Dichos géneros también operan a partir del uso de violencia explícita. Estas películas, con elementos *gore*, hacen parte del género del terror o el horror. Si bien en los dos casos hay violencia, en el sub-género *gore* la violencia aparece injustificada con el único fin de generar terror-horror y repulsión. Se tiene entonces que el terror-horror en el cine se presenta en forma de peligro, desorden, asco o violencia con el fin de generar emociones fuertes.

Pero, estos elementos de terror-horror no llegan siempre de modo directo al espectador. En el *gore* se pueden presentar de una manera directa y sin justificación, pero en el caso del cine de terror o de horror de corte psicológico, de corte fantástico y de ficción, tales elementos se presentan de modo disimulado, de tal forma que el espectador, de la mano del protagonista (quien cumple la función de guiar la mirada del público), los descubra a medida que el filme avanza.

El camino sería el siguiente: el espectador llega de manera voluntaria a un espectáculo de entretenimiento donde reconoce su condición de ficción. Se siente identificado con un ‘héroe’ que guía su mirada. Está junto a él en un estado de confianza, de cotidianidad, de familiaridad. El héroe empieza a sentirse atraído y seducido por personas o situaciones cercanas, que llegan sin la aparente intención de transgredir pero que poseen un lado siniestro que empieza a develarse hasta quebrantar la familiaridad.

Para Freud lo siniestro puede leerse, desde su origen, en la voz alemana *Unheimlich* que se contrapone a *Heimlich*: lo familiar, lo cercano, lo hogareño. Pero también puede leerse en las impresiones sensoriales y de vivencias que, a lo largo del tiempo, se le han atribuido a los sentimientos de lo siniestro. Freud dice que en cualquiera de los casos “lo siniestro sería aquella suerte de sensación de espanto que afecta las cosas conocidas y familiares desde tiempo atrás” (1955, p. 269).

Miremos la voz alemana *Unheimlich* que, si se contrapone a *Heimlich*, sería entonces lo desconocido, lo nuevo, lo extraño. Pero dicho rasgo, por sí solo, no supone lo misterioso o lo aterrador. Freud va más allá de la sola contraposición del término y, tras un análisis filológico, adopta un matiz insinuado por Schilling: “...*Un Heimlich* sería todo lo que debía haber quedado oculto, secreto, pero que se ha manifestado” (Freud, 1955, p. 271).

En el análisis que hace Eugenio Trías del texto de Freud se sugiere que los términos *Unheimlich* y *Heimlich* confluyen entre sí: “Velar lo divino, rodearlo de cierta *Unheimlichkeit* (misterio)” (Trías, 2001, p. 38). Reconoce, entonces, que es siniestro aquello *Unheimlich* o *Heimlich* que: “Habiendo de permanecer secreto, se ha revelado. Se trata pues de algo que acaso fue familiar y ha llegado a resultar extraño e inhóspito. Algo que, al revelarse, se muestra en su faz siniestra, pese a ser, o precisamente por ser, en realidad, en profundidad, muy familiar, lo más propiamente familiar, íntimo, reconocible” (1982, p. 39).

Más allá de lo lingüístico, al asociar el término a personas, cosas y situaciones, se puede reconocer, según Freud (citado en Trías), seis formas de lo siniestro:

1. Un individuo siniestro que es portador de maleficios y presagios funestos.
2. Ese individuo siniestro tiene o puede tener el carácter de un doble de él o un familiar muy cercano.
3. La duda de que un ser aparentemente animado sea en efecto viviente; y a la inversa.
4. Repetición de una situación en condiciones idénticas a la primera, sentimiento de déjà vu, es familiar por ya haberse vivido.
5. Imágenes que aluden a amputaciones o lesiones de órganos.
6. Cuando lo fantástico (fantaseado) se produce en lo real, o a la inversa, lo siniestro en este caso sería "...la realización absoluta de un deseo (en esencia siempre oculto, prohibido, semicensurado)" (Trías, 2001, p. 41).

Agrega el autor:

Produce, pues, el sentimiento de lo siniestro la realización de un deseo escondido, íntimo y prohibido. Siniestro es un deseo entendido en la fantasía inconsciente que comparece en lo real; es la verificación de una fantasía formulada como deseo, si bien temida. En el intersticio entre ese deseo y ese temor se cobija lo siniestro potencial, que al efectuarse se torna siniestro afectivo. Lo fantástico encarnado: tal podría ser la fórmula definitoria de lo siniestro (Trías, 2001, p. 42).

Breve historia del terror

El 28 de diciembre de 1895, en *El Salón Indien du Grand Café*, los hermanos Lumière hicieron la primera proyección cinematográfica comercial gracias a su invento: el cinematógrafo, primera máquina con la capacidad de filmar y proyectar imágenes en movimiento. Desde ese momento se puede hablar del cine como espectáculo; antes ya se sabía cómo capturar imágenes en movimiento con aparatos como el *Kinetoscopio* o el *Zoopraxiscopio* (con éste se hizo la conocida animación del caballo galopando), pero únicamente hasta ese 28 de diciembre un grupo de personas asiste a un salón para presenciar una película. Ese día pudieron verse diez cortometrajes con lleno total, entre ellos estaban algunos de los más conocidos de los hermanos Lumière: *L'arrivée d'un Train* (La llegada del tren) y *La Sortie de l'usine Lumière à Lyon* (La salida de los obreros de la fábrica Lumière). Un año después sale a la luz la primera película de terror: *Le manoir du diable* (La mansión del diablo), un cortometraje de tres minutos realizado por Georges Méliès donde podemos ver cómo un murciélago se convierte en *Mefistófeles*, hace aparecer un caldero y a diferentes tipos de personas hasta que una lo dobliga con un crucifijo. El terror hace parte del cine desde su inicio.

El cine rápidamente se convirtió en un medio capaz de reflejar la sociedad, sobre todo la de su propio tiempo. Aunque la historia en pantalla sea futurista o se remonte al pasado,

siempre hay elementos actuales que se pueden identificar, ya sea en sus modos de hablar, vestir o motivaciones sociales. Estas, a su vez, influyen en la estética de los filmes, su búsqueda de naturalismo para procurar el reconocimiento del espectador, para que la pantalla se torne familiar. Pero el cine también muestra el lado oscuro de las sociedades: ansiedades, frustraciones, desequilibrios y miedos. Aquí es donde se encuentra el cine de terror.

Una de las formas de ver ese reflejo en la pantalla, y ver cómo los miedos de la sociedad van determinando la forma de contar las historias en el cine, es analizar en qué medida las películas de terror van cambiando a la par de los cambios de época. La idea es recorrer este trayecto a través del cine de ficción ya que el cine documental, si bien hace uso del lenguaje cinematográfico, responde a motivaciones e intereses distintos; su metodología y realización tiene un carácter más etnográfico.

Para empezar hay que hablar de los monstruos que siempre han existido en el pensamiento de la humanidad y en sus representaciones artísticas, pero que no siempre han tenido un carácter horrorífico, por ejemplo, en representaciones mitológicas y fantásticas. Desde este punto, vemos que si bien el cine de horror está enmarcado dentro del cine fantástico no ofrece una visión afirmativa del monstruo. El cine puede ser solamente terrorífico y no corresponde a utopías, ilusiones o alucinaciones. El cine puede ser fantástico sin necesidad de generar miedo. Existe, como variación, el cine fantástico-terrorífico conocido comúnmente como cine de horror, y el cine terrorífico donde lo fantástico está completamente ausente, como hemos visto, en el cine de terror.

Gracias a Freud se puede entender más fácilmente cómo el arte nace de la condición humana y, sobre todo, nos ayuda a enmarcar al cine, siendo un espectáculo, dentro del campo artístico, que puede ser o no entretenimiento. Freud explica en qué forma la relación entre conciencia, pre-conciencia e inconciencia genera la obra de arte: la conciencia es la punta del iceberg, la segunda capa es la pre-conciencia y el inconsciente yace en el fondo. Este nivel profundo siempre intenta emerger pero la sociedad lo controla. Esas energías que no salen a la luz no mueren sino que se reprimen. Al persistir, el hombre busca alternativas que le ayuden a satisfacer tales deseos. Así es como nace la obra de arte, deseos reprimidos que se subliman. La sublimación transforma la energía del artista en fuerzas socialmente aceptables. El espectador siente lo mismo pero de una manera indirecta, no participa activamente pero sí emocionalmente, experimenta las sensaciones y las carga de significado según su propia experiencia. En la obra de arte el espectador se reconoce y reconoce la condición humana de la obra. Enfrentarse a una obra artística es confrontar una visión del mundo que es representada, existe y vive independientemente del artista. Quien la carga de nuevos significados, al contemplarla, es el espectador.

Desde el psicoanálisis, tradicionalmente, se ha hablado de dos formas en que se presenta la identificación en el individuo (para el caso del espectador): identificación primaria e identificación secundaria. La primaria se presenta más como una etapa de espejo, donde nos reflejamos en una imagen; en este caso nos reflejamos en la pantalla y es la mirada de la cámara la que remplaza nuestra mirada. Y la secundaria, que en el psicoanálisis se vincula con la fase de Edipo, se relaciona con la identificación con un objeto o persona en particular, en este caso sería con los personajes de las películas. Esa experiencia de ir a cine la resume el investigador mexicano Lauro Zavala así:

La mirada se encuentra fija en un campo único; el cuerpo está básicamente relajado y en disposición de responder a los avatares del viaje imaginario, mientras la atención consciente participa en el ritual del espectáculo, y la frontera entre lo imaginario (el registro del deseo condensado en el punto de vista de la cámara) y lo simbólico (el registro que articula la identificación del espectador con los personajes) se desplaza constantemente entre ambos polos, centrando el interés hacia lo propiamente preconsciente (el espacio de la creatividad y el juego) (2003, p. 47).

El espectador de cine se puede analizar, en principio, desde dos puntos de vista. Primero como consumidor, alguien que invierte en ir a cine, en comprar películas, que sabe jugar la dinámica del mercado del entretenimiento cinematográfico. Segundo, como lector, alguien que descifra un código que supone una experiencia estética y psicológica. Nos interesa el segundo tipo de espectador porque supone un trabajo individual, subjetivo, un acto de pensamiento.

La primera experiencia frente a una película se da de manera física, una proyección de luz sobre una superficie blanca donde, dependiendo de la tecnología, adopta una textura; las sillas, las luces de la sala, el sonido, afectan directamente la percepción del espectador. Empero la experiencia fílmica no se agota aquí. El espectador participa ampliando este primer contacto físico gracias a que, mentalmente, construye el sentido del filme. Jaques Aumont, haciendo referencia a los experimentos de Etienne Souriau sobre la actividad nerviosa durante una proyección, afirma que el plano espectral es "...todo hecho subjetivo que pone en juego la personalidad psíquica del espectador" (Aumont, Marie, Vernet, & Bergala, 2008, p. 358). Pone, para ilustrar, un ejemplo puntual: el tiempo. En una película el tiempo de proyección, de las escenas y los planos es medible con un cronómetro, comprobable objetivamente, pero en el plano espectral es subjetivo. Algunas escenas se hacen más lentas y otras muy rápidas, las películas parecen durar más o menos según cada espectador.

En palabras de Lauro Zavala: "La película dice más sobre sus espectadores que sobre sus propios personajes. Casi podríamos decir que el cine habla a través de nosotros, mientras nosotros somos hablados a través del ritual de la seducción iniciática que es, como espacio liminar, una programada repetición del deseo" (2003, p. 54). Y ese deseo se manifiesta cuando el espectador del cine, que de antemano sabe a qué se va a enfrentar y cuáles son las reglas del 'juego', se deja cautivar por la experiencia hipnótica que pone en suspenso al mundo real.

Losilla lleva esta posición directamente al cine de terror: "...el lector-espectador siente terror porque se ve obligado a mirar o imaginar la representación figurativa de sus propios fantasmas" (1993, p. 64). Con el paso del tiempo el horror provocado por monstruos clásicos y fenómenos sobrenaturales dio paso, junto con la sociedad, a un miedo más familiar. Como efecto el terror se acrecienta, pues invade los espacios considerados seguros. Se abandonan los miedos exteriores y el terror se instala al interior de cada ser humano. Este cambio se constata en el paso del horror (fantástico-terrorífico) a un terror que denominaremos *terror psicológico*.

Puede decirse que el terror en la narrativa tiene su inicio con *The Castle of Otranto* (El castillo de Otranto), una novela escrita por Horace Walpole (1764) que dio origen a la literatura gótica. Este es un antecedente clave para el cine de terror y sus monstruos que simbolizan ciertos procesos sociales. Si bien la primera obra de terror fue *Le manoir du diable* (La man-

sión del diablo) en 1896, del francés Georges Méliès, en Hollywood se realizaron las primeras películas, eco de la literatura gótica, como *Frankenstein* de J. Searle Dawley en 1910 y *El Golem* de Paul Wegener en 1915.

Hollywood no siempre fue el epicentro del cine en Estados Unidos. Todo empezó cuando Thomas Alva Edison, quien había patentado el kinetoscopio, quiso tomar el control de la producción cinematográfica pretendiendo tener para sí todos los derechos de explotación sobre el cine. Esto provocó que las nacientes productoras, instaladas en Nueva York y Chicago, buscaran trasladarse a un lugar donde Edison no tuviera el control, y qué mejor que un nuevo poblado donde la luz del sol, esencial para las grabaciones, tenía mejores condiciones. Es así como Hollywood se convierte en la meca del cine americano, alimentada por una población analfabeta ávida de entretenimiento.

Pero no es en Hollywood donde empieza el gran desarrollo del cine de terror. Este tuvo lugar en la Alemania de Weimar, dentro del movimiento expresionista, justo después de terminada la primera guerra mundial. La película con la que se puede decir que se fundó este movimiento en el cine fue *Das Cabinet des Dr. Caligari* (El gabinete del doctor Caligari), de 1920, dirigida por Robert Wiene. Este movimiento, que duró más o menos hasta 1930, se caracterizó por su estilo subjetivista donde la realidad, en decorados y maquillaje, era distorsionada con fines dramáticos.

Esa intención se da como reflejo moral del desequilibrio social de la República de Weimar (período que duró desde 1919 hasta 1933, casi el mismo periodo del cine expresionista alemán) que conoció varios intentos de golpes de estado, tanto de izquierda como de derecha, además de una terrible crisis económica que terminaría provocando la llegada al poder de Hitler y los nazis. Como vemos, este primer gran periodo del cine de terror está enmarcado dentro de un movimiento cultural, el expresionismo, que responde con esa misma estética a una situación puntual de desequilibrio e inestabilidad social, económica y política. Se generan así grandes obras de cine de terror en cabeza de directores como Friedrich Wilhelm Murnau, Fritz Lang y Georg Wilhelm Pabst.

La transformación social continuó luego de la Primera guerra mundial. La Alemania de Weimar, y con ella la historia del cine de terror, da paso al clasicismo, período denominado así por Carlos Losilla, comprendido desde 1931 hasta 1954 y que se caracteriza por tener una mirada al mal desde el exterior. Este autor plantea cuatro periodos cruciales dentro de la transformación del cine de terror y de su paso del horror (fantástico-terrorífico) al terror puro. Estas son: el clasicismo (1931-1954), el manierismo (1957-1965), el modernismo (1965-1977) y el postmodernismo (1978-1991).

El clasicismo se sitúa justamente después de la crisis económica y social que vivió Estados Unidos con la Gran Depresión del 29 de octubre de 1929. Este período, dice Losilla, tiene ciertas características definidas: "...los fantasmas personales y sociales se proyectan hacia afuera, materializándose en distintos tipos de monstruos—generalmente de procedencia europea— cuya aniquilación final restituye el orden del cuerpo social" (1993, p. 71). El mal está, entonces, fuera de los personajes y de las sociedades; se materializa y se hace externo, otorgando la posibilidad, mejor obligación, a los seres humanos de combatirlo y restablecer el *orden* social.

Los monstruos simbolizan los temores, las neurosis, todo aquello que atormenta a las personas en su fuero íntimo. Como contraparte al monstruo está la figura del héroe, aquel

personaje que le hace frente al mal con una moral inquebrantable. Este héroe tiene claro que debe restablecer el orden y eliminar cualquier amenaza. Aparecen seres que representan una dualidad en películas como *Dracula* (Drácula), de 1931, dirigida por Tod Browning, donde vemos un monstruo más 'humano', un seductor de jóvenes. Queda atrás el *Nosferatu* de Murnau, del expresionismo alemán, que no es más que el demonio mismo. Ahora es un hombre bello encarnando al mal, una personificación externa de la condición social y moral que debe ser aniquilada. También encontramos a *Frankenstein* (El doctor Frankenstein), del mismo año, dirigida por James Whale, donde un científico juega a ser Dios. Crea un monstruo: *Frankenstein*, que al final se doblega ante la sociedad al reconocerse como un error moral. Otra película basada en una obra literaria, en la novela de Robert Louis Stevenson, es *Dr. Jekyll and Mr. Hyde* (El hombre y el monstruo), también de 1931, dirigida por Rouben Mamoulian. En ella encontramos la dualidad bien definida. Vemos a una personalidad, al Dr. Jekyll, que carga con el peso de la moralidad y busca estar siempre bien ante la sociedad, y la otra, Mr. Hyde, que solo quiere saciar sus deseos más primitivos y animales, llevados por la pasión y lo sensual. En estas películas, siguiendo a Losilla, los fantasmas de la mente se plasman en arquetipos exteriores donde los deseos reprimidos no se subliman aunque estén presentes.

Losilla denomina al siguiente período manierista, comprendido entre los años 1957 y 1965, caracterizado ya no por la proyección sino por una actitud defensiva ante el monstruo. El héroe no está presente con su carga de heroicidad: "...el mal procedente de los fantasmas mentales o sociales ya no se sitúa en el exterior (...) sino que inicia un movimiento de contraataque que se desarrolla implacablemente alrededor del cuerpo social, provocando en éste una actitud claramente defensiva" (Losilla, 1993, p. 89). Tanto en el clasicismo como en el manierismo el monstruo está por fuera de la condición humana, los fantasmas sociales se proyectan y simbolizan la maldad de la condición humana. La diferencia radica en la actitud del héroe que en el manierismo, sin desaparecer, ya no tiene el poder de devolver el orden social a la humanidad de una manera impoluta. Este héroe sufre por su lucha, duda, fracasa. La base moral desde donde se sitúa para enfrentar esos miedos tambalea, a veces incluso se disipa, lo que hace que esa condición de heroicidad se diluya.

En la película *Horror of Dracula* (Drácula), de 1958, dirigida por Terence Fisher, se aprecia como Van Helsing, quien parece luchar a favor del moralismo y el restablecimiento del orden social, únicamente busca controlar los apetitos sexuales que sienten las mujeres por los ritos vampíricos, evitar que dejen de desear a los hombres al preferir a los monstruos. Al final, el personaje termina solo alejado de todo el reconocimiento y regocijo que tiene el héroe luego de aniquilar al monstruo. Lo importante no es ver cómo el monstruo invade la sociedad y la debilita, sino cómo su presencia permite que se develen los comportamientos humanos. Por lo tanto la defensa no es contra el ser que amenaza sino contra el protagonista mismo o el grupo social. El monstruo simboliza esos males que ya no son independientes de los personajes, pues el mal se encarna al interior de las relaciones grupales. Cuando el personaje se enfrenta a su moralidad, detonada por el mal, se da la tensión de la película.

Losilla plantea un tercer momento del cine de terror que denomina modernismo, entre 1965 y 1977. Si en el clasicismo la palabra clave es la proyección y en el manierismo es la defensa, en el modernismo es la invasión. El cuerpo humano es invadido por las fuerzas del

mal. Esta invasión genera una reacción neurótica. En la trilogía de terror de Román Polanski: *Repulsion* (Repulsión) de 1965, *The Fearless Vampire Killers* (El baile de los vampiros) de 1967 y *Rosemary's Baby* (El bebé de Rosemary) de 1968, se puede ver cómo el mal nunca se materializa, pero está presente todo el tiempo en los personajes y sus relaciones. No aparece en pantalla pero los protagonistas se desmoronan con solo la idea de su presencia, el mal está dentro, al interior.

Para finalizar, Losilla plantea un cuarto momento: el postmodernista que, según él, va desde 1978 hasta 1991. Este periodo se define por la desintegración, su característica principal es que los valores se disgregan completamente en la figura del psicópata. Se puede afirmar que ahora el demonio es la locura. Esta desintegración es la transformación de la invasión del modernista. Nace con *Psycho* (Psicosis) y *The Texas Chain Saw Massacre* (La matanza en Texas), pero ahora esa enfermedad es absoluta, al punto de rayar con el cine *gore*. El mal ya tiene poseída toda la condición humana, el demonio y los fantasmas ya no son sobrenaturales, ya no se materializan en monstruos ni se proyectan en criaturas gigantescas o demoníacas. Ahora el mal es el hombre mismo y la peor amenaza es la humanidad como condición. Los deseos más primitivos salen a flote y la locura permite que no exista ninguna inhibición.

Otras películas que caracterizan esta época serían: *Halloween* (La noche de Halloween) de 1978, dirigida por John Carpenter, *A Nightmare on Elm Street* (Pesadilla en la calle del infierno) de 1984, dirigida por Wes Craven, y *The Silence of the Lambs* (El silencio de los inocentes) de 1991, dirigida por Jonathan Demme. En el postmodernismo el terror se muestra como "... la desintegración del ser humano como ser mental y físico (...) la desintegración absoluta de un modelo social (...) o la desintegración de unos esquemas morales ya carentes de sentido" (Losilla, 1993, p. 104). El mal está en las personas y desde su condición proviene el desajuste.

En resumen la teoría de Carlos Losilla sería:

El clasicismo se caracteriza por la *proyección* de mal en figuras vicarias que arrebatarían toda responsabilidad al elemento humano; el manierismo representaría la *defensa* de ciertas normas y prerrogativas sociales con respecto a un mal ya abiertamente amenazador; el modernismo contemplaría la *invasión*, por parte de ese mismo mal, de las zonas más debilitadas y frágiles de la conciencia humana; y, finalmente, el postmodernismo se ceñiría a la *desintegración* absoluta de los valores a través, principalmente, de la figura del psicópata como encarnación -ya en absoluto vicaria- de ese mal en constante expansión (Losilla, 1993, p. 124).

El temor mas grande es aquel que se tiene ante el funcionamiento de la mente humana, sobre todo cuando se siente libre de actuar. El propio inconsciente vencido por los deseos desintegra al hombre y se convierte en motivo del terror mismo. La mente que genera el mal permite que éste se apodere de ella misma y se caiga en un círculo vicioso.

Dejando un lado la teoría de Losilla, y siguiendo un poco la historia misma de la civilización, sobre todo en lo que tiene que ver con ciencia y tecnología, podemos relacionar el cine de terror con los avances tecnológicos, es decir, los miedos que ha sentido la humanidad han cambiado a la par con las transformaciones en esta materia. Al principio, por ejemplo, el hombre le temía al fuego, le temía a todo lo que escapaba a la razón, pero a medida que la

inteligencia colectiva fue explicando fenómeno tras fenómeno, además de ir conquistando terrenos hasta cubrir la tierra, incluso investigar otros planetas, esos temores se fueron disipando. Como vimos antes, esos monstruos eran simbologías de la maldad humana y social, pero a medida que los fenómenos naturales fueron explicados el temor hacia ellos también fue desplazado hacia el interior del hombre mismo, culpable de crear dichos simbolismos, culpable de la maldad social, culpable de los temores más horroríficos desde que los monstruos dejaron de caminar por el mundo.

Cuando el conocimiento del mundo es limitado es posible culpar de las desgracias, locuras o maldades a los dioses, ya sea el sol, Zeus, Dios o a personas que, gracias a oscuras alianzas, traen de nuevo a la vida a los muertos, hacen sacrificios para congraciarse con fuerzas divinas o malignas. Según sean las creencias, al final resulta fácil encontrar culpables y por lo tanto temerles: el carpintero mató a su madre pero no fue él, fue el espíritu del vecino que juró venganza en su lecho de muerte; esto fácilmente podría ser argumentado por algún aldeano, pero si la investigación empieza a anular estas posibilidades solo queda el hombre (carpintero) como causante y responsable, por lo tanto es el portador del mal y causante de miedos: él es la amenaza.

Cuando el hombre tuvo que empezar a responder por sus actos sin tener la excusa de demonios tuvo que cargar con la culpa de sus acciones; esa responsabilidad deja al descubierto su naturaleza, que se puede tornar malvada. El hombre es el villano, aquel que habita en la villa, en contraposición a los nobles. Es el hombre rústico que vive afuera, indecoroso e indigno. Ahora bien en la cultura popular y en la ficción el villano, el ciudadano de a pie, se convierte en malvado, se convierte en aquel personaje cuyo único fin es contradecir y combatir al héroe. Esto se hace evidente en los cómics donde debe existir el *supervillano* que combate al *superhéroe*. Entonces villano es aquel campesino que trabaja para ganarse su posición social, pero que en la cultura popular recibe esa carga de portar la maldad. Comúnmente actores como Christopher Lee, Anthony Hopkins, Al Pacino, Helena Bonham Carter o Vincent Price han llegado a su fama por sus papeles de villanos, cargando ese peso de maldad en los personajes que interpretan.

La idea es que no nos asustamos de lo que conocemos y controlamos, es en eso que desconocemos donde se materializan los miedos. Si la sociedad y la ciencia avanzan develando los mitos y los fenómenos, la consecuencia es que el temor desaparece. Ahora bien, esa ciencia también es la que ha demostrado que los temores simbolizados en esas fuerzas divinas en realidad responden a acciones humanas. La conclusión es que el mayor portador de maldad y el ser más terrorífico es el hombre mismo.

El cine de terror como arte de masas

El arte de masas no ha existido siempre. Si bien ha habido un arte popular, el arte masivo nace en una sociedad moderna e industrial y es en dicha sociedad donde se desarrolla gracias a una tecnología que a su vez es masiva. Esta clase de arte está dirigido a poblaciones ‘masivas’ que, en palabras del filósofo estadounidense Noël Carroll, son aquellas que cruzan las fronteras “nacionales, clasistas, religiosas, políticas, éticas, raciales y sexuales” (1998, p. 183). Además, afirma que la sociedad de masas nació de la mano del capitalismo, la urbanización

y la industrialización, teniendo como primer producto la novela que vio la luz gracias a la imprenta. El filósofo no se anima a dar fechas exactas del nacimiento del arte de masas pero afirma que actualmente está instalado en las sociedades modernas. No usa el término ‘masa’ valorativamente ni en sentido clasista, para él es un término netamente numérico que está por encima de los grupos sociales. Expresiones como la fotografía, el comic, el rock’n roll y, por supuesto, el cine, son expresión de lo masivo porque pueden estar a disposición en “todo el mundo y al mismo tiempo”.

Pero no todo el arte que se hace por medio de una reproducción técnica masiva se puede considerar arte de masas. También existen obras de *vanguardia* que se realizan por este medio pero no están destinadas a grandes públicos. Según Carroll “...pueden ser producidas, distribuidas con la tecnología de masas, pero no son obras de arte de masas; porque, aunque producidas y distribuidas con la tecnología de masas, tales obras no han sido compuestas para una fácil asimilación y recepción por el público de masas. Precisamente han sido creadas para impedir una fácil asimilación” (1998, p. 211). Esto también ocurre en el cine, pues se pueden encontrar películas realizadas para grandes públicos y para grupos selectos que requieren un mayor esfuerzo para su comprensión. Por ejemplo películas como *Det Sjunde Inseget* (El séptimo sello) de 1957, dirigida y escrita por el sueco Ingmar Bergman, podría considerarse una obra realizada con elementos de la tecnología de masas pero dirigida a un público más selecto. Películas como *Titanic* (Titanic) de 1997, dirigida y escrita por James Cameron, al igual que muchas de sus otras películas como *Terminator 2: Judgment Day* (Terminator 2: el juicio final) de 1991 o *Avatar* (Avatar) de 2009, no requieren mayor esfuerzo de lectura y su intención es llegar a la mayor cantidad de público posible.

Ahora, si trasladamos este análisis al cine de terror-horror, queda claro que no es fácil encontrar tantas películas que requieran un amplio esfuerzo de comprensión y que además estén hechas para públicos selectos. Las películas denominadas serie B pueden estar pensadas para salas y públicos selectos, pero no siempre le exigen un esfuerzo al espectador. Dentro de las películas de terror-horror, propias del arte de masas, se encuentran fácilmente dos o tres en cartelera todo el tiempo, estas pueden ser *Paranormal Activity* (Actividad paranormal) que ya va por su quinta entrega o *Insidious* (la noche del demonio) que ya va por su tercera producción. Ya en cuestión de películas hechas para públicos reducidos se pueden destacar *Funny Games* (Juegos divertidos), de 1997, del austriaco Michael Haneke o *Mulholland Drive* (Sueños, misterios y secretos), de 2001, del director David Lynch. Tales filmes requieren mayor esfuerzo del espectador. No hay duda que desafían a quienes las ven.

Si nos centramos en la facilidad de comprensión del arte de masas, asociado al menor esfuerzo posible del espectador, hay que prestar atención a la postura de Carroll: “...el reconocimiento pictórico es, en gran medida, una capacidad innata, adquirida en el proceso de aprendizaje de reconocimiento del objeto” (1998, p. 234). Dicha habilidad se desarrolla naturalmente con unas mínimas circunstancias ambientales lo que garantiza su comprensión casi inmediata sin recurrir a lecturas o estudios conexos. Esto pasa en el cine de masas, las películas llegan de forma *natural* al espectador que las asimila, sin demasiado esfuerzo, a medida que se van desarrollando. Ahora bien, esto también pasa cuando en las películas aparecen seres fantásticos y acontecen situaciones que en la vida cotidiana no tienen lugar. El espectador entiende su funcionamiento y lo sigue sin muchos cuestionamientos. Esto se

debe a que el arte de masas termina por educar al espectador, aunque no se trata de una educación formal. Lo principal es que se reconozca la fórmula tras cada filme: “Al exponerse de nuevo a tales fórmulas y convenciones, las obras de arte de masas se hacen cada vez más inteligibles para el público” (Carroll, 1998. P. 396). Es por esto que actualmente, si se mata a un vampiro con una estaca en el corazón, el espectador no necesita información adicional, por ejemplo, matarlo con disparo en la cabeza o destripando su cerebro, como ocurriría con un zombi. En palabras de Carroll el auténtico arte de masas “...trata de construir y reforzar las expectativas del público por medio de la repetición y la fórmula (...) es decir, es una instrucción por ejemplos” (1998, p. 398).

Frente a lo anterior, encontramos la posición de Ricciotto Canudo, crítico de cine italiano que publica un ensayo titulado *El Manifiesto de las Siete Artes*, en el cual se nombra por primera vez al cine como arte y no aún no como arte de masas. Canudo define al cinematógrafo como la síntesis total de las artes que requiere como condición la presencia de la ciencia y la tecnología para su pleno desarrollo. En el texto distingue dos formas de nacimiento de las artes: desde el espacio y desde el tiempo. Argumenta que partiendo desde la necesidad de inmortalidad del hombre, éste crea un ritmo espacial que se hace a través de la arquitectura y un ritmo temporal que se manifiesta en la música, de donde, por evolución, van naciendo más artes formando dos grupos: en el tiempo se encuentran la poesía, la música y la danza, y en el espacio están la arquitectura, la pintura y la escultura. Se forman entonces las seis artes que el cine reúne gracias a la ciencia, en palabras de Canudo: “Hemos casado a la Ciencia con el Arte, quiero decir, los descubrimientos y las incógnitas de la Ciencia con el ideal del Arte, aplicando la primera al último para captar y fijar los ritmos de la luz. Es el Cine” (1993, p. 14).

Canudo se puede considerar el primer teórico del cine gracias a su ensayo, el cual nos revela el camino que iba a seguir esta nueva forma de arte, no sin pasar por alto la industria, pues ya desde 1911 se reconoce lo que denomina tenderos del cine, aquellos personajes que se apropian de la definición de cine como arte, como séptimo arte, para vender y mantener su industria:

Si bien los muchos y nefastos tenderos del cine han creído poderse apropiarse del término ‘Séptimo Arte’ que da prestigio a su industria y a su comercio, no han aceptado empero la responsabilidad impuesta por la palabra ‘arte’. Su industria sigue siendo la misma, más o menos bien organizada desde el punto de vista técnico; su comercio se mantiene floreciente o en decadencia, según los altibajos de la emotividad universal (Canudo, 1993, p. 12).

Esta definición del séptimo arte se ve contaminada entre lo que es cine como arte y cine como industria, hoy en día cine de entretenimiento. Solo se empieza a delimitar de nuevo cuando el estudio del cine llega a las universidades y se empiezan a estudiar seriamente los planteamientos de los críticos y a hacer análisis de filmes. Se presenta entonces el cine como arte de masas, como un cine de fácil lectura que llega a grandes públicos, pero sobretodo se presenta un cine de terror-horror como arte de masas, donde junto con la comedia, es de fácil entendimiento y busca reacciones inmediatas. Sin embargo, no ocurre diametralmente en el cine que nos interesa: cine de terror psicológico.

Lo sublime y la “paradoja de la ficción”

Un elemento que se debe tener en cuenta a la hora de hablar de las emociones que genera el cine es lo sublime. Kant servirá de guía en la materia. El filósofo estudia lo bello, en primera instancia, para asegurar que no tiene relación con la existencia o funcionalidad de un objeto. Solo opera a partir de la contemplación cuando un sujeto experimenta un objeto. Se debe diferenciar lo bello de lo agradable, dado que lo segundo hace referencia sólo a lo que satisface a los sentidos y produce placer. En tal caso este sentimiento yace en la persona y no tiene nada que ver con la naturaleza del objeto.

Primero se experimenta el ‘cómo’ del objeto, se aprecia en su expresión y luego se conoce, lo cual permite llegar al ‘para qué’ de su existencia. Lo que hay que resaltar es que lo bello no necesita un ‘para qué’, pues no tiene fin en sí mismo. Como sugiere el filósofo alemán es lo placentero en ausencia de concepto. Pero esa belleza no yace en el objeto en sí, es resultado de la actividad del sujeto. En resumen para Kant:

Lo agradable significa para todo hombre lo que le proporciona placer; lo bello lo que simplemente le agrada; lo bueno, lo que estima y aprueba; es decir, aquello a que concede un valor objetivo. Existe también lo agradable para los seres desprovistos de razón como los animales; lo bello no existe más que para los hombres, es decir, para los seres sensibles, y al mismo tiempo razonables; lo bueno existe para todo ser razonable en general (Kant, 1790, p. 227).

Cuando se está de cara a un objeto y se le juzga como algo que genera satisfacción o, por el contrario, descontento se habla del gusto. Este puede ser de dos tipos: un gusto por lo agradable, propio de la sensación, o un gusto por lo bello efecto de la reflexión. Y los dos operan como juicios estéticos que, junto con el placer ejercitado, conforman la experiencia estética.

Ahora bien, lo sublime aparece en la experiencia estética cuando el sujeto experimenta algo que supone grandeza. Esta experiencia permite, al igual que lo bello, juicios particulares que atribuyen un valor de universalidad, válido para todos, con pretensiones de placer y no de conocimiento. Lo bello y lo sublime agradan por sí mismos. Hasta acá lo sublime parece un sinónimo de bello, pero las diferencias son fundamentales. Primero, lo bello se refiere a un objeto con forma delimitada mientras que lo sublime se refiere a algo ilimitado, sin forma. En otros términos, si podemos intuir la magnitud del objeto este sería bello; ahora, si no podemos ponerle límite, sería una sensación sublime la que se experimenta. Esto pasaría por ejemplo con un huracán, un tsunami o al contemplar las estrellas.

Dado que la razón siempre busca definir y limitar, lo sublime supone un desafío, lo cual deriva en cierta incomodidad para la razón. La naturaleza revela sus leyes, y se aprende a encontrar lo bello en su rutina, pero a veces “...la naturaleza despierta principalmente las ideas de lo sublime por el espectáculo de la confusión, del desorden y la devastación, puesto que en esto muestra su grandeza y poderío” (Kant, 1790, p. 304). Lo bello se encuentra en lo que está afuera, en la naturaleza, lo sublime se encuentra dentro del sujeto cuando no logra que su imaginación ‘explique’ lo que experimenta. Es, así, lo sublime un sentimiento de pena y

un sentimiento de placer. Dice Kant que frente a lo bello el sujeto se siente conmovido pero ante lo sublime se da a la contemplación.

Además el filósofo sugiere una condición para poder experimentar lo sublime: quien observa debe estar en un lugar seguro, no puede sentir temor o si no su juicio se vería afectado. El sujeto no puede sentir ninguna posibilidad de ser afectado por el fenómeno, debe contemplarlo y no sufrirlo: “El que tiene miedo no puede juzgar de lo sublime de la naturaleza, como el que es dominado por la inclinación y el deseo no puede juzgar de lo bello” (Kant, 1790, p. 317). Hay que subrayar que se puede considerar algo como terrible sin necesidad de tener miedo frente al objeto, se puede fantasear con la posibilidad de oponer resistencia y entender que es en vano.

Ahora, si estando en un estado de contemplación, frente a algo que la razón no puede explicar, se pierde esa condición de seguridad, el individuo entra en un estado de miedo intenso. Lo desconocido genera muchos temores, y si le ponemos la condición de incalculable, que además contiene la totalidad, ese temor llega a su nivel máximo. Un ejemplo podría ser la contemplación del universo exterior que permite reconocer una supernova. Un observador común, sin conocimientos sobre astronomía, se sentiría abrumado, pero si por la magnitud de la onda expansiva el fenómeno amenaza el lugar en que se encuentra el observador, el temor crece exponencialmente.

Entonces podríamos decir que las experiencias sublimes que describe Kant se pueden comparar con el acto de asistir a cine ya que “...elevan las fuerzas del alma por encima de su media ordinaria, y nos hacen descubrir en nosotros mismos un poder de resistencia de tal especie, que nos da el valor de medir nuestras fuerzas con la omnipotencia aparente de la naturaleza” (Kant, 1790, p. 321). Se aprecia un espectáculo, unas imágenes y una historia en una pantalla que *eleva las fuerzas del alma por encima de su media ordinaria*, el espectador se pone en el nivel de las fuerzas (historias) que pasan en la película y se compara con ellas, se pone al nivel de los protagonistas y siente con ellos. Además está cumpliendo la condición que supone Kant: estar en un lugar seguro, además de cómodo, caliente, a veces con comida y, posiblemente, en buena compañía (aunque la práctica de ver cine siempre es individual). Así, al momento de ver la película el espectador no corre peligro. Pero si está a salvo, ¿por qué siente miedo si se trata de una película de terror?

Jean Delumeau describe el miedo como

...una emoción-choque, frecuentemente precedida de sorpresa, provocada por la toma de conciencia de un peligro presente y agobiante que, según creemos, amenaza nuestra conservación (...) el hipotálamo reacciona mediante una movilización global del organismo que desencadena diversos tipos de comportamientos somáticos como la aceleración de los movimientos del corazón o su ralentización; una respiración demasiado rápida o demasiado lenta; una contracción o una dilatación de los vasos sanguíneos; una hiper o hiposecreción de las glándulas todo por una disposición de defensa; el organismo se prepara para enfrentarse a la amenaza (1989, p. 49).

Hay que subrayar el carácter de reconocimiento del miedo. Esta amenaza no debe ser real para que se sienta y se presenten los síntomas; con solo la idea de peligro el miedo se hace

presente. Para poder ver más claramente este fenómeno y tratar de solucionar la conocida paradoja de la ficción: aquella que se pregunta por qué las ficciones tiene impacto en las personas, en el caso del cine de terror-horror, por qué aterran al espectador si éste es consciente de que es una ficción a lo que experimenta, nos remitimos al filósofo estadounidense Noël Carroll. En su libro *Filosofía del terror o paradojas del corazón* analiza cuatro teorías que buscan dar solución a este problema.

Carroll se pregunta si realmente estamos frente a un problema. Y reconoce que si el hombre puede indignarse por el dolor ajeno, también puede afectarse por lo que le ocurre a un personaje de ficción. Cuando una persona se encuentra con una historia que lo emociona, así la historia sea una ficción, sus afecciones son reales. Esto demuestra entonces que para tener una emoción real debe existir una creencia, “donde no hay creencia la emoción no consigue aparecer” (Carroll, 2005, p. 310).

En el cine, independiente del origen de cada filme, el espectador sabe que está ante una ficción. Por ello no requiere creencias existenciales para que se dé una respuesta emocional. Un caso que ayuda a ilustrar esta idea puede ser la atracción sexual que despierta un personaje hecho por animación digital (Lara Croft, Jessica Rabbit). Otro caso, esta vez en las películas de terror, sería la repugnancia vivida por el espectador ante simulaciones en pantalla. Una película como *The Human Centipede - First Sequence* (El ciempiés humano), en la cual el sistema digestivo de una persona es conectado por la boca de otro, creando una cadena de ‘alimentación’, despierta una sensación de asco real (incluso hacer vomitar al espectador).

La primera teoría propuesta por Carroll es la *teoría de la ficción como ilusión*. En esta se elimina la premisa de que el espectador no cree en la existencia de seres de ficción. A través de las ilusiones y efectos especiales se engaña al público para que crea en lo que se le presenta en la pantalla. La teoría plantea que, mientras dura la ficción, el espectador cree en la existencia de monstruos: vampiros, brujas, duendes, extraterrestres. El problema de este planteamiento es que el espectador, si bien siente un miedo real y su cuerpo reacciona efectivamente ante lo amenazador, como si estuviera pasando, no reacciona como si realmente estuviera frente a *Frankenstein*, por ejemplo. La principal objeción que le pone el filósofo a esta teoría es que si realmente el que está en el cine, por un momento, cree que lo que está pasando en la pantalla es real posiblemente saldría corriendo del teatro o llamaría alguna fuerza especial. Además, dicha experiencia dejaría de ser entretenimiento, ya no tendría sentido contar una historia de ficción si la gente cree a totalidad lo que ve. La experiencia se convertiría en parte de la realidad y dejaría de ser un espectáculo de entretenimiento.

El filósofo dentro de esta teoría trae a la discusión al poeta, crítico y filósofo inglés Samuel Taylor Coleridge. Recupera su planteamiento sobre ‘la suspensión voluntaria de la incredulidad’ que considera como una fe poética. Tal consiste en inhibir, a voluntad del espectador, su sentido crítico, dejando pasar por alto lo irracional e incoherente, para poder disfrutar sin obstáculos la obra como tal. Carroll responde a dicho planteamiento afirmando que esos estados de “la ilusión y el olvido sugieren pasividad y falta de autoconciencia por parte del público”, además “el olvido es algo que a uno le pasa; no puedo olvidar algo y a la vez ser consciente de aquello que he olvidado (...) suena como algo que uno se hace a sí mismo y de lo que es consciente” (Carroll, 2005, p. 337). Exigiría, además, tener control sobre las creencias y voluntariamente

desconectarlas de la realidad. Sin embargo, las creencias no se abandonan fácilmente. No se decide en qué creer para después no hacerlo a voluntad y mucho menos si se está ante una ficción. No se puede dejar a un lado la creencia de la no existencia de *Drácula*, por ejemplo, para empezar a creer en ella y disfrutar el espectáculo y a la vez ser consiente que se está ante una ficción. Señala Carroll que se entraría en una contradicción. Esta teoría de la ficción como ilusión plantea la posibilidad de suspender la incredulidad temporalmente, pero como se ha planteado presenta problemas considerables.

La segunda teoría que presenta el filósofo es la *teoría de la respuesta a la ficción como fingimiento*. Tal consiste en que el espectador simula que algo le emociona. Primero se afirma que las respuestas al miedo que se sienten no son auténticas, que son ilusiones de emociones; es decir, en realidad no se siente terror-horror sino una ilusión de terror-horror. El filósofo lo llama cuasi-miedo. Carroll retoma algunas ideas del filósofo estadounidense Kendall Walton sobre emociones fingidas. Un ejemplo se da en los juegos de rol donde el participante se permite sentir miedo aceptando las reglas del juego: una niña juega con el papá que finge ser un ogro, ella grita y se esconde; cuando el 'ogro' la encuentra, la niña siente miedo y grita. Pero sabemos que ese miedo que se siente no es real, es un invento para no romper las reglas del juego: "...no tenemos miedo a las ficciones, fingimos tener miedo de las ficciones y este fingimiento no presupone lógicamente que creamos que estamos en peligro" (Carroll, 2005, p. 352). Lo mismo pasa con el espectador que no sale corriendo del cine cuando aparece lo amenazante en la pantalla, solo finge tener miedo. Esa simulación también genera reacciones en el cuerpo como si el peligro fuera real.

Carroll plantea unas objeciones a la teoría de Walton: si la emoción que genera una película de terror-horror:

...fuera una emoción fingida pensaríamos que se puede fingir a voluntad. Yo podría elegir permanecer impasible ante *El exorcista*; podría rechazar simular que estoy aterrorizado (...) de modo parecido, si la respuesta fuera realmente una cuestión de si optamos por jugar el juego habría que pensar que podríamos ponernos voluntariamente en estado de excitación simulada (Carroll, 2005, p. 356).

El ejercicio mental de esta simulación lleva incluso a una situación extraña en la cual, si una persona simula sentir terror-horror, y su cuerpo empieza a agitarse ante ese fingimiento, las personas alrededor no comprenderían dicho estado y posiblemente buscarían ayuda médica o psiquiátrica. Otra objeción se refiere la calidad de los monstruos de las películas. Muchas veces los espectadores se enfrentan ante ficciones de mala factura. Los monstruos se ven artificiosos y el engaño se hace evidente. Un espectador no se aterra ni finge sentir miedo, simplemente no se emociona ante estos malos monstruos de mala calidad. En dicho ejercicio mental, aparentemente, ese fingimiento se sale de control, el público no lo controla así decida entrar el juego de roles. Walton afirma que esas reglas se dan tácitamente y que el público se es consiente de algunas de ellas, pero Carroll contra argumenta afirmando que los espectadores no son conscientes de que juegan un juego: "No parece correcto decir que estamos jugando un juego, de simulación o de otra clase, si no sabemos que estamos jugando" (Carroll, 2005, p. 364). Entrar a un cine para ver una película de ficción no se puede considerar

como la aceptación de jugar un juego, pues la disposición ante un documental o un audiovisual que muestre la realidad puede ser la misma, pero el estímulo varía considerablemente. Por lo tanto esa teoría de respuesta a la ficción como fingimiento presenta algunos inconvenientes para ser aceptada a totalidad.

La tercera es la *teoría del pensamiento acerca de las respuestas emocionales a la ficción*. Carroll define el pensamiento como contraposición a la creencia: “Tener una creencia es sostener una proposición asertivamente, tener un pensamiento es sostenerla no asertivamente. Tanto creencias como pensamientos tienen contenido proposicional. Pero en los pensamientos el contenido se mantiene sin compromiso de que sea el caso; tener una creencia es estar comprometido con la verdad de la proposición (Carroll, 2005, p. 403). Lo que plantea el filósofo es que una persona se puede asustar a sí misma solo con el pensamiento. Pensar en la idea de que algo malo o peligroso puede pasar, o por el contrario una idea alegre o de atracción sexual, genera una respuesta emotiva real sin necesidad de que exista alguna probabilidad de que suceda. Lo que emociona, lo que asusta, en el caso del terror-horror, es el contenido del pensamiento frente a la amenaza, no la amenaza como tal. Entonces el pensamiento y la creencia se separan en esta teoría, la idea de pensar en *Mr Hayde* por ejemplo, puede generar miedo, un miedo genuino, sin necesidad de creer en su existencia. Los contenidos del filme se convierten en la base para los pensamientos que son los causantes de los miedos: “Cuando se tiene en mente Drácula se está pensando en la colección de propiedades atribuidas a él” (Carroll, 2005, p. 401). Al estar aterrados por esos contenidos del pensamiento no se cree estar en peligro y no se toman medidas de protección frente a la amenaza de ficción.

Las tres teorías se plantean dentro de la relación entre el espectador y el monstruo, pero también existe la posibilidad de la *teoría de la identificación con el personaje* (cuarta teoría). En tal la relación no es con el monstruo sino con el protagonista y consiste básicamente en que las respuestas emocionales que siente el espectador se dan por la relación que se establece con el personaje. Es claro que el protagonista es quien guía la mirada del espectador, pues en la historia de ficción lo que pasa es alrededor de él y por medio de él. Pareciera posible que se dé una identificación plena con el personaje principal, que el espectador encuentre rápidamente semejanzas en el protagonista, que esté de acuerdo moralmente con sus actuaciones, que encuentre situaciones similares y posiblemente actúe de la misma manera. Empero la información que tienen el espectador y el protagonista es distinta, sus reacciones emocionales son distintas a las del público. Carroll plantea la escena así: “veo la situación no solo desde el punto de vista del protagonista, aunque conozco dicho punto de vista, sino que más bien la veo como alguien que la ve también desde fuera” (2005, p. 415). Esa identificación no se da plenamente, solamente se presenta de forma parcial. Que algunas emociones ocurran de modo paralelo no implica que sean el mismo tipo de emoción, lo cual sería inconveniente como una posible solución a la paradoja de la ficción.

En resumen, estas teorías plantean que las creencias serían ilusorias (*teoría de la ficción como ilusión*), que las emociones son fingidas (*teoría de la respuesta a la ficción como fingimiento*), que no se presenta una identificación plena y completa (*teoría de la identificación con el personaje*) y que las emociones dependen del pensamiento y no de la creencia en las amenazas (*teoría del pensamiento acerca de las respuestas emocionales a la ficción*). Y únicamente esta

última teoría parece estar más cerca de resolver la paradoja de la ficción. Además aporta un elemento importante a la definición del terror psicológico: permite que el espectador se emocione más con la película. Por ejemplo, la emoción tras un ser que aparece inesperadamente en la pantalla, haciendo que el público entero grite, puede seguir existiendo fuera de la sala. Por eso qué algunos espectadores manifiestan no dormir o sentirse incómodos al estar solos en sus casas luego de ver películas terroríficas.

Conclusiones

El suspenso se puede definir desde dos puntos de vista: primero como recurso narrativo y segundo como género cinematográfico. La primera definición sería la más conveniente, dado que consiste en un recurso que busca mantener al espectador en expectativa, suspendido, por decirlo de algún modo. Cuando el suspenso aparece genera en el espectador una sensación de confusión y al encontrarse desconcertado los pensamientos se vuelven confusos y aparece la necesidad de resolver el problema. Quien ve la película empieza a especular sobre el posible desarrollo de la trama. La segunda definición, generalizada entre el público, no es muy precisa ya que el suspenso se puede encontrar en cualquier género: comedia, terror, acción. La confusión, y posible explicación, se debe a que generalmente el suspenso está presente en las películas de terror y misterio. Creer, equivocadamente, que es un género independiente puede ser consecuencia de una traducción generalizada desde el inglés. En esa lengua el género se llama *thriller*, que viene del verbo *thrill* que se traduciría como emocionar y cuyos sinónimos podrían ser: estremecer, temblar, excitar, asustar. Sin embargo, en inglés también existe la palabra *suspense*, que sería la traducción correcta de suspenso en esa lengua. Entonces la confusión está en asumir la traducción de *thriller* como suspenso. Se debería mejor hablar de cine de misterio, de cine de terror o de cine de horror, pues estos llevan consigo la intención de asustar al espectador, ya que el suspenso puede estar en cualquiera de esos géneros. A lo que comúnmente se conoce como suspenso deberíamos llamarlo entonces “terror psicológico”.

Para definir el terror psicológico, primero, hay que reconocer que el público, por lo general, comprende este fenómeno como un género donde se mezcla el misterio y el terror-horror. El misterio es aquel que invita a resolver un problema o enigma en la historia. Se apoya en el suspenso para generar una cuota psicológica, pues le exige especulaciones al espectador, lo invita a resolver las pistas puestas en la película, a desentrañar el ‘misterio’. Además, el terror psicológico, mientras el espectador juega al detective, provoca miedo, pero no el miedo generado por golpes de imagen y de sonido, sino el miedo de pensamiento, el miedo que acompaña al espectador durante todo el proceso de resolución del misterio. Incluso se puede presentar por fuera de la sala cuando los pensamientos estimulados por la película emergen de nuevo.

Ese miedo generado por los pensamientos es más intenso cuando estamos hablando de terror que de horror. Si bien el horror, aquel miedo provocado por seres y situaciones que no obedecen a la razón, puede llegar a ser más fuerte ya que es improbable que en la vida real se presente, ese mismo factor hace que esos pensamiento luego de terminada la película se diluyan rápidamente. Jugar con la tabla ouija e invocar algún espíritu es algo que no se hace

cuando se termina de ver una película. Esto supone que los pensamientos y la película no tengan mucho efecto en el espectador luego de abandonar la sala. Lo que pasa con el terror, aquel que provoca miedo por situaciones posibles racionalmente, es que sí puede permitir que las emociones provocadas por la historia se presenten mucho después de terminado el filme. Esos pensamientos, al tener referentes en la realidad, provocan que psicológicamente vuelva a presentarse el miedo. Por ejemplo al ver *Mientras Duermes* un espectador puede relacionar ciertos comportamientos con el conserje del edificio donde vive o donde trabaja; dicha relación hace que el terror vuelve a hacerse presente.

Podíamos decir entonces que el terror psicológico es aquel terror de lo siniestro, generado por pensamientos sobre lo terrible en lo familiar. El cine de terror psicológico provoca esos sentimientos que se pueden medir en niveles de intensidad según más familiar sea el detonante de dicho terror. Así un terror poco intenso supone que lo familiar no es tan cercano y un terror muy intenso que convierte lo familiar en algo íntimo. Se llegaría al nivel más alto cuando ese detonante involucra al espectador mismo, cuando los pensamientos terroríficos lo incluyen a él. Por ejemplo, un espectador que al ver la escena de la violación de un padre a su hija siente placer, y sus pensamientos involucran y relacionan la escena con su condición de padre y su hija. Si bien es un planteamiento hipotético, este espectador al salir de la sala puede sentir terror de sí mismo por el simple hecho de que un pensamiento de violación e incesto lo haya excitado y, además, pueda volverse a hacer presente en el momento que se encuentre con su hija. Esta hipótesis siniestra ayuda a entender mejor esa relación entre las películas de terror y el espectador.

El cine de terror psicológico está dentro del arte de masas, hecho por medios técnico-industriales cuyo fin es ser visto por gran cantidad de personas y afectarlas emocionalmente a todas. Como su fin es generar miedo e incomodidad apela a elementos que se hagan accesibles a la comprensión histórica del espectador. En la medida que se nos muestra en los filmes cómo se comporta un psicópata o cómo se hace una tortura efectiva, la historia llega a comprenderse más fácilmente y la repetición de fórmulas termina por educar. Pero esa comprensión sin esfuerzo sólo llega hasta esos elementos comunes en las películas de este género. Pero recordemos que esa idea debe ir más allá, en el arte de masas solo sirven para que ciertos momentos efectivos, como el de la tortura, se comprendan sin mucho esfuerzo, para que el pensamiento se ocupe de resolver el misterio y por extensión de generar terror.

La condición de fácil comprensión que se le impone al cine como arte de masas se hace extensiva al cine de terror en elementos narrativos puntuales, mas no en la historia completa y su relación con el espectador. Sobre todo si lo analizamos desde la "Paradoja de la ficción" donde se concluye que su solución más cercana es la *teoría del pensamiento acerca de las respuestas emocionales a la ficción*. En ella se dejan a un lado las creencias y se centra en el pensamiento sobre lo temeroso, pensamientos capaces de generar miedo en el espectador.

Ahora, hay que mirar el terror psicológico desde su paso por la historia. En los inicios del cine la diferencia entre el miedo generado por horror y terror era inversa a la planteada actualmente. Los niveles de miedo provocados por el horror eran más fuertes que los del terror, todo por el conocimiento científico y técnico de la época, incluso por la existencia de territorios

y lugares inexplorados que permitían lo que podría llamarse ‘especulación mental’: creación de pensamientos sobre esos símbolos sociales representados en monstruos.

Hoy en día también hay lugares desconocidos y fenómenos sin explicación, pero son más escasos o lejanos. Normalmente no se le teme a lo que se conoce y se controla, sino a lo desconocido. Con el paso del tiempo ese provocador de miedo dejó entonces de ser externo y lejano, pasó a ser cada vez más familiar. A medida que se explican los fenómenos y patologías, entendemos cada vez más que el terror lo provoca el hombre y no fuerzas sobrenaturales.

El hombre tuvo que asumir, con el tiempo, la responsabilidad de sus actos. Ya no es común tener demonios a quien culpar para justificar las acciones. La sociedad misma impide que el hombre actúe desde tales *argumentos* y le exige que asuma la responsabilidad de lo que hace. Los hombres racionales, sin tener que apelar a la locura, demonios o dioses, pueden ser malvados. Lo que genera más terror es el desconocimiento del origen de esa maldad. Cuando se descartan la locura o problemas mentales, esas motivaciones ‘naturales’ son las que más alimentan los pensamientos sobre lo terrorífico generando miedo. Además tales pensamientos, motivados en este caso por el cine, pueden mezclarse con el ‘juego’ de anticipación a los hechos, que, fuera de la pantalla, pueden producir miedo o angustia en el seno de la vida cotidiana.

Referencias

- Aumont, J., Marie, M., Vernet, M., y Bergala, A. (2008). *Estética del cine*. Buenos Aires: Paidós Comunicación.
- Canudo, R. (1993). Manifiesto de las siete artes. En Romaguera, J. y Alsina, H. (Comp.), *Textos y manifiestos del cine. Estética, escuelas, movimientos, disciplinas, innovaciones* (pp. 15-18). Madrid: Cátedra
- Carroll, N. (2005). *Filosofía del terror o paradojas del corazón*. Madrid: A. Machado Libros S.A.
- Carroll, N. (1998). *Una filosofía del arte de masas*. Madrid: A. Machado Libros.
- Delumeau, J. (1989). *El miedo en occidente*. Madrid: Taurus.
- Freud, S. (1955). *Obras Completas*. Buenos Aires: Amorrortu.
- Kant, I. (2003). *La Crítica del juicio*. Madrid: Del Cardo.
- Losilla, C. (1993). *El cine de terror*. Barcelona: Paidós.
- Trías, E. (2001). *Lo bello y lo siniestro*. Madrid: Ariel.
- Zavala, L. (2003). *Elementos del discurso cinematográfico*. México: Universidad Autónoma Metropolitana.